

Ma « carrière » de joueur

80% d'histoires - 20% d'Histoire



Sébastien Saugout

Présentation succincte

Joueur depuis 1985, j'ai écrit un petit texte sur mes souvenirs et mes impressions correspondant à 25 ans de « carrière » que je présente machine par machine, sauf deux exceptions. Afin de rendre les 50 pages hautement subjectives plus digestes, je vous en propose une publication bihebdomadaire.

Sommaire

"Ma carrière de joueur" est une sorte d'autobiographie vidéoludique que j'ai voulu écrire simplement pour me présenter en tant que joueur sur un forum. Les deux pages se sont finalement transformées en une cinquantaine de pages. Plutôt que de garder ça pour moi, je le mets sur la toile. Qui sait ? Ça servira peut-être à quelqu'un un jour.

Table des matières

Ma « carrière » de joueur	1
Présentation succincte.....	2
Sommaire.....	2
Introduction.....	4
Amstrad CPC 6128 : la découverte d'un nouveau monde	6
NES : Nintendo m'a tuer - Ma première console de salon.....	8
Game Boy : Nintendo m'a encore tuer - ma première console portable.....	13
SNES : l'âge d'or des consoles de salon	16
Megadrive : Bonus stage.....	21
Amiga : le plus communautaire des ordinateurs	29
Mon aventure avec le genre « Point and Click ».....	34
Nintendo 64 : Nintendo revient dans ma vie. Après le préfixe « super », le suffixe « 64 »	40
PC : mon premier ordinateur « personnel » et la bidouille organisée.....	43
Playstation : ses 32 bits débarquent chez moi, ça va être tendu du slip	47
Saturn : SEGA, c'est plus fort que toi. Comment ça, j'ai 5 ans de retard ??.....	51
Playstation 2 : des problèmes à l'allumage mais en route pour les étoiles	55
Gamecube : Les fondamentaux sont présents mais il manque la magie	59
Dreamcast : mal aimée et incomprise, la « Rémi sans famille » des consoles.....	64
Xbox : Est-ce une console ? Est-ce un PC, non, c'est la machine de Microsoft !.....	68
DS : la pensée latérale des technologies désuètes au résultat stratosphérique.....	71
Wii : Sony a élargi le public des joueurs, Nintendo lui fait faire le grand écart	79
Playstation 3 : Le gamer cinéophile que je suis est aux anges	87
Un plaidoyer pour les trophées et succès.....	94
Neo Geo : un rêve de gamin se réalise enfin	97
Xbox 360 : Si on m'avait dit que j'allais regretter de ne pas acheter un produit Microsoft	101
PSP : C'est une offre que je ne pouvais refuser	102
iPhone : l'avenir du jeu portable ?	106
Conclusion.....	112
Remerciements.....	113

Introduction

En octobre 2007, le site Gameblog.fr, dans le cadre de son Podcast n°32 [« PC et consoles, deux mondes »](#) demande à sa communauté si elle était plutôt consoles ou plutôt PC (résultat : 39% consoles, 16% PC et 45% « bisexuel »). À cette occasion, j'avais écrit un long paragraphe pour raconter ma "carrière" de joueur. Je me disais que [4600 caractères pour un commentaire](#) de news, c'était pas mal.

Puis, il y a quelques semaines, le Dr8bit a créé son forum dans lequel il y a notamment [un topic pour se présenter](#). Il y avait 2 contributions et aucun des forumers ne parlait des jeux qu'il aimait ou des premières machines qu'il avait eues. Je leur demandai donc de préciser et de développer. Là-dessus, je souhaitais aussi me présenter. Mais venant de faire de telles demandes aux autres, je ne pouvais pas me contenter de dire bonjour, ne serait-ce que par simple correction envers eux.

Je me suis donc dit que j'allais simplement reprendre mon petit paragraphe écrit sur Gameblog. En le relisant, il m'est apparu évident qu'il fallait que le mette à jour. Mais juste une petite mise à jour avec mes habitudes de joueurs depuis 2007 et à part la sortie de la 3DS et mon envie de ne pas l'acheter, il n'y avait pas grand-chose de neuf.

Seulement voilà ! En écrivant cette mise à jour, d'autres souvenirs me vinrent sans cesse en tête pour chacune des autres périodes de ma vie de joueur. Commença alors un véritable travail de recherche dans ma mémoire mais aussi sur internet pour réaliser ce qu'on pourrait presque appeler une histoire personnelle et subjective des jeux vidéo pour la période que j'ai connue. Et j'ai finalement accouché d'un document de plus 40 pages, ce qui n'était pas du tout prévu.

En effet, j'ai pris sur mon temps libre, j'ai développé cet article pendant presque un mois par petites touches mais pour quoi ? Avec environ 80% de blabla personnel sur les pratiques ludo-numériques d'un joueur lambda, je pense que ça ne va intéresser personne. Il m'est même arrivé d'avoir envie de tout lâcher mais je ne pouvais plus arrêter, car ça voudrait dire que j'aurais écrit tout ça pour rien ??? Non, impossible !

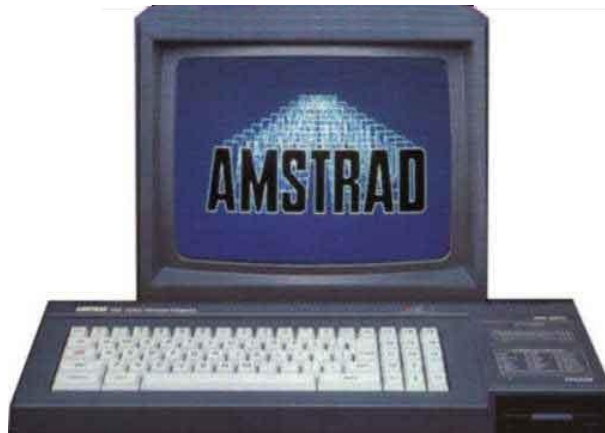
J'ai donc terminé ce que j'avais commencé, ne serait-ce que pour avoir ce sentiment d'accomplissement au bout de ces heures d'écriture. En fait, je sais que personne ne lira entièrement cet écrit mais il suffirait qu'une seule personne puisse un jour, via une recherche sur internet, trouver une information qu'il cherchait sur les pratiques de jeu d'une certaine époque lorsque le jeu online n'existait pas, sur les difficultés d'installer une LAN pour des débutants ou sur l'esprit partageur de la communauté Amiga, pour ne citer que quelques exemples, pour avoir l'impression de ne pas avoir écrit "pour rien", justement.

Vous êtes devant la mise sur papier de mes souvenirs de joueur. Ce document est donc, par définition, extrêmement personnel dans le sens où les situations décrites sont le reflet de mes expériences personnelles de joueur, de ma vie. Pourtant, passionné par ce medium et par beaucoup de ses aspects (histoire, étude des différents genres, économie,...), j'ai essayé de remettre mes

souvenirs dans le contexte historique de l'époque afin de ne pas trop effrayer l'éventuel lectorat qui n'aura peut-être pas connu ces différentes périodes.

Pour en finir avec ce préambule, je tiens à préciser que ce texte est agrémenté de compléments trouvés sur Internet (quelques sources : Wikipedia, des sites de fan, le podcast RetroCity de Levi Buchanan d'IGN, les podcasts de Gameblog, les podcasts de Radio01.net, la biographie de Gunpei YOKOI aux éditions Pix'N Love par Florent Gorges et ses interviews, « Des Pixels à Hollywood » d'Alexis Blanchet et ses conférences, « La Saga des Jeux Vidéo » de Daniel Ichbiah, le site Gros Pixels,...) et certaines de [mes critiques](#) sur SensCritique. Il est donc bien sûr possible que des erreurs se soient glissées dans ces lignes. Je serais plus qu'heureux d'en discuter avec vous et de les corriger, n'hésitez donc pas à me contacter à l'adresse email suivante : sseb22 chez gmail point com.

Amstrad CPC 6128 : la découverte d'un nouveau monde



Rétrospectivement, j'ai plutôt été attiré par les consoles, depuis ma NES en 1988 (j'avais 9 ans). Pourtant, techniquement, ma "carrière" de joueur a débuté lorsque mon père acheta un Amstrad CPC 6128 pour Noël 1985 (avec écran couleurs, 128kio de RAM et lecteur de disquettes 3 pouces, ATTENTION !!). Mais c'était son ordinateur (je jouais quand même à Space Shuttle, Canadair, les Ripoux, The Way of the Exploding Fist,... car faut pas abuser non plus !). L'Amstrad CPC 6128 est sorti dans le courant de l'année 85 aux Etats-Unis et vers la fin de la même année en France. Pour en savoir plus sur l'implantation du CPC en France et les relations avec son créateur, Alan Sugar, je vous conseille l'[interview](#) très intéressante de Marion Vannier, directrice d'Amstrad France.

Je revois encore mon père, assis devant son CPC à recopier les centaines de lignes de codes publiées à la fin des magazines afin d'avoir un jeu ou un logiciel gratuitement, tous les mois. Il a heureusement évolué au cours des années et est passé au stade de développeur amateur avec un jeu de poker ou un mini logiciel de comptabilité. Je n'ai jamais eu la patience de recopier des lignes (c'est plutôt quelque chose que l'on réserve aux punitions, non ?). Je me souviens surtout de la fragilité des disquettes 3 pouces qui se détérioraient régulièrement jusqu'à rendre les données illisibles. Les Ripoux a subi ce triste sort et je dus me résoudre à simplement ne plus y jouer. Mais je dois avouer qu'en général, c'était le bonheur. Pourtant, un pote avait bien un Commodore 64 à cassette et ça a beau être [l'ordinateur 8 bits le plus vendu au monde](#), la seule chose dont je me souviens, c'est la lenteur des chargements sur ce support maudit. En plus, impossible d'écouter de la musique dessus, contrairement à certains jeux sur CD-ROM (petit troll pas méchant).



Un autre souvenir marquant pour moi a été la découverte d'ELITE de David Braben. Mes parents étaient invités chez des amis qui avaient eux aussi un garçon. Je me souviens vaguement de l'adresse, plus du tout de la tête ou du nom des résidents ni même si le garçon en question était dans la même école que moi. Par contre, je me souviens parfaitement du jeu. Un jeu d'exploration spatiale en 3D (fil de fer, certes mais tout de même) avec des milliers de planètes ! Je ne savais pas que c'était simplement des tableaux de nombre générés aléatoirement et je me demandais comment ils pouvaient mettre tant de données sur une ou deux petites disquettes. Vous imaginez l'horreur que ça a été quand mes parents ont commencé à montrer des signes de départ ! Je restai devant l'ordinateur jusqu'au dernier moment, priant pour qu'ils discutent un maximum de temps dans l'entrée et ils durent m'appeler plusieurs fois avant que je ne daignai lâcher la manette.

NES : Nintendo m'a tuer - Ma première console de salon



Photo : [Cyril75013](#)

Donc, en tant qu'objet appartenant personnellement à moi-même que personne d'autre n'y touche sinon je mords, j'ai d'abord eu une NES avec laquelle j'ai joué à une ribambelle de jeux. J'avais choisi le pack complet avec Super Mario Bros., Duck Hunt, Gyromite, le pistolet optoélectronique et R.O.B. le robot, meilleur ami des enfants pour la modique somme de 1790frs (ou peut-être 2390 vu que [Wikipédia](#) indique un prix de 1490frs pour la console de base) en 1988. Ne me demandez pas comment j'ai fait mais je me souviens avoir eu 2 caissons de rangement de 40 jeux (chacun coûtant alors environ 350 à 450frs) dont le 1er était rempli et avec une petite dizaine de jeux dans le 2^{ème} complété par le [Zapper](#), le [Power Glove](#), le [quadrupleur de manette](#), le joystick [NES Advantage](#) et un [Nes Max](#). [R.O.B.](#) n'était évidemment pas loin.



R.O.B. (acronyme de Robotic Operating Buddy) est le robot de la NES. Il possède 2 bras qui peuvent attraper des disques gyroscopiques. Un module accroché à la base du robot sert à faire tourner les disques à plusieurs centaines de tours par minute afin qu'ils puissent tenir debout tout seuls comme des toupies. Durant les jeux, il fallait généralement appuyer sur SELECT pour donner un ordre à R.O.B. par l'intermédiaire d'un flash lumineux que le petit robot détectait si on avait bien tourné ses yeux

vers la télévision car il utilisait la même technologie que le Zapper. Avec ces ordres, il était possible de faire en sorte que le robot prenne un disque et le pose sur un support prévu à cet effet. Le poids du disque faisait baisser le support qui actionnait le bouton A ou B de la 2^{ème} manette qu'on avait au préalable placée dans le support idoine. Toutes ces opérations permettaient de baisser les piliers bleus et rouges dans Gyromite, jeu de plates-formes/réflexion livré avec le robot. Le principe était intéressant mais les manipulations étaient d'une lenteur affligeante ! Il fallait au moins deux minutes au robot pour que le pilier baisse. A l'échelle d'un jeu, même de réflexion, c'est une éternité. J'ai donc rapidement laissé le gentil robot de côté pour m'occuper aussi de la deuxième manette ! Heureusement, il avait son petit minois de compagnon tiré d'un film de Science-Fiction pour lui et je garde pour lui un tendre souvenir.



Ce n'est pas du tout le cas du Power Glove. Rien qu'à la mention de ce nom, ma colonne vertébrale frissonne ! Je sais que les Pix'n Boys sont très affriolants [affublés](#) des joujoux de ce type, mais cela ne doit pas masquer la vérité. Une vérité que je ne peux décemment vous cacher, il faut que les gens sachent ! Le Power Glove est donc un gant en plastique et tissu dont la partie supérieure est la réplique d'une manette NES avec quelques boutons supplémentaires. Bien qu'officiellement reconnu par Nintendo, il a été conçu par l'équipe de Grant Goddard et Sam Davis pour Abrams/Gentile Entertainment, produit par Mattel aux États-Unis et par PAX au Japon en 1989. Sa spécificité est de faire, normalement, office de manette capable de transmettre les ordres de commande simplement en bougeant le bras et en fermant le poing ou pointant le doigt. Afin de compléter l'ensemble et de permettre cette détection, il fallait surtout coller 3 modules de détection en haut à gauche, en haut à droite et en bas à droite de la télévision. Ces modules carrés d'environ 5 cm de côté étaient reliés entre eux par des tubes de pastique d'environ 1,5 cm de diamètre pour cacher le fil électrique et ils tenaient sur le téléviseur grâce à du gros scotch double face. C'était certes solide mais ne comptez pas l'utiliser ailleurs sous peine de devoir racheter du scotch et attendez-vous à des traces qu'on peut difficilement enlever. Ma TV en a fait les frais et a gardé les stigmates jusqu'à son noble trépas. Mais la partie la plus amusante (du moins avec le recul), c'est évidemment quand on essaie de jouer à un jeu.

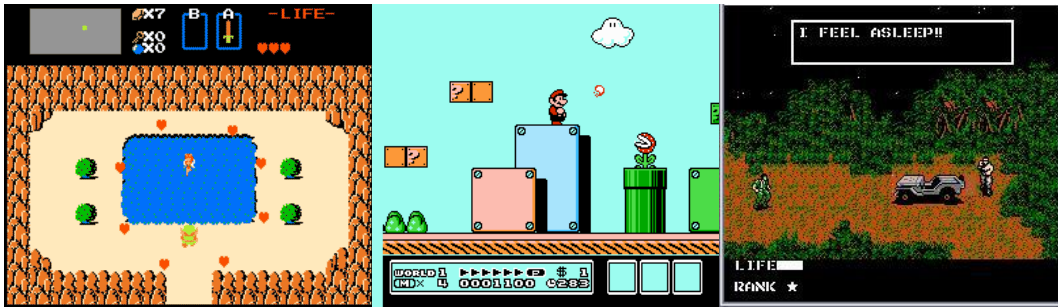
Je me souviens de Punch Out !! et de Super Mario Bros. Le premier paraît pourtant être un jeu adapté à ce nouveau mode de contrôle, mais malheureusement, la technologie de l'époque était bien trop peu performante pour réussir à comprendre les ordres envoyés. Et s'il y arrivait, le temps de réponse était bien trop lent pour ce jeu. Réussir un coup de poing toutes les quelques secondes, ce n'est même pas suffisamment pour vaincre le 1^{er} adversaire, Joe Glass. Quant à Super Mario Bros., j'aurai du mal à vous décrire l'état de frustration dans lequel j'étais quand j'essayais de contrôler le plombier moustachu. Agitant le bras dans tous les sens, Mario n'avancait que rarement. Il fallait normalement lever rapidement le bras vers le haut pour qu'il saute et mettre le bras à gauche ou à droite pour qu'il avance... en théorie. En pratique, c'est tout juste si j'arrivais à la fin du 1^{er} niveau. Quand je pense que tout ceci m'avait coûté 790frs alors que mes amis m'avaient pourtant prévenu, j'ai encore une dent contre moi. Mais aussi contre Nintendo qui a permis la commercialisation de cet accessoire inutilisable ! Pour résumer et illustrer mes propos et mon ressenti avec cette antiquité, je ne saurais trop conseiller aux anglophones [l'épisode](#) que le Angry Video Game Nerd (AVGN pour les intimes) lui a consacré. Mais il est difficile de ne pas voir en ce Power Glove l'ancêtre de la Wiimote. Ce sont tous les deux des accessoires de contrôle à détection de mouvement et ils sont tous les deux compatibles (avec plus ou moins de bonheur) avec différents types de jeu. Heureusement, les points communs s'arrêtent là puisque la Wiimote est fournie en standard et surtout, sa technologie est fiable.

Les jeux avec lesquels j'ai le plus joué furent évidemment les titres Nintendo : tous les Mario (aussi connu sous les noms d'Ossan ou Jumpman ou Mr Video) ou les 2 Zelda. Avec mon père, nous jouions tous les deux à Zelda et partagions nos informations et notamment les cartes. Dans ce jeu, mais c'était souvent le cas en ces temps reculés, les cartes n'existaient pas ou étaient volontairement incomplètes. Par conséquent, nous traçons nous-mêmes les plans des donjons avec la position des ennemis, des passages secrets, des clés ou encore des fioles dans un cahier A4 petits carreaux (détail important) spécialement dédié à cet effet.



Je me souviens aussi encore de mes folles parties sur Nintendo World Cup, Rad Racer avec mon père, Tetris et Drx Mario avec ma mère, Batman et sa musique du 1^{er} stage, [Streets of Desolation](#), Ducktales et ce qui est peut-être ma musique préférée sur NES, [celle du niveau Moon](#), Mega Man 2, Metal Gear, Punch Out, les Goonies II, RC Pro Am, Snake Rattle and Roll, Double Dragon, Shadowgate, Excitebike,... Que de souvenirs. C'était une période bénie où je connaissais le gérant du magasin de jouets à côté de chez moi et grâce à qui j'avais pu avoir Super Mario Bros. 3 presque 6 jours avant sa sortie nationale !

Ma « carrière » de joueur



Mais au bout de quelques années, la console commençait à donner des signes de faiblesse. Est-ce pour ça qu'elle devenait plus sensible aux poussières contenues dans les cartouches ? Je ne sais pas mais quoiqu'il en soit, il fallait tout de même les éliminer. C'est ainsi que chacun pouvait utiliser sa méthode pour le faire. Les plus méticuleux utilisaient un coton-tige imbibé de produit nettoyant non corrosif pour nettoyer les contacts électriques de leurs cartouches. Personnellement, je n'ai jamais eu la patience de faire ça et recourais à la méthode traditionnelle du « soufflage de cartouche » qui, à l'image des maîtres-verriers, utilisait les poumons du joueur pour rendre aux cartouches NES leur beauté intérieure originelle... agrémentée d'une touche salivaire inattendue mais inévitable. Mais l'autre problème technique du vieillissement de cette chère console était son système d'insertion des cartouches. Nintendo of America décida de changer complètement le design de la Famicom lors de l'importation de la console pour qu'elle ressemble moins à un jouet.



En effet, elle sortit aux États-Unis en 1985 et le crash du Jeu Vidéo de 1983-1984 est encore récent. L'un des moyens de reconquête du marché est donc d'essayer d'amenuiser le côté jouet pour enfants des consoles et d'en faire un système de divertissement de Nintendo (d'où l'acronyme N.E.S.). Selon moi, la présence de ce système d'insertion est due à la volonté de Nintendo de se rapprocher de la forme d'un magnétoscope et visiblement, je ne suis pas le seul à le penser, [en fait](#) ! L'idée n'est pas mauvaise en théorie mais en pratique, ce système n'était pas d'une qualité suffisante et finissait par se relâcher. Il faut savoir que, lorsqu'on enfonce la cartouche dans son slot, le principe se rapproche d'un système ZIF (Zero Insertion Force). Mais après quelques années d'utilisation, les pins du connecteur avaient tendance à plier. Le contact devenait donc de plus en plus difficile à se faire et des artefacts apparaissaient à l'écran ou le jeu refusait tout simplement de se lancer. Il est maintenant aisé de se procurer des connecteurs à 72 pins pour NES sur eBay actuellement et quelques coups de tournevis règlent l'affaire (même pas besoin d'avoir de connaissances en

électronique) mais le seul moyen que mon esprit de jeune garçon avide de continuer à jouer trouva fut de placer un objet juste un peu plus épais que l'espace entre la cartouche et le haut du boîtier pour forcer légèrement l'insertion, comme un tasseau de bois ou un bout de gomme.

J'avais acheté ma console au magasin de jouets situé juste à côté de chez moi. Avec quelques amis, c'était vraiment notre repaire. Nous y étions tous les jours après l'école, nous discussions et nous nous y retrouvions pour nous amuser. Pour les adultes, c'était le bar du quartier, pour nous, c'était le magasin de jouets : moins d'alcool et plus de jeux vidéo, le pied ! Forcément, au fil des années, nous avons sympathisé avec le gérant et l'aidions même à faire les paquets cadeaux et distribuer les catalogues. Par conséquent, nous étions en position privilégiée lorsqu'est apparue la borne de démonstration NES et ses 12 cartouches, la borne Nintendo M82 dont [voici quelques images](#). Imaginez le bonheur pour des gamins comme nous : une NES, 12 jeux et du temps pour y jouer gratuitement. D'autant plus que, petit à petit, nous avons trouvé comment régler les switches à l'arrière de la machine pour augmenter le temps de jeu. Il fallait bien veiller à remettre le compte à rebours sur quelques minutes après, mais le gérant le tolérait.



Nous passions donc régulièrement nos fins d'après-midis sur les jeux les plus célèbres de la NES comme Super Mario Bros., Punch Out ou Kid Icarus, mais sur d'autres titres moins connus comme Double Dribble et son écran-titre avec une voix qui prononce un « Double Dribble » étouffé et parasité ou Track & Field 2 et son Taekwondo pas très maniable ou son épreuve de Canoë dans laquelle il était dur de passer les portes, surtout en arrière. Je me souviens aussi de petites blagues que l'on faisait. Je ne sais pas si c'est possible avec une console normale ou si c'était spécifique au M82, mais la 2^{ème} manette contrôlait aussi les mouvements du personnage à l'écran dans certains jeux. On s'amusait donc à perturber les actions du premier joueur, qui se demandait ce qu'il se passait. Bizarrement, on trouvait ça très amusant, mais l'autre moins. Il nous arrivait aussi de jouer au plus malin. Si, en revenant de l'école, on trouvait quelqu'un d'autre en train de jouer, le but était de fondre sur la proie par derrière tout en évaluant son niveau de jeu et demander à jouer avec lui. Quand le jeu s'y prêtait (Double Dragon, par exemple), on faisait alors mine de ne rien connaître au jeu et d'être complètement nul. Petit à petit, on augmentait notre niveau de jeu pour finir par faire des combinaisons de jeu incroyables ou prendre des passages secrets qui laissaient le premier enfant complètement pantois. La réflexion récurrente était alors : « Bah, je ne sais pas comment j'ai fait ça. J'ai pas fait exprès ! ».

Game Boy : Nintendo m'a encore tuer - ma première console portable

Après l'épisode NES, j'étais donc conquis par les consoles de salon, mais je n'étais pas au bout de mes surprises puisqu'apparurent les consoles portables. Les machines portables n'étaient pas nouvelles puisqu'il existait déjà les Game & Watch, toujours de chez Nintendo et à nouveau inventés par Gunpei YOKOI, mais le fait de ne pas pouvoir changer de jeu rendait leur utilisation onéreuse. J'ai eu l'occasion de jouer avec la petite Game Gear et son autonomie de 2 heures, à la Lynx et California Games (je ne me souviens d'aucun autre jeu) et d'avoir été ébahi par la PC Engine GT Turbo, véritable Rolls Royce des portables, directement compatible avec la ludothèque de la PC Engine, console de salon de NEC, avec un écran aussi magnifique que son prix ou plus tard avec la Neo Geo Pocket, surfant sur le rêve des joueurs d'avoir une console SNK mais ma première console portable fut évidemment une Nintendo.



Je réussis à me procurer une Game Boy en avant-première, grâce à un ami. Elle venait directement des USA avec sa mallette horrible faite de plastique dur, son adaptateur secteur et quelques jeux dont Super Mario Land 1 pour 1000frs si je me souviens bien. Mais ceux qui m'ont le plus marqué, c'est surtout Marioland 2, Tetris, Radar Mission, Gargoyle's Quest ou encore Motocross Maniacs. J'avais même réussi à trouver The Legend of Zelda : Link's Awakening dans une petite ville du Gard, Sommières (comprenant moins de 5000 habitants). Je n'en croyais pas mes yeux et le demandai immédiatement à mes parents. J'ai ainsi pu passer le reste des vacances les bras pliés, les yeux rivés sur l'écran monochrome. Mes parents m'obligeaient à sortir de temps en temps. Je devais donc, sur la terrasse, me contorsionner pour trouver la meilleure position par rapport au soleil afin de voir sans que l'écran m'éblouisse. Dur, dur ! Mais le jeu en valait largement la peine.



Plus tard, j'achetai la Game Boy Pocket en 1996. C'est véritablement le renouveau de la machine. Il aura fallu attendre plus de 6 ans et l'arrivée des Pokémon pour rebooster les ventes de la portable vieillissante et donner à Big N l'envie de moderniser sa portable. Elle est plus légère et petite que sa grande sœur et avec pratiquement autant d'autonomie et la moitié des piles mais sans amélioration technique. Les premières arrivèrent avec la Game Boy Color en 1998. Comme son nom l'indique, elle introduisait les couleurs dans la gamme Game Boy. Enfin, « quelques couleurs » serait un terme plus approprié puisque l'on passe de 4 nuances de gris affichables à une cinquantaine parmi une palette de 32 768. Nintendo eut la brillante idée de sortir pour l'occasion Link's Awakening DX, une version spécialement colorisée de l'original avec un palais supplémentaire dont beaucoup d'énigmes sont liées à l'utilisation de la couleur. Il ne m'en fallait pas plus pour racheter la console. Cinq années s'étant écoulées entre les deux versions, j'avais donc eu le temps d'oublier un peu l'histoire et ce fut à nouveau un vrai plaisir. Et ce n'est ni la première ni la dernière fois que Nintendo utilisera le stratagème du « redesign » de console portable pour booster les ventes puisqu'il opérera de la même façon pour la GBA et la DS.



D'ailleurs, en parlant de la Game Boy Advance, je ne peux réprimer un coup de gueule contre Nintendo et ses designs multiples : la GBA 1ere du nom m'a bien gâché mon expérience avec cette console 32 bits. Comme vous vous en doutez à la lecture des derniers paragraphes, j'étais un joueur de Game Boy. Effectivement, l'écran n'était pas terrible mais ses qualités en termes d'autonomie et de ludothèque compensaient ses défauts. Alors, vous pensez bien que j'attendais la GBA avec impatience. Je l'ai achetée à sa sortie en 2001. Parmi les jeux du line up, j'ai acheté Konami Krazy Racers, Kuru Kuru Kururin, F-Zero : Maximum Velocity ou Super Mario Advance 1 de Nintendo. La GBA a connu nombre de portages et la série des Mario Advance a commencé la série en beauté puisque c'est une collection de portage des anciens jeux Super Mario. Le premier Mario Advance est la version « All Stars » de Super Mario Bros. 2. Suivront ensuite chronologiquement les portages de Super Mario World, Yoshi's Island et Super Mario Bros. 3. J'avais également entendu du bien de Rayman advance (attendez, LE Rayman de la PS1 sur une portable ?!). Puis, avec le 1er Castlevania, Circle of the Moon, les premiers doutes sont arrivés. Il était vraiment sombre ! Petit à petit, je me suis rendu compte que c'était plutôt l'écran de la GBA qui est mauvais. Il faut de la lumière mais il ne faut pas trop de soleil ou alors il faut se pencher. J'avais beau me contorsionner, la visibilité était médiocre. En 1989, ça pouvait aller, mais en 2001 je ne trouvais plus ça acceptable. J'ai donc progressivement arrêté de jouer à cette console. Et, au lieu d'être réjoui à l'idée de la SP (que je

trouvais très bien chez un pote), j'étais tellement dégoûté de mon expérience avec la 1ère que je l'ai boycottée. Nintendo s'était trop fichu de moi : ils auraient dû sortir la SP directement. Le résultat est que je ne jouerai donc pas avec une console portable de Nintendo pendant presque 3 ans, jusqu'à la sortie de la DS. Et encore, j'étais réticent et j'avais posé de strictes conditions lors d'un pacte conclu entre eux et moi (même si j'étais le seul au courant). Mais ceci est traité dans la section de ce témoignage concernant la portable aux deux écrans.

SNES : l'âge d'or des consoles de salon

À la fin des années 1980, Nintendo était confortablement installé dans sa position de leader du marché des consoles 8 bits qu'il dominait de la tête, des épaules et même des chevilles. La firme de Kyôto ne voyait donc aucune raison à remplacer sa console phare. Mais cette maison de jouets reconvertie dans l'électronique allait apprendre à ses dépens que le cycle de vie d'une génération de consoles n'est pas éternel. NEC et SEGA ont en effet dégainé, respectivement, leur PC Engine en 1987 et leur Megadrive en 1988. Voyant ses parts de marché chuter, Yamauchi est contraint de demander à Masayuki Uemura, le concepteur de la Famicom, de plancher sur la petite sœur de cette dernière. À la surprise générale des ingénieurs, Yamauchi a même annoncé dès 1987 à la presse japonaise qu'il était temps de remplacer leur machine 8 bits. Uemura et son équipe s'attaquèrent donc à ce nouveau défi pendant les deux années qui suivirent. La conception de la machine se fit autour d'un processeur cadencé à seulement 3.55MHz mais épaulé par une puce graphique capable d'afficher 256 couleurs parmi 32 768 dans 8 différents modes graphiques, dont le fameux [Mode 7](#) qui permettait zooms et rotations des décors et des sprites. Cependant, les capacités sonores ne sont pas en reste avec une puce de SONY désignée par Ken Kutaragi, le père des Playstation, si puissante qu'elle permit de [pallier les problèmes d'animation](#) dans les jeux quand les sprites se faisaient trop nombreux. Accessoirement, elle permettait l'utilisation de 8 voies stéréo et d'échantillons sonores qui lui permirent d'avoir des musiques parfois magistrales comme dans [Final Fantasy 6](#). Pour des oreilles n'ayant pas l'habitude des sonorités de l'époque, ça peut paraître saturé et manquer d'ampleur mais, croyez-le ou non, c'était magistral pour les joueurs des années 90 !.



Grâce à l'effet d'annonce de son président, Nintendo put ralentir les ventes de ses concurrents et la Super Famicom sortit ainsi le 21 novembre 1990 au Japon à 21h. Malgré son prix élevé de 25 000 yens, soit le double de celui de la Famicom et probablement 30 à 40% supérieur à celui de la Megadrive, les ventes furent prodigieuses. Les 300 000 consoles de la 1^{ère} fournée partirent en quelques heures. Le dérangement occasionné obligea le gouvernement japonais à promulguer une nouvelle [loi](#), après [celle](#) due à la sortie de Dragon Quest III, pour interdire une sortie en dehors des week-ends. Même si la Megadrive réussit à résister au début avec ses portages réussis de jeux d'arcade et surtout en Europe grâce au capital sympathie créé par la Master System, cette « guerre

des 16 bits » fut remportée par Nintendo avec 49 millions de ventes pour la SNES contre environ 40 millions pour la Megadrive. Nintendo sépara le monde en trois grandes régions et nomma légèrement différemment sa console en fonction. La Super Famicom au Japon, la SNES aux Etats-Unis et la Super Nintendo européenne étaient incompatibles entre elles.

Ainsi, l'ultime console, celle qui animait mes rêves les plus fous, arriva en France quelques années après la Game Boy : la Super Nintendo. Il faut se remettre dans le contexte historique de l'époque. La console sortit en avril 1992 en France, j'avais 13 ans et étais déjà accroc aux jeux vidéo depuis presque 7. En plus de cela, un pote du collège, en dépit de mes avertissements (pas de garantie, que des jeux en japonais,...) avait acheté une Super Famicom japonaise quelques mois plus tôt et j'avais forcément profité des Mario et autres Goemon. Le 11 avril 1992 arrive enfin et je l'achète immédiatement pour 1290frs avec 2 manettes et Super Mario World. Et oui, les consoles étaient, en ces temps préhistoriques, livrées avec 2 manettes et un ou plusieurs jeux. Je n'arrivais pas à croire qu'elle fut mienne. À tel point que le lendemain matin, à mon réveil, je croyais à un rêve. Quel ne fut pas mon soulagement lorsque, me jetant au pied de mon lit, je vis la boîte de la console et la Belle, bel et bien branchée à ma TV. Durant de nombreuses années, je pus m'extasier devant Super Mario 4, Zelda 3, Super Mario Kart (le nombre de parties qu'on a pu faire avec un ami, à jouer jusqu'à « pas d'heure »), Star Fox, Pilotwings, Street Fighter 2,...

À propos de ces derniers, je les avais achetés aux USA. En effet, à l'été 1992, mes parents et moi-même fîmes un séjour de 3 semaines dans ce pays (New York, Washington, LA, Las Vegas et San Francisco mais vous vous en fichez) et, connaissant l'existence de l'adaptateur AD-29, je demandai à mes parents des jeux SNES. Le choix de Street Fighter 2 était évident pour tout le monde et celui de Pilotwings moins mais la passion de mon père pour le pilotage et les simulations d'avion avait probablement déteint sur moi. Un autre choix évident était alors The Legend of Zelda : A Link to the Past. Étant loin d'être à l'aise avec l'anglais, je décidai de porter mon choix sur un autre titre... roulement de tambour, accrochez-vous bien à votre souris... Rival Turf ! Et oui, une pâle copie de Final Fight, inconnue de la plupart des joueurs, Beat Them All de base, qui fait son boulot mais qui est sans âme. Je comprends mes motivations mais si je remontais le temps maintenant, je me donnerai des baffes ! (En fait non, si je pouvais remonter le temps, j'irais aux USA en 92 et je m'obligerai à acheter Zelda 3).



Je ne peux cependant passer au paragraphe suivant en oubliant des pans essentiels de la ludothèque de la 16 bits de Nintendo ! Comme je l'évoquais à l'instant, l'un des jeux qui m'ont le plus marqué sur cette console a été The Legend of Zelda : A Link to the Past. Comme beaucoup, l'introduction dans laquelle on se promène dans un pays d'Hyrule sous la pluie restera à jamais dans ma mémoire. Ce n'est pas pour rien que [cette magnifique création](#) d'Orioto a longtemps été mon fond d'écran (et il m'a d'ailleurs valu quelques commentaires de la part de collègues chercheurs japonais lorsqu'ils l'ont remarqué en pleine présentation). L'aventure de ce 3^e volet est grandiose, les donjons sont parmi les plus inventifs, l'histoire est classique mais toujours aussi efficace. Le seul regret que j'ai eu concernait la 2^e quête. Dans les magazines, cette information circulait depuis un certain moment : ce Zelda 3 comportera deux quêtes distinctes, ce sera magnifique. Et effectivement, on peut dire que la 1^{ère} partie du jeu qui correspond à la récolte des 3 cristaux dans le « Light World » est une 1^{ère} quête. Pour mon grand malheur, ce n'est pas du tout ça que j'avais en tête. Il y avait déjà eu une expérience de « 2 quêtes » dans le tout premier Zelda sur NES. Miyamoto et son équipe avaient alors proposé aux joueurs de refaire l'aventure avec les 9 donjons à des emplacements et des configurations différentes et des ennemis plus puissants, il me semble. C'est à ça que je m'attendais, finir le jeu entièrement, avec le générique et ensuite de tout refaire. Ce fut un petit coup dur mais ça ne m'a pas empêché de classer Zelda 3 à la 1^{ère} position de mes classements des [jeux SNES](#), des [différents Zelda](#) ou des [meilleurs jeux des années 1990](#).



De toute façon, la console disposait de très bons jeux. Je me souviens de Super Tennis ou de Super Soccer qui marquaient les débuts du sport sur Super Nintendo. Super Soccer étonnait avec sa vue derrière le footballeur qui, à l'image de PES sur 3DS, est à mon avis surtout faite pour mettre en valeur le mode 7 ici (et la 3D relief sur la nouvelle portable). Quant à Super Tennis, je n'aurais qu'une citation à écrire : « [Fermez les yeux et écoutez. Écoutez-moi ce son](#) ». L'un des soucis avec cette console était le prix des jeux. Ils pouvaient coûter jusqu'à 590frs soit 90€, sans prendre en compte l'inflation. Ça met en perspective la « chance » qu'on a actuellement avec l'import de Grande-Bretagne permettant d'avoir des nouveautés à moins de 40€.

La Super Nintendo, c'est aussi le début de beaucoup de sagas qui perdurèrent de nombreuses années sur différentes générations de machines. Parmi les plus connues, on peut citer Donkey Kong Country, Star Ocean, Star Fox ou Pilotwings. Mais j'aimerais me concentrer sur 2 autres séries encore. La première est F-Zero, un jeu de course futuriste dans lequel on pilote un engin filant à une allure

faramineuse, pouvant approcher les 1000km/h ! Ce jeu absolument affolant mettait lui aussi en avant le fameux [mode 7](#), un des 8 modes graphiques de la console. Il permet une application de textures sur des images tout en appliquant zooms et rotations, le tout de façon hardware donc sans perdre de précieuses ressources. F-Zero est sorti 2 mois après la sortie de la console et a fait grand bruit. Il était impressionnant, très jouable et très fluide, assez beau dans son genre et disposait de pas mal de courses différentes. Avec les différentes coupes et les variations sur les circuits, il y avait de quoi faire.

L'autre saga qui a marqué mes années de joueur et qui continue à le faire actuellement, c'est évidemment Super Mario Kart. Cette autre saga de jeu de course marche sur les plates-bandes de F-Zero mais avec deux différences notables. La première est la présence d'armes qui viennent chambouler les courses et y ajouter du piment (avec un système « aléatoire » favorisant le joueur lorsqu'il est en queue de peloton et une Princess Peach totalement « cheatée ») et surtout un mode 2 joueurs. Ce dernier permettait de faire des championnats à deux joueurs et ça change tout ! Ne serait-ce qu'au niveau graphique puisque, [dit-on](#), le fait qu'il y ait toujours uniquement un demi-écran disponible pour la conduite même lors du jeu solo serait dû à ce mode deux joueurs. Mais ce n'est qu'un petit désagrément face à un fun transcendé par la présence d'un ami à nos côtés à qui faire des crasses, sur lequel crier ou qui lâche malencontreusement sa manette de jeu, par inadvertance bien entendu !

On peut parfois définir une console par un genre de jeu emblématique. La PC Engine est LA console des Shoot Them Up, la Neo Geo est LA console des jeux de combat (VS fighting et Beat Them All) et, pour moi, comme vous le verrez plus tard, la Nintendo 64 est LA console du multi local. De la même manière, à l'époque, la Super Nintendo est LA console des RPG japonais. Loin de moi l'idée d'occulter la qualité des autres genres représentés sur la machine (plates-formes, combat, sports en tous genres, action,...) mais il faut avouer que le nombre d'excellents jeux de rôle et d'aventure sur la 16 bits de Nintendo est absolument ahurissant. Mais malheureusement, ce qui l'est tout autant est la rareté des sorties de ces jeux en Europe. Alors qu'au Japon ou aux Etats-Unis, ils ont eu des perles comme Chrono Trigger, Seiken Densetsu 3, Final Fantasy 4 à 6, Dragon Quest 4 à 6 ou Super Mario RPG, en France, on a certes eu quelques grands jeux comme Zelda 3 ou Secret of Mana mais il en manque une pelletée ! Il aura fallu attendre des années avant d'avoir les essentiels cités plus haut. Cependant, pauvres petits européens que nous étions, cinquième roue du carrosse de notre état et alors que Nintendo Japan avait encore du mal à nous situer sur la carte, nous jouions avec ce qu'on nous donnait à picorer dans ce domaine. J'ai fini Zelda 3 plusieurs fois, j'ai même fait Mystic Quest Legend en allemand pendant un séjour en Autriche sans vraiment comprendre quoi que ce soit. Je me souviens juste des graphismes simples mais efficaces dans une aventure sympathique. En vacances chez ma grand-mère, mon petit cousin m'avait prêté Illusion of Time moins de 2 jours avant notre retour au bercail.

Votre mission, si vous décidez de l'accepter, sera de terminer ce RPG d'une durée de vie normale de 20 à 30 heures avant votre départ. Vous avez 42 heures. Comme toujours, si vous étiez pris ou tué, le département d'État niera avoir eu connaissance de vos agissements. Ce message s'autodétruira dans 5 secondes. . Bonne chance, Jim.

Ma « carrière » de joueur

Un adolescent n'étant pas aussi résistant au manque de sommeil qu'un agent secret, je n'ai malheureusement pas réussi ma mission. J'ai même été capturé par un couple de dangereux terroristes et emmené dans un véhicule pour un périple de 700 km à travers les steppes françaises en direction d'une jungle urbaine surveillée 24h/24 par un œil omniscient trônant à 320m de hauteur. Et jamais le département d'État ne reconnut mes agissements malgré mes nombreux courriers.

Megadrive : Bonus stage

Je n'ai jamais eu en ma possession mais j'y ai tout de même suffisamment joué pour rassembler quelques souvenirs qu'il me reste de mes heures de jeu avec cette console chez des amis.

L'histoire de la Megadrive de SEGA commence en fait avec la Master System. L'époque ? 1988. Le lieu ? Uniquement l'Europe. En effet, la 8 bits de la firme au garçon simiesque aux grandes oreilles (je comprends mieux pourquoi SEGA est passé de Alex Kidd à Sonic, c'est pour qu'on puisse trouver des périphrases bien plus percutantes !) s'est littéralement faite balayer par la NES avec, pour cette dernière, 92% de parts de marché au Japon et 95% aux USA¹. À tel point que, en Amérique, on ne jouait pas aux jeux vidéo à la fin des années 80 mais à la Nintendo (et encore en 1992 d'après ma propre expérience). Le salut de SEGA a été dû au fait que Nintendo a délaissé quelque peu l'Europe. La sortie française tardive de la NES en 1987 en est un exemple². Cela a permis à SEGA de faire presque jeu égal chez nous avec 1,2 million de Master System contre 1,8 million de NES³ soit un ratio de « seulement » 60% pour cette dernière. C'est conforme à mes souvenirs puisque même si, dans mon collège, il y avait une majorité de possesseurs de NES, je me souviens de quelques troublions accompagnés de leurs Master System.



Afin de frapper un grand coup, SEGA décide de sortir, dès la fin 1988 au Japon, une console 16 bits. Cette nouvelle machine est dotée d'un processeur Motorola 68000 (une célébrité alors car il équipe de nombreux appareils connus comme les premiers Macintosh, l'Atari, l'Amiga, la Neo Geo mais aussi les calculatrices TI-89). Il est ici cadencé à environ 8 MHz et accompagné d'un Z80 (pour, entre autres, la [compatibilité](#) avec la Master System) et de 72kio de mémoire. Le processeur graphique

¹ Source : [Wikipédia](#)

² Pour en savoir plus, je vous invite à lire « L'Histoire de Nintendo, tome 3 » de Florent Gorges, entièrement consacré à la NES avec notamment (et enfin !) un chapitre sur l'histoire française de la console

³ Source : Pix'n Love via [Petite-8bit](#)

descend de celui de la Master System et permet plusieurs résolutions dont la plus utilisée est le 320 par 224 avec 64 couleurs parmi 512. Enfin, la puce sonore permet 6 voies FM via 2 puces sonores. Comparée à sa concurrente directe, la Megadrive a une meilleure résolution et permet des animations plus rapides mais a une palette plus pauvre que la SNES, n'a pas autant d'effets spéciaux et est moins performante au niveau sonore. Cependant, SEGA mise beaucoup sur les portages de jeux d'arcade, domaine dans lequel la compagnie excelle. Ajoutez à cela plus de 2 ans d'avance sur la Super Nintendo et une absence de système de verrouillage des jeux par région et vous avez une combinaison gagnante,... du moins au début. La Megadrive garde en effet son avance grâce à des titres phares comme les Sonic, Aladdin ou Mortal Kombat dans une version non censurée. Pourtant, SEGA a très bien maîtrisé la sortie de Sonic 1 aux Etats-Unis puisqu'il y sort le 23 juin 1991, seulement 2 mois avant la Super NES là-bas. Peut-être grâce à cela, la Genesis, comme elle se nomme sur le Nouveau Continent, car le nom Megadrive était déjà pris, fait presque jeu égal avec sa concurrente. Par contre, elle a du mal à percer au Japon où elle se fait dépasser par la nouvelle machine de Nintendo. Il n'y a, à nouveau, qu'en Europe où le succès est plus conséquent. Au final, avec environ 40 millions de Megadrive vendues, c'est le plus gros succès de SEGA et elle n'arrive pas loin de la SNES et de ses 49 millions d'unités dans le monde. La répartition se fait grossièrement de la façon [suivante](#) :

Super Nintendo : 49M dont 23 aux USA, 17 au Japon et 9 dans le reste du monde

Megadrive : 40M dont 20 aux USA, 15 millions dans le reste du monde⁴ et 5 millions pour les autres sociétés ayant, plus tard, obtenu les droits de fabrication de la console.

Mais avant d'accorder des licences à d'autres constructeurs, la maison de Yû Suzuki a tout tenté pour contre-attaquer Nintendo. Il y eut tout d'abord des campagnes marketing agressives avec le fameux slogan « [Genesis does what Nintendon't](#) » aux USA, que l'on pourrait maladroitement traduire par « Megadrive fait ce que Ninten-non ». Mais il y a, bien sûr, le slogan français « [SEGA, c'est plus fort que toi](#) ». Ce slogan a suffisamment marqué les esprits pour que la troupe comique des Nuls parodie la publicité avec leur humour légendairement lourd en « [SIDA, c'est plus fort que toi](#) ». Comme cela ne suffisait pas, SEGA a alors commis une suite de périphériques aux succès décroissants. Le premier d'entre eux fut le Mega-CD, un lecteur de CD ajoutant quelques capacités supplémentaires qui manquaient à la console telle que le zoom et la rotation des sprites ou une version à 12,5MHz du processeur central. En ces temps reculés, le CD-ROM était synonyme de technologie d'avant-garde et SEGA désirait aussi concurrencer NEC au Japon et le CD-ROM² de sa PC-Engine. Malheureusement, les capacités vidéo n'étaient pas à la hauteur et la vitesse de lecture à 150kio/s (1x) ne permettait finalement d'avoir que des vidéos de piètre qualité. Je me souviens avoir joué à Road Avenger, un clone pixelisé de Dragon's Lair pour le gameplay et de Duel pour l'histoire.

⁴ Ma boule de cristal personnelle me suggère, comparant les chiffres régionaux sur Super Nintendo, une répartition à peu près égale de Megadrive en Europe et au Japon. Ceci correspondrait à de belles ventes européennes et un peu moins belles au Japon.

Ce QTE géant ne demandait de toucher à la manette qu'une fois de temps en temps et le dessin animé auquel on assistait n'était pas inintéressant mais la compression le rendait vraiment très laid. Le MegaCD est un demi-échec puisqu'il s'est tout de même vendu à 6,5 millions d'exemplaires dans le [monde](#)⁵.

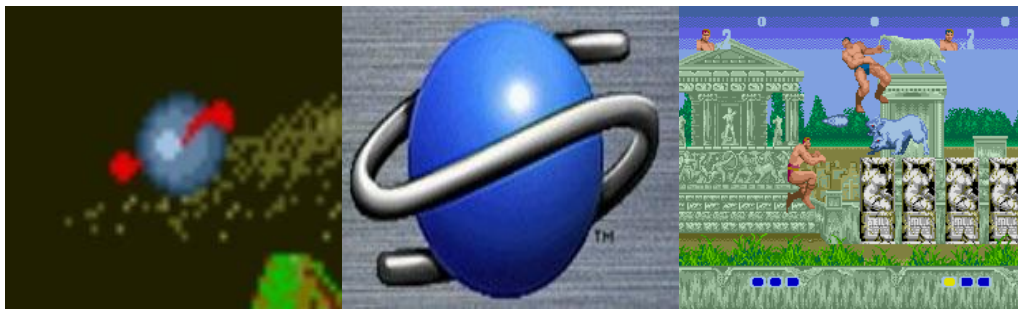


Pour continuer à pallier le déclin de sa console, SEGA s'est entêté dans les périphériques, les nouveaux designs que furent les Megadrive II et 3 et le 32X. Ce dernier est un adaptateur qui se branchait comme une cartouche normale et était censé transformer la Megadrive en console 32 bits, vers la fin de l'année 1994. Malheureusement, seuls 36 jeux sortirent sur ce support, pas de quoi contenter les quelques joueurs qui avaient craqué pour ce joujou alors que la Saturn et la Playstation étaient déjà sorties depuis 1 mois. Ce n'était d'ailleurs, stratégiquement, pas une très bonne idée de « partager » le marché 32 bits avec 2 appareils pour une seule marque. Avec moins de 700 000 ventes, ce support est un vrai échec, même s'il était, a posteriori, prévisible. Malgré tout, SEGA persiste et signe en sortant des appareils au succès de moins en moins bon en termes de ventes même si les idées sont parfois intéressantes. Outre les multiples redesigns cités précédemment qui changent non seulement avec le temps mais aussi avec la région (PAL ou NTSC), on peut citer le MultiMega, une Megadrive intégrant directement le MegaCD et pouvant aussi servir de lecteur de CD-Audio (trans)portable (appelé Wondermega dans sa version fixe), la Nomad, console portable directement compatible avec les cartouches Megadrive ou la Firecore, une sorte de Megadrive sortie en 2009 avec des jeux intégrés. Et ceci ne constitue qu'une sélection parmi toutes les [variations](#) qui existent !

⁵ Autre source : le Podcast 77 de Gameblog sur les consoles de la lose à 11 m35s.



Sur un plan personnel, la première fois que j’ai vu la Megadrive, c’était chez un ami, le même que celui auquel je fais référence dans la partie « Point and Click » avec Maniac Mansion. Et ce ne fut pas très glorieux. Il m’avait fait jouer à *Altered Beast* et j’avais trouvé la maniabilité très rigide, les couleurs trop pâles et l’animation du héros hachée. En plus, les monstres étaient vraiment très bizarres avec ces cochons-chiens bleus ou marrons, et les squelettes en toge. La seule chose qui m’avait impressionné, c’était l’écran qui apparaissait lorsqu’on récolte 3 bonus (à noter qu’ils ont un peu la forme du futur logo Saturn) et qu’on se transforme en loup-garou.



Heureusement, j’ai rapidement pu essayer [d’autres jeux](#) pour me forger ma propre opinion sur la bête, une opinion forcément biaisée et subjective étant donné le contexte mais j’y reviendrai un peu plus tard. En exceptant les jeux estampillés Sonic, celui qui m’a le plus marqué, c’est *Streets of Rage 2*. Ce *Beat Them All* n’était peut-être pas aussi beau que *Final Fight* sur Super Nintendo mais je le trouvais plus souple, plus dynamique et plus énergique que ce dernier. Mais surtout, on pouvait y jouer à 2 simultanément ! Et ça change tout. Non seulement on pouvait s’épauler d’un partenaire humain pour parcourir ces rues enragées mais il était possible de réaliser des combos ensemble, ou du moins des enchaînements à 2 sur un même ennemi, projeter son partenaire en l’air pour sauter plus haut,... Ça ajoutait vraiment un « plus » indéniable rendant d’autant moins acceptable l’impossibilité de jouer à plusieurs sur le titre de Capcom chez la concurrence. Mais « pas de violence, c’est les vacances » comme dirait ce cher [Saturnin](#). Et justement, sur Megadrive est née une série de jeux très zen, d’un zen subaquatique même puisqu’il s’agit de *Ecco the Dolphin*. Ici, le joueur est aux commandes de ce mammifère marin et doit utiliser son sonar et sa gracieuse élégance de navigation sous-marine pour retrouver la faune de la crique dans laquelle il habite qui a été aspirée par un vortex. En chemin, il croisera une vieille baleine et ira jusqu’à Atlantis. Ce jeu d’exploration/action en vue de côté était original à plus d’un titre. Sa relative non-violence apportait une vague de fraîcheur

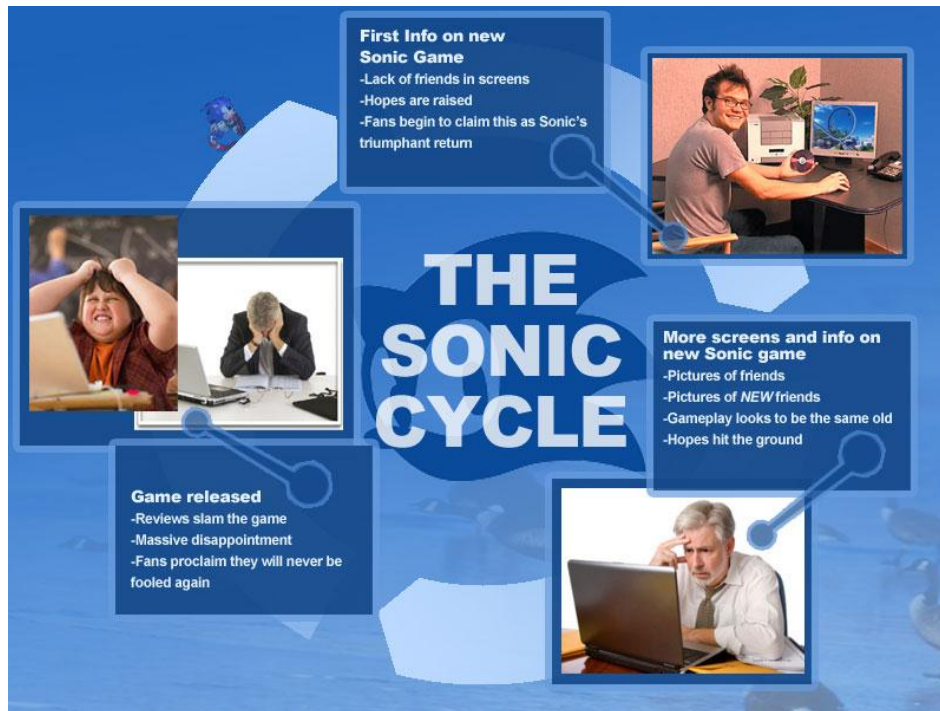
face aux Rambo, Shinobi et autres Golden Axe. La part d'exploration n'était pas négligeable ici et on avait presque l'impression de se retrouver dans un monde ouvert agrémenté de quelques énigmes. Enfin, le 2^{ème} épisode ajouta des niveaux au gameplay différent, ressemblant plus à une course vue de dos, en pseudo 3D, ce qui ajoutait de la variété au gameplay de cette saga. Parmi les nombreux jeux qui sortirent sur Megadrive, je citerai également Landstalker, un jeu d'aventure en 3D isométrique excellent mais avec des phases de plates-formes pas du tout adaptées à cette vue, c'était à s'en arracher les cheveux ! Je me suis aussi beaucoup amusé avec Super Monaco GP, un jeu de Formule 1 très arcade, speed et fun et aussi avec Moonwalker, le jeu « starring Michael Jackson » dans lequel les équipes de SEGA avait réussi à conserver l'ambiance particulière du film ainsi que les mimiques et les onomatopées de l'artiste.



Mais abordons un sujet qui fâche car j'ai toujours eu une relation étrange avec Sonic. Je trouve que SEGA a marqué un grand coup avec ce personnage et qu'ils l'ont sorti au bon moment et avec le bon type de jeu. Le but avoué était évidemment de concurrencer le côté tranquille et calme de Mario en réalisant un jeu de plates-formes speed et dynamique. Pari réussi. Mais, lorsque j'analyse ma réaction face aux jeux de plates-formes, 2D ou 3D, du hérisson bleu, je m'aperçois de plusieurs choses. Tout d'abord, je n'en ai fini aucun. Que ce soit au début des années 90 sur Megadrive, 10 ans plus tard sur Dreamcast ou plus récemment sur console virtuelle, je m'arrête toujours au milieu. Ce n'est pas une question de rejet puisque je me remets toujours à jouer aux Sonic avec plaisir. Ce n'est pas une question de difficulté car il est généralement possible de foncer à travers les niveaux et on trouve toujours, çà et là, des anneaux retardant ainsi la mort. J'aime beaucoup certains passages, notamment dans l'eau avec la gestion de l'air, la découverte incroyable de l'existence du Sonic d'Or dans le 2^{ème} épisode ou lorsqu'il y a beaucoup de loopings. Mais le gameplay est confus, brouillon et contradictoire. Le jeu va souvent tellement vite qu'on n'a pas le temps de voir les ennemis arriver. Ils auraient dû, comme dans d'autres jeux, penser à faire un léger zoom arrière proportionnel à la vitesse du héros. Mais peut-être n'était-ce pas possible techniquement sur Megadrive ?⁶ La gestion de l'inertie du hérisson est souvent source de problèmes de maniabilité et ça m'a beaucoup gêné. Enfin, c'est un jeu qui se veut ultrarapide mais par contre, il faut tout de même explorer les niveaux de fond en comble pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Et dans ces moments-là, on ne peut pas aller vite. Or, la maniabilité est carrément médiocre quand Sonic ne fait que marcher. Et malgré tout

⁶ Si jamais c'est le cas dans certains épisodes, n'hésitez pas à me le faire savoir (je pense notamment à ceux en 2,5D).

ça, j'attends toujours le prochain Sonic avec une certaine impatience, piégé que je suis dans le « Cycle Sonic ».



Mais je m'aperçois alors que j'écris cette section que ma passion pour le retrogaming date peut-être de cette période, d'ailleurs. Je me souviens avoir tenu un stand « Jeux Vidéo » à la fête de mon ancien collège. Ça devait être vers juin 1995 et, pour amuser les petits collégiens, on avait apporté une télévision et une Megadrive avec Road Rash et sûrement d'autres jeux. Ils étaient aux anges et on avait eu pas mal de succès avec ce jeu de moto dans lequel il était possible et même recommandé de tabasser ses adversaires afin qu'ils tombent en nous laissant gentiment leur place. Je dois avouer qu'avec le recul, je ne suis pas très fier d'avoir choisi ce jeu-ci et non pas un Castle of Illusion avec une ambiance plus sympathique et bucolique.

Car, en effet, les jeux Disney ont toujours été plus conseillés pour les petites têtes blondes. Et ce fut aussi le cas sur Megadrive. La compagnie de M.Walt a d'ailleurs produit sur la console de SEGA un certain nombre d'excellents jeux dérivés de ses films ou de ses personnages. Ceux dont je vais parler, qui sont pour moi les plus réussis, sont tous des jeux de plates-formes, peut-être le genre le plus prolifique de cette génération. Le premier auquel je me suis frotté fut Castle of Illusion. Ce premier jeu Megadrive avec Mickey Mouse comme héros était vraiment magnifique, avec des décors variés (forêt, monde de jouets, château hanté,...), une bonne jouabilité et des musiques sympathiques. Ne voulant pas s'en laisser conter, Donald a aussi eu droit à son propre jeu, Quackshot. Ce jeu d'action/plates-formes avait une maniabilité plus rigide que Castle of Illusion mais était aussi plus agressif avec un Donald maniant la ventouse comme personne. En plus, Donald pouvait récupérer des ventouses de différentes couleurs qu'il devait utiliser à bon escient pour immobiliser ses ennemis, s'en servir comme marche ou s'accrocher à des oiseaux. Une certaine non-linéarité était également

de la partie puisqu'on pouvait choisir sa prochaine destination sur une carte, même si certains endroits nécessitaient l'obtention préalable d'un objet spécial. Mais ma préférence dans les jeux Disney revient bien entendu à la version Megadrive d'Aladdin, sorti en 1993. Ce magnifique jeu de plates-formes a été créé par David Perry, game designer dont les jeux les plus célèbres sont MDK et Earthworm Jim mais aussi le très maladroit Enter The Matrix. Aladdin réunissait les ingrédients parfaits pour cette adaptation : des graphismes très proches du film d'animation original, des musiques très bien adaptées avec les capacités sonores de la bécane et surtout une excellente jouabilité et une animation sans faille. Le résultat donnait véritablement la sensation au joueur de se retrouver au cœur du dessin animé et ce, peut-être pour la première fois d'une façon aussi fidèle. Il se trouve que deux compagnies différentes sont en charge de l'adaptation du film en jeu vidéo, Virgin et Capcom. En effet, Capcom détenait encore, en 1993, les droits pour l'adaptation des propriétés intellectuelles Disney sur les consoles Nintendo. Avec Street Fighter II, Aladdin est l'un des jeux emblématiques de la « guerre des consoles » entre Nintendo et SEGA. Et cette bataille tourna, selon moi, en faveur de la firme au hérisson bleu⁷. La version Megadrive ayant profité de l'aide des animateurs de Disney, je la trouve mieux animée, plus fluide et tout simplement plus fidèle que celle de Capcom. Il semblerait même que les développeurs de Capcom eux-mêmes s'en soient rendus compte puisque, selon les rumeurs, lors de la présentation des deux jeux dans un grand salon de cette année 93, ils aient été tellement impressionnés par la version concurrente qu'ils rentrèrent rapidement au Japon pour revoir leur copie et améliorer le jeu.



Cette « guéguerre » faisait rage parmi mes amis collégiens et moi et tout était prétexte pour vanter les mérites d'une console ou se railler des défauts de l'autre. On comparait régulièrement les jeux entre eux⁸ et on connaissait par cœur les caractéristiques de notre machine préférée. Même si c'était surtout pour se chamailler, si un jeu avait le malheur de sortir sur les 2 machines, c'était la guerre de tranchée. L'autre exemple était donc Street Fighter II. Lorsqu'on comparait les deux versions, les différences faisaient pencher la balance vers la console de la firme de Kyôto, mais seulement légèrement. Les couleurs étaient mieux choisies sur Megadrive mais le son était meilleur sur Super

⁷ Ça passe tout de suite beaucoup mieux, non ?

⁸ Vous me direz, ça n'a pas changé et il y a même des sites spécialisés dans ce domaine particulier.

Nintendo. L'un dans l'autre, les 2 jeux respectaient, proportionnellement à leurs capacités, le jeu d'arcade original et c'était le plus important. À ce propos, SEGA a même, pour l'occasion, fabriqué une [nouvelle manette](#) pour sa console qui possédait 6 boutons afin de pouvoir jouer à Street Fighter II dans des conditions correctes. Il faut avouer qu'appuyer sur le bouton START pour que les 3 boutons servent soit pour les coups de poings soit pour les coups de pied n'était pas des plus pratiques ! Mais comme le dit le commentateur de ce [test comparatif](#) que je conseille si vous voulez en savoir plus : « Ils sont globalement similaires mais c'est le chemin pour arriver à cette conclusion qui est fun ». Et quelque part, c'est ça qui nous animait à l'époque : les discussions. Qu'elles soient argumentées et bien construites ou enflammées et bornées, on était content de partager nos points de vue jusqu'au bout de la nuit.

Amiga : le plus communautaire des ordinateurs

Quelques temps passèrent après mes folles journées de jeu avec la Super Nintendo et un drame arriva dans ma vie de Nintendosexuel. Une sirène enchanteresse m'a enivré par ses atours splendides. Je découvris l'existence de l'Amiga 500. Je revendis ma SNES malgré les centaines d'heures à jouer à cette console mythique pour financer mon nouvel achat (rassurez-vous, je la rachetai « un couple » d'années plus tard) et revenir dans le cercles des utilisateurs d'ordinateur.



L'Amiga naquit dans la tête de Jay Miner. Il travaillait chez Atari et a notamment aidé à la création de l'Atari 800. En 1982, Miner propose le concept d'une console 16 bits à Atari (projet qui aboutira à l'ordinateur Amiga 1000) mais la direction d'Atari refuse car elle a peur que cette machine fasse de l'ombre à ses consoles encore bien vivantes sur le marché. Jay Miner quitte tout simplement son emploi pour poursuivre son idée seul. Enfin presque seul puisqu'il part avec Larry Kaplan pour créer la société Hi-Toro et ils seront ensuite rejoints par Robert J. Mical. Le premier est concepteur et programmeur de jeux vidéo. Son jeu le plus connu est Kaboom! sur Atari 2600 en 1981. Robert J. Mical est un ingénieur logiciel qui participera à plusieurs concepts intéressants, la Lynx et la 3DO, après son aventure avec l'Amiga mais ils n'auront qu'un succès relatif. Après ces échecs, il poursuit sa carrière plus discrètement chez Sony où il est responsable du développement de composants logiciels pour les Playstation depuis 2005. Les 3 compères obtiennent donc de l'argent d'un milliardaire texan et quelques dentistes pour construire la future console Amiga. Ils changèrent de nom car un fabricant japonais de tondeuses portant déjà celui de Hi-Toro. Ils choisirent Amiga pour sa connotation amicale et surtout parce que ce nom arrive, alphabétiquement, avant Apple et Atari. Cependant, n'avançant pas assez vite aux goûts des investisseurs, ceux-ci retirent leurs billes juste avant la présentation du prototype au CES de janvier 1984. Plusieurs boîtes se montrent intéressées dont Atari mais c'est finalement Commodore qui les rachète. Après une [dure lutte](#) entre Miner les dirigeants de Commodore, l'Amiga 1000 sort enfin, transformé en ordinateur. Malheureusement, ce n'est pas le succès espéré. Il faudra pour cela patienter jusqu'à l'Amiga 500 afin que le monde se rende compte de l'avance technologique de cette petite machine.



L'Amiga a une architecture moderne basée sur un processeur central puissant, un Motorola 680x0 qui est surtout épaulé par des coprocesseurs ultra spécialisés comme Paula, Agnus ou plus tard le jeu de chipset AGA. Les prouesses graphiques et sonores de la machine sont issues du développement initial du projet en tant que console. Ces avancées dans le domaine matériel sont parfaitement équilibrées par les performances côté logiciel. Le système d'exploitation est le premier à être un vrai multitâche préemptif et les capacités multimédia rendaient ainsi la machine plus performante à l'époque que les PC ou les Macintosh. C'était une machine parfaite pour les jeux, les demomakers et les artistes, graphistes ou musiciens.

J'ai eu 2 Amiga dans ma vie. C'est un ami qui me convainquit d'acheter tout d'abord un Amiga 500 avec sa carte d'extension de mémoire pour monter à 1Mio de RAM (un ami bien sous tous rapports puisque c'est grâce à lui aussi que je m'initierai au Mac plus tard). Je dois avouer ne plus avoir beaucoup de souvenirs marquants avec ce pauvre petit Amiga 500 car quelques mois plus tard Commodore vantait la sortie de son nouveau bébé, mon véritable Amiga : le 1200 que je ne tardais pas à me procurer.

Doté d'un nouveau processeur et surtout d'un nouveau jeu de puces graphiques nommé AGA pour Advanced Graphics Architecture, ce nouveau joujou était au moins 4 fois plus puissant que l'A500. J'économisais avec attention les 3500frs nécessaires (environ) pour l'acquisition de la machine avec un disque dur de 85Mo que je n'ai jamais réussi à remplir entièrement chez A.M.I. Le Pro, une des nombreuses boutiques de jeux vidéo du boulevard Voltaire à Paris. Je demandai même à mon père de m'accompagner en voiture car je n'avais pas du tout envie de me balader avec un paquet aussi gros et aussi cher dans le métro. Bizarrement, mon père n'était pas enchanté par l'achat d'un article d'une telle somme dans une petite boutique comme celle-ci et je le comprenais. Il vérifia donc que le HDD était bien déballé de son sachet plastique hermétique de protection devant nous et que la garantie était d'une durée raisonnable. Un an ou deux plus tard, je lui adjoignis, lors d'une convention Amiga/Jeux Vidéo/Jeux de Rôle aux abords de Paris, une carte accélératrice dotée d'un processeur 68EC030 à 28Mhz avec une carte de 4Mio de RAM, ce qui boosta les performances de mon 1200 de base qui ne contient qu'un pauvre 68EC020 à 14MHz.

L'un des gros avantages du HDD était la fin presque totale de la technique dite du « grille-pain ». Sans disque dur, il fallait évidemment changer de disquette constamment. Lorsque des jeux d'aventure

comme Indiana Jones and the Fate of Atlantis ou Beneath a Steel Sky se présentent sous la forme de lots de respectivement 11 et 15 disquettes, on comprend mieux pourquoi on parle de grille-pain. D'autant mieux lorsqu'on se souvient du bruit caractéristique du bouton d'éjection des disquettes de l'Amiga, qui se rapproche de celui que fait un grille-pain lorsqu'on y enfonce les tranches de cette mousse solide. Avec des jeux fantastiques et la nouvelle génération de puces AGA, l'A1200 fut mien avec un bonheur croissant (je l'ai toujours dans un placard, bien au chaud).



Je serais bien incapable de compter les heures passées sur les jeux Amiga. Pour moi, LE jeu emblématique de la machine est Flashback créé par Paul Cuisset et édité par Delphine Software, un jeu que j'avais attendu pendant des mois avec un ami. Vous savez comme on peut parfois être déçu d'un jeu ou d'un film qu'on attend avec impatience. On se fait littéralement un film dans la tête, l'excitation monte et lorsqu'il sort, on est déçu ! Ici, il n'en fut rien. Je n'ai rien regretté de ce merveilleux Flashback. Bien sûr, les liens familiaux avec Another World sont évidents mais Flashback, pour moi, transcendait son aîné grâce à un monde qui avait l'air plus vaste (je ne parle pas du nombre d'écrans de jeu dessinés), des niveaux aux décors variés, un 2^e stage « ouvert » avec une vraie vie quotidienne à occuper avec un métro-boulot-dodo de l'espace et une ambiance qui emmenait littéralement le joueur à des années-lumière de la Terre. Parfois, de simples détails peuvent faire toute la différence. C'était le cas, dans Flashback, avec la gestion des tirs. Alors que dans la plupart des autres jeux d'action comme Contra, Rush'n Attack ou Mega Man les tirs sont visibles et lents, l'équipe de Paul Cuisset opta pour une approche plus réaliste. En effet, une balle tirée par un pistolet sort du canon avec une vitesse de l'ordre de celle du son soit plus de 1200km/h. Cela veut dire qu'elle atteint un ennemi à 10m en 3 centièmes de seconde (presqu'aussi vite que X-Or mais sans ralenti). Dans le jeu, on ne voit ainsi que les produits de brûlage de la poudre sortant de l'arme de Conrad et l'impact de balle sur l'ennemi. Ce simple changement de "point de vue" renforce l'ambiance du jeu et a entraîné chez mes amis et moi une stupeur et une surprise enthousiastes envers ce parti pris réaliste. Cela nous était incroyable car c'était la première fois qu'on voyait une chose pareille dans un jeu.

Mais c'est loin d'être le seul, je me souviens encore avec nostalgie des Alien Breed, ATR, Project X et autres jeux Team 17, le clone de Zelda : Speris Legacy, Brian the Lion AGA, Indiana Jones and the Fate of Atlantis (le VRAI Indiana Jones 4) ou Monkey Island 2. Je ne peux passer sous silence les heures passées devant Sensible Soccer et sa suite, Sensible World of Soccer, à gérer le FC Barcelone de 1994/1995 et faire des matchs avec des amis en utilisant des manettes Megadrive qui étaient compatibles, Cannon Fodder et son intro qui était une véritable chanson, les 2 Dune et leurs

gameplays complètement différents (un jeu d'aventure et un des premiers RTS), mais aussi les demomakers de génie (Hardwired, Big Time Sensuality,...) , et même les Doom-like, censés être irréalisables sur Amiga à cause de sa conception en plans et non par pixel (si j'ai bien compris) : Alien Breed 3D, Gloom,



Mais s'il y a bien un aspect qui m'a marqué avec cet ordinateur, c'est la communauté active qui existait autour de lui. Des gens passionnés, prêts à s'échanger toutes les informations, les démos, les jeux. L'avantage de la plate-forme était que les développeurs eurent le temps de connaître la machine sur le bout des doigts, et furent capables de récupérer des ressources là où même les concepteurs ne l'avaient pas prévu. Tous les amigaïstes se souviennent des 7 ou 8 plans du scrolling parallaxe de Shadow of the Beast (en fait, je me souviens surtout de ça et de sa grande difficulté liée à sa jouabilité moyenne), des 72 couleurs de Jim Power ou des 256 nuances de bleu affichées par Universe de Core Design, alors que l'Amiga 500 n'était supposé pouvoir en afficher que 64. Je me souviens des possibilités offertes en matière de création aussi. Pas personnellement car je n'ai aucune créativité mais un ami maîtrisait Deluxe Paint ou Scala Multimedia et un autre était le roi du quartier pour la création de musiques MOD avec Protracker. On avait même sympathisé avec un vendeur de l'ancienne FNAC Micro, Bd St Germain à Paris. Alexandre Cavanaggia réussissait à vendre un Amiga à n'importe qui même si on venait pour un livre sur le pain grillé ! Plus tard, je trouvai ses articles et tests dans Amiga Dream mais depuis cette période, qui date d'une quinzaine d'années, je ne trouve plus trace de lui nulle part. Dommage.

Nous sommes maintenant en 1993-1994. Flashback est sorti depuis 1 an ou 2, pas plus. J'ai environ 14 ans et avec un ami (toujours le même, vous vous en doutez), nous nous lançons dans la création d'un fanzine Amiga afin de concrétiser notre passion pour la machine sous forme écrite. [Le Monde Amiga](#), que j'ai retrouvé et scanné récemment pour la postérité (si vous y jetez un œil, vous pourrez admirer la qualité de l'infographie et l'objectivité du ton), sort son n°0 en février 1994 pour une valeur de 10Fr. Au sommaire, des news, des tests dont celui d'Alien Breed 2, une présentation de l'Amiga CD 32 ou un comparatif entre l'Amiga 1200 et l'Atari Falcon. Nous l'avions imprimé à environ 10 exemplaires et je crois même que nous les avons tous vendus... à nos parents et à quelques-uns de leurs amis ! Mais faire un fanzine, ce n'est pas si simple. Comment faire des tests ou des previews quand on est adolescents ? On avait bien couvert « à distance » l'ECTS de Londres (ce qui veut dire lire les reportages de différents magazines et faire un bilan Amiga à notre sauce), mais on voulait plus. Donc, étant donné qu'on adorait Flashback, pourquoi ne pas aller chez Delphine Software pour glaner des informations. Et à 14 ans, il est encore possible de faire des choses simplement parce

qu'on ne sait pas qu'elles sont impossibles ! Donc, j'ai décroché le téléphone et appeler Mlle Delphine. Après avoir expliqué la situation à la secrétaire, elle nous a dit de passer dans leurs locaux, Boulevard Haussman à Paris ! Résultat, on s'est retrouvé avec une grosse dizaine de disquettes Amiga contenant des démos de jeux Delphine Software et 2 exemplaires du CD 2 titres de Flashback ! D'ailleurs, pour l'anecdote, quelques années plus tard, jouant à Croisière pour un cadavre, je les ai appelés pour les féliciter d'avoir produit un tel jeu. La secrétaire m'a dit qu'elle transmettait. Je n'ai jamais su si ça a été effectivement le cas.



Et justement, s'il nous a été possible de présenter l'Amiga CD 32, c'est parce que nous en possédions un. Cet Amiga 1200 repackagé en console de salon est sorti en septembre 1993, le projet initial devenait donc réalité 10 ans après. À l'époque, ça nous a fait l'effet d'une bombe. Commodore s'attaquait au marché des consoles et partait affronter Nintendo et SEGA sur leur propre terrain. Malheureusement, je pense que nous étions les seuls à être un tant soit peu excités par cette annonce. D'après Gameblog⁹, les ventes de la machine furent d'environ 1 000 000, ce qui est trop peu pour Commodore et peut-être une des raisons de la fermeture de la compagnie fin 1994. Avec le recul, il est en effet difficile de vanter les mérites de cette machine. L'Amiga 1200 est une très bonne machine et surtout très polyvalente en tant qu'ordinateur domestique, mais en tant que console de salon, qu'en est-il ? L'Amiga est, à l'heure de la Playstation, encore presque exclusivement tourné vers la 2D, la [manette](#) est bizarre, en forme de « cornes de taureau » avec une croix multi-directionnelle pas excellente et un plastique pas de la meilleure qualité et les jeux sont sur CD-ROM. Le résultat est que les temps de chargement ne sont pas du tout optimisés maintenant que l'option de l'installation sur disque dur est retirée. Au moins, le portage des jeux Amiga sur ce support n'a pas dû être difficile pour les développeurs. Cependant, il est vrai que, déjà cinéphile, j'avais apprécié le module FMV à sa juste valeur. Grâce à lui, il était possible de regarder des films au format Video CD. Je me souviens encore de mon Top Gun qui tenait sur 2 CD au format MPEG. Sa qualité d'image était incomparable avec ce que l'on trouvait en VHS, format qui s'use rapidement.

⁹ Dans le [podcast 77](#) de Gameblog sur les consoles de la lose, à la 35^e minute, ils parlent d'environ 900 000 machines vendues. [Wikipedia FR](#) mentionne que « plus de 100 000 machines sont vendues aux premiers trimestres en Europe » et [Wikipedia EN](#), plus pessimiste, indique environ 100 000 ventes dans son tableau récapitulatif, mais d'après une source dont la page web n'est plus accessible.

Mon aventure avec le genre « Point and Click »

Mon premier souvenir d'un « Point and Click » remonte à Maniac Mansion en 1988 ou 1989 sur Atari ST (probablement un 520STf puisque je me souviens parfaitement qu'il utilisait des disquettes). Je jouais à Maniac Mansion avec un ami et cette première expérience restera à jamais gravée dans ma mémoire. Je crois que c'est la première fois qu'un jeu me faisait aussi peur. C'est d'autant plus étonnant que je ne pense pas que les développeurs de Lucasfilm Games avaient cet objectif en tête lors de la création du titre ! Nous étions néanmoins terrorisés par les tentacules. Plus exactement, il s'agissait d'un passage particulier dans le jeu (en haut de [cette carte](#), repérez l'écran de jeu avec 6 portes dont 1 ouverte). L'équipe des 3 héros, choisis par le joueur parmi sept, est déjà entrée dans la maison et devait grimper à l'étage. Je ne sais plus pour quelle raison, il fallait entrer dans chaque chambre pour la fouiller. Bien évidemment, elles n'étaient pas toutes inoccupées. Nous n'avions même pas 10 ans et, morts de peur, on obligeait l'autre à prendre la souris afin de ne pas être aux commandes du personnage lors de l'entrée dans la nouvelle pièce. Cette expérience n'a l'air de rien mais elle a marqué mon expérience de joueur de jeux d'aventure de type « Point and Click » puisque c'est probablement ce type d'émotions que j'ai cherché à retrouver à l'avenir, en jouant aux autres jeux du genre. Ce n'est heureusement pas mon seul attrait envers le genre car je n'ai jamais retrouvé des sensations d'une telle intensité, sauf avec un jeu sur PS3 (cf. la section éponyme).



J'ai précisé « jeu d'aventure de type Point and Click » car je n'évoquerai ici que ce genre et laisserai de côté, uniquement par souci de cohérence du propos, les « visual novels » japonais même si le lien de parenté est évident et ne ferai qu'effleurer les jeux du type de Myst, sous-genre des jeux d'aventure.

Suivit alors une période faste pour ce type de jeu sur Amiga (mais aussi Atari et PC) avec les plus grandes perles de l'histoire du genre, pour moi : Indiana Jones and The Fate of Atlantis, Maniac Mansion 2 : Day of the Tentacle, Monkey Island 2 mais aussi d'autres très bons jeux comme Simon The Sorcerer 1 et 2, Kyrandia, les Gobliins, Universe,... Ces jeux sont les dignes héritiers des jeux d'aventure textuels qui eux-mêmes étaient l'adaptation informatique des « Livres dont vous êtes le héros ». Le premier jeu à démocratiser le genre est tout de même King's Quest de Sierra-On-Line. Ce

jeu de 1983 est développé par Roberta et Ken Williams sous l'impulsion d'IBM qui souhaitait un jeu qui montrerait toute l'étendue des capacités multimédia de son futur PCjr.



Mais les perles dont je parle datent du début des années 90. Le genre s'est développé et obtient ses lettres de noblesse avec les réalisations de Lucasfilm Games, bientôt renommé LucasArts. Il est intéressant de noter que si Lucas veut bien profiter de ce nouveau marché, il refuse catégoriquement d'autoriser la sortie d'un jeu sous licence Star Wars par cette société. Il faudra attendre 1993, 11 ans après la création de la société, et X-Wing pour qu'un jeu soit édité par la compagnie officielle de Lucas. LucasArts, dans le domaine qui nous intéresse ici, est à l'origine des plus grands jeux point and click qui existent. De l'humour omniprésent aux histoires déjantées en passant par les énigmes tordues, tout est maîtrisé. Mais ces dernières ne sont d'ailleurs pas appréciées par tous. Il faut avouer que récupérer un message dans le chat de Sam & Max ou fabriquer une sorte de clé avec la queue d'un singe dans Monkey Island 2 n'est pas forcément évident. Ron Gilbert, Tim Schafer et Dave Grossman forment la Dream Team de LucasArts. Ensemble ou non, ils sont à l'origine des fondamentaux du Point and Click moderne qui prévalent jusqu'à aujourd'hui. Pourtant, on a ici affaire à une bande de jeunes adultes d'environ 25 ans chacun. Doués pour l'écriture, dotés d'un humour douteux mais efficace, ils mettent aussi au point un outil informatique d'aide à la programmation des jeux d'aventure, le système S.C.U.M.M. pour Script Creator Utility for Maniac Mansion que l'on pourrait maladroitement traduire, si vous me pardonnez l'audace, par « Maniac Mansion : Éditeur de Règles Directes mais Évolutives » ou M.M.E.R.D.¹⁰. Je me rappelle avec ferveur et enthousiasme des 3 gameplays différents dans Indy 4, des multiples interactions à travers le temps pour Day of the Tentacle ou de la fin incroyablement stupéfiante d'anachronisme de Monkey Island 2.

Mais on ne peut pas décemment parler de ce type de jeu sans mentionner deux techniques secrètes que tous les joueurs connaissaient. La première technique était celle du « balayage de curseur ». Afin de repérer tous les objets avec lesquels il était possible d'interagir, le joueur pouvait, lorsqu'il se sentait vraiment trop perdu, parcourir l'écran de jeu de droite à gauche et de haut en bas, par exemple. Ceci m'a été indispensable pour Simon The Sorcerer lorsqu'il fallait trouver une boîte d'allumettes de 1 OU 2 PIXELS DE LARGE ! Mais je n'ai visiblement pas été le seul traumatisé puisqu'une touche magique permettait de repérer tous les objets de l'écran dans le 2^{ème} épisode (que l'on retrouve plus récemment dans Monkey Island 2 : Special Edition). L'autre technique des

¹⁰ Désolé pour cette tentative médiocre. J'avais aussi pensé à « Créateur de Règles Artificielles pour le Cinglé Etablissement » ou C.R.A.C.E mais ce n'est pas mieux.

Rois du Jeu (ou plutôt de ceux qui s'avouent vaincus) est celle de la « combinaison systématique » qui consiste à assembler ou combiner tous les objets les uns avec les autres pour voir si un résultat est possible (en général, toute combinaison possible sert par la suite, sauf en cas de développeur de jeu retors au dernier degré). Armé de ces bottes secrètes, le joueur pouvait, avec beaucoup de patience, venir à bout de tous les jeux d'aventure. Il faut dire qu'Internet n'existait pas vraiment alors et les magazines ne proposaient pas systématiquement les solutions de tous les jeux.

À partir de 1996-1997, suivit pour moi une période PC presque aussi flamboyante avec des jeux comme Les Chevaliers de Baphomet et sa suite, les Boucliers de Quetzalcoatl, Grim Fandango, Blade Runner, Full Throttle mais aussi une vague de jeux dits « FMV » à propos de laquelle me viennent à l'esprit des jeux tels que les Phantasmagoria et les Under A Killing Moon. Les graphismes passent en VGA ou SVGA, les jeux 2D se rapprochent de plus en plus des dessins animés, les jeux 3D arrivent. Ils sont également de plus en plus complexes, offrant des embranchements multiples, des scénarios parfois plus travaillés, plus de décors, des interactions nouvelles ou des scènes cinématiques dans lesquelles des barmen se font plaqués contre leur zinc par leur anneau de nez ! La mode éphémère des jeux FMV permet d'avoir des scènes de discussion et une ambiance plus réalistes, par définition. C'était, nous promettait-on, la technique ultime et tous les jeux s'y mettaient. Outre les Point and Click, d'autres genres y avaient recours comme les Space Opera (Wing Commander III et IV), les jeux de course (MegaRace) et plus tard les STR (la série des Command & Conquer). Ce phénomène s'est pourtant fané au bout de quelques années devant la montée de la pure 3D. Le représentant le plus célèbre de ces jeux d'aventure en 3D est certainement Grim Fandango, première œuvre en trois dimensions de LucasArts qui est pour moi un petit bijou. L'ambiance générale était originale (la fête des morts mexicaine), les personnages étaient hauts en couleur et des petits détails comme le héros qui suivait du regard les objets avec lesquels interagir facilitaient la vie du joueur. Et quelque part, on pourrait dire que le descendant lointain de ce premier jeu en 3D est Heavy Rain. Dans ce dernier aussi, on dirige un personnage dans un décor en trois dimensions, on interagit avec des objets prédéfinis et on discute avec d'autres personnages pour avancer dans le scénario. Il y a certes une forme différente (une souris et un inventaire face à une manette et des QTE) mais pour moi, la parenté est patente.



Mais trêve de digression. Pour des raisons qui, en tant que fan du genre, m'échappent encore, entre environ 1998 et 2003, une grosse période de disette de Point and Click débute. Peut-être faut-il voir dans l'avènement des FPS, genre beaucoup plus impressionnant et dans celui du jeu online, mode de jeu qui peut être plus prenant les raisons de cette désertion. Ce n'est d'ailleurs pas sans rappeler un

autre domaine du jeu vidéo que sont les Shoot Them Up, qui a lui aussi connu un âge dans les années 90¹¹. Il y eut bien Myst, mais est-ce encore un point and click ? On pourrait arguer du fait qu'il s'agit d'une expression simplifiée des codes du genre et que l'interaction avec des objets, les énigmes et une histoire sont techniquement toujours présentes mais le débat est ouvert.

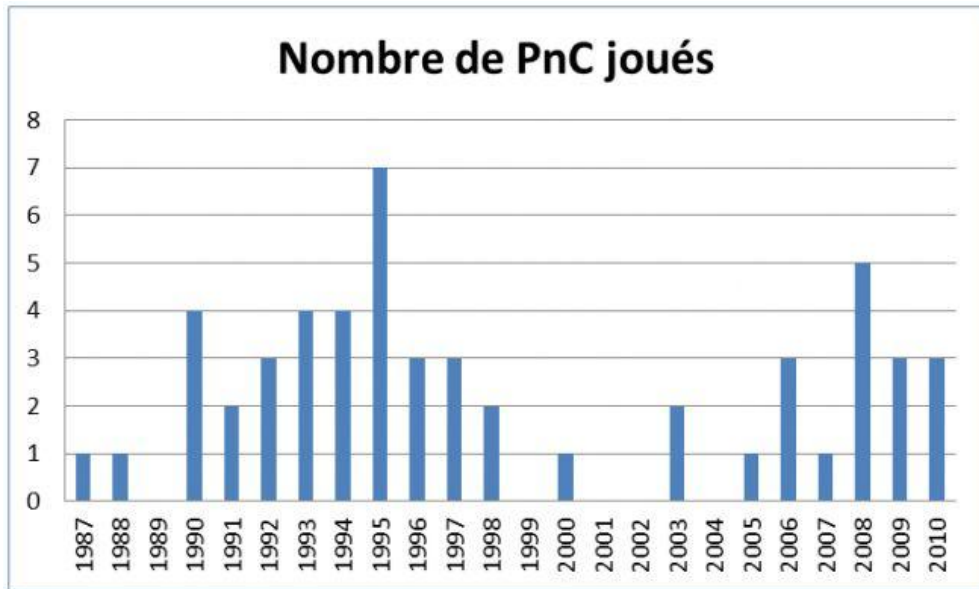


Figure 1 *Le nombre de jeux Point and Click auxquels j'ai joués en fonction de leur date de sortie en France. Source : [Ma liste sur senscritique](#). Seule la compilation des Might & Magic n'apparaît pas ici.*

Voici d'ailleurs un petit graphique hautement subjectif. Il s'agit là du classement par année du nombre de « point and click » auxquels j'ai joués. Ce graphique n'a aucune valeur scientifique, ne serait-ce que parce que l'échantillon de joueurs utilisé est de « un » mais il illustre bien mon propos. Dans ce graphique, il faut évidemment nuancer toute la partie datant d'avant 1990 puisque je venais à peine de découvrir le genre et qu'il m'a fallu un peu de temps pour me découvrir une passion pour ce genre. Mais jusqu'en 1995, ma consommation augmente sans décroître. Je fais un petit abus de langage en parlant de ma consommation alors que je prends les dates de sortie officielles des jeux dans le graphique. Je n'ai pas joué à tous les point and click dès leur sortie et il y a un décalage pour certains d'entre eux mais, en général, je les ai achetés tout de même assez rapidement. L'année 1995 marque donc le déclin. Pourtant, même si c'est quantitativement ma plus grosse année, ce n'est pas forcément le cas au niveau qualitatif. En effet, 1995 est l'année de Simon the Sorcerer 2, Flight of the Amazon Queen ou The Dig. Ce sont assurément de bons jeux mais ils n'atteignent pas la qualité des meilleurs titres déjà sortis. Le déclin continue jusqu'à atteindre 0 jeux d'aventure en 1999, 2001 et

¹¹ Mais je m'arrête immédiatement ici. En effet, n'étant pas un expert en la matière, j'éviterai de m'avancer plus car je risquerai de me fourvoyer dans l'historique de cet autre pan de la culture ludo-numérique qui aurait bien entendu aussi eu son paragraphe dans ce document si j'avais eu plus d'expérience avec les Gradius, R-Type et autres Ikaruga.

2002. Et quand on regarde les sorties du genre durant la période 1999-2002, que trouve-t-on ? Parmi les jeux un tant soit peu connus, il y eut Discworld Noir, Stupid Invaders (les Zinzins de l'espace), In Cold Blood (cité parmi les pires souvenirs de JulienC à partir de 13:10 du [Podcast 16](#) de Gameblog - à écouter!), Amerzone, The Longest Journey, Escape from Monkey Island, et... c'est tout. Ce n'est pas tout à fait exhaustif mais presque. Arrondissons à 10, mais une dizaine de jeux d'aventure en 4 ans, c'est tout simplement incroyable lorsqu'on compare à une décennie auparavant. Quelle débandade ! D'ailleurs, on peut trouver la trace écrite de ce déclin chez [Ars Technica](#) ou [Wikipedia](#). J'irai cependant encore plus loin en prenant comme date symbolique de retour à un succès relatif du genre la sortie internationale de Runaway : A Road Adventure en 2003. Il était déjà sorti deux ans plus tôt en Espagne, son pays d'origine mais il fallut attendre tout ce temps pour le voir débarquer en France et aux USA, puis l'année suivante en Grande-Bretagne. Ce n'est pas le meilleur point and click mais il réunit tous les ingrédients nécessaires : une belle technique qui mélange 2D et 3D dans un style cartoon, une histoire intéressante et bien menée, des personnages attachants bien qu'assez stéréotypés mais le tout est bien tenu grâce à un gameplay légèrement modernisé.



D'autres compagnies se sont alors engouffrées dans ce petit renouveau du genre. Un pari risqué mais qui fit la renommée de Telltale Games, des anciens de LucasArts qui réussirent à obtenir les droits de Sam & Max pour en faire des jeux à épisodes. Trois saisons presque aussi loufoques que l'original sortirent en 2006, 2007 et 2010. En fait, ils dirent même dans un de leurs [communiqués de presse](#) que c'est l'annulation de Sam & Max : Freelance Police, une suite de son mythique ancêtre qui fut à l'origine de la création de Telltale. Ils se firent ensuite une spécialité des jeux Point and Click épisodiques dans lesquels chaque « saison » est composée de 4 ou 5 épisodes de 2 ou 3 heures chacun avec une sortie en général mensuelle. Je me suis d'ailleurs jeté sur les 3 saisons en question et sur Tales of Monkey Island. J'ai vraiment aimé les saisons 1 et 2 de Sam & Max mais malheureusement, mon emploi du temps ne m'a pas encore permis de goûter aux deux autres (oui, j'ai honte). Entretemps, ils se sont légèrement diversifiés avec des jeux estampillés CSI ou un sympathique clone de Prof. Layton intitulé Puzzle Agent.

Les projets se firent toujours plus nombreux. Il y a pas mal de remakes comme Les Chevaliers de Baphomet 1 et 2 en version « Director's Cut » ou les « Special Edition » des deux premiers Monkey Island. Ces remakes permettent d'ailleurs soit de profiter d'une version améliorée et plus complète des anciens jeux ou une version identique mais refaite en « HD » des merveilles d'antan (avec en plus

un commentaire des créateurs dans le cas de Monkey Island 2). Mais ce qui m'a le plus bluffé dans cette période, c'est l'évolution des jeux flash. Partis de simples jeux basiques, le Flash a finalement permis la création de véritables jeux d'aventure complet n'ayant rien à envier à leurs aînés en quelques années. Je pense à Machinarium, Samorost 2 ou The Dream Machine. Et grâce à la portabilité intrinsèque du langage et/ou des lecteurs Flash, on s'est retrouvé avec des jeux très bien faits sur tous les supports, Windows, Mac et Linux.

Nintendo 64 : Nintendo revient dans ma vie. Après le préfixe « super », le suffixe « 64 »



Le temps passant, l'attrait des consoles se fit à nouveau sentir. Fan de Nintendo depuis que j'avais 9 ans, j'eus du mal à rester impassible devant l'Ultra64 bientôt renommée Nintendo64. Sa belle robe sombre, ses lignes courbes, sa petite grille d'aération m'excitaient. Surtout, ses 4 trous frontaux allaient devenir le nouvel El Dorado du multijoueur et étaient la promesse évidente d'orgies ludiques grâce à des parties endiablées à plusieurs. L'attente de la Nintendo64 fut une douloureuse épreuve pour le jeune bachelier que j'étais. Suite à « l'affaire Play Station » entre Nintendo et Sony, ce dernier avait dégainé sa 32 bits à CD-ROM en 1994 au Japon et 1995 en France grâce à Ken Kutaragi et ses appuis chez Sony Music. Comme j'en parle plus bas, j'avais pu l'essayer mais ne serai pas entièrement convaincu par cette console à CD-ROM avant quelques années. Par contre, je ne résistai évidemment pas à l'appel de la 64 bits de la firme de Kyôto. Cela faisait déjà 2 ans, depuis le CES de 1995 que Nintendo incitait les joueurs à patienter. Malgré la présence de cartouches, médium dépassé en ce milieu de décennie 90, je me rangeais aux arguments de Nintendo sur la rapidité des chargements et dévorais les articles des magazines présentant le filtrage bilinéaire ou le MIP mapping. Je me souviens encore du dossier dans Consoles+ (que j'achetais pourtant rarement) avec les photos de Super Mario 64 et de l'arbre montré à différentes distances et les textures qui variaient pour illustrer cette dernière technique. Et quand elle fut enfin annoncée en Europe, voilà que Nintendo France prétend, si je me souviens bien, que la conversion au format SECAM des consoles françaises retarderait son arrivée jusqu'en septembre ! Dans une France de 1997 où 90% des télévisions étaient compatibles PAL, c'en était trop. La libre circulation des biens dans l'UE aidant, tous les magasins importaient les Nintendo 64 depuis l'Angleterre ou l'Allemagne sans vergogne. J'ai ainsi pu acheter une console allemande le 1er mars 1997, comme tous les autres petits européens.



Mon expérience avec la Nintendo64 est probablement celle qui est la plus remplie de sessions de jeux entre amis car le jeu online n'est pas développé à cause du coût de la connexion internet, notamment. À cette époque, nous sommes en RTC avec des modems 56kbps au mieux. Ce petit débit n'est pas un problème (Quake 3 fonctionnait très bien avec) face au coût de la connexion internet. Nous étions à l'heure des abonnements mensuels avec 10 à 30 heures de connexion puis un prix à la minute prohibitif. De plus, les parties à 4 joueurs étaient pour nous une véritable révolution. Combien de fois avec un ami nous avons rêvé de courses à 4 lors de nos parties de Super Mario Kart sur SNES ! Mais je mets la charrue avant les bœufs puisque sa suite est sortie 4 mois après la console. Le jeu qui a bien sûr occupé ce temps-là était bien évidemment Super Mario 64. Nintendo signe là une référence du jeu de plates-formes 3D. Il n'est pas le premier jeu de ce genre puisqu'on peut lire que c'est [Alpha Waves](#), un jeu Amiga et Atari de 1990 qui l'est et on peut aussi penser à Jumpin Flash sur Playstation. Mais Miyamoto et son équipe condensent tout ce qu'il y a de mieux dans le genre pour le transcender dans Super Mario 64. Ils vont même jusqu'à designer la manette de la N64 pour mieux coller au gameplay de leur jeu. Et ça marche... du moins pour les jeux d'action ou d'aventure en 3D comme les Mario ou Zelda. Ce Mario 64 représente tout simplement l'un des meilleurs passages d'une saga de jeu vidéo de la 2D à la 3D. Sur cette machine, il y a évidemment d'autres excellents jeux solo comme Banjo Kazooie, Majora's Mask, Star Fox 64 ou Pilotwings 64 mais j'aimerais me concentrer sur le multi-joueur.



Il y avait un réel concours de circonstances : l'absence de jeu online, la nouveauté du jeu local à 4 joueurs ou, plus personnellement, l'âge des membres de la bande de potes que nous formions et qui était toujours encline à participer à des parties multi-joueurs ou des LAN sur PC. Tout ceci fait que nous étions la cible privilégiée des jeux jouables à plusieurs. La Nintendo 64 était donc la première console à avoir 4 ports manettes mais ce sont surtout les jeux qui ont fait la différence. Je n'ose même pas imaginer le nombre d'heures englouties à jouer à Goldeneye 007, ISS 64, Mario Kart 64 ou F-Zero X qui étaient pour nous les titres principaux de nos activités ludiques. Nous avons même

Ma « carrière » de joueur

trouvé un moyen simple pour jouer à 5 à Mario Kart 64 : 4 joueurs faisaient une course et le dernier laissait sa place au 5^e. Cela fonctionne bien à 6 joueurs aussi mais pas au-delà. Cela ajoutait même de la tension et de l'enjeu à la course, c'était presque mieux dans ces conditions. Avec cette même bande de copains, nous étions partis en vacances chez ma tante en voiture pour un voyage de 900km. Nous étions 4 avec nos bagages dans une Citroën BX mais nous avons ÉVIDEMMENT trouvé de la place pour la N64, 4 manettes, les jeux susmentionnés et une télévision 36cm. Ma tante avait un terrain assez long et nous logions dans la petite maison du bout, située à 55m de la résidence principale (merci Google Maps). Nous avons fermé les fenêtres pour jouer à ISS64 mais vers 2 heures du matin, coup de téléphone : c'était ma tante qui nous appelait pour nous enguirlander car on faisait trop de bruit ! Je me souviens également de l'anniversaire d'un autre ami. Après l'heure des gâteaux et du papotage, les choses sérieuses débutèrent avec un tournoi de Mario Kart. En se relayant autour des 4 manettes, nous ne vîmes pas le temps passé. Ce fut cette fois-ci la console qui nous ramena à la réalité à 6 heures du matin, lorsqu'elle bugga purement et simplement, affichant un écran noir, synonyme d'un sombre « rentrez chez vous, les garçons, il est l'heure ! ».



PC : mon premier ordinateur « personnel » et la bidouille organisée



En septembre 1997, j'achetai mon premier PC. Avant cela, je devais utiliser celui de mon père. Il avait eu un 386SX25 puis un 486DX33 qu'il overclocka grâce à un Overdrive 486DX2 66, une sorte de processeur venant prendre place sur ou à la place de l'ancien afin d'upgrader son PC à moindre frais (i.e. sans changer toute la carte mère). Mon propre PC était quant à lui un Pentium 200 MMX, que j'avais moi-même overclocké sans frais à la fréquence mirifique de 233MHz. Il avait 32Mio de RAM et un disque d'une capacité faramineuse de 2Gio. La carte graphique était, je crois, une Matrox Millenium 2Mio. C'était loin d'être une bête de course mais il me permettait de jouer avec aisance aux dernières nouveautés comme Dungeon Keeper, Les Boucliers de Quetzalcoatl ou Jedi Knight : Dark Forces II. Pour moi, c'était l'ère de la bidouille pour tenter de tirer un maximum de ma bécane. On avait, par exemple, installé une carte DXR2 (pour lire les DVD lorsque les PC n'étaient pas encore assez puissants), avec un ami, sur un Pentium 100 qui était vraiment la limite inférieure mais elle fonctionnait quand même. On changeait les pièces et les cartes des ordinateurs pratiquement tous les mois, qui un disque dur, qui une carte son. Le matériel évoluait déjà très rapidement et les nouveautés devenaient obsolètes à vitesse grand V. À tel point qu'on a fini par ne plus visser les boîtiers des PC voire les laisser ouverts. Mais le vrai « PC Master » vit avec une carte-mère nue posée éventuellement sur une mousse épaisse, les cartes-filles clipsées sans vis et les disques et autres lecteurs posés directement sur le bureau. Le « PC Master » change de pièce tellement souvent qu'elles n'ont pas le temps de prendre la poussière !



D'ailleurs, le « PC Master » est aussi un professionnel du système D. C'est pour cela qu'il n'hésitera pas à prendre sa perceuse pour réaliser une petite opération chirurgicale sur ses disquettes de

720kio. Ces disquettes étaient en fait simple face alors que les lecteurs de disquettes étaient capables de lire des disquettes double face. Le moyen pour différencier les 2 types de disquettes était un simple trou (ce n'est pas celui avec la languette rabattable indiquant l'état de lecture seule ou de lecture/écriture mais l'autre). Rapidement, je pense que les industriels ont trouvé contraignant de fabriquer les deux types de disquette. Ils ont donc probablement fini par ne plus fabriquer que les disquettes double face en laissant ou non un trou pour les différencier. Il suffisait alors au consommateur de percer un trou sur des disquettes simple face pour doubler leur capacité et révéler leur véritable potentiel. Ces disquettes étant vendues moins chères que les double face, le gain était immédiat. Tous les moyens étaient bons : le tournevis chauffé au briquet, la perceuse ou l'indispensable [Moulinette de Jacky Broutin](#). Je ne connaissais pas mais je ne peux résister et vous fais part de cette trouvaille.

On se prenait aussi la tête sur les LAN. Pour un WE de jeu en réseau du vendredi soir au dimanche soir, ne comptez pas jouer avant le vendredi soir, très tard dans la nuit. Il fallait brancher les ordinateurs en réseau avec un câble BNC. Ce type de câble signifie qu'il faut utiliser des adaptateurs en « T » et des bouchons pour terminer le réseau. Il fallait ensuite configurer Windows pour que les PC se reconnaissent en utilisant le protocole IPX. C'était l'horreur. Heureusement, une fois que ça fonctionnait, c'était à peu près stable et à nous les parties endiablées de Duke Nukem 3D à faire des pièges aux pipebombs et à attendre au-dessus des armoires. À nous les coups tordus dans Warcraft 2 à définir des alliances et à changer au dernier moment (un conseil, ne laissez pas un partenaire dans la pièce avec les adversaires) ou les courses effrénées à Moto Racer.



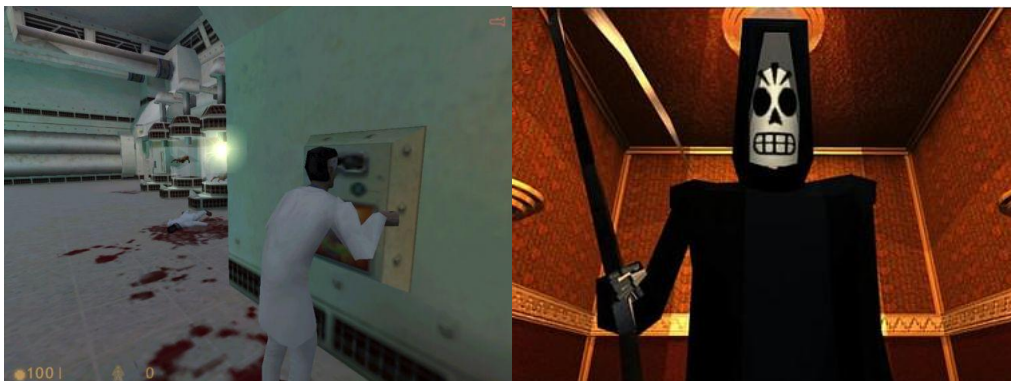
Mais, rétrospectivement, en 26 ans de jeu vidéo, je crois que c'est à ce moment-là que je pris ma plus grande claque dans la figure en termes d'évolution graphique grâce à la bien nommée révolution des cartes accélératrices 3D. Mon père était un grand adepte de Tomb Raider. Mais il y jouait avec une bouillie de pixel en 320x200 dans la version « software rendering » soit sans carte accélératrice puisqu'elles n'existaient pas. Je me moquais allègrement de lui avec ma version PS1 clinquante... jusqu'à ce qu'il achète une carte 3D avec laquelle était livrée une version spéciale de Tomb Raider 1. Cette version profitait de l'accélération matérielle, bien sûr. Et pourtant, ce n'était même pas une carte connue et performante comme une 3DFX, une ATI ou une NVIDIA. Non, il s'agissait juste d'une carte Rendition Verite, je crois. Sur les images suivantes, on peut tout de même voir les différences entre la version PC avec accélération 3D au-dessus et la version PS1 en-dessous :



Pourtant, en m'approchant pour voir cette étrange chose qui réussissait à inscrire un énorme sourire sur le visage de mon père, je compris rapidement que ce n'était pas les magnifiques formes triangulaires de l'héroïne mais la joie de savoir que ma mâchoire allait bientôt s'écraser contre la moquette ! Et il ne s'était pas trompé : l'effet a été sur moi saisissant. La différence entre la 3D software ou même celle de la PS1 par rapport à une véritable 3D accélérée par une carte spécifique était incroyable. Il est difficile voire impossible de décrire le résultat puisque même la comparaison directe des images montrerait une bouillie de pixels face à une bouillie passée à un hachoir plus fin de pixels. Pour ceux qui n'ont connu que les consoles, c'est un peu comme le passage de la Saturn/PS1 à la Dreamcast. Pour ceux qui sont trop jeunes, le fossé séparant les générations suivantes de cartes graphiques n'a jamais été aussi grand. J'ai néanmoins trouvé [une petite vidéo](#) qui

pourrait tenter de vous faire comprendre un peu le fossé qui existait même s'il ne s'agit que de la comparaison entre la version PC en rendu software et accéléré en 3D.

Je décidai évidemment de m'acheter une carte 3D. Entretemps, 3 amis s'étaient procuré une Voodoo 1 de 3DFX, leader de l'époque. N'étant pas un expert dans le domaine, je me renseignai auprès de mes magazines préférés (Joystick et de temps en temps Génération 4) afin d'avoir de plus amples renseignements. Mon dévolu se porta sur la Matrox M3D à base de PowerVR, chip au fonctionnement plus intelligent que cette brutasse épaisse de Voodoo. En effet, au lieu de calculer tous les triangles des polygones, de les traiter et d'appliquer les textures avant l'affichage, la M3D faisait une utilisation intelligente du Z-buffer, ce tampon de mémoire gérant la valeur de la profondeur de chaque objet, pour savoir ce que le joueur verrait effectivement. Ainsi, nul besoin de calculer des polygones ou de plaquer des textures qui se trouveront finalement cachés par d'autres. Le résultat est immédiat : avec la Matrox M3D, on peut monter jusqu'en 1024*768 alors qu'une Voodoo de base se contente d'un pauvre 640*480. Oui mais voilà, concrètement, la différence de résolution n'est pas très visible mais par contre, les micro-ralentissements, si. Je subissais donc à la fois des ralentissements et les railleries de mes amis. C'en était trop, je m'achetai dans la semaine une Monster 3D (3DFX vendue par Diamond) pour 1390frs. J'étais retourné au même magasin (le Score Games de la rue des écoles) qui ne s'est pas fait prier pour effectuer l'échange puisque la Voodoo était légèrement plus chère.



Mon P233MMX + Voodoo 1 se transforma au fil des années en Celeron 400 + Voodoo2, Duron 800 + Geforce 1 DDR, Athlon XP 2400+,....Mais l'étincelle n'était plus là. Mettre les mains dans le cambouis apportait plus de problèmes qu'autre chose et changer encore et toujours les pièces du PC faisait fondre mon portefeuille petit à petit.... Bref, je ne pouvais plus suivre et par conséquent, de moins en moins de jeux m'étaient accessibles. Cela ne m'empêcha pas de jouer à quelques perles comme Half Life 1 et Counter-Strike, Grim Fandango, Starcraft ou plus récemment Sam & Max Season 1. Et depuis quelques années, grâce à STEAM et les tarifications agressives des jeux qui bénéficient de promotions régulièrement, je me remets un peu au jeu sur PC.

Playstation : ses 32 bits débarquent chez moi, ça va être tendu du slip

Je n'ai pas acheté la Playstation 1ère du nom tout de suite parce que j'étais suffisamment occupé avec la N64. J'ai attendu 1999 que le prix baisse et que les jeux m'intéressent plus comme sa future petite sœur, en somme. De toute façon, je pus même en profiter avant son achat car un ami avait cassé sa tirelire pour une PSX (c'était le [nom de code](#) de la Playstation avant sa sortie, bien avant la création du [Media Center](#) basé sur la PS2) provenant du Japon. Il avait payé 3500frs si je me souviens bien pour la console avec TohShinden et Ridge Racer. Très cher mais ça aurait pu être pire puisque je crois me rappeler que certains magasins d'import autour de République ou de Jussieu étaient montés jusqu'à 7000frs.



Quoi qu'il en soit, je pus ainsi profiter des dérapages de Ridge Racer ou des armes blanches de Tohshinden. Mais la première claque fut surtout Tekken. L'introduction en images de synthèse était magnifique et la maniabilité bien plus réussie que son compère de Takara qui n'était là que comme grosse démo technologique. Tekken était plus beau, plus fluide, plus varié, plus profond. Bref, il n'y avait pas photo.



Nous sommes maintenant en 1999, je suis à la fac et j'achète enfin ma Playstation. Il était temps, diront certains. Je dois avouer ne pas me souvenir des jeux que j'avais achetés avec la console. Je me souviens par contre, comme beaucoup, de la mise de la console à la verticale, voire le retournement de celle-ci pour faire fonctionner les jeux. Selon moi, à force de jouer et de faire tourner les CD, le plastique entourant la lentille de lecture et le laser du lecteur CD de la console se mettait à chauffer

plus que de raison et se ramollir. Ainsi, sous son propre poids, la lentille avait tendance à s'affaisser et donc à faire varier la distance entre elle et le CD. Or, afin de lire les données contenues sur ce dernier, les ingénieurs de tout appareil lisant des disques compacts doivent calculer très précisément cette distance dite « focale » à laquelle le rayon laser se concentre pour réduire son diamètre à une dimension égale à celle des « trous » composant le sillon du CD. Cette dimension est de l'ordre de la longueur d'onde, ou la couleur, du laser utilisé, soit 780nm pour le CD dans l'infrarouge, 650nm pour le DVD dans le rouge et 405nm pour le Blu-Ray et le HD-DVD dans le bleu. Plus la longueur d'onde est petite et plus il est possible de stocker des données sur un disque de même taille. À de telles échelles, la moindre variation perturbe le système, le laser ne se focalise plus exactement à la bonne distance et les données ne sont plus lisibles. Retourner la console permettait donc de remettre la lentille à la bonne distance.



Grâce à [Daniel Ichbiah](#), un ami de mes parents et accessoirement célèbre journaliste et écrivain dans le domaine du multimédia, j'ai pu poser mes petits doigts boudinés sur un certain nombre de jeux Playstation. J'ai découvert la série Final Fantasy avec le 7^e épisode, j'ai aussi apprécié Castlevania : Symphony of the Night sur le tard en l'achetant sur le PSN de la PS3 en 2007. Je me suis également découvert une petite passion pour les T-RPG, genre de jeu se rapprochant le plus d'un mélange entre un Jeu de Rôle et le jeu d'échec avec Vandal Hearts, Final Fantasy Tactics ou Front Mission 3. Wild Arms est un autre RPG que j'ai beaucoup apprécié. Concurrent de Final Fantasy 7 et injustement sous-estimé, ces personnages attachants et son ambiance Western le rendaient vraiment original. Wild Arms utilisait une approche graphique en 2D presque cartoon pour l'exploration et les visites de villages mais les combats étaient entièrement en 3D. Contrairement à Final Fantasy VII, les graphismes 2D ne sont pas réalisés en CGI mais ont l'air tout droit sortis d'une Super Nintendo surboostée. Ce qui pouvait paraître comme sa faiblesse à sa sortie est pour moi une de ses plus grandes forces maintenant. Les graphismes 2D de bonne facture comme ceux de Wild Arms vieillissent en effet moins vite que la 3D calculée avec les capacités d'une PS1.



Mais quand je repense à cette console, la première expérience qui me vient à l'esprit, ce sont quelques passages mémorables de Metal Gear Solid. Après des épisodes en 2D sur MSX ou NES, Hideo Kojima revient sur Playstation avec le premier épisode d'une nouvelle entrée dans la saga. Et ce fut pour moi une entrée fracassante puisque ce premier opus reste mon préféré. Outre les qualités d'ensemble du jeu, que ce soit au plan technique qu'au niveau du gameplay, je me souviens surtout de deux passages marquants. Parmi les joueurs, ce sont toujours les mêmes qui reviennent et je ne dérogerai pas à la règle. À un moment donné dans le jeu, un code nous est demandé et il est précisé qu'il se trouve sur le boîtier. Pourtant, on a beau chercher dans l'inventaire du héros, il n'y a aucun boîtier ! Incompréhensible. Jusqu'au moment où l'on réalise que le boîtier en question est celui du jeu, le vrai, le réel, le physiquement palpable : il y a vraiment un numéro inscrit au dos de la boîte de jeu ! L'autre moment incroyable de ce MGS est évidemment la rencontre avec Psycho Mantis. Ce redoutable boss prenait carrément contrôle de Meryl, soldat que l'on a rencontrée plus tôt et que l'on doit protéger. Le problème est que Psycho Mantis lit nos moindres mouvements, il est par conséquent impossible de le toucher. Mais, plus fort que ça, il est capable de deviner certains traits de caractère du joueur comme la prudence, l'audace ou même les goûts personnels du joueur. Il ira même jusqu'à faire avancer la manette toute seule, simplement en nous demandant de la poser par terre ! Tout ceci n'est évidemment qu'une habile utilisation des données qui sont disponibles dans le jeu : les statistiques de MGS, le temps mis pour arriver à ce point, le nombre de sauvegardes, la lecture des « input » de la manette et le réglage précis des 2 moteurs de vibrations pour la faire bouger. Les développeurs sont même allés jusqu'à repérer des sauvegardes d'autres jeux Konami dans la carte mémoire. Le seul moyen pour le vaincre sera de couper littéralement le lien que Psycho Mantis a avec le joueur en débranchant la manette du port n°1 pour la brancher sur l'autre port. Effet garanti.



Afin de s'amuser toujours plus, j'étais prêt à tout pour pouvoir profiter d'un maximum de jeux au plus vite et avais donc recours à l'import. Sony avait pourtant zoné sa console afin de limiter ces imports pour des raisons commerciales. Les jeux ne sortaient pas en même temps ou presque comme maintenant. Il fallait souvent attendre plusieurs mois, notamment dans le cas des RPG, probablement à cause de la traduction. Par conséquent, ne pas zoner une console, c'était s'exposer à une importation massive des jeux. Les filiales locales étaient donc absolument contre cette importation puisque ça équivalait une perte nette sur leur chiffre d'affaires. Bien évidemment, le joueur lambda comme moi ne se souciait guère de ce genre de considérations. Par conséquent, en apprenant qu'il existait une technique gratuite permettant de jouer aux jeux originaux achetés à l'étranger, je voulus la tester. Sa force était sa simplicité. Il suffisait en fait de commencer par mettre un jeu européen dans sa console française puis de changer ce disque par celui du jeu américain ou japonais au bon moment. Il se trouve que la PS1 vérifie l'origine du jeu au tout début, lors de l'affichage du logo PlayStation. Et une fois ceci fait, la tête de lecture revient à sa position initiale et on a donc une petite seconde pour changer de disque. Et là, vous me dites que je suis bien gentil mais qu'il est impossible de faire cette manipulation puisque le capot de la console doit être fermé pour lire un disque. Je vous l'accorde, c'est pour ça qu'a été inventée le fil d'étain ! Plus sérieusement, en prenant un morceau de fil d'étain, métal souple, il est possible de le rouler dans la forme d'un ressort et de l'appliquer entre l'ergot à l'intérieur du capot et le bouton sur lequel ce dernier appuie afin d'indiquer à la console que le capot est fermé. Cette technique deviendra vite obsolète lorsque les puces pour PS1 deviendront disponibles sur le marché. Malheureusement, à cause du détournement de leur utilisation pour des pratiques illégales, je préfère ne pas en parler ici.



Saturn : SEGA, c'est plus fort que toi. Comment ça, j'ai 5 ans de retard ??



Alors que j'avais carrément zappé la Master System et la Megadrive, que j'ai connues uniquement chez des amis, je me suis rattrapé avec la Saturn de SEGA. Pourtant, ce n'est que plusieurs années après sa sortie que je sautai le pas pour la dernière des consoles de cette génération qui n'était pas encore en ma possession. À l'occasion de mon périple quotidien au Score Games à côté de l'université de Jussieu (le même que celui de la section PC mais ils avaient entretemps déménagé pour des locaux plus grands rue des fossés St Bernard), j'eus la surprise de voir une Saturn en promotion. Alors qu'elle sortit en juillet 1995 au prix de 3299frs en France, je l'achetai 350frs d'occasion avec quelques jeux en 2000 ou 2001. À cette époque, la production de la console avait déjà été stoppée. Avec 10 fois moins de ventes que sa concurrente principale et 3 fois moins que la Nintendo 64, cette Saturn représente le début de la fin pour SEGA. L'une des plus grosses erreurs de la société intervint avant même la commercialisation de la machine, même si cela partait pourtant d'une bonne intention¹².¹³ Afin de surprendre tout le monde et de satisfaire la soif consumériste des clients, SEGA annonce, lors de la présentation de la machine à l'E3 de 1995, qu'ils ont en secret préparé un lancement de la console pour le 11 mai 1995 aux USA, soit quelques jours seulement après cette présentation. Initialement, le lancement devait avoir lieu le 2 septembre 1995, un samedi baptisé pour l'occasion « Saturday ». Cette sortie prématurée a fait l'effet d'une bombe dans le petit monde du Jeu Vidéo. La déflagration s'est malheureusement retournée contre SEGA pour plusieurs raisons :

- La première est due à Sony qui, en entendant que la Saturn était annoncée à 399\$ répondit immédiatement avec le prix de sa Playstation à 100\$ de moins pour une sortie américaine en septembre de la même année, lors du même salon.

¹² J'ai entendu cette anecdote et une grande partie de ces raisons dans le [podcast n°4](#) de RetroCity sur IGN, par Levi Buchanan.

¹³ J'ai entendu cette anecdote et une grande partie de ces raisons dans le [podcast n°4](#) de RetroCity sur IGN, par Levi Buchanan.

- La deuxième raison est une question de timing. SEGA, souhaitant à tout prix garder cette sortie secrète, a vraiment surpris tout le monde, y compris les développeurs qui avaient en tête la date du 2 septembre comme sortie. Par conséquent, très peu de jeux d'éditeurs tiers étaient disponibles dans les premiers mois, chamboulant leurs plannings et provoquant un certain manque à gagner.
- Enfin, la dernière erreur concerne la distribution. Toujours pour garder le secret, SEGA n'a travaillé qu'avec quelques distributeurs aux États-Unis. Les autres se sentirent trahis et avantageèrent délibérément la concurrence, allant même parfois jusqu'à retirer tout produit lié à la marque au hérisson bleu. La console ne fut donc disponible qu'en petites quantités et s'était vendue à 80 000 unités sur ce territoire lorsque la Playstation arriva. Cette dernière ayant atteint 100 000 ventes à son lancement la dépassa donc très rapidement. « Tout ça pour rien » serait-on tenté de dire. Plus grave, ce sentiment de trahison lésa aussi les ventes de la Dreamcast.



Techniquement parlant, il faut aussi avouer que SEGA n'a pas, au contraire de Sony, misé à 100% sur la 3D polygonale et sa Saturn est donc encore tournée vers la 2D. Cela se ressent tout de suite dans les différents types de jeux, au niveau des graphismes. Sur les jeux en 3D, la Playstation a l'avantage grâce à des effets supplémentaires. Je me souviens des effets de transparence sur Saturn ratés par rapport à ceux sur PS1, par exemple. En 2D, par contre, la Saturn retrouve en général l'avantage, notamment grâce à sa cartouche RAM 4Mio permettant des portages fidèles des jeux de combat venant de l'arcade. Ces portages firent la joie des possesseurs de Saturn. Les amateurs se souviendront des Marvel Super Heroes, X-Men VS Street Fighter, les King of Fighters, Samurai Shodown ou Vampire Savior. Mais celui qui m'a le plus marqué n'utilise en fait même pas nécessairement cette cartouche. Il s'agit de Pocket Fighter. Dans ce jeu de Capcom, des combattants des différentes séries de jeux de combat de la compagnie s'affrontent dans des versions SD (pour Super Deformed) d'eux-mêmes. L'ambiance est comique, délirante et le jeu ne se prend pas du tout au sérieux. Pourtant, le système de jeu est tout à fait à la hauteur de ses compères.

Et un beau jour de printemps, un ami qui se séparait de sa Saturn me fit un petit cadeau : une cartouche noire avec une étiquette vierge de toute écriture. Il me dit que c'est une carte-mémoire. Les seules cartes-mémoire que je connaissais étaient les petites cartes pour Playstation, je ne

Ma « carrière » de joueur

comprenais donc pas comment un aussi gros « machin » pouvait être aussi bien que les fines Memory Cards ma PS1 mais on ne refuse pas un cadeau ! Ce n'est qu'en l'insérant dans ma Saturn que l'ampleur de ce cadeau m'apparut. Alors qu'une carte mémoire PS1 peut contenir une quinzaine de sauvegardes dans son espace de 128kio, cette cartouche de sauvegarde pour Saturn contient 4Mio de données, soit 32 fois plus d'espace ! Moi qui avais plusieurs cartes-mémoire sur la console de Sony, tout ceci était terminé sur Saturn. Et elle m'a été très utile pour deux des jeux les plus marquants sur cette console, deux RPG.

Le premier est Shining Force 3 Scenario 1 qui date de 1998 en Europe. Cette série de T-RPG a été initiée sur Megadrive avec un deuxième épisode célèbre. Ici, les développeurs de chez Camelot ont transcendé leur série sur Saturn, tant sur le plan graphique que sur le plan du scénario. En effet, c'est le premier épisode à disposer de graphismes en 3D, permettant d'effectuer une rotation de l'écran afin de mieux visualiser la scène, ce qui est très important dans ce genre de jeu. De plus, grâce à l'existence des 3 scénarii, les développeurs ont mis en place le Synchronicity System grâce auquel des interactions étaient possibles entre les 3 jeux. Malheureusement, cette option ne fut jamais disponible pour les occidentaux puisque seul le premier scénario eut l'honneur d'une sortie aux USA et en Europe, à cause de la chute des ventes de la console. Il a d'ailleurs, je pense, été tiré à peu d'exemplaires puisque sa valeur auprès des collectionneurs dépasse les 100€.



Un autre jeu qui se trouve actuellement au même prix est Panzer Dragoon Saga. Ce RPG basé sur l'univers de la saga de Shoot Them Up de la Team Andromeda de SEGA est juste, à mon avis, le meilleur RPG de la Saturn. Dans un monde alternatif, un jeune garçon du nom d'Edge se retrouve à lutter contre les forces de l'Empire. Sur ce pitch classique, les développeurs réussissent à créer un monde original, des personnages intéressants et surtout un système de combat dynamique mêlant avec brio le côté shoot them up original de la série avec les règles d'un RPG tour par tour. Qu'est-ce que j'aimerais un [remake](#) de ce jeu !



La Saturn s'est cependant éteinte avec un poignant hommage de son personnage de publicité fétiche : Segata Sanshiro. Ce héros de pub est créé par SEGA en 1997 et aura un tel succès au Japon qu'on raconte qu'il est à l'origine du succès de la console au pays du Soleil Levant. Le nom Segata Sanshiro est un double jeu de mots. C'est tout d'abord un hommage au héros du film d'Akira Kurosawa, La Légende du Grand Judo, Sugata Sanshiro. En plus, c'est aussi un jeu de mots avec la phrase japonaise "Sega Satan Shiro" qui peut se traduire aussi bien par "Jouons à la Sega Saturn" ou "Sega Saturn blanche" en référence à la sortie simultanée de la nouvelle version de la Saturn blanche au Japon le [10 juillet 1997](#). Les publicités de Segata sont toujours structurées de la même manière, avec la punition totale de joueurs qui ne jouent pas à la Saturn. Elles sont [tournées](#) avec un [humour délirant](#) totalement [japonais](#). À l'arrêt de la console, Segata est bien évidemment le premier touché. Dans la [dernière publicité](#), SEGA s'apprête à lancer la Dreamcast (blanche, elle aussi par ailleurs) quand le vilain méchant concurrent machiavélique (on se demande qui cela peut-il bien être !) envoie un missile vers l'immeuble dans lequel les grands patrons adorés de Segata font une réunion. Segata, n'écoulant alors que son courage, se sacrifie pour détourner le projectile sous les cris remplis de désespoir et de tristesse de la secrétaire. Et c'est ainsi que le héros national part, en héros héroïque dans une explosion cosmique !

Playstation 2 : des problèmes à l'allumage mais en route pour les étoiles



Mars 2000, la Playstation 2 sort enfin et balaye tout sur son passage, les concurrentes comme la Dreamcast et même les joueurs. Littéralement. La sortie de la console a créé, en France, une véritable [émeute](#) au Virgin Megastore des Champs-Élysées de Paris. Ceci est le résultat, d'après moi, d'une annonce d'une pénurie plus ou moins réelle par Sony, d'un événement organisé par des responsables chez Virgin ayant sous-estimé l'ampleur du phénomène, des agents de sécurité débordés et des clients complètement aveuglés par leur soif de consommation. Ce n'était pas beau à voir mais au moins les gens concernés retiennent la leçon. La PS2 a tout de suite bien marché mais, de chez moi, je me demandais bien comment c'était possible. Comment une console à 3500frs et qui sert surtout de lecteur DVD pouvait rattraper aussi rapidement, dans les ventes, une Dreamcast et sa superbe ludothèque. Le pouvoir de la marque. Pour moi, cinéphile dans l'âme, possesseur d'un lecteur de DVD depuis déjà plus de 2 ans, l'attrait de cette console était loin d'être évident. Ce fut pourtant un facteur de pénétration du DVD important, surtout au Japon. Mais ce qui me freinait le plus, c'était la pauvreté du line up de la Playstation à sa sortie. Il y a bien quelques bons jeux comme SSX ou Dead or Alive 2 mais le reste est soit moyen soit ne m'intéresse pas. Et je ne vous parle pas de Fantavision, la simulation de feu d'artifice qui est le titre emblématique de ce line up.

Mars 2002, les programmeurs commencent à maîtriser la machine et les premiers jeux m'intéressant sortent enfin. Je ne souhaitais pas particulièrement acheter de Playstation 2 mais en l'espace de 6 mois, 5 jeux intéressants sortent dont 3 en mars (bien sûr, les années suivantes, d'autres jeux continueront à entrer dans ma ludothèque). J'aurais pu résister à la sortie de l'un d'entre eux mais cette attaque groupée a raison de mes dernières réticences. Le prix de la console ayant en plus baissé, il n'en fallait pas plus pour que j'en achète finalement une. Je me risquai même à en prendre une d'occasion, téméraire que je suis. Je ne devais pas avoir peur des problèmes techniques. Finalement, grand bien m'en prit puisque je l'ai toujours et qu'elle fonctionnait l'année dernière encore.

Mais détaillons cette première salve d'armes de destruction massive de mon portefeuille. Tout commence le 23 novembre 2001 avec la sortie attendue de Pro Evolution Soccer sur la nouvelle génération de console. Bien sûr, les « pros » savent maintenant que cet opus PS2 est moins bon que le précédent sur PS1 mais je ne suis qu'un amateur enthousiaste des jeux de football. Outre Sensible World of Soccer et ISS64 dont j'ai déjà parlé, il y eut ISS sur SNES, un peu de Kick Off sur Amiga et pas mal de Nintendo World Cup sur NES (avec ses personnages en SD et ses « coups spéciaux ») mais je n'avais presque jamais joué assidûment à un jeu de football. Ceci prit fin avec PES. Comme beaucoup le savent déjà, PES marque l'arrivée d'une véritable simulation de football, avec gestion des stratégies, un vrai toucher de balle et une excellente physique. Bien sûr, je suis plutôt du genre à pester lorsque le joueur adverse passe plusieurs minutes à gérer son équipe avant le match mais cela ne m'empêche pas d'apprécier la justesse du jeu que l'on peut développer dans PES qui permit aux développeurs de FIFA de découvrir qu'un match de football peut se terminer par un match nul et être tout de même "beau". Il faudra 10 ans à EA pour rattraper son retard.



En mars sortent donc Metal Gear Solid 2, ICO et Kengo. Les deux premiers sont très connus. MGS2 fait suite au premier sur PS1 et développe encore un rapport spécifique entre Hideo Kojima et le joueur via un Colonel qui lui réservera une petite surprise, des boss à nouveau hauts en couleurs et surprenants (mais malheureusement pas au niveau de Psycho Mantis) notamment Vamp ou Fortune. Mais ce qui défraya la chronique à l'époque, c'est le changement de héros après le prologue. Snake cède sa place à Raiden, petit blondinet au charisme d'une huître. La surprise étant d'autant plus totale que Kojima et les équipes marketing de Konami avaient fait exprès de ne communiquer que sur Snake en cachant l'existence même de Raiden. Et ils ont magistralement joué le coup en diffusant [un trailer de présentation](#) du jeu à l'E3 mémorable. Le salon [s'arrêtait littéralement](#) à chaque passage dudit trailer (c'est aussi ce que relate JulienC dans le [podcast 188](#) de Gameblog à 24:32). Personnellement, cela ne m'a pas dérangé outre mesure. J'attache finalement plus d'importance au gameplay et à l'histoire en elle-même, peut-être plus d'une façon globale, à l'ambiance que les développeurs mettent en place ou aux sentiments que le jeu procure via son scénario qu'aux personnages à proprement parler.



ICO est un jeu d'aventure développé par Fumito UEDA dans lequel le joueur incarne un jeune héros un peu perdu qui doit accompagner une jeune fille diaphane, Yorda, vers la sortie de sa prison. Ici, il y a tout un jeu d'ombres et lumières avec les ennemis, sorte de masses d'ombre, qui s'attaque à Yorda. Le gameplay est essentiellement basé sur une fuite sans fin pendant laquelle on doit rester aux côtés de la jeune femme, sous peine de la voir se faire enlever. Évidemment, le level design est souvent réalisé pour les séparer. L'ambiance est féérique et magique, mêlant onirisme et plates-formes (pas toujours très réussie d'ailleurs, pour cette dernière partie), fuite et combats, blanc et noir. Un jeu qui ne laisse pas indifférent et qui influencera plus ou moins directement des jeux comme [Fable III](#), [Uncharted 3](#) ou [Amy](#).



Quant à Kengo, c'est particulier. Ce n'était pas une priorité pour moi, par rapport aux autres, mais il est dans la droite lignée des [Bushido Blade](#) de Squaresoft, duo de jeux sortis sur PS1 dont seul le premier est sorti en Europe en 1998. Ici, les combats de samurai sont très rigoureux. Le principe est pratiquement celui de « un coup, une mort ». On peut trancher des membres et le gameplay s'en ressent tout de suite. C'est ce gameplay que je recherchais dans Kengo et il s'en est tiré avec mention assez bien.



Enfin, en mai 2002 sort Final Fantasy X. Bien qu'ayant découvert la série tardivement, avec le 7^{ème} épisode, comme je l'évoque dans la section sur la Playstation 1, je suis rapidement devenu fan de cette saga. Finalement, vu le tournant pris par Squaresoft puis Square Enix (Squix pour les intimes) depuis FF7, je ne demande pas plus qu'à ce qu'ils continuent : des graphismes enchanteurs, des musiques orchestrales de toute beauté, des cinématiques affolantes et un système de combat dynamique. Avec ce 10^{ème} opus, la recette fait toujours mouche. Malgré un jeu dans le jeu assez décrié, le Blitzball (et je comprends pourquoi) et une version qui sort en France avec uniquement le doublage anglais, l'histoire m'a pris aux tripes avec cette société embourbée dans ses traditions et le mélange des civilisations. L'éternel cycle de recommencement m'a aussi touché. Le sphérier, bien qu'un peu complexe au début et pas au niveau d'un système des matériels de FF7, est un système d'évolution qui permet de développer ses personnages de façon diverse et complémentaire. Il reste l'un de mes Final Fantasy préférés.



Laissez-moi maintenant vous parler de mon histoire avec la saga God of War. On m'avait prêté le 1^{er} qui était sorti en 2005. Je ne connaissais absolument pas, jamais entendu parler. Et je n'ai pas accroché de suite. Le début du jeu, avec le passage dans le bateau ne m'a pas fait vibrer plus que ça et j'ai donc arrêté. Pourtant, j'ai recommencé le jeu plus tard et c'est là que j'ai découvert les vraies qualités du jeu. Plus que la violence, plus que les combats et l'évolution des armes, c'est d'abord le scénario. La façon dont le passé de Kratos était égrainé tout au long de l'histoire m'a finalement bien tenu en haleine. Ensuite, c'est l'équilibre entre les combats, la plate-forme et les énigmes qui me plaît dans cette série. Des ÉNIGMES dans un Beat Them All ???!! Ça pourrait paraître saugrenu voire déplacé, mais j'ai trouvé cette idée géniale : ça met de la variété et permet de bien rythmer le jeu. Le joueur peut ainsi se « reposer » entre deux combats pour que le jeu puisse mieux exploser plus tard. Bref, j'ai mis un peu de temps mais la sauce a bien pris. Résultat, pour sa suite, j'étais impatient qu'il sorte sauf que.... j'étais au Japon !!! Et oui, pour une fois, ce n'était pas une bonne chose : j'ai dû attendre 6 mois qu'il sorte là-bas ! Et encore, à sa sortie occidentale, il n'était même pas officiellement annoncé au Japon. Mais la recette était aussi efficace dans ce 2^{ème} opus avec peut-être un scénario un peu trop long. Malgré cela, God of War, c'est l'explosion des rétines avec une maîtrise de la console admirable, quelle qu'elle soit : PS2, PS3 avec le studio fondateur de la série de Santa Monica, ou même PSP grâce au travail de Ready At Dawn. L'impression d'échelle est immense grâce à la mise en scène incroyable et maîtrisée. Les combats sont épiques. On aime ou pas les QTE mais ils sont ici toujours utiles au spectacle. Enfin, le son est vraiment une réussite, que ce soit les bruitages, les doublages (du moins en VO) ou les musiques. Je ne remercierai jamais assez Sony d'avoir donné l'OST de la trilogie pendant un certain temps.



En 2006, le 2^{ème} jeu de l'équipe de Fumito UEDA sort. Il s'agit de Shadow of the Colossus. Ce jeu dans lequel on affronte des colosses pour ressusciter sa bien-aimée est fantastique ! Épique, tonitruant, les affrontements sont colossaux. Je vous parlais à l'instant de la sensation d'échelle dans God of War, mais SotC, pour les intimes, n'est pas en reste. Si certains des premiers colosses ne sont « que » de gros animaux de 4 ou 5 fois la taille du héros, le dernier colosse mérite bien d'être qualifié d'immeuble ! Le système de jeu est simple, mais on en redemande avec l'ingéniosité qu'il faut déployer pour tuer les colosses, ça me fait penser aux boss de Zelda : c'est un concentré des phases de boss dans les Zelda. Le tout est servi par une ambiance magique pleine de contemplation et de solitude pour l'âme sœur perdue et la réflexion sur soi en tant que héros... et joueur. Même si le jeu met la PS2 à genoux, le résultat est sublime. Mais plus que le gameplay ou l'ambiance, c'est le questionnement même des motivations du héros et donc du joueur qui est ici central. Pourquoi se bat-on contre les colosses ? Parce que « on » nous l'a dit. Pourquoi croire ce « on » ? Parce que ce serait le seul moyen de ressusciter sa bien-aimée. Mais qu'ont fait de mal ces colosses ? Attaquent-ils seulement le joueur, finalement ? Petit à petit, ces questionnements s'installent dans la tête du joueur comme un refrain lancinant. Mais alors, que faire ? Ce serait là le seul reproche que je ferais au jeu : et si finalement, le joueur est convaincu que c'est lui le méchant du jeu, que peut-il faire ? A-t-il le choix ? On a l'impression que ce n'est pas prévu par la Team ICO... sauf qu'il reste toujours le choix d'éteindre sa console. En tout cas, j'attends avec impatience l'édition du remake « ICO Collection » pour les refaire !



Gamecube : Les fondamentaux sont présents mais il manque la magie

La Gamecube (oui, « LA » Gamecube. Je ne veux pas savoir ce que dit Nintendo, pour moi, Gamecube est au féminin) est sortie le 3 mai 2002 en France au prix de 249€, prix ramené à 199€ quelques jours avant sa sortie pour contrer une baisse similaire de celui de la PS2. Cette baisse tarifaire continuera à un rythme effréné pour atteindre 99€ à Noël 2003, moins d'un an et demi après sa sortie. Combinée à une ludothèque peu fournie en quantité, cette politique a, je pense, contribué à l'impression de

jouet peu cher donc de moindre qualité que les gens ont de cette console. Elle ne se vendit en effet qu'à 22 millions d'exemplaires. Nintendo se retrouva donc dernier de cette génération, derrière Sony et sa PS2 (140 millions) et surtout Microsoft et sa nouvelle Xbox (24 millions)¹⁴. Plus grave, Nintendo se retrouve en face d'une baisse continue des ventes globales de ses consoles de salon depuis 1983 et la sortie de la NES¹⁵, encore une raison pour changer complètement de politique par la suite.



Cela ne m'a cependant pas empêché de l'acheter dès sa sortie, au Virgin Megastore de la rue Montmartre (pour changer). Je profitais pleinement des quelques perles de cet appareil possédant la manette la plus ergonomique qui existe. Je ne parle pas de polyvalence ou d'efficacité dans tel ou tel genre de jeu, mais uniquement d'ergonomie. En suivant le raisonnement de la manette de la N64, les ingénieurs de Nintendo, probablement aidés par Miyamoto comme c'est souvent le cas, planchent sur une manette permettant de maximiser les sensations lorsque l'on joue aux jeux Nintendo. C'est ainsi que les 4 boutons « C » se transforment en un deuxième stick analogique. De plus, la disposition des boutons A, B, X et Y est pour moi caractéristique de cette réflexion sur l'ergonomie : ils tombent pile sous les doigts, avec une taille plus grande pour le bouton principal, le « A ». La taille est aussi bien adaptée, le stick analogique de gauche est très bon : pas trop gros, de la bonne hauteur et avec un bon grip. Le clic de fin de course pour les boutons L et R est une idée sympathique bien que peu exploitée. Il n'est évidemment pas parfait. Le bouton Z est placé de façon absurde. Quitte à assurer une compatibilité avec celui de la manette de la génération précédente, autant en faire 2, Z₁ et Z₂, placés en-dessous ou au-dessus des boutons L et R et avec une taille normale. Il faudra attendre 4 ans pour voir ces boutons apparaître sur le [classic controller](#) de la Wii. Et encore, dans cette dernière, les boutons ZL et ZR sont mal placés puisqu'ils sont sur la même tranche que les boutons L et R. Le bouton Z, comme il est implémenté, est difficilement accessible et ne sert à rien. Nintendo attendra début 2009 pour corriger cela avec le [classic controller pro](#). Peut-être la société de Kyôto ne voulait pas une manette ressemblant trop à celles de ses concurrents, mais aura craqué sous la pression des joueurs ? La croix multidirectionnelle est, quant à elle, à un emplacement un peu trop bas à mon goût. Dans l'ensemble, on sent un gros travail de réflexion derrière la conception de cette manette,

¹⁴ J'espère que vous m'excuserez de ne pas compter la Dreamcast ici mais en 2002, cela fait déjà plus d'un an que sa production est arrêtée.

¹⁵ Il suffit de regarder les ventes pour s'en convaincre : la NES s'est vendue à 62 millions d'exemplaires, la Super Nintendo à 49 millions, la Nintendo 64 à 33 millions et donc la Gamecube à 22 millions d'exemplaires.

Ma « carrière » de joueur

quitte à chambouler les habitudes des joueurs. Le revers de la médaille est qu'elle n'est pas adaptée à certains types de jeu comme les jeux de combat.



Ce ne sont pas ces quelques défauts qui m'ont empêché d'apprécier les jeux de cette console, mais je dois bien reconnaître que, malgré d'excellents jeux comme Resident Evil 4, Rogue Squadron 2 ou F-Zero GX pour ceux que j'ai eus, je dois avouer avoir quelques soucis avec les 3 grandes licences Nintendo sur cette console.

Mario Kart Double Dash est celui qui m'a le moins gêné car le système de jeu à deux sur un même kart a permis d'intéresser ma fiancée suffisamment pour qu'elle y joue plusieurs fois (vous ne vous rendez pas compte mais c'est un énorme pas en avant !). Rien que pour cela, MKDD tient une place à part dans mon cœur. Cependant, c'est l'un des épisodes les plus décriés de la saga à cause de son contrôle plus flottant ou plus généralement que, mis à part les graphismes, on ne sentait pas d'améliorations notables alors que l'opus précédent était sorti sept ans plus tôt.



The Legend of Zelda : The Wind Wake reste aussi controversé. Et cette fois-ci, je fais partie des déçus. Gardez à l'esprit que ce Zelda reste un bon jeu, mais le problème est que, pour moi, un Zelda ne devrait jamais se contenter d'être un « bon jeu ». Contrairement à nombre de joueurs, j'ai été enchanté par le tournant « cartoon » du design de ce Wind Waker après une séquence vidéo au design plus réaliste montrée 1 ou 2 ans plus tôt. Pour moi, l'ambiance bucolique et limite enfantine de cette légende s'accompagne plus harmonieusement de ce genre de graphismes. Mais, malgré la partie intéressante du pays d'Hyrule submergé par les eaux, les phases en bateau m'ont complètement gâché l'aventure. Je les ai trouvées longues, ennuyeuses et peu productives. Le

système des vents était aussi très contraignant et ne permettait pas d'avancer aisément sur l'océan qui était alors bien trop grand. Heureusement, tout ceci sera corrigé par la version Phantom Hourglass sur DS, qui a elle d'autres défauts.



Enfin, la plus grande déception a été pour moi Super Mario Sunshine. Là encore, techniquement, je ne peux qualifier ce Mario de mauvais, mais les faits sont là : je me suis précipité sur le jeu à sa sortie en octobre 2002, j'y ai joué puis j'ai arrêté avant de le terminer. Ce n'est que 4 ans plus tard, ne pouvant tolérer de ne pas l'avoir fini que je le repris. Mais alors que j'ai presque tout le temps cherché à récupérer un maximum d'étoiles dans les Super Mario en 3D parce que c'est ainsi qu'on accède aux niveaux les plus durs et donc les plus intéressants, ça n'a pas été le cas avec Mario Sunshine. Je me suis contenté de 63 shines et de voir le générique de fin. Selon moi, la faute revient essentiellement à 2 points cruciaux. Tout d'abord, l'univers : les Mario ont toujours été pourvus d'univers enfantin et hauts en couleurs mais l'île de Delfino dépasse les bornes. On a droit ici à un agencement de couleurs criardes, des tons pastel qui dégoulinent et des habitants qui ressemblent à des chamallows gélatineux. Ça faisait trop pour moi. Plus grave, je n'ai pas adhéré au gameplay lié au J.E.T. (le Jerrican Expérimental Transformable). Ce waterpack sert au plombier moustachu à nettoyer les zones sales et à voler. Or, dans ce dernier cas, l'inertie est trop grande, le contrôle est peu précis et on ne retrouve pas les sensations de Super Mario 64. En fait, les seuls moments où je me suis véritablement amusé, ce fut lors des niveaux « old school » dans lesquels le J.E.T. n'était plus disponible. Dommage.

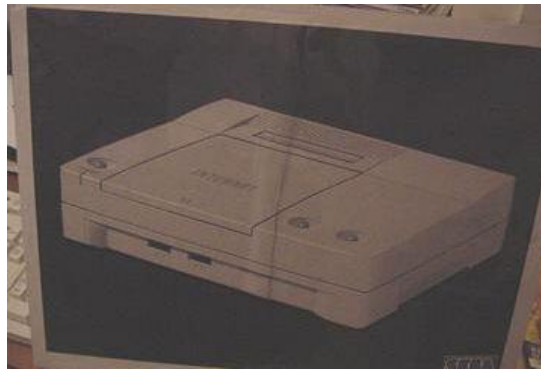


Finalement, je m'aperçois que mon avis sur cette console a changé au fur et à mesure que j'ai écrit cette section. Je pensais sincèrement que cette Gamecube m'avait satisfait en tant que joueur que ce soit avec ses jeux, son design, son architecture ou sa manette. Malheureusement, les faits sont les faits. Le design est mitigé. D'un côté, elle est assez petite mais elle ressemble à un jouet. Je ne reviendrai pas sur la manette que j'ai trouvée très bonne même si elle manque de polyvalence. La

ludothèque de la NGC n'est pas très fournie, manquant en quantité et, malgré quelques perles (RE4, F-Zero GX ou d'autres auxquels je n'ai pas vraiment joué comme Metroid Prime ou les Pikmin), la qualité n'est pas à la hauteur (au moins, la N64 avait fait fort de ce côté) avec surtout, comme je l'évoque ici des franchises phares en dessous de mes attentes à leur égard (Mario et Zelda). Son architecture est véritablement son atout le plus fort. Les différents éléments sont équilibrés, elle intègre quelques très bonnes idées comme la 1T-SRAM et le tout dans un design permettant une machine plutôt silencieuse et solide. Malheureusement, ce n'est pas le matériel qui fait le succès d'une console mais les jeux.

Dreamcast : mal aimée et incomprise, la « Rémi sans famille » des consoles

Je ne sais plus exactement quand j'ai acheté la Dreamcast mais je sais que ce n'était pas à sa sortie. Est-ce dû à mon côté Nintendo sexuel qui n'aurait jamais permis une telle atrocité ? Quoiqu'il en soit, il a rapidement fermé son clapet lorsque j'ai commencé à manipuler la machine et à tester ce qu'elle avait dans le ventre ! L'histoire de la Dreamcast est parsemée d'embûches et de coups bas commerciaux. Elle n'a pas réussi à y survivre et a entraîné dans sa chute toute la branche « Hardware » de SEGA, peut-être pour son bien, d'ailleurs. Mais ceci est une autre chanson. [Dès la phase de conception](#), SEGA a choisi une voie inhabituelle. En effet, la direction a lancé 2 équipes différentes, une interne et une externe, dans la conception de prototypes afin qu'elle choisisse le meilleur. Cela a entraîné deux projets aux noms de code Katana (aussi appelé, au cours du développement, Whitebelt ou Guppy) en interne conduit par le créateur de la Saturn, Hideki Sato et Dural (aussi appelée Blackbelt et Shark) en externe, mené en collaboration avec IBM, avec Tatsuo Yamamoto à la tête du projet. Voici, au passage, une image du projet Blackbelt :



Sato décida d'utiliser le CPU SH4 de Hitachi alors que Yamamoto, basé aux USA, avait choisi un PowerPC 603e d'IBM/Motorola. Plus tard, le président de SEGA, Shoichiro Irimajiri lui demanda de changer pour le processeur Hitachi utilisé par Sato. Pour le projet Katana, l'équipe de Sato opta pour une puce graphique PowerVR du japonais NEC et Yamamoto pour une puce de l'américain 3DFX ([une Voodoo 2](#) ou [un dérivé de Voodoo 3](#) en fonction des sources). Une [chronologie](#) des événements concernant le choix de la carte graphique pour la future Dreamcast est disponible, où l'on apprend également l'existence d'une 3ème puce, la Real3D de Lockheed-Martin, rapidement écartée (on peut également s'apercevoir que la ribambelle des noms de code de la console en désoriente plus d'un !). Les deux puces graphiques sont issues du monde PC. En fait, à part le CPU, presque tous les éléments le sont, jusqu'au système d'exploitation optionnel basé sur Windows CE, dont les développeurs les plus talentueux se passeront volontiers afin de rester au plus près du matériel et ainsi obtenir de meilleures performances. Malheureusement pour le constructeur du Voodoo, ils furent légalement obligés de révéler cette « Dreamcast » lors d'une présentation de leurs projets en cours dans le cadre de leur introduction en bourse. Ce fut la raison officielle pour SEGA de rompre les contrats avec 3DFX et ainsi préférer le projet utilisant la puce de NEC. La raison officielle parle d'une puce 3DFX bien trop consommatrice en énergie et qui chauffait trop, ce qui aurait obligé à concevoir une machine

plus grosse et plus bruyante. Cette erreur de 3DFX permettait alors à SEGA de mettre fin à leur collaboration sans perdre la face. D'autres raisons furent aussi invoquées, comme la capacité de NEC à pouvoir augmenter rapidement la cadence de fabrication des puces si SEGA le souhaitait et la bonne expérience du géant électronique avec Nintendo pour la fabrication du CPU de la Nintendo 64.



À cette première « aventure » de la firme au hérisson bleu s'ajoute la rancœur toujours présente des distributeurs envers SEGA, comme je le mentionne dans la section consacrée à la Saturn. Mais je pense que le plus gros problème de la Dreamcast fut évidemment la Playstation 2. Sony, en concurrent agressif, a évidemment profité de l'aura de la première Playstation pour inciter les joueurs à attendre la sortie de son nouveau bébé. Et malgré les 15 mois séparant leurs sorties respectives, beaucoup de joueurs ont visiblement obéi si l'on en croit les ventes des 2 machines. Pourtant, le line up de la PS2 était pauvre à sa sortie, mais nous y reviendrons plus tard. La Dreamcast sort en effet en novembre 1998 au Japon, le 9/9/99 aux USA et le mois suivant en Europe. Sa production sera arrêtée en 2001 (avant même la sortie de la Xbox et de la Gamecube, pourtant de même génération). Ceci en fait une des consoles majeures à la durée de vie les moins longues.



La console est maintenant sortie il y a 12 ans mais elle reste dans le cœur des joueurs comme l'une des plus appréciées. Pour expliquer cela, plusieurs facteurs entrent en jeu. Technologiquement, la Dreamcast est une petite bombe, notamment, comme je l'explique plus haut, car c'est la première console à intégrer une carte accélératrice 3D. Le résultat à l'écran est immédiat. Les graphismes passent à la vitesse supérieure. L'exemple le plus probant reste sans doute SoulCalibur qui flattait la rétine comme rarement auparavant et comme jamais si l'on se restreint au monde des consoles.

Pour la convivialité, elle dispose de 4 ports manette et, pour le multi-joueur, c'est une des premières consoles à disposer en standard d'un véritable modem afin de jouer sur internet. Malgré le slogan maladroit « Jusqu'à 6 milliards de joueurs », le jeu online sur console était enfin démocratisé. Techniquement, c'est une belle machine avec une taille et un bruit raisonnable. Ça n'a l'air de rien mais ça change beaucoup de choses, suivez mon regard..... Mais même si ces qualités contribuent à la magie Dreamcast, ce qui fait évidemment la véritable force d'une machine, ce sont les jeux.



Même si les éditeurs tiers n'ont pas été très actifs sur cette console voire [volontairement inexistants](#) comme [Electronic Arts](#), cela n'a pas empêché la Dreamcast d'avoir d'excellents jeux dans sa ludothèque. Mais pourquoi, alors qu'EA a vraiment connu le succès grâce aux machines de SEGA, surtout grâce à la Megadrive, la compagnie n'a pas daigné sortir des jeux sur Dreamcast ? Une des raisons se nomme [Visual Concepts](#). Cette compagnie californienne de jeux vidéo de sports venait d'être rachetée par SEGA pour 10 millions de dollars lorsque SEGA et EA sont en négociations, entre Bernie Stolar, Directeur Général de SEGA of America et Larry Probst, PDG de Electronic Arts, pour les droits concernant le développement de jeux sur la future Dreamcast. Les tergiversations et hésitations de SEGA sonnent pour EA comme autant de sirènes d'alarme, ce qui fait que Probst tient un discours ferme face à Stolar : EA veut avoir l'exclusivité totale des jeux de sport sur la nouvelle machine. Bernie Stolar tente d'amadouer Larry Probst en lui proposant l'exclusivité des jeux de sport pour les éditeurs tiers ou de baisser le montant des royalties mais en vain. Pour EA, la Dreamcast ne pourrait pas réussir sans eux.

Malgré cela, Visual Concepts réussit, avec la série des "2k", à sortir d'excellents jeux de sport comme NFL2k1 ou NBA2k1. De plus, si la convivialité pouvait s'exprimer grâce à nombre de jeux multi-joueurs comme les jeux de combat (Marvel VS Capcom, SoulCalibur, Dead or Alive 2, Power Stone, Street Fighter 3), les autres genres n'étaient pas en reste. Du loufoque mais dynamique Jet Set Radio (l'un des premiers jeux en Cel Shading, technique permettant d'obtenir un rendu graphique cartoon dans un jeu en 3D) aux deux Sonic Adventure en passant par les très rythmés Space Channel 5, les jeux Dreamcast savaient être originaux. Mais il n'est pas possible de parler de la Dreamcast sans évoquer le bébé de Yu Suzuki : la saga Shenmue.

Il y aurait beaucoup à dire sur Shenmue. D'ailleurs, c'est déjà le cas partout sur la toile. Je me contenterai donc de quelques lignes. Cette saga a coûté très cher à SEGA. Près de 70 millions de dollars de 2001 [investis](#), une saga inachevée dont le 2^e épisode se termine sur l'un des cliffhangers les plus abrupts qui existent, ce gouffre financier a certainement contribué en partie à l'arrêt de la construction de consoles par le fabricant (2001, l'année de sortie de Shenmue II est aussi celle durant

laquelle SEGA a connu [ses plus lourdes pertes sur 10 ans](#)). Pourtant, c'est un monument des jeux vidéo. Les détracteurs lui reprochent un gameplay rempli de phases ennuyeuses comme le déplacement de livres, la conduite du « Fenwick », ... Mais tout ceci fait partie de l'ambiance du jeu. Dans Shenmue, le joueur contrôle Ryo Hazuki qui part à la recherche de l'assassin de son père. Seulement, le parti pris réaliste permet à Yu Suzuki d'instaurer une ambiance particulière à ses jeux, faite de pseudo-liberté, d'une grande variété de mini-jeux et d'un sens démesuré de l'aventure. C'est simple, on **EST** Ryo Hazuki et c'est cette identification au personnage qui m'a le plus scotché au sort de ce pauvre hère. La présence des QTE (Quick Time Events) permet d'opérer des choix de manière dynamique et cinématographique. Certains décrièrent (et décrivent toujours) cette façon de faire mais elle a convaincu plus d'un développeur si l'on en croit la liste des jeux les utilisant (Resident Evil 4, God of War, Heavy Rain, La Mémoire dans la Peau,...). Mais le plus intéressant fut celui dans lequel Yu Suzuki défie l'instinct du joueur. Le QTE en question se déroule chez un coiffeur/barbier dans Shenmue 2. Comme souvent dans ce genre de scène, la position privilégiée du barbier est propice à une mise en scène ambigüe. Si je me souviens bien d'ailleurs, ce dernier demande au joueur de ne pas bouger. Quand soudain, un QTE apparaît. D'instinct, le joueur appuie sur le bouton afin de le réussir et la partie se termine. Il fallait en fait tout simplement rester immobile et rater le QTE. Il est alors difficile de résister à des réflexes forgés par des années de jeu vidéo. Une discrète mais belle remise en question des habitudes de gamer. Il est d'ailleurs intéressant de voir [la réaction de certains joueurs](#) à propos de ce QTE.



A lire :

[Article de Gamasutra](#) en anglais sur l'histoire de la Dreamcast

[Article du mook SANQUA Spark](#) sur l'histoire de la Dreamcast

Xbox : Est-ce une console ? Est-ce un PC, non, c'est la machine de Microsoft !



L'arrivée de Microsoft en 2002 sur le marché des consoles ne s'est pas faite sans heurt dans la communauté des gamers. Mon témoignage ne représente que l'impression que j'en avais à cette époque au travers des discussions sur internet et des news ainsi que l'avis général dans mes connaissances. Il faut se rendre compte qu'on ne portait pas vraiment Microsoft dans nos cœurs. Entre celui qui était pro-Mac depuis des années, un autre qui raillait la future console-BSOD¹⁶ et moi qui aimait à penser que l'Amiga était mort à cause du PC (et pas du tout à cause des erreurs de management ou des décisions commerciales absurdes de Commodore, pas du tout), la machine n'était pas partie pour faire des heureux parmi mes amis et moi. Connaissant essentiellement le monde PC, Microsoft picore les pièces de sa nouvelle machine parmi les gammes déjà existantes chez les constructeurs sur cette plate-forme. SEGA avait déjà initié la mode avec la Dreamcast mais Microsoft l'étend à presque toutes les pièces de la Xbox. Le processeur est un Pentium III modifié à 733MHz, la puce graphique vient de chez Nvidia (la NV2A), la console embarque de la RAM DDR et un véritable disque dur de 8go. Les différences avec un PC sont minimes et nous n'étions pas contents. Quand, en plus, on se souvient que la console est sortie le 14 mars 2002 au prix de 479€ (soit 561 de nos euros actuels), ça a été le coup de massue qui a achevé de nous convaincre qu'il fallait se hâter de patienter. L'avantage d'un nouveau concurrent est tout de même une certaine [guerre des prix](#) qui a servi le consommateur.

Parmi les autres facteurs qui ont joué en sa défaveur, on peut aussi citer la nécessité d'acheter un dongle et un logiciel spécial pour pouvoir lire les DVD-Vidéo ou l'énorme manette originelle. Cette première manette avait été conçue pour des mains occidentales mais ce révéla trop grosse. Heureusement, Microsoft décida de proposer aussi la manette japonaise, plus petite et bien plus pratique. Et d'ailleurs, petit à petit, l'éditeur de Windows apprit de ses erreurs. Pour le coup, c'est

Ma « carrière » de joueur

une qualité indéniable, chez eux. Ils baissèrent le prix de la console en compensant même les premiers acheteurs en leur offrant 2 jeux, cherchèrent à sortir des jeux intéressants dans de nombreux genres pour rattraper leur retard. Finalement, la console s'est tout de même vendue à 24 millions d'exemplaires, soit 2 de plus que la Gamecube de Nintendo. Ce n'est pas si mal pour un « débutant ». Mais c'est surtout la première console non-japonaise depuis le krach de 1983 à connaître le succès face à la domination nipponne.



Finalement, une belle occasion et une possibilité de la « jailbreaker » ont eu raison de mes réticences. Même si ce terme n'existait pas à ce moment-là, je pense qu'il caractérise bien l'idée de libération des possibilités de la console qui m'ont séduit. C'est ainsi que je me mis à l'utiliser comme véritable petit media center branchée à ma télévision.

Au niveau des jeux, j'ai ainsi pu découvrir entre autres Top Spin, Splinter Cell et Fable. Le premier est un excellent jeu de tennis fait par des français qui plus est et qui prenait une orientation plus simulation que Virtua Tennis, le 2^{ème} peut apparaître comme un clone de Metal Gear Solid mais les petits gars d'Ubi ont su lui donner un cachet propre et ils ont surtout su rester dans leur créneau. On aurait même murmuré dans les couloirs de l'E3 que Kojima aurait pris en compte dans certains MGS le travail sur Sam Fischer. Quant à Fable, ce célèbre galopin de Molyneux en avait encore fait des tonnes pour un bon action-RPG mais qui ne répond pas au quart des promesses avancées par son créateur. J'ai aussi passé un certain nombre d'heures sur Burnout 3 : Takedown avec la BO qui me suivra dans tous les autres jeux de course arcade dans lesquels il était possible de mettre sa propre musique (Excite Truck, peut-être Burnout 4,...). Il existe aussi un autre grand jeu de course, PGR2, qui, pour moi, a le mérite de trouver un très bon équilibre entre arcade et simulation. Non seulement dans la conduite en elle-même mais aussi dans les règles de gameplay. Le système des Kudos permet de se motiver pour faire et refaire les courses à de nombreuses reprises en ressentant moins l'impression de lassitude telle que j'ai pu la ressentir dans d'autres jeux.



Ma « carrière » de joueur

Cependant, quand je regarde le [top Xbox](#) sur l'agrégateur de tests Gamerankings, je m'aperçois que je n'ai pas du tout les mêmes goûts que le testeur moyen. Je n'ai pas aimé la série Halo et je n'ai jamais fini les GTA3. Je n'ai pas joué à SoulCalibur II et Forza ne m'a pas trop tenté. Bien sûr, il y a aussi eu pas mal de jeux multi-supports auxquels j'ai joué ailleurs comme Prince of Persia ou Ninja Gaiden.



DS : la pensée latérale des technologies désuètes au résultat stratosphérique

Gunpei Yokoi, inventeur chez Nintendo pendant plus de 30 ans, est le père de la Game Boy, des Game & Watch mais aussi de jouets plus anciens comme l'Ultra Hand ou l'Ultra Machine. Il mourut tragiquement en 1997 suite à un accident de voiture. Cela fut un choc pour tous les amateurs du petit monde ludo-numérique. Et particulièrement chez Nintendo, évidemment. C'est notamment un coup très dur pour Shigeru Miyamoto, collègue et presque « protégé » de Gunpei Yokoi. Afin de respecter sa mémoire, la philosophie de ce dernier reste dans un coin de la tête de l'inventeur de Mario et Zelda : « La pensée latérale des technologies désuètes » et il faudra attendre quelques années avant de voir le résultat de ses réflexions. Cette philosophie consiste à prendre des technologies éprouvées et peu chères pour une utilisation différente. C'était par exemple le cas pour les Game & Watch où Yokoi a eu l'occasion de faire une utilisation ludique des écrans LCD pour calculatrices, comme c'est très bien expliqué dans la [biographie de ce grand bonhomme du Jeu Vidéo](#) écrite par Florent Gorges.



Le résultat est donc le projet « Developer's System » ou plus tard « Nitro » qui est présenté pour la première fois au début de l'année 2004. C'est une console portable comportant deux écrans séparés dont un tactile avec un design rappelant fortement les Game & Watch double écran comme ceux de Donkey Kong ou Zelda. La DS utilise une technologie d'écran tactile de type résistif et "single touch" comme ceux qu'utilisent déjà depuis des années les écrans des caisses enregistreuses des supermarchés ou des distributeurs automatiques de billets. On accorde alors souvent à Satoru Iwata, le nouveau PDG de Nintendo les paroles suivantes avant le lancement officiel de la console : « Nous serons très contents si seulement 10% de nos joueurs achètent celle nouvelle portable ». Avec 148 millions de DS vendues en cette fin de mois de juin 2011, elle est devenue depuis quelques années la console la plus vendue de tous les temps.

Personnellement, je m'étais dit que j'allais être très sérieux vis-à-vis de cette nouvelle portable. Comme je vous l'ai déjà dit, j'avais été refroidi par la première GBA au point de boycotter les portables de Nintendo pendant près de 3 ans. Par conséquent, je ne voulais pas me faire à nouveau avoir par cette future DS. J'avais donc émis 3 conditions très strictes concernant mon achat éventuel de la machine :

Ma « carrière » de joueur

- Il fallait tout d'abord impérativement un écran rétro éclairé. C'était le principal reproche que j'avais contre la GBA « panda », la première du nom. Et pas non plus un écran éclairé sur les côtés comme la GBA SP. Tant qu'à faire, autant avoir un éclairage homogène.
- La rétro compatibilité était aussi pour moi essentielle étant donné que j'avais raté une bonne partie de la ludothèque GBA. J'avais donc du retard à rattraper.
- Enfin, parce qu'il faut aussi prendre en compte des réalités basement financières, je voulais que la console sorte à moins de 150€

Armé avec de telles conditions, j'étais persuadé que j'en avais pour 1 an ou 2 avant de craquer pour la Dual Screen. Malheureusement pour moi, Nintendo a été très fourbe et a accédé à toutes mes requêtes. Me voilà donc **condamné** à l'acheter à sa sortie. J'étais fichu, c'est comme si Miyamoto avait fait le voyage jusqu'en France pour venir me mettre un pistolet sur la tempe le jour de sa sortie pour me forcer à aller au magasin de jeux vidéo le plus proche. Je dois avouer que ça ne m'aurait pas déplu, j'aurais pu en profiter pour lui demander quel était le vrai premier nom de Mario : Jumpman, Ossan ou Mr Video ?



C'est ainsi que j'achetai ma première DS, la DS tank et son design que l'on considère maintenant comme pataud et imposant mais ce qui importait alors était plutôt ce qu'on pouvait faire avec. Achetée le jour de sa sortie avec Feel The Magic, Polarium et Wario Ware Touched, je l'avais bien sûr précommandée pour être sûr de l'obtenir en "Day One". Signe d'un possible trouble neurologique grave, j'avais même acheté Super Mario 64 en version américaine ainsi que Final Fantasy Tactics Advance et Chu Chu Rocket sur GBA deux semaines plus tôt. Elle était fascinante et pas uniquement pour moi. C'est ce que je découvris lors d'un voyage en train. En effet, quel meilleur endroit que les transports pour se distraire et passer le temps avec une console portable ? Les toilettes sont effectivement un sérieux concurrent mais je vous propose les commentaires pour continuer ce

passionnant débat ! Profitant pour la dernière année de ma carte SNCF 12-25 ans, j'avais acheté mon billet à moitié prix. Comme je suis incroyablement tête en l'air, j'avais évidemment oublié ce justificatif chez moi. Le jeune contrôleur, voyant ma tête sincèrement désolée et mes recherches désespérément vaines me prit en pitié dit, en pointant la récente DS du doigt : « Je passe pour cette fois mais c'est bien parce que vous avez ça. ». Je dois avouer l'avoir remercié d'un ton abasourdi et j'ai encore du mal à y croire ! Une heure plus tard, je me dirigeai vers sa cabine pour la lui faire essayer. Ce furent, sans aucun doute, les 30 minutes les plus agréables que j'ai jamais passées avec un contrôleur de la SNCF.



Comme je le mentionne plus haut, c'est grâce à la DS que j'ai vraiment pu profiter des jeux GBA : Fire Emblem, Mario & Luigi Superstar Saga, Lost Vikings (auquel, je ne sais pourquoi, je n'avais jamais vraiment joué sur Amiga) ou les autres Castlevania. Grâce à la haute luminosité, du moins pour 2005, de l'écran rétro éclairé de la DS, les jeux GBA étaient enfin jouables dans toutes les conditions et les couleurs pouvaient finalement éclater sur nos rétines. D'ailleurs, je crois me souvenir que le 1^{er} Castlevania était moins lumineux que les suivants. Peut-être n'avais-je pas été le seul à être surpris par l'absence de rétro éclairage de la GBA initiale ?

Mais la DS est surtout un nouveau terrain de jeu pour les développeurs, la promesse d'un terreau fertile pour l'émergence de nouveaux mécanismes de gameplay, de nouvelles idées originales. Et dans l'ensemble, je trouve que le pari est plutôt réussi. J'ai trouvé en tout cas qu'il y a, *a posteriori*, un joli équilibre entre nouvelles idées, remakes d'anciens jeux et excellents jeux plus traditionnels. J'ai ainsi pu découvrir des perles manquées comme Chrono Trigger, Dragon Quest 4 et 5, Final Fantasy 3 et 4.



Le premier est vraiment l'un des meilleurs RPG qui existent avec une superbe alchimie entre les membres de la dream team des JRPG de l'époque, Hironobu Sakaguchi, créateur de Final Fantasy, à l'écriture, Akira Toriyama, dessinateur de Dragon Ball au design et Nobuo Uematsu (Final Fantasy) aux musiques. Tout dans ce jeu est proche de la perfection : les dessins qui n'ont pas vieilli, les personnages et leurs interactions, les musiques, le rythme, le système de combat et j'en passe. Les deux épisodes de Dragon Quest ont pour moi marqué ma rencontre avec la série et leur originalité est encore d'actualité, avec un Dragon Quest 4 découpé en chapitres dont les premiers sont occupés par des personnages secondaires tellement plus attachants que le héros générique et un Dragon Quest 5 qui tire son épingle du jeu grâce à un scénario qui s'étale littéralement sur plusieurs générations. Ces Dragon Quest restent très « old school » dans leur jouabilité mais le nouvel habillage repris des versions PS2 aide à faire passer la pilule. Ils sont moins « old school » que Final Fantasy III. Ce dernier, même avec un remake 3D opéré pour l'occasion, garde sa difficulté d'antan qui m'avait d'ailleurs découragé au début. Heureusement, les magnifiques musiques d'Uematsu furent une aide précieuse dans le processus nécessaire de levelling¹⁷. Sa suite a d'ailleurs vraiment été pour moi l'occasion de comprendre pourquoi j'aimais tant les Final Fantasy. Une histoire prenante de bout en bout, un système de combat dynamique et une réalisation de toute beauté.

¹⁷ Processus d'amélioration des caractéristiques des personnages par l'acquisition d'expérience, généralement via des combats répétés des dizaines de fois.



Mais j'ai aussi pu découvrir des perles nouvelles mettant plus ou moins en avant les capacités intrinsèques de la DS que sont le double écran, l'écran tactile et le micro. La série des Ace Attorney étant issue de jeux sortis initialement sur GBA sous le nom de Gyakuten Saiban, ils n'utilisent donc pas toutes ces possibilités. Cela n'empêche pas ces jeux d'aventure textuelle d'être une série à l'écriture remarquablement maîtrisée dans laquelle les équilibres entre comédie et drame, tension et dérision ou calme et moment épique sont souvent « au poil ». Osu ! Tatakae ! Ouendan ! a par contre été pensé pour la Nintendo DS. Ce jeu de rythme demande au joueur de cliquer avec le stylet sur l'écran au bon endroit et au bon moment. Cela réclame dextérité et sens du rythme. Mais la force du titre est, je pense, à chercher dans le choix des chansons (ici typiquement japonaises, elles seront changée dans l'adaptation au marché occidental réussie qu'est Elite Beat Agents) et surtout dans les histoires racontées au fil des chansons. Le joueur devra, par l'intermédiaire des supporters (ouen signifie « encouragement » en japonais), aider un cheval de course à attraper un cambrioleur, un étudiant à réviser malgré le bruit fait par le reste de sa famille ou un violoniste à parvenir aux toilettes avant son concert ! The Legend of Zelda : Phantom Hourglass est aussi un exemple dans l'utilisation de la DS avec les annotations sur les cartes (fonction dont je rêvais depuis que je les dessinais moi-même, cf la section sur la NES), le micro qui servait assez souvent, la navigation sur l'océan, bien mieux gérée que dans Wind Waker ou tout simplement les déplacements de Link et le système de combat. Cependant, Another Code avait déjà son lot d'utilisations originales d'une console pour le gameplay et notamment une reprise par Zelda : le coup du miroir. Je n'en dis pas plus pour ne pas gâcher la surprise mais j'avoue que je suis encore bluffé cette astuce !



Enfin, il existe toute une ribambelle de jeux plus traditionnels mais néanmoins excellents. Je commencerai par Mario Kart DS qui est pour moi le meilleur de la série. Il réunit les meilleures courses et les meilleurs objets de la saga, avec une maniabilité hors pair et un mode online tout à fait satisfaisant. J'ai deux regrets seulement, l'absence de chat vocal et peut-être le snaking trop présent. Je me suis aussi amusé pendant des heures à Picross et Picross 3D. J'ai failli les oublier car c'est typiquement le genre de jeux avec lesquels on fait de petites sessions tous les jours. Cela devient presque un automatisme et on ne s'en rend même plus compte. Seulement, à force de sessions de 15 minutes pendant plus de deux ans, ça fait largement plus de cent heures de jeu. Enfin, « last but not least », j'aimerais rendre ici un hommage admiratif à Level-5 et sa saga du Professeur Layton. Dans une sphère ludo-numérique régulièrement [sceptique](#) envers le « [casual gaming](#) » et enclin à [débattre](#) sans cesse ce dernier ne va pas [phagocyter](#) les « vrais joueurs », l'équipe d'Akira Tago réussit une véritable quadrature du cercle. Les jeux de cette série peuvent se résumer à une enquête dans laquelle, pour avancer, il faut réussir des énigmes que l'on trouve dans Télé7 Jeux. La beauté du travail de Level-5 repose dans l'enrobage de ces mini-jeux. Les aventures du Prof. Layton sont toujours bien rythmées, bien racontées et on a constamment envie de connaître la suite. C'est le côté jeu d'aventure pour les joueurs traditionnels, si l'on accepte que la moindre conversation ou l'obtention du moindre indice se fasse via la résolution d'une énigme ! De l'autre côté, les nouveaux joueurs ont, pour leur part, des casse-têtes, des jeux de réflexion et des énigmes. En plus, Level-5 ajoute des énigmes hebdomadaires, le design rappelle celui des Triplettes de Belleville et les musiques sont toujours bien choisies. Un parcours sans faute, si ce n'est qu'au bout de 3 jeux, le concept manque peut-être de renouvellement. Mais il existe encore 4 jeux sortis ou à sortir au Japon.



Concernant l'apparence de la DS, je dois avouer que j'ai, moi aussi, craqué pour une DS Lite. Ils sont forts chez Nintendo avec leurs portables en sortant régulièrement des modèles identiques à l'esthétique modifiée. Ça a été le cas pour la Game Boy avec la Game Boy Pocket et la Game Boy Lite. Puis, ce fut au tour de la Game Boy Advance avec la SP et la Micro et maintenant la DS où ils sont allés encore plus loin avec 4 modèles : la Tank, la DS Lite, la DSi et la DSi XL. J'ai réussi à me retenir 2 mois avant d'acheter la DS Lite en août 2006 mais c'est la dernière fois que je me ferai avoir : je n'ai pas acheté de DSi ou de DSi XL et, pour le moment, je résiste à la 3DS. Mais ce n'est que la première de mes 3 DS Lite. Lors de mon séjour au Japon, j'ai trouvé par hasard, abandonnée sur le rebord d'un pont, une DS Lite rouge. L'écran du bas était complètement rayé mais la fonction tactile toujours opérationnelle et il n'y avait plus de stylet mais elle fonctionnait toujours. Après avoir surmonté ma honte de ne pas l'avoir déposée au kôban¹⁸ le plus proche, je commençai même à l'utiliser principalement car le bouton L de ma 1^{ère} DS Lite ne fonctionnait plus. De retour en France, je me suis dit que j'allais les vendre pour acheter une DS Lite neuve. Je les mis donc en vente toutes les deux, avec une description complète des problèmes et un prix en conséquence et, à ma grande surprise, les deux partirent plutôt rapidement et je récupérais ainsi une petite centaine d'euros, ce qui était suffisant pour une DS Lite noire flambant neuve, qui est encore celle dont je me sers actuellement.

Et surtout, grâce à la DS, ma mère s'est mise à jouer à une console de façon régulière. Attention, elle n'est pas une entière néophyte dans le domaine ! Nous jouions déjà ensemble à Tetris ou Dr Mario

¹⁸ Un kôban est un poste local de police de proximité au Japon.

sur NES, mais c'est la première fois que la voyais spontanément utiliser une console de jeux. Une vingtaine d'années plus tard, elle joue toujours à des jeux de réflexion comme Tetris DS ou Picross mais, passionnée par les animaux comme elle l'est, elle a bien évidemment craqué pour Nintendogs. C'est tout à la fois enthousiasmant et surprenant de voir qu'elle initie elle-même des conversations pour me parler de son dernier toutou ou du fait qu'elle réussit le dernier niveau de Tetris !

Wii : Sony a élargi le public des joueurs, Nintendo lui fait faire le grand écart

À partir de 2005, le nom de « Revolution » commença à se répandre sur le net en lien avec Nintendo. Ce nom de code est celui de leur nouvelle console de salon. Lors de l'annonce de son nom définitif, « Wii », le [27 avril 2006](#), la plupart des gens s'intéressant au sujet, et surtout les anglo-saxons, s'est moqué de cet étrange patronyme. En français, ce mot a une sonorité rigolote mais en anglais, c'est tout simplement l'équivalent argotique d'uriner. Nintendo expliqua que c'était pour évoquer le « we » anglais, pour montrer que cette console rassemblera les joueurs (idée renforcée par les 2 "i" représentant 2 personnes), il n'empêche qu'on ne peut, même plusieurs années après sa sortie, oublier cette connotation.



La Wii est [présentée officiellement](#) à l'E3 de 2005. Étrangement, seule la console et la Console Virtuelle, son système de ludothèque d'anciennes consoles avec laquelle on peut acheter des jeux "rétro" de NES, SNES, N64 évidemment mais aussi Master System, Megadrive ou PC-Engine sont montrées. Même si SEGA est alors éditeur de jeux depuis environ 4 ou 5 ans et qu'il existe déjà une compilation Sonic ou Sonic Adventure DX sur Gamecube, ça m'a fait bizarre de voir les jeux "originaux" des 8 et 16 bit de la société au hérisson bleu sur une console Nintendo. Il faudra cependant attendre le [Tôkyô Game Show](#) en septembre de la même année pour enfin comprendre pourquoi Nintendo retarda la présentation de la manette de la Wii (ce qui est rare car normalement Nintendo boude le TGS mais Iwata y fit une conférence). Cette manette capable de détecter les mouvements ainsi que le choix de Nintendo de stagner au niveau des capacités techniques de sa nouvelle console marquent une véritable révolution, même si elle était entamée avec la DS par rapport à la PSP. Mais plus que l'avancée technologique de la manette (car d'autres systèmes existaient déjà, ne serait-ce que sur Playstation 2 avec sa caméra Eye Toy), c'est la volonté commerciale d'inclure cette wiimote comme **manette par défaut et non comme un accessoire** qui est, je trouve, marquante. Il suffit de réfléchir un peu pour comprendre assez aisément qu'un accessoire, bien qu'apportant toujours une nouveauté, va diviser le marché en deux : ceux qui l'achètent et les autres. Comme les premiers sont rarement majoritaires, développer un jeu

spécifique pour l'accessoire signifie se couper directement tout un pan du marché potentiel ou d'en faire un gimmick, une option désactivable pour un jeu qui doit rester entièrement jouable sans.



Cette [« nouvelle façon de jouer »](#) est donc ce qui incitera beaucoup de « non joueurs » ou d'anciens joueurs à acheter la console. En effet, la jouabilité à la wiimote et sa détection de mouvements permettent de jouer plus instinctivement à certains types de jeux. Wii Sports en est l'exemple emblématique. C'est l'avènement du « Tu sais jouer au tennis ? Alors, tu sais jouer à Wii Sports. ». Nintendo orientera bien sûr toute sa campagne marketing sur cet aspect et mettra en avant des jeux dits « casual », au grand dam des « gamers ». Cette nouvelle manette vient d'un constat simple : les gens « normaux » ont peur des pads et des sticks habituels qui se sont [complexifiés à outrance](#) au cours des deux dernières décennies. Il ne faut pas oublier que les premières manettes comportaient uniquement un manche et un bouton. Aujourd'hui, si on laisse de côté les manettes comportant un mini-clavier comme celle de la Jaguar d'Atari, les manettes peuvent comporter jusqu'à 3 systèmes de contrôle et 11 boutons (deux sticks analogiques, une croix multidirectionnelle, 4 boutons de façade, 4 boutons de tranche, start, select et un bouton "home"). Afin de simplifier tout ça, les ingénieurs de Nintendo ont donc conçu une manette de base simple, avec une croix directionnelle et quelques boutons. La forme de la wiimote n'est pas innocente car elle rappelle une télécommande de télévision, objet familier et entré largement dans les pratiques quotidiennes des familles. Pour ne pas brider l'imagination des développeurs, ils ont tout de même pensé à un accessoire additionnel, le nunchuk, permettant d'ajouter un stick analogique et quelques boutons. L'honneur est sauf !

Mais retournons dans le passé. Nous sommes le 7 décembre 2006 vers 22h, à la veille du lancement de la Wii. Je rejoins deux amis devant la Fnac des Champs-Élysées. Pour une fois, ce n'est même pas pour moi car je pars une semaine plus tard pour un séjour de 18 mois au Japon, je ne trouvais donc pas utile d'acheter une Wii française. La queue est vraiment très longue et seules 300 consoles sont disponibles dans le magasin. Cette fois-ci, tout est bien organisé : barrières de sécurité, agents, ticket de distribution,... Heureusement qu'ils sont arrivés 2 heures plus tôt car un agent de la sécurité viendra plus tard délimiter la fin de la queue, environ 20 personnes après nous. À minuit pile, la vente commence. La zone se limite à l'entrée du magasin et seule la vente de la console, ses jeux et

Ma « carrière » de joueur

ses accessoires sont autorisés. Tout s'est bien passé et ils repartiront avec leurs Wii, Zelda Twilight Princess et quelques accessoires.



J'étais moi aussi impatient de goûter au potentiel de cette console à la manette si originale. Il me faudra pourtant 2 mois de patience à cause de la pénurie de Wii à son lancement (c'était le cas pour le Japon mais aussi dans le monde) avant d'entrer en sa possession, et par quelle aventure ! Après maints essais infructueux à [Tôkyô](#) comme à Kyôto, dans de [petits magasins](#) ou des grandes chaînes, je me heurtai bel et bien à la rupture de stock générale de cette satanée console. J'avais perdu mes illusions de mettre la main dessus avant un certain temps. Enfin, perdu, pas tout à fait. Un irréductible village d'espoir restait cloîtré au fond de mon cerveau. C'est cette dernière once d'espérance qui m'a poussé à passer au centre commercial de ma ville d'adoption, Wakôshi, en rentrant d'une journée de balade à Tôkyô. C'est sans conviction que je montai à l'étage des jeux vidéo, la sempiternelle étiquette indiquant la rupture de stock me narguant toujours. Je m'apprêtais à partir quand, soudain, sortie de nulle part, une affiche attira mon regard. Malgré ma compréhension écrite du japonais encore pire que ma compréhension orale (c'est dire !), je supputai qu'il allait se passer quelque chose avec des Wii le lendemain. J'allai donc à la pêche aux nouvelles. Une vendeuse me dit alors que le lendemain matin, un chûsen aurait lieu. Je ne savais pas ce que ça voulait dire mais j'étais sûr d'y aller !

Le lendemain, me voilà arrivé à 10h pétantes. Le fameux chûsen aurait lieu au rez-de-chaussée, à l'extérieur du magasin. La vendeuse me parla à nouveau de chûsen et, ne comprenant toujours pas, elle décida, avec la traditionnelle serviabilité japonaise, de me montrer. Nous descendons donc et me voilà devant le parking, avec d'autres employés, des tables, un grand sac plastique rempli de coupons et une queue de 50 personnes ! Nous allions donc jouer à la [loterie](#) notre droit d'acheter la console ! Ce n'était pas une loterie pour gagner la console mais juste pour l'acheter. Après tout, pourquoi pas ? C'est simplement une autre règle que le « premier arrivé, premier servi ». Dans une autre grande tradition des commerçants japonais, un employé se trouvait au bout de la queue avec un panneau pour en annoncer la fin. J'en profite pour lui demander combien ils ont reçu de Wii : 37. Je comptai rapidement une vingtaine ou une trentaine de familles plus les retardataires. Je ne me faisais pas trop de souci car il devait y avoir un ticket par famille. Je prends mon ticket et j'aperçois alors un enfant devant moi avec 4 tickets : en fait, c'était un ticket par personne ! Petite rectification :

37 Wii pour 70 personnes. Mes chances de gagner viennent de chuter d'un coup ! La loterie commence et ... je suis la 3e personne appelée. J'avance vers le responsable de la loterie qui me félicite et m'invite à me rendre à l'étage. Lors de ma sortie, je pense qu'ils ne regretteront pas de me voir parmi les gagnants.



Je dois avouer m'être fait bien plaisir. Dans mon [panier](#) se trouvait, outre la console avec 4 jeux (Wii Sports qui n'est pas fourni avec la machine au Japon, DBZ Tenkaichi 2, Excite Trucks et Zelda Twilight Princess), l'équivalent d'une centaine d'euros en points pour la console virtuelle, un câble numérique pour brancher la console (mais qui ne me sert presque à rien vu que ma TV là-bas ne gérait pas le 480p), une manette classique, une carte SD pour stocker les jeux émulés et des multiprises. Le tout m'aura coûté 60 000 yens soit 380€ du moment¹⁹.

La Wii promettait donc une nouvelle façon de jouer. Cette console ne fait peut-être pas l'unanimité mais il faut reconnaître que, techniquement, elle a bel et bien apporté des gameplays différents, des idées nouvelles dans la jouabilité sur console, même si beaucoup de ces concepts sont issus d'autres univers virtuels ou réels. Wii Sports, comme je le mentionne plus haut, est le titre emblématique de cette nouvelle façon de jouer. Jouer au tennis, au golf ou à la boxe tel qu'on le ferait « dans la vraie vie » a séduit plus de [77 millions d'acheteurs](#). Effectivement, le jeu était fourni avec la Wii presque partout mais Nintendo a fait là un choix caractéristique de sa nouvelle politique, orientée vers M. Tout-le-monde. Outre Wii Sports, d'autres jeux ont tenté de reproduire des sensations « réelles » avec des jeux utilisant la wiimote. Trauma Center fait partie de ceux-là. Cette série a d'abord fait ses armes sur DS avant de débarquer sur la console de salon. Le joueur incarne un chirurgien et la phase de jeu principale consiste à opérer des patients. Les sensations sont, j'imagine, loin de celles des vrais instruments tels qu'ils sont utilisés pour la [télémédecine](#) mais cela permet d'inciser, de clamer et d'éliminer des tumeurs en toute sécurité. Le genre du FPS a aussi été mis à contribution. La jouabilité de ce genre de jeu est toujours décrite à la manette classique. Par conséquent, beaucoup de joueurs attendaient avec impatience les possibilités offertes par la wiimote. Et lorsque l'on joue à Metroid Prime 3, il faut reconnaître que les idées sont là. La visée est bien plus aisée et intuitive qu'avec une manette. Même si elle n'est pas aussi précise qu'avec une souris. Par ailleurs, les développeurs de

¹⁹ À titre de comparaison, le même lot en France m'aurait coûté 550 à 600€

Retro Studios ont pensé à inclure quelques gimmicks comme la manipulation pour ouvrir les portes afin d'augmenter l'immersion. Malheureusement, tourner rapidement sur soi-même n'est pas facile avec le système de cadre virtuel. Il existe aussi des jeux qui tentent de mélanger différentes idées de gameplay pour l'utilisation de la wiimote comme Zack & Wiki. Dans ce jeu d'aventure, on contrôle Zack, petit pirate, qui doit avancer dans les niveaux en résolvant des énigmes. L'utilisation de la wiimote est ici variée, intelligente et amusante avec [plus de 80 mouvements](#) inclus dans le jeu comme tirer des leviers ou jouer de la flûte.



Je dois cependant avouer que mon côté « otaku d'anime » a un petit faible pour Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3. Même si j'avais acheté le 2 avec la console, c'est surtout au 3ème que j'ai réellement joué (si je fais le total des heures dans le calendrier de la Wii, il doit y avoir environ 3h pour le 2ème opus et une trentaine pour le 3ème). Dans ce troisième jeu de combat issu du dessin animé éponyme, l'un des moyens pour y jouer fait appel au couple wiimote-nunchuk de façon à ce que le joueur bouge ses bras pour faire avancer le personnage et surtout reproduise les mouvements des héros afin de les imiter pour lancer leurs super-attaques ! Parmi vous, je suis sûr qu'il y a des fans de DBZ et je suis certain de n'être pas le seul à m'être amusé à reproduire, seul et avec les volets fermés évidemment, [les gestes de Songoku lançant son célèbre Kamehameha](#) ! Vingt ans plus tard, Nintendo et Namco Bandai permettent enfin de mettre à profit des années d'entraînement aux « air-masenkô ». Cependant, le meilleur jeu de cette machine reste à nouveau un jeu Nintendo et c'est à nouveau un jeu du plombier moustachu puisqu'il s'agit de Super Mario Galaxy et son coming out (mais c'est une [autre histoire](#)). Je sais que l'utilisation de la wiimote dans les deux Mario Galaxy n'a rien d'extraordinaire mais il m'était impossible de passer cette merveille sous silence. Ce Mario allie les fondamentaux indétrônables avec d'excellentes innovations. Le gameplay est magique : imaginez Super Mario 64 avec un jeu sur la gravité. On court et saute la tête en bas, sur les côtés. Les nouveautés de gameplay sont distillées avec parcimonie. On découvre donc toujours de nouvelles choses à faire ou une nouvelle idée dans le level design. [Juste excellent](#) et ce n'est pas [sa suite](#) qui ternira le concept!

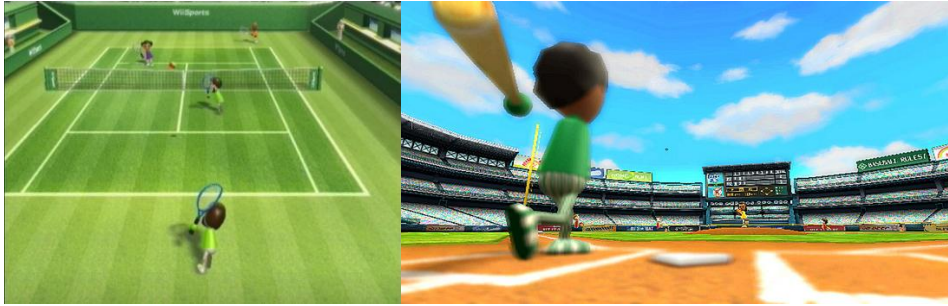


Mais quel que soit le jeu, il est toujours possible d'y jouer en ne bougeant que le poignet et le bras car la Wii, au final, ne détecte que la manette. Pour illustrer ces propos, je me permets de vous relater mes mésaventures avec Just Dance 2. Je tiens à préciser que l'on m'a forcé à y jouer ! Prisonnier dans la maison de l'oncle et la tante de ma fiancée, ses cousines ont insisté pour que l'on fasse une partie.

Autant j'ai connu mes heures de gloire à Dance Dance Revolution, autant là, je n'étais pas d'humeur. Je ne sais pas pourquoi mais je ne voulais pas me ridiculiser en public. Finalement, les filles insistant trop, je concédai à une partie de leur requête. Une partie seulement car il était hors de question que j'y joue debout. Je pense que vous avez compris comment j'ai passé l'heure suivante : assis sur le bord du canapé avec la wiimote dans la main droite (il n'y a même pas d'option pour les gauchers, scandaleux !) à ne bouger que le bras pour faire les chorégraphies.

Connaissant un peu le fonctionnement de la Wii, je savais qu'elle ne pouvait détecter que la wiimote et non le corps entier. C'est à la stupéfaction générale que j'arrivais à tenir têtes à ces gamines qui s'entraînaient depuis des semaines quotidiennement à Just Dance 2. Par contre, ça fait bien mal au bras !

Lors de la présentation de la Wii, une autre promesse de Nintendo avait titillé mon cœur de retrogamer : pouvoir jouer à 20 ans de jeux vidéo avec une seule console grâce à la Virtual Console. Les débuts ont été comme un escalier faits de cartouches NES, SNES ou Megadrive montant vers le 7^{ème} ciel du joueur nostalgique, vers le grenier-paradis contenant 1001 trésors, parfois jamais sortis en France. Tout était parti pour réaliser ce rêve. Les différents systèmes disponibles sur la Virtual Console étaient nombreux : toutes les consoles à cartouches de Nintendo et SEGA, la PC Engine puis plus tard la Neo Geo et même certains jeux d'arcade. À tout cela, il faut ajouter la MSX pour le service japonais et le Commodore 64 pour les services occidentaux. Je me suis jeté corps et âme sur les perles de mon enfance comme [Zelda 3](#), [Super Mario 4](#), [Mega Man 2](#), [Streets of Rage 2](#) ou Sonic 2. Mais j'ai aussi enfin découvert certaines pépites afin de parfaire ma culture vidéoludique. [Super Metroid](#) m'a permis de mieux comprendre à quel point ce jeu a influencé les Castlevania. Gunstar Heroes et [Sin & Punishment](#) m'ont montré tout le talent des petits gars de Treasure. Sur Megadrive, j'ai craqué pour [Comix Zone](#), un beat them all alliant fond efficace et forme originale puisque le personnage évolue dans des cases de BD.



Malheureusement, au fil des années, l'attention de Nintendo s'est détournée quelque peu de ce service. Alors que les jeux sortaient au rythme de 4 par semaine, il faut maintenant s'estimer heureux d'avoir 1 jeu à chaque fois. Il y a effectivement le Wiiware qui est apparu entretemps, permettant aux développeurs de proposer des jeux originaux et récents en téléchargement sur la console (dont d'excellents jeux comme [Lost Winds](#), World of Goo, Cave Story ou Final Fantasy : My Life as a King), ce qui prend des ressources techniques et humaines, mais la Virtual Console est maintenant pratiquement désertée. Même au Japon, il n'y a « que » 604 jeux actuellement disponibles sur un catalogue cumulé d'environ 4000 titres. Je suis d'accord que tous les jeux ne sont pas bons mais même en comptant sur 50% de bons ou très bons jeux, il y a encore beaucoup de travail à faire. Je reconnais néanmoins que le plus gros du travail est d'ordre juridique et qu'il ne doit pas être facile de retrouver les ayant-droits de jeux vieux d'une vingtaine d'années, surtout lorsque l'on sait à quel point le milieu du Jeu Vidéo a [une mémoire de poisson rouge](#).



Cependant, grâce à la puissance marketing de Nintendo, tous les publics sont touchés, des enfants aux seniors : des Wii partout, dans les écoles comme dans les maisons de retraite : véritable élargissement réussi du marché. 87 millions d'acheteurs n'ont pas pu se tromper, ou pas...

Car finalement, j'ai moi aussi subi le sort de la majorité des joueurs de Wii. Je ne la sors que peu souvent. De temps en temps quand des amis viennent et occasionnellement, quand un jeu Nintendo sort sur la machine. Après avoir eu une période de jeu régulier en 2007-2008, je ne l'ai utilisée réellement, ces derniers mois, que pour Okami et Muramasa. On retrouve ici le syndrome de la Nintendo 64 : peu de jeux gamers mais ceux-ci sont souvent très bons voire excellents mais ce sont surtout des jeux Nintendo, si l'on excepte quelques exceptions comme Okami, Resident Evil 4 ou Rock Band mais soit ils ne se vendent pas, soit ce sont des remakes de jeux Gamecube, soit c'est un jeu musical, aux spécificités ludique et commerciale qui le rendent un peu à part. En fait, ce qui a vraiment sauvé la Wii, ce sont les « non joueurs ».

Avec l'annonce du « Projet Café », la nouvelle console de salon de Nintendo, je suis impatient de savoir si le nouveau public répondra à nouveau présent. Après tout, M. Tout-Le-Monde n'achète pas 36 appareils à raclette dans sa vie. Voudra-t-il remettre la main au portefeuille ? En ressentira-t-il seulement le besoin ? Mais Nintendo a plus d'un tour dans sa poche. Un café, l'addition alors qu'une ambulance passe au loin avec son bruit de sirène : Wii U, Wii U, Wii U !

Playstation 3 : Le gamer cinéphile que je suis est aux anges

L'annonce de la 3ème génération de Playstation à l'E3 2005 et surtout au même salon l'année suivante a fait grand bruit, du moins au début. Après l'enthousiasme général, quelques phrases des dirigeants déplacées et une attitude hautaine, voire arrogante, calment les ardeurs de certains. Commercialement, c'est une attitude traditionnelle : le leader est fier et droit. De toute façon, [« la Next Gen ne commencera pas tant que nous \(Sony\) ne l'avons pas décidé »](#), n'est-ce pas ?



Pourtant, on ne peut nier que cette Playstation 3 est un concentré de technologies : disque dur, Wifi, USB, Ethernet de série, bien sûr mais aussi HDMI, Bluetooth et surtout le trio de tête : BluRay, Cell et RSX. Les choix de Sony sont un sacré pari car, en 2005-2006, il s'agit de technologies nouvelles et encore à peine sorties des fourneaux pour les 3 dernières. Les problèmes de fabrication du lecteur BluRay causeront le [report de la PS3 en Europe](#) et une première fournée de consoles moins grande que prévue. De plus, le développement du CELL avec IBM n'a pas été de tout repos. Ken Kutaragi, père de la puce sonore de la Super Nintendo et des Playstation, tenait mordicus à ses spécifications et il [semblerait](#) que, pendant ce temps-là, toutes les bonnes idées et les astuces partaient à l'étage du développement du processeur de la Xbox 360, également développé par IBM. Et surtout, pour le consommateur lambda, tout ceci a un prix, et un prix très élevé. Lors de son annonce à l'E3 2006, le prix de 600\$/€ fait l'effet d'une bombe. Pourtant, en tenant compte de l'inflation, ce n'est pas une des consoles les plus chères. Elle est moins chère que la 3DO ou la Neo Geo à leurs sorties respectives et moins chères que beaucoup de consoles des années 1970 (Atari 2600, Intellivision ou Odyssey) comme le montre le [graphique](#) ci-dessous.[graphique ci-dessous](#).

Pour ma part, j'étais au Japon lorsqu'elle est sortie en France. De toute façon, je n'étais pas intéressé plus que ça par cette console ou les consoles HD en général, finalement. Je m'étais déplacé pour la sortie de la Wii comme je l'ai expliqué dans la section idoine mais j'ai regardé avec un petit sourire en coin, depuis mon appartement de Wakôshi, la débâcle de la sortie de la machine chez vous (il faut avouer que Microsoft a été particulièrement "marketing" sur le coup en passant en péniche devant le stand Playstation et les 3 personnes qui ont acheté une PS3 au prix fort à Paris en mars 2007).

Cependant, plusieurs arguments eurent finalement raison de ma retenue. Tout d'abord, je suis aussi amateur de cinéma et j'avais déjà été bluffé par la qualité de la HD. J'avais été subjugué en 2004, chez un ami vivant au Japon, par les documentaires en 720p sur une TV Plasma de 42". Nous sommes maintenant en 2007 et cela n'a pas changé, au contraire. En outre, il se trouve qu'au Japon, la Xbox 360 ne fait pas bonne figure, c'est le moins qu'on puisse dire. Il n'y a donc, pour moi, pas grand choix au niveau des consoles en haute définition. C'est en avril 2007 que je me suis enfin décidé pour son achat. Cependant, même si elle est moins chère au pays du Soleil Levant, elle reste à 60 000 yens (360€). Heureusement, les japonais ont aussi à leur disposition des cartes de fidélité comme on en connaît à la Fnac. Habitué au gros pourcent de réduction qu'on peut cumuler sur la carte Fnac, c'est avec une stupeur non dissimulée que j'appris qu'à Yodobashi Camera, une chaîne de grands magasins, c'était plutôt 10 ou 15% ! À chaque fois qu'on achète un produit, la carte est créditée de 10% de son montant en bons d'achat. Comme j'avais déjà acheté plusieurs appareils photos et autres matériels Hi-Tech achetés avec cette carte, je pus récupérer une [Playstation 3 60Go](#) pour 250€ avec quelques jeux comme Virtua Tennis 3 et Shadow of the Colossus sur PS2 pour rattraper mon retard grâce à la rétrocompatibilité de cette PS3 avec la PS2. Cette rétrocompatibilité a visiblement beaucoup gêné le géant japonais. Toutes les PS3 sont compatibles avec les disques PS1 de leur région car l'émulation de cette dernière est maintenant aisée. Cependant, ce n'est pas le cas pour la PS2. Or, Sony a beaucoup communiqué sur la rétrocompatibilité entre la PS3 et la PS2. Seulement, techniquement, il fallait garder les 2 composants principaux de la PS2 dans sa petite sœur, l'Emotion Engine, le processeur central, et le Graphic Synthesizer qui fait office de puce graphique. Or, ces composants sont encore chers et Sony vend déjà sa PS3 à perte (des [estimations](#) ont fait d'un coût de revient de 900\$ alors qu'elle était vendue 600). C'est ainsi que les PS3 60Go européennes ont tout de suite été [amputées](#) de l'Emotion Engine afin de réduire les coûts. Ça a été un coup dur pour beaucoup de joueurs, surtout les plus anciens. Une autre hypothèse sur la disparition de la rétrocompatibilité pourrait être la volonté de vendre à nouveau les jeux PS2 en remake HD (tels les God of War ou les trilogies Tomb Raider, Prince of Persia ou Sly Raccoon), mais il n'est pas si facile de prévoir que ce type de compilation allait si bien marcher au niveau des ventes.

Mais comme je le disais, c'est aussi grâce à l'attrait du BluRay et des films en 1080p que j'avais franchi le cap. Je dois reconnaître que je n'avais à ma disposition qu'une TV CRT normale et complètement en SD mais moi aussi, je faisais un pari sur l'avenir. Et, [comme Rahan de Gameblog.fr](#), l'histoire m'a donné raison puisque, au début de l'année 2008, tous les éditeurs de films abandonnèrent le HD-DVD pour se consacrer exclusivement au BluRay. La démocratisation du BluRay via la PS3 n'y est sans doute pas étrangère. Malheureusement, un an après mon retour en France, cette PS3 japonaise rendit l'âme via un violent YLOD²⁰. Contraint et forcé, j'achetai une PS3 Slim en septembre 2009 car Sony France n'acceptait pas de prendre en charge une PS3 étrangère même en payant la réparation. Mais même celle-ci donna des signes de faiblesse, 20 mois plus tard (et je vous passerai mes problèmes avec la garantie supplémentaire externe qui refuse de la prendre en charge

²⁰ Le YLOD ou Yellow LED Of Death est une panne due à la surchauffe de certains composants et se caractérise par l'apparition d'un LED jaune lors de la tentative d'allumage de la console.

car j'ai eu le malheur de leur dire que j'avais changé le HDD, manipulation pourtant entièrement prise en compte par Sony. Il faudra l'intervention du gérant du magasin où j'achetai la console, plus d'un mois d'attente et l'envoi de documents officiels SONY pour régler le problème)²¹. Les jeux PS3 ne sont pas zonés, le changement pour une console française n'a donc eu ici aucune incidence mais ça n'a pas été la même chose pour les BluRay et les jeux PS2 japonais que j'ai dû revendre.

Mais trêve d'atermoiements, la Playstation 3, c'est tout de même l'occasion pour moi de me mettre enfin à la « Next Gen » comme beaucoup ont appelé cette génération de consoles, même plusieurs années après l'arrivée de la Xbox 360.

Ma première vraie claque avec la PS3 a été Ratchet & Clank : Tools of Destruction. Je ne connaissais la série que de nom, que je considérais avant, avec Jak & Daxter et Sly Raccoon, comme des sous-clones de Super Mario 64. Je m'aperçus avec R&C que le gameplay était différent puisque plus proche d'un Metal Slug en 3D que d'un jeu de plates-formes. Mais c'est surtout les graphismes enchanteurs qui me plurent. Pour moi, on avait enfin l'équivalent d'un Toy Story en temps réel. Au niveau de la technique pure, c'était peut-être sûrement déjà le cas avant mais l'esthétique, le design, les couleurs, je ne sais pas pourquoi mais j'associe ces deux sagas. Mais je dis peut-être n'importe quoi. Ce n'est pas grave car j'ai mon [Groovitron](#) pour vous faire tous danser !



À un niveau plus réaliste, tout le monde sera d'accord pour élire la série Uncharted comme un jalon graphique. Tout comme d'autres jeux (je pense en particulier à Dead Space), l'équipe de Naughty Dog a réussi à compiler des influences diverses comme l'ambiance d'Indiana Jones, un gameplay faisant penser à Tomb Raider pour le mélange entre exploration et fusillades et Gears of Wars pour la vue et le système de couverture (même si on devrait plutôt parler de [Kill.Switch](#)). Et ils ont surtout réussi à transcender toutes ces influences pour sortir un jeu ultra efficace, au rythme presque parfait et à l'ambiance toujours juste, surtout dans le 2e volet. Ce n'est pas pour rien qu'il est en haut de [mon classement des jeux PS3](#)... en attendant le 3e.

²¹ Je vous passerai mes problèmes avec la garantie supplémentaire externe qui refuse de la prendre en charge car j'ai eu le malheur de leur dire que j'avais changé le HDD, manipulation pourtant entièrement prise en compte par Sony. Il faudra l'intervention du gérant du magasin où j'achetai la console, plus de trois mois d'attente et l'envoi de documents officiels SONY pour régler le problème.



Il y a cependant un jeu qui reste à part car il est parvenu à m'impliquer à tel point dans le destin du héros, Ethan Mars, que j'en ai surgi de mon canapé pour l'encourager. Ce jeu très controversé, c'est Heavy Rain. Il est vrai qu'il n'est pas exempt de défauts. Les personnages se meuvent comme si leur colonne vertébrale était faite de métal rouillé. Le gameplay à base de QTE évolués (n'en déplaise à M. Cage, ce sont des QTE) semble limité mais il permet une immersion du joueur, notamment avec la montée de la pente glissante où, en mode difficile, les manipulations contraignantes essayaient de nous faire ressentir le mal qu'avait Norman Jayden à la gravir. Certains ont trouvé l'introduction trop longue, je leur rétorquerai qu'elle m'a permis de bien m'habituer aux commandes et surtout de me lier aux héros et notamment aux enfants d'Ethan, ce qui a ensuite été primordial pour intensifier mon ressenti du jeu. Pour moi, David Cage et son équipe ont réussi ce pari de faire naître des émotions aux joueurs à travers un « simple » jeu vidéo, ce qui est finalement, à mes yeux, plus important que leur travail sur une [histoire élastique](#), technique utilisée ici qui est une descendante directe des « Livres dont vous êtes le héros ».

Outre ces jeux exclusifs, j'aimerais aborder deux jeux multi-plateformes : Mirror's Edge et Assassin's Creed. Le premier a abordé le genre FPS avec un œil neuf et rafraîchissant, je remercie DICE pour ça car ce n'est pas aisé dans un titre AAA²² ou pouvant s'y apparenter. Ils ont pourtant osé. Ils ont osé faire un FPS dans lequel il est possible (voire recommander) de le terminer sans jamais dégainer son arme. Car, à part au début avec les Doom et autres Duke Nukem 3D, je n'ai jamais été fan des FPS uniquement bourrin comme Halo ou Call of Duty. J'ai acheté Resistance sans jamais atteindre le quart du jeu. J'ai fini Modern Warfare mais je me suis empressé de le revendre, n'essayant le jeu en ligne que quelques heures. Non, il me faut quelque chose en plus : de la réflexion comme dans un Portal, une histoire prenante comme dans Bioshock ou Half Life ou ici de l'originalité. L'originalité commence par le côté esthétique de Mirror's Edge : décors immaculés sauf pour les éléments nécessaires au gameplay, sensation de vitesse bien rendue grâce aux effets sonores et visuels et à l'inertie de Faith. La jouabilité est toute en finesse, toute en course, gracieuse et racée, à l'image de son [héroïne](#). Je vous conseille également la [chanson-titre](#) pour vous mettre dans l'ambiance. Quel dommage que le scénario fut aussi pauvre.

²² Pour moi, un jeu AAA pourrait se définir comme la note que les équipes marketing attribueraient à 3 facteurs d'un jeu : sa qualité, son budget marketing et ses ventes. Maintenant, [certains](#) se désolent que ça ne porte plus que l'argent injecté dans le jeu, sans égard pour la qualité.

Avec Assassin's Creed, la « Next Gen » montrait enfin de quoi elle était capable. Le jeu était très beau, notamment en ce qui concerne la modélisation des villes et grâce au champ de vision. Quand on se trouve au sommet d'une tour et qu'on regarde le terrain environnant, on est pris d'un certain vertige, pas seulement à cause de la hauteur, mais aussi parce que tout ce qu'on voit a été intégralement modélisé et qu'il est possible d'y aller à pied ou à cheval. Le scénario étrange et la répétitivité du jeu en ont agacé plus d'un mais ce ne fut pas mon cas grâce aux possibilités de planification des assassinats et à l'ambiance. Une dose de roleplay personnel est effectivement nécessaire. Mais ce qui me fait dire qu'on était enfin entré dans la nouvelle génération, ce sont les animations. J'ai senti pour la première fois que les développeurs avaient réussi à franchir un cap. En effet, jusqu'à présent, je trouvais que les graphismes étaient de plus en plus beaux, de plus en plus réalistes mais les animations ne suivaient pas. Or, plus les graphismes sont réalistes et plus les différences avec la réalité se font sentir. Le photoréalisme est asymptotique : plus on s'en rapproche et plus le travail nécessaire pour continuer à s'en rapprocher est dur et consommateur de ressources. C'était le cas des animations qui n'évoluaient pas aussi rapidement que les graphismes et cela se ressentait dans le feeling du jeu, manette en mains. Assassin's Creed mais aussi Uncharted sont sortis tous les 2 en même temps, en novembre 2007 et ont permis de faire une belle avancée dans le domaine des animations. Enfin, l'écart s'amenuisait grâce à un travail sur l'animation d'Altair dans ses acrobaties et ses grimpettes ou sur celles de Nathan Drake, notamment dans les transitions entre les différentes phases d'animation.

C'est aussi avec la PS3 que j'ai découvert les jeux de musique. J'avais eu ma période « Mais c'est pas un peu fini, ce boucan ??? » sur PS2 et Wii avec les Dance Dance Revolution mais mon logement actuel ne me permet pas d'en jouir. Je me suis donc rabattu sur les Rock Band. En fait, j'avais déjà essayé Guitar Hero à sa sortie en 2006 chez Surcouf et il ne m'avait pas convaincu. Pourtant, en avril 2009 (merci la facture électronique) une promotion chez GAME concrétisa la montée de mon enthousiasme pour le genre. C'est ainsi que je me procurai Guitar Hero III et 2 guitares pour 45€. Au cours des 2 années qui suivirent, je me procurai aussi Rock Band 2 en août 2009, LEGO Rock Band en octobre 2010 et The Beatles : Rock Band en février 2011. Forcément, quand les 3 jeux reviennent en tout et pour tout à 50€, c'est difficile de résister ! C'est ainsi que je pus m'entraîner à ces jeux de musique...seul. Ça a été malheureusement le cas pendant un certain temps. Mais les expériences de jeu avec un Rock Band sont transcendées à plusieurs. J'étais déterminé à déflorer ma virginité dans ce domaine et c'est donc avec un enthousiasme à la limite du sans-gêne que je m'incrustai dans les soirées endiablées qu'organisent Lapin²³ chez lui. Les parties à 4 avec tous les instruments et bien sûr la possibilité d'ajuster la difficulté au niveau de chacun font que le fun est total. Qui a dit que les jeux vidéo rendaient asociaux ??

D'autant plus qu'avec la PS3, le jeu à plusieurs en ligne est gratuit (du moins quand il fonctionne), ce qui permet de rassembler les joueurs, même si c'est de façon virtuelle, cette fois. Ce jeu en ligne se

²³ Lapin est un co-forumeur dont le pseudonyme a été juste assez modifié pour qu'il se reconnaisse quand même et qu'il puisse ainsi lire mes chaleureux remerciements.

fait par l'intermédiaire du Playstation Network ou PSN. Ce service est disponible pour la PS3 et pour la PSP (et bientôt la NGP) et il permet bien d'autres choses encore comme l'accès au Home ou à la version PS3 de Folding@Home, la location de films, le téléchargement de démos et ce qui m'intéresse particulièrement ici, c'est l'achat de jeux. Il y a actuellement toutes sortes de jeux sur le PSN, à l'image du XBLA sur Xbox 360. On trouve des jeux PS3 complets aussi disponibles en version disque comme Burnout Paradise ou Tomb Raider Underworld, des jeux émulés d'anciennes consoles comme la PC Engine, la Neo Geo, la Dreamcast ou bien sûr la PS1, des jeux PSP (uniquement compatibles avec la portable de Sony) ou des jeux « minis » compatibles PSP et PS3.

Mais ceux qui m'intéressent le plus sont les jeux dématérialisés spécifiquement développés pour la PS3. Dans ce format ont été développés des jeux moins chers à produire et prenant plus de risques que pour un jeu qui serait sorti en disque, avec toutes les contraintes que cela entraîne. Libérés de ce poids, les créateurs ont pu laisser libre court à leur imagination et les producteurs ont été plus enclins à en financer les résultats. Parmi mes [perles du PSN](#), on trouve Flower. Flower est une expérience zen et tranquille. Jouer à ce jeu calme et apaise. Rien que ça, c'est beau. C'est une expérience à part mais qui reste un jeu. En plus, il est beau et les musiques (surtout celle du dernier stage) sont vraiment sympas. Mais d'un côté plus personnel, c'est surtout l'un des rares jeux auxquels ma fiancée a accepté de jouer et rien que pour ça, Flower aura toujours une place à part dans mon petit cœur de joueur.

Disponible aussi sur ordinateurs et XBLA, Braid est un jeu de plates-formes intelligent. Chacun des 5 mondes a son propre mécanisme de jeu dérivant de la manipulation du temps et les niveaux-énigmes sont de plus en plus retors mais quand on y arrive, c'est une véritable récompense. Jonathan Blow, son créateur, a surtout réussi à intégrer une histoire onirique, sorte de variation sur le thème de la Princesse à sauver qui me fait encore réfléchir aujourd'hui. Braid me fait penser à Mario Galaxy : du génie dans le level design et le gameplay mais chaque nouvelle idée n'est vue que peu de temps.



Echochrome est un autre jeu-concept. Le joueur dirige ici un bonhomme tout droit sorti d'une publicité pour O-Cédar. Le but est simple : dans un décor immaculé, une structure repose dans le vide avec le personnage d'un côté et un point représentant la sortie. Il « suffit » de faire atteindre la sortie au héros. Seulement, le chemin sera bien sûr semé d'embûches. Pour les contourner, il faut utiliser caractéristiques de la 2D de l'écran TV avec des niveaux en 3D. Ainsi, si on fait tourner la caméra autour du décor pour qu'un pilier cache un trou, le jeu agira comme si le trou n'existait pas. De même, si on arrive à visualiser 2 portions qui ne sont pas à la même hauteur grâce à un

positionnement de la caméra dans le bon angle, elles vont se souder et créer un nouveau chemin. Moi qui adore les œuvres d'Escher, j'étais ravi. Ce principe apporte un vent de nouveauté dans les jeux de réflexion mais le mieux est encore de le voir par [soi-même](#). Le style minimaliste permet une lisibilité optimale avec une classe sobre et la musique accompagne bien ce style. Un jeu au concept étrange mais parfait pour le PSN et essayer de sortir des sentiers battus.

Mais sur ce genre de plate-forme dématérialisée, il est aussi possible d'aller beaucoup plus loin. Noby Noby Boy est un « jeu » dans lequel on contrôle une sorte de ver de terre. Il n'y a pas vraiment de but et le gameplay à base d'étirement du ver à volonté semble créer plus de bugs que le jeu n'a de buts. Enfin, des polonais ont aussi sorti une sorte de démo interactive, [Linger in Shadows](#). J'entends ici par « démo » une vidéo calculée en temps réel par la machine au sens de la scène des demomakers des années 90 dans laquelle ils auraient ajouté un peu d'interactivité. Ce n'est pas un jeu mais une expérience ludo-numérique en fait.

Enfin, j'ai malgré moi été happé par le « piège » des trophées de la Playstation 3, arrivés bien après les succès de la Xbox 360. J'avais entendu parler de ces derniers mais, n'ayant pas cette console, je ne leur portais pas plus d'attention que ça. Ce n'est que petit à petit que les trophées m'ont fait entrevoir toute leur portée et les possibilités de jeu qu'ils ouvrent. Mais c'est l'objet de la prochaine section.

Un plaidoyer pour les trophées et succès

Les trophées (sur Playstation 3) ou succès (sur Xbox 360) sont des récompenses honorifiques accordées au joueur lorsqu'il accomplit certaines actions aux conditions prédéfinies dans le jeu. Ces conditions sont, ou non, connues par le joueur via un menu. Ces récompenses sont centralisées par la console et les données consolidées sont accessibles dans le menu de cette dernière via une interface dédiée. La Xbox 360 a été la première à introduire ces récompenses à sa sortie en 2005. Suite au succès de ces succès, Sony a implémenté un système équivalent sur Playstation 3 en juillet 2008 via le firmware 2.40. Une différence notable est que le système de trophées sur PS3 sépare les différentes récompenses en fonction d'une échelle arbitraire de difficulté en trois types dans l'ordre croissant de difficulté : les trophées de bronze (réussite du premier niveau d'un jeu, passage sous un temps facile dans une course,...), les trophées d'argent (atteindre un niveau élevé dans un RPG, finir le jeu en mode facile,...) et les trophées d'or (fini le jeu en mode difficile, récupérer toute une série d'objets dissimulés dans le jeu, ...). Enfin, si le joueur parvient à obtenir tous les trophées du jeu, il se voit décerné le trophée de platine du jeu en question. Cette répartition a l'avantage, par rapport aux succès sur Xbox 360, de pouvoir discerner un joueur qui jouerait beaucoup d'un joueur qui joue très bien.



Sur PC, Team Fortress 2 introduit des récompenses en 2007 permettant de débloquent de nouvelles armes. Quake Live permet aux joueurs d'en obtenir aussi en 2008 en fonction du temps passé à jouer, par exemple. Apple a également créé, en réponse aux réseaux sociaux pour les joueurs par des éditeurs tiers comme OpenFeint, le Game Center pour son iPhone et son iPad en septembre 2010 qui propose lui aussi des succès. Enfin, le phénomène atteint également des réseaux non spécifiques aux jeux puisque le site www.senscritique.com propose un certain nombre de badges inspirés des succès et trophées mais moins dans une optique d'émulation que de caractérisation des membres du site. Il existe même maintenant des sites qui permettent de s'accorder des "succès" par rapport à des actions effectuées dans la vie réelle, afin de donner un peu d'enjeu et de motivation au quotidien.

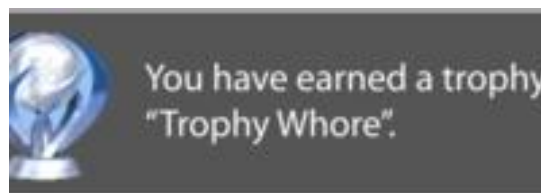


Techniquement, les trophées et succès dans les jeux vidéo ne servent à rien puisque les seules choses qu'on en retire sont une certaine fierté et éventuellement de la reconnaissance. On pourrait même penser qu'ils ne servent que pour les joueurs arrogants qui veulent « se la jouer ». Et pourtant,

alors que je n'avais qu'une vague connaissance des succès sur Xbox 360, j'ai rapidement été envoûté par leur chant enchanteur et leurs atours addictifs. Finalement, qu'est-ce qu'un trophée ou un succès si ce n'est la marque pérenne d'accomplissements que beaucoup de joueurs exécutaient déjà ? De nombreux joueurs effectuaient, bien avant l'arrivée des trophées, des quêtes annexes dans les RPG, battaient les temps de référence dans les jeux de course ou (re)faisaient les jeux dans une difficulté plus élevée. En accomplissant ces différents actes, le joueur ressentait une grande fierté et, bien souvent, il en parlait alors avec ses amis qui, en retour, l'admiraient, le respectaient ou encore se sentaient piqués dans leur ego et tentaient de faire mieux. Avec l'avènement d'internet et l'invention des succès et trophées, cette émulation entre joueurs peut être portée à une échelle mondiale. [Grâce aux « trophycards »](#), chacun peut montrer à tous ceux qui fréquentent les mêmes milieux (forums, en l'occurrence) qu'il a la plus grosse. Ce côté frimeur apporte un sentiment de reconnaissance qui est appréciable mais ce n'est qu'un bonus pour moi.



La raison principale qui me pousse à la chasse aux trophées est bien plus pragmatique, presque pécuniaire mais finalement plus respectueuse des développeurs. Les trophées sont pour moi la carotte permettant de profiter un maximum des jeux que j'achète. En effet, quand j'achète un jeu à 70€ (enfin, 35€ plutôt grâce à l'import), je souhaite en avoir tout simplement pour mon argent. Et les trophées sont, je trouve, un excellent moyen pour avoir le sentiment d'avoir exploré le jeu en long, en large et en travers. Obtenir le trophée de platine ou les 1000G, c'est ainsi pouvoir se dire qu'on a eu la capacité et la dextérité de réussir tous les défis proposés par les développeurs. Accessoirement, c'est aussi une certaine marque de respect envers eux. Il existe plusieurs enquêtes, notamment par [RAPTR](#) ou les statistiques de Steam, montrant qu'il est rare qu'un jeu soit fini par tous les joueurs (ici, le jeu le plus « terminé » est Modern Warfare 2 avec 66% des joueurs). Quand on travaille 2 ans ou plus sur un jeu pour se dire que certains assets (un décor, un objet, un boss) ne seront jamais vus par la moitié des joueurs, ça doit être frustrant. Et [beaucoup](#) de [journalistes](#) et [bloggeurs](#) se [posent](#) la même [question](#).



Prenons également quelques exemples concrets. Je ne suis pas créatif du tout mais j'ai obtenu tous les trophées de *Alone in the Dark : Inferno*. Grâce aux trophées, j'ai exploré des possibilités de combinaisons d'objets auxquelles je n'aurais jamais pensé. Par moi-même, je n'aurais tout simplement jamais eu la motivation pour essayer d'autres combinaisons que celles de base et ainsi tirer parti des possibilités du gameplay du jeu à son maximum.

Autre exemple encore plus probant : *GTI Club+*. Ce petit jeu de course au gameplay 100% arcade ne propose que 3 courses et quelques voitures. Ayant profité d'une promotion pour me le procurer, je n'y avais, au début, joué qu'une heure ou deux. Il y avait même une course à laquelle je n'avais pas participé ! Pourtant, après l'achat d'un DLC, j'ai été motivé par les nouveaux trophées et j'ai ainsi joué plusieurs heures supplémentaires, triplant ainsi mon temps de jeu initial grâce aux trophées. Finalement, l'avantage de ces systèmes, pour un joueur, est de pouvoir jouer autrement, faire en sorte d'être incité à découvrir des pans entiers de jeu qu'il n'aurait pas voulu ou tout simplement pas eu l'idée de tester ou d'explorer en temps normal. On peut penser au succès de *Mirror's Edge* demandant de faire tout le jeu sans tuer personne ou le trophée « Irony » de *Bioshock*, mentionné dans un épisode d'[Extra Credit](#), une émission de *The Escapist*, dans lequel on doit prendre une photo du cadavre de l'ennemi vaincu. Il peut donner au joueur matière à réflexion sur ce qu'il vient de faire. Et, comme je l'ai entendu dans l'émission [Respawn n°9](#), quand on retourne sur une machine sans trophées, on peut avoir l'impression de jouer « pour rien ». C'est techniquement faux et c'est comme ça qu'on a toujours joué avant mais ils ont réussi à créer un nouveau besoin, pour certains. Cela se rapproche même d'un comportement pavlovien quand on sait que certains joueurs en arrivent à s'impatisser d'entendre le [son caractéristique](#) qui retentit lors de l'obtention d'un trophée ! C'est aussi un moyen de fidélisation. Prenons un joueur chanceux qui possède une Xbox 360 et une Playstation 3. Il va acheter un jeu disponible sur les 2 supports. Lequel choisir ? S'il a plus de trophées que de succès, il est possible qu'il penche en faveur de la version PS3 si tous les autres arguments sont équivalents.

Bien sûr, tous les trophées ne sont pas amusants. Typiquement, les trophées réclamant de partir à la recherche de 100, 200 ou 1001 objets dissimulés partout dans l'univers du jeu sont souvent les plus décriés par les chasseurs de trophées. La plupart ne voit pas l'intérêt de parcourir pendant des heures la carte afin de trouver plumes, pigeons ou orbes. Personne ne les oblige à continuer la chasse s'ils ne la trouvent plus amusante mais cela permet de découvrir des recoins inexplorés ou obliger à utiliser des techniques du gameplay du jeu peu utiles en temps normal (même si la Wii n'a pas de trophées, ce dernier point me fait penser aux étoiles vertes de *Super Mario Galaxy 2*).



Neo Geo : un rêve de gamin se réalise enfin

La Neo-Geo est un système de jeux vidéo destiné à la base au marché de l'arcade, c'est la [version MVS](#). Elle est officiellement lancée en janvier 1990 et est techniquement tout à fait de taille à affronter les ténors du moment ou à venir que sont Final Fight, 1941 ou même Street Fighter 2. Les bornes d'arcade Neo-Geo pouvaient d'ailleurs contenir jusqu'à 6 jeux différents, ce qui représentait une économie conséquente pour des clients qui comptaient chaque centimètre carré de surface, surtout au Japon. La version console de salon, la [Neo-Geo AES](#), a d'abord été pensée pour la location dans des hôtels ou des bars, mais la demande fut suffisante pour que SNK (initiales signifiant [Shin Nihon Kikaku](#) ou Nouveau Projet Japonais. Tout de suite, ça perd de son charme en français :-o), son constructeur, décide de la commercialiser aussi pour le grand public.

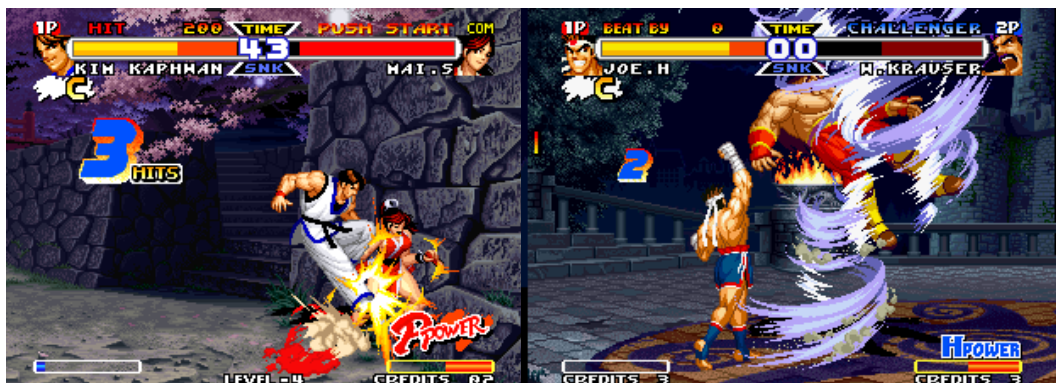


C'est ainsi que je commençai à faire sa connaissance. La Neo-Geo mérite clairement son surnom de « Rolls Royce » des consoles. La machine est plus imposante, plus lourde et [techniquement](#) bien meilleure que ses concurrentes. Son processeur est le même que celui de la Megadrive mais à une fréquence 50% plus élevée et, si on se contente de cette grandeur, est cadencée à une vitesse 3 fois plus grande que le processeur de la Super Nintendo. Étrangement, la résolution de la Neo-Geo peut être équivalente à celle de la Megadrive et inférieure à la Super Nintendo. La Neo-Geo intégrait une puce sonore capable de gérer 15 canaux dont 7 réservés aux effets spéciaux numérisés. Mais les différences graphiques et sonores se voyaient en fait sur d'autres points, notamment au niveau des couleurs (4096 parmi 65536 pour la Neo-Geo, 4096 parmi 32768 pour la SNES et 32 parmi 512 pour la MD), du nombre de sprites affichables simultanément (respectivement 384, 128 et 80) mais surtout de la capacité des cartouches. Alors que les jeux Megadrive pesaient environ 4Mb et que les jeux Super Nintendo allaient de 4 à 32Mb (soit entre 512kio et 4Mio), il y a quelques jeux Neo-Geo sous les 50Mb, mais ils sont rares. Beaucoup pèsent entre 100 et 300Mb et il semblerait que le plus gros jeu soit King of Fighters 2003 avec 716Mb (soit 89Mio). SNK était d'ailleurs bien conscient de

l'impact de cette donnée²⁴ et l'utilisait dans les slogans de l'écran de démarrage des jeux comme « The 100 Mega shock », « Max 330 Mega » et finalement « Giga Power ».



L'impact sur les adolescents que nous étions à l'époque était phénoménal. Cette console était synonyme d'arcade à la maison. Il faut se rendre compte que les consoles étaient alors bien incapables de reproduire fidèlement les jeux d'Arcade. À cette occasion, je salue le travail des équipes de Capcom pour le portage de Street Fighter II sur Super Nintendo car les différences étaient certes nettes si l'on comparait directement les deux jeux mais l'illusion était suffisante. Ainsi, posséder une Neo-Geo était la promesse d'une extase quotidienne avec des jeux auxquels on pensait ne jamais pouvoir jouer chez soi. Sa possession suscitait toujours admiration et convoitise. Mais tout ceci avait bien évidemment un prix. Le ticket d'entrée était de [3990frs pour la console seule](#), avec une manette, tout de même, chez Shoot Again en Septembre 1990 ou 3490frs pour la console et un jeu un an plus tard dans le [même magasin](#). Pour les jeux, cela débuta à 2000frs (avec rachat aux 3/4 du prix quand même) puis entre 700 et 1500frs par jeu en [mai 1992](#). Pour le prix d'une Neo-Geo avec un jeu, il était possible d'avoir la Super Nintendo avec 2 manettes et 8 jeux. Cela avait de quoi faire réfléchir même les enfants plus chanceux. La plupart recourait d'ailleurs à l'échange du jeu en leur possession afin de pouvoir essayer d'autres titres. Des magasins s'étaient même mis à louer la machine et ses jeux afin de satisfaire la clientèle. Pour 500frs, il était possible de passer le week-end entier avec [la belle](#) !



²⁴ Tout comme Intel était conscient que la fréquence du processeur avait un fort impact commercial et décida ainsi de créer le Pentium IV qui pouvait monter rapidement en fréquence sans augmentation proportionnelle des capacités de calcul. Oui, je sais, c'est un tacle complètement injustifié ici mais j'avais besoin de le dire !

Il m'a fallu attendre 2007 et mon séjour au Japon, soit presque 17 ans d'envie sous-jacente et de convoitise latente, afin [d'entrer enfin en possession](#) de cette mythique console. Un rêve de gosse se réalisa alors. Je pouvais enfin rayer cette entrée de ma liste des rêves à réaliser avant 30 ans. Ce fut à Tôkyô, dans le célèbre quartier de l'électronique, Akihabara, que je la trouvai. Je me promenais, comme souvent, dans le quartier lorsqu'une musique chiptune sortie directement des années 1980 guida mes oreilles. Je me retrouvai alors nez à nez devant le magasin de retro gaming [Super Potato](#) que je ne connaissais pas mais qui se trouve être probablement le plus célèbre magasin de ce type à Tôkyô. Les 4 étages y sont remplis de vieux jeux et de consoles anciennes. Après un essai de la Virtual Boy, je tombai sur une Neo-Geo d'occasion en promotion à 10 000 yens au lieu de 15 000, soit 65€ au cours du yen de 2007. Incrédule, je demandai vaguement où était le piège mais je ne décelai aucune supercherie dans le peu que je compris de la réponse. J'achetai aussitôt la console accompagnée d'une deuxième manette et de quelques jeux. Comme tous les néophytes, je pense, je cherchai un Metal Slug X mais me ravisa immédiatement quand je vis qu'il valait plus de 100€. Je choisis donc King of Fighter 98, le meilleur de la série selon moi, Real Bout Special car j'aime bien Fatal Fury mais j'ai surtout été attiré par le spin-off Real Bout. Je souhaitais un Last Blade pour l'aura des combattants mais ils étaient aussi trop onéreux. Je me « rabattais » donc sur les Samurai Spirits. Les meilleurs épisodes sont le 2^{ème} et le 4^{ème} mais je ne devais pas être le seul à le penser car ils n'en avaient pas en stock. Mon choix se porta donc sur le 1^{er}. Enfin, pour changer des jeux de combats, je pris Super Sidekicks 2 car j'aimais beaucoup cette série. Il ne me semble pas avoir vu le jeu le plus fun de la console, Windjammers, malheureusement.



Mais en 17 ans, beaucoup de pixels ont coulé sous les ponts des différentes générations de consoles. Nous sommes maintenant à l'ère des TV HD et du 1080p. Par conséquent, le résultat n'est plus celui qui était sublimé par mon cerveau de jeune joueur. Mes souvenirs étaient véritablement lissés, au sens graphique du terme, par mon cerveau et lorsque je mis la console en marche, je dus rapidement me reculer pour voir autre chose qu'une grosse masse de pixels représentant un match de KoF commenté par une voix craqueleuse. Grâce à l'effet de nostalgie, l'aura de la console sublime encore ses jeux mais je me demande quelle serait actuellement la réaction d'un enfant élevé au Call of Duty et autres BlazBlue devant une Neo-Geo. L'autre petite déception, à laquelle je ne m'attendais vraiment pas cette fois, c'est le poids et la qualité des manettes. Je ne sais pas de quand datent les miennes mais elles étaient abîmées avec leur plastique fendu mais surtout, je les ai trouvées particulièrement légères et fabriquées avec du plastique bien plus fin que celui auquel je m'attendais. Le résultat dans les mains me fit l'effet d'un jouet plus que d'une borne d'arcade « pour homme ».

Ma « carrière » de joueur



Ne vous méprenez pas, j'avais quand même conscience de tout ceci et c'est en connaissance de cause que j'en ai fait l'acquisition. Je savais très bien que je ne l'achetai pas pour y jouer mais juste pour récompenser l'enfant qui est en moi. D'autant plus que le transformateur électrique ne supporte que le courant japonais. J'ai donc dû acheter en plus un réducteur de tension afin de pouvoir en profiter en France. Finalement, je n'y joue pour ainsi dire pas mais les 4 boîtes de jeux ont longtemps été exposées fièrement sur mon étagère du salon. Je les voyais, je pouvais les admirer et elles ont même été l'objet de discussions avec des amis qui avaient la même admiration que moi pour la bête.

Xbox 360 : Si on m'avait dit que j'allais regretter de ne pas acheter un produit Microsoft

Depuis le début, l'achat d'une Xbox 360 me trotte dans la tête grâce à un certain nombre d'exclusivités comme Lost Odyssey, Alan Wake, Gears of War 2 en disques ou Limbo, Shadow Complex ou Trials HD sur le Xbox Live Arcade,... je ne vais pas vous faire la liste complète de ma [Wishlist Xbox360](#).

Je m'étais dit que j'attendrais une baisse de prix. Seulement actuellement, c'est une console de salon « active » dont le prix plancher est sous les 200€ (vu que la Wii a enfin à nouveau baissé de prix le 15 mai 2011 et est redevenue la console la moins chère), les multiples révisions et versions de la console font qu'elle est maintenant fiable et les jeux sont disponibles et peu chers.

Mais je retarde toujours mon achat. La raison principale est tout simplement que je n'ai déjà pas le temps de jouer à tous les jeux auxquels je souhaiterais jouer sur Wii (Muramasa, Metroid Prime 3, Lostwinds 2) et PS3 (Alpha Protocol, Enslaved, Majin and the Forsaken Kingdom, Red Dead Redemption, Fallout New Vegas, les épisodes de GTA4, Valkyria Chronicles,...), alors si je devais ajouter la Xbox 360, ma pile de jeux en attente triplerait de hauteur !



PSP : C'est une offre que je ne pouvais refuser



La PSP a été annoncée à l'E3 en 2003 et a été qualifiée par son concepteur, Ken Kutaragi, de « Walkman du 21ème siècle ». En fait, ce dernier avait même parlé du concept de la PSP dès 1996²⁵ à Caféine (journaliste à Joystick et Gameblog, entre autres). Il lui avoua alors que son rêve était de faire une Playstation que tout le monde pourrait emporter avec soi. La première console portable de Sony sort en décembre 2004 au Japon, en mars 2005 aux USA et le 1er septembre 2005 en Europe. La console démarre sur les chapeaux de roue et se vend même mieux que la Nintendo DS durant leur première année de concurrence. Fin 2005, la DS s'est vendue à 10 millions d'exemplaires alors que la PSP en a écoulé 5 de plus²⁶. Le coup de massue de Nintendo fut la sortie de DS Lite. À partir de ce moment-là, au milieu de l'année 2006, la DS a pris les devants et la PSP ne réussira jamais à la rattraper. Il faut cependant reconnaître une chose à Sony, c'est que la PSP n'est pas un échec comme on a pu l'entendre dire. Avec un cumul de plus de 68 millions de ventes à la fin juin 2011, beaucoup de constructeurs aimeraient avoir de tels échecs. La concurrence de la DS et de ses 148 millions d'exemplaires vendus rend cette dernière intouchable. Mais c'est la première fois qu'une console portable parvient à tenir tête à Nintendo à ce point.



Après les consoles portables de Nintendo et Sony, c'est la Gamegear de SEGA qui termine le podium des constructeurs, mais avec seulement 11 millions de ventes. La PSP est la 7^{ème} console la plus

²⁵ Dans le [Podcast n°111](#) de Gameblog consacré à la saga Playstation, à 56:10.

²⁶ Pour une évolution plus détaillée, vous pouvez vous référer à ce [graphique](#).

vendue de tous les temps, devant la NES, la SNES, la Xbox 360 ou la PS3. Par contre, au niveau des ventes de jeux, l'histoire n'est pas aussi rose. Si l'on en croit les [chiffres de VGCHARTZ](#), le cumul des ventes de jeux sur PSP se monte à 257 millions d'unités. C'est 3 fois moins que la DS (758 millions) alors qu'il n'y a que le rapport des ventes des deux machines n'est que de 2. Pour comparer avec les consoles de salon aux chiffres de vente similaires, le même cumul se monte à 500 millions pour la NES et à 506 millions pour la Xbox 360. Certains disent que c'est à cause de la facilité de piratage de la PSP mais c'est aussi le cas pour la Xbox 360 et encore plus pour la DS. Mais tous ces chiffres sont ridicules devant le milliard et demi de jeux vendus sur PS2.

Lors de mon achat de la DS en 2005, j'avais demandé au vendeur du magasin si je pouvais essayer la PSP. Comme beaucoup de gens, la qualité et la taille de l'écran m'avaient époustouflé. Les couleurs étaient vives et contrastées, l'écran était lisse et brillant, sa robe élancée et nacrée. Ce fut un véritable « Wow effect » alors que ce n'était que la première révision de la console. J'ai tout de même attendu avril 2010 pour me procurer une PSP 2000 d'occasion pour 180€ avec 11 jeux, 5 films et 16Go de cartes mémoire. Très difficile de refuser. C'est ainsi que je pus me rendre compte sur la durée de la qualité de l'écran mais par contre, quelle idée de placer le bouton Power à cet endroit ??!! Le résultat est que, plusieurs fois déjà, j'ai mis en veille ou carrément éteint la console simplement en jouant ! C'est très frustrant. Le stick analogique est aussi placé trop bas pour mes grosses mains mais je m'y fais. Par contre, les temps de chargement ne me dérangent pas trop. Je vois deux raisons à cela, tout d'abord, je joue surtout à des jeux sur carte mémoire et les développeurs, aidés par les ingénieurs Sony, ont bien travaillé pour optimiser les temps de chargement. Par exemple, Silent Hill : Shattered Memories se lance en 20 à 30s entre le moment où on valide le jeu et celui où on prend effectivement contrôle du personnage.



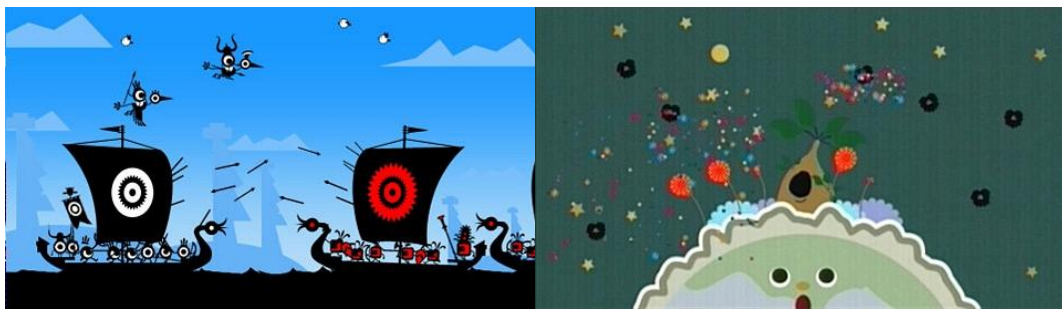
Je pense surtout que le principal argument de Sony pour sa PSP s'est retourné contre elle. Avec cette console portable, on a véritablement une PS2 dans la main. Cette prouesse technique est impressionnante mais les éditeurs de jeux l'ont pris au pied de la lettre. Par conséquent, la ludothèque de la console est composée pour une large part de jeux directement portés depuis la PS2 et, les ventes parfois décevantes aidant, certains jeux PSP se retrouvent également sur PS2. Personnellement, je n'ai pas trop envie d'acheter des jeux sur console portable alors que je peux les avoir sur un grand écran !

Je râle, mais je l'ai quand même achetée et je ne suis pas (trop) masochiste, il y a donc forcément des choses qui m'ont plu dans cette console. Ses capacités multimédia sont très intéressantes, les films sur UMD sont magnifiques même s'ils furent peu nombreux et que le format a périclité assez rapidement. Enfin, elle peut faire office de lecteur de MP3 d'appoint (elle reste un peu grosse pour être le principal lecteur à mon goût). Mais qu'en est-il au niveau des jeux ?

J'ai retrouvé avec plaisir Mega Man dans sa version Powered Up de 2006, remake du 1^{er} opus, même s'il garde une difficulté très élevée. Dans les autres séries de jeux déjà connus portées sur cette console, j'ai un faible pour DBZ Shin Budokai et son gameplay nerveux, proche de celui de DBZ Budokai 3, l'un de mes préférés de cette saga ou GTA : Chinatown Wars qui a été très bien adapté sur la console. Silent Hill : Shattered Memories m'a également permis de tenter enfin l'aventure Silent Hill dans ce remake glacial. J'avais un peu essayé l'original sur PS1 mais n'étais pas allé très loin. J'avais aussi acheté le 2^{ème} sur PS2 mais un ami me l'a emprunté avant même que j'y joue et ne me l'a jamais rendu ! Mais le jeu qui m'a le plus amusé sur PSP reste God of War : Chains of Olympus. Retrouver Kratos dans de nouvelles aventures sur petit écran, avec un rendu si proche de ses aînés sur PS2 a été un joli choc. Ready At Dawn a fait un très bon travail d'adaptation, palliant le manque d'un 2^{ème} stick analogique de bonne façon et respectant le cahier des charges de la série (même si ces deux épisodes PSP manquent d'énigmes, selon moi)



Cependant, on ne peut ignorer que certains développeurs ont profité de la PSP pour développer des concepts vraiment sympathiques et originaux. Je pense bien sûr à Echochrome, mais j'en ai déjà parlé dans la section PS3. Il y a aussi Crush, un petit jeu peu connu qui demande au joueur de résoudre des énigmes en utilisant la possibilité d'aplatir en 2D les niveaux construits en trois dimensions afin d'accéder à la sortie. Mais les deux séries emblématiques de la console à ce niveau-là restent Patapon et LocoRoco. Le premier est un jeu de stratégie/rythme dans lequel le joueur contrôle une troupe de soldats qui prend des ordres uniquement si on parvient à réaliser, dans le bon timing, une séquence de touches. En guise d'emballage de ce concept étrange, on a le droit à un design 2D original réalisé par un designer français, Rolito. LocoRoco, quant à lui, est une sorte de jeu de plates-formes dans lequel le joueur accompagne une boule en n'utilisant presque que les boutons L et R qui se chargent de faire tourner le décor entier dans un sens ou l'autre. La sortie de ce jeu était d'importance pour Sony en 2006 puisque c'était probablement l'un des tout premiers bons jeux de la console à être vraiment original, 18 mois après son lancement.



iPhone : l'avenir du jeu portable ?

Comme souvent avec Apple, je suis intéressé par leurs produits mais certains facteurs m'empêchent de franchir le cap de l'achat et c'est généralement à cause du prix. Avec l'iPhone, les choses n'ont pas été différentes. L'appareil est cher, l'abonnement l'est encore plus et je n'étais pas sûr d'avoir vraiment besoin d'un smartphone. Mais petit à petit, au cours de ces dernières années, le besoin s'est fait de plus en plus sentir : le besoin d'accéder à mes mails en voyage ou en vacances en toute indépendance ou le besoin d'un GPS même à pied à cause de mon sens de l'orientation inexistant. À mon grand étonnement, le jeu n'est pas la raison principale de mon achat d'un tel téléphone, sûrement parce que je n'ai jamais hésité à sortir ma DS ou ma PSP dans les transports en commun. Néanmoins, ce sont leur abondance et leur qualité qui m'ont fait pencher vers un iPhone et non un téléphone Android (et l'absence de virus, peut-être le seul avantage d'une plate-forme fermée).



Ce n'est d'ailleurs pas non plus les jeux vidéo qui ont poussé Apple à faire un téléphone portable malgré le succès qu'ils y ont actuellement ([14% des applications](#) sur l'AppStore, soit environ 70 000 jeux puisqu'il y a maintenant plus de [500 000 applications](#). C'est probablement la plus grande ludothèque pour une seule machine fermée). Ils y sont même allés à reculons, ne communiquant sur les capacités ludiques de leur téléphone que tardivement ou ne développant leur « [Game Center](#) » que bien après des éditeurs tiers qui ont déjà attaqué ce terrain-ci avec Crystal, OpenFeint ou Plus+ (le Game Center d'Apple a quand même réussi son effet de [rouleau compresseur](#), écrasant tous ses concurrents ou presque). Mais ce n'est pas une surprise lorsqu'on connaît leur précédente tentative dans le domaine des jeux vidéo.

En 1995 sortit le résultat d'une collaboration entre Apple et Bandai, la [Pippin](#). Plus précisément, Apple décida de produire les plans d'une console-ordinateur, plate-forme ouverte que d'autres construiraient. Bandai a été le premier à répondre à l'offre pour entrer dans le marché des console alors dominé par la Playstation, la Saturn et bientôt la Nintendo64. Le résultat fut à la hauteur des plus grands échecs commerciaux avec 45 000 machines vendues. Pour mettre ce résultat en

perspective, beaucoup connaissent l'échec du Virtual Boy de Nintendo. Pourtant, ce dernier s'est vendu à 750 000 exemplaires. Cette console fut classée [22^{ème} pire produit technologique](#) de tous les temps par le magazine PC World en 2006. De toute façon, je pense que peu de monde a entendu parler de la Pippin (qui est aussi le [nom](#) de certaines [espèces](#) de [pommes](#) et je ne peux croire que ce soit un hasard). La console était vendue 600\$, ce qui était vraiment cher pour se positionner comme console et les jeux étaient peu nombreux. Il y eut en tout et pour tout [moins de cent jeux](#) sur la machine.



Revenons plutôt à octobre 2010. Grâce à l'entreprise dans laquelle j'exerce mon tout nouveau travail, 75% de mon forfait téléphonique est pris en charge. De plus, une remise de 100€ est offerte à ce moment-là. C'est décidé, je me prends un iPhone 4 noir 16Go à 180€. Vous vous en doutez si vous avez lu le reste de mes écrits, ou même juste jeté un œil sur le sommaire, je me suis précipité vers des jeux rétro. J'ai tout de suite récupéré Flashback et Monkey Island 2 Special Edition puis plus tard [Les Chevaliers de Baphomet](#), Goblins, Speedball 2 et NBA Jam ou encore ChuChu Rocket. Et il faut avouer que l'efficacité de la jouabilité sur écran tactile dépend du genre de jeu. Si le contrôle au toucher est vraiment efficace voire supérieur à la souris pour les point and click, ce n'est pas le cas pour les jeux d'action demandant un minimum de réflexes. L'interface n'est alors pas toujours aussi réactive que souhaité et les doigts sont sur l'écran pour opérer la manette virtuelle, ce qui cache une partie de l'écran sur iPhone. Sur un jeu comme Flashback, dans lequel il faut dégainer son arme au moindre bruit suspect, la petite latence qui se fait sentir peut être à l'origine du dixième de seconde qui enverra le héros *ad patres*.



Cependant, j'ai aussi découvert des perles dont certains ont réussi à innover au niveau du gameplay. Lorsque les développeurs pensent directement leur jeu pour un système à interface tactile, on peut même découvrir certains mécanismes intéressants. [Cut The Rope](#) en est un bon exemple. Dans ce petit jeu de réflexion où l'on doit faire gober une sucrerie à un petit monstre en coupant des cordes, le studio Chilingo réussit à créer un gameplay tactile qui utilise même le multitouch pour proposer des niveaux de plus en plus difficiles. Un téléphone portable est l'appareil idéal pour faire des sessions de jeu courtes n'importe où. Il est discret, toujours allumé ou presque et les chargements des jeux sont encore quasi instantanés (surtout lorsqu'ils ne sont qu'en veille). Ce sont les conditions parfaites pour faire quelques parties rapides dans le métro, dans les toilettes, pendant qu'on se brosse les dents ou quand un jeu se charge ou s'installe sur un autre support (ça me rappelle les jeux Namco comme [Ridge Racer](#) sur PS1 qui proposaient pendant leur chargement de jouer à Galaxian ou Rally-X). Grâce à l'iPhone, j'ai pu découvrir [Game Dev Story](#), un passionnant petit jeu de gestion de son propre studio de développement de jeux vidéo avec beaucoup des contraintes et des possibilités qui leur sont offertes comme des contrats intermédiaires, la construction de consoles ou bien sûr le développement de jeux pour lesquels il faut décider du genre, du support de développement, de l'orientation,... Encore un jeu dans lequel il faut réfléchir et avec lequel on ne voit pas le temps passer. C'est vraiment ce genre qui est le plus adapté à la machine. Des simples Sudoku ou Solitaire à la multitude de [Tower Defense](#), dont Plants vs Zombies, Fieldrunners et GeoDefense sont de bons exemples, en passant par les Match3 comme Bejeweled ou les plus évolués Puzzle Quest et Dungeon Raid.



Mais ils ne représentent qu'une partie des types de jeux disponibles sur iPhone. Car désormais, il commence même à y avoir de « vrais » jeux comme Dead Space, Galaxy on Fire, Across Age, Starfront : Collision ou Rage ou la ribambelle de jeux d'aventure dont le portage sur machine tactile est un vrai bonheur (Les chevaliers de Baphomet, les Monkey Island Special Edition, Myst ou 1112). J'entends par là des jeux qui sont développés avec un certain budget, qui demandent plusieurs heures pour être terminés une première fois et qui n'existent pas forcément sur d'autres supports. Bien sûr, Galaxy on Fire est un clone d'Elite ou de Privateer, Across Age de Zelda et Starfront de Starcraft (d'ailleurs, son développeur, Gameloft, est [réputé](#) pour faire des clones sur portables de jeux déjà existants et selon moi, même si leurs jeux manquent un peu d'âme, ils répondent à une réelle demande). Mais ce ne sont pas des portages ou des remakes directs. On ne peut nier qu'il faille plusieurs heures pour terminer les jeux susmentionnés et que, pour certains comme Dead Space, il est préférable de se mettre en bonnes conditions pour y jouer afin d'en profiter un maximum. Bref, l'iPhone est doté de jeux qu'il faut respecter si on veut qu'ils nous apportent un maximum de plaisir. On ne joue pas à ce Dead Space comme on ferait une partie de Sudoku. On peut également citer Infinity Blade, même s'il est surtout là pour impressionner graphiquement ou certains jeux de voitures qui s'en sortent très respectablement (Death Rally une fois les bonnes options de conduite choisies, Real Racing 2 ou Need for Speed Shift qui m'a réconcilié avec la série dans cette version iPhone).



La variété des genres, l'ampleur de certains jeux qu'on pourrait presque qualifier de AAA des portables, le soin et les innovations apportés à ces jeux et enfin le marché que représente le jeu vidéo sur iPhone font qu'il est pour moi impossible de ne pas considérer l'iPhone comme une console de jeu vidéo à part entière, même si elle est beaucoup plus polyvalente que ça. Et je ne suis pas le seul à le [dire](#) ou à en [avoir peur](#).

Pour moi, l'une des raisons majeures qui font que les constructeurs de console devraient avoir peur de l'iPhone²⁷ est la politique tarifaire des applications et donc des jeux. Tout d'abord, 98% des applications coûtent [moins de 10€](#) et le [prix moyen](#) des applications est de 2,5€. De plus, il existe des applications comme [Appshopper](#) qui permettent de surveiller l'évolution des prix d'autres qu'on a sélectionnées. Car l'un des moyens marketing mis en place sur l'Appstore est la variation drastique du prix des applications afin de se faire connaître. Forcément, avec plusieurs dizaines de milliers de concurrents possibles, il faut être agressif pour se démarquer. C'est ainsi que, tous les jours, des dizaines d'applications baissent leur prix pour une raison ou une autre (fête, sortie de la suite de leur jeu, anniversaire,...) voire deviennent temporairement gratuites. Il existe d'ailleurs des [applications](#) ou des [sites spécialisés](#) dans l'agrégation de ces informations pour en faire profiter leur audience. Par conséquent, dès que j'eus pris connaissance de ce fait, mon comportement de consommateur a changé. En regardant la courbe de variation d'un jeu dont j'ai envie, il est alors très simple de voir s'il fluctue beaucoup ou non. Si c'est le cas, pourquoi dépenser de l'argent alors qu'il a des chances d'être gratuit prochainement ? D'autant plus que j'ai toujours un nombre certain d'autres jeux à terminer, je ne suis donc pas pressé. Le problème est que, si tout le monde agit ainsi, les développeurs vont finir par ne plus gagner suffisamment d'argent sur iPhone. Je ne pense cependant pas que nous soyons très nombreux. Mais si l'on oublie momentanément cette possible dérive de leur politique tarifaire, le prix moyen très bas des applications est un sérieux avantage pour Apple par rapport à la concurrence. Comment faire comprendre aux gens qu'ils doivent payer 40€ pour un jeu sur console portable traditionnelle quand ils peuvent en avoir pour 10 fois moins cher sur leur

²⁷ Mais plus généralement des smartphones car il est possible que l'Appstore ne soit pas le seul à appliquer la politique dont je parle dans ce paragraphe.

téléphone avec une qualité technique identique. Pour couronner le tout, certains jeux sont des portages directs de jeux portables comme GTA : Chinatown Wars, Phoenix Wright : Ace Attorney ou Final Fantasy III. Le futur du jeu sur machine nomade risque d'être très intéressant. SONY l'a d'ailleurs bien compris et c'est pour cela, je pense, qu'ils ont annoncé différentes gammes de prix pour leur future PS Vita. Mais certains éditeurs comme Activision (1^{er} éditeur tiers) ont conscience de cet état de fait et pensent qu'il n'est pas possible d'être [rentable](#) avec une telle politique tarifaire, du moins pour des jeux de type AAA. À côté, EA a le comportement opposé et sort pratiquement systématiquement une version iPhone de ses jeux, même les blockbusters. Tout ceci me fait dire qu'on est en plein dans une [période charnière](#) dans l'évolution du jeu nomade.

Conclusion

Nous sommes maintenant en 2011 et quelque chose a changé. Par exemple, le Sébastien Nintendosexuel dont vous lisez les lignes n'est plus le même. Le mythe s'est brisé sur la glace de la politique de la firme de Kyôto, le vaisseau-fantôme n'est plus que l'ombre de lui-même. Pensez-donc, j'ai eu plusieurs Game & Watch et j'ai toujours acheté les consoles Nintendo en Day One, sauf cas extraordinaires : la NES car elle m'a fait découvrir le monde merveilleux des consoles et la Virtual Boy ou les Color TV qui ne sont jamais sorties en France. Pour les autres, ça a été sans faute, de la Game Boy que j'ai eue en avant-première française et qui compense avec la Wii que je n'ai achetée que quelques mois après sa sortie uniquement pour cause de pénurie. Mais voilà, c'est maintenant terminé. La 3DS ne m'enchanté actuellement pas plus que ça. Elle est trop chère, son autonomie est trop limitée et surtout, malgré une 3D relief (ou 3Dr²⁸) qui ajoute une [profondeur certaine](#) - pun intended -, il n'y a pas vraiment de jeux qui me tentent à sa sortie. Pilotwings Resort est sympathique et Super Street Fighter 4 a l'air bien adapté mais je l'ai déjà sur PS3 et sur iPhone. J'ai toujours dit qu'il me suffisait d'un Mario, un Zelda et un Mario Kart pour acheter une console Nintendo mais encore faut-il qu'ils soient présents. Le prochain Zelda « n'est qu'un » remake de Ocarina of Time²⁹, Mario 3DS vient juste d'être annoncé et Mario Kart 3DS ne sort pas avant la fin de l'année 2011. Le vrai souci avec cette 3Dr, pour moi, est que j'en attends beaucoup, mais surtout au niveau du gameplay. Or, Nintendo spécifie bien que les jeux sur 3DS doivent aussi pouvoir se jouer sans 3D relief. C'est ainsi que le potentiomètre de réglage de la 3Dr sur le côté de la console a une position « 0 » dans laquelle l'image redevient plate. Voilà comment anéantir tous mes espoirs de nouveaux mécanismes de jeux³⁰. Mais peut-être ai-je simplement d'autres priorités dans la vie, comme une vie sociale ou professionnelle à prendre en compte.

Serais-je en train de grandir et de mûrir ? Quelle horreur !

²⁸ Aidez-moi à militer pour l'acronyme « 3Dr » afin de le différencier de la représentation graphique en 3D tel qu'on la connaît jusqu'à maintenant !

²⁹ Par contre, un [remake](#) en 3D (enfin, en 2,5D, j'espère) de Zelda 3 pourrait me faire changer d'avis !

³⁰ Du moins jusqu'au 26 avril 2011 où Miyamoto a fait une table ronde dont le [compte-rendu](#) stipule : « Nintendo expérimente en ce moment même plusieurs nouveaux concepts entièrement en 3D, Shigeru Miyamoto teste par exemple un jeu dans lequel le joueur devra découvrir quel est l'objet affiché en le faisant bouger de manière différente pour apercevoir les différentes facettes. Un objet qui ressemblerait à quelque chose mais qui pourrait s'avérer être complètement différent une fois que le joueur l'afficherait d'une autre manière, il s'agit d'utiliser la 3D pour créer un effet de surprise. ». Ceci est en opposition avec les discours officiels entendus jusqu'à présent, et tant mieux pour moi ! Le premier exemple semble être Super Mario 3DS qui, bien que jouable la 3Dr, profiterait de cette dernière pour permettre au joueur de mieux appréhender les distances (pour les moins jeunes, pensez à une jouabilité réussie de Landstalker)

Remerciements

Bien sûr, ce document-témoignage n'est ni définitivement clos ni exhaustif. Je ne fais pas mention ici de mon intérêt pour des genres particuliers. Pour ne pas choquer immédiatement le lecteur, je commencerai par les jeux de rythme. On pense tout de suite à Guitar Hero et Rock Band, bien entendu. Mais j'ai surtout apprécié Dance Dance Revolution et ses affiliés que sont Frequency et Amplitude. Pour l'anecdote, ces derniers sont développés par Harmonix Software, créateur de Guitar Hero. La boucle est bouclée.

Mais plus particuliers sont les jeux « destructeurs de manette ». J'entends par là tous les jeux officiels ou non des Jeux Olympiques (surtout ceux d'été, en fait), notamment Barcelona 92 sur Megadrive et Athens 2004 sur PS2, mais aussi Track & Field 2 sur NES et International Track & Field 2 sur PS1. Des jeux dont la plupart des épreuves consiste à marteler la manette le plus vite possible afin de gagner la course ou lancer le marteau le plus loin possible. Sans étonnement de votre part, je vous avouerai que je n'ai que rarement trouvé des connaissances appréciant ces jeux de « masturbation de manettes » comme beaucoup les appelaient. C'est d'autant plus étrange que, depuis le milieu des années 2000, la proportion d'épreuves plus subtiles tend à augmenter.

J'espère pouvoir enrichir ce texte au fil des années avec des mises à jour qui devraient, cette fois-ci, être plus rapides et courtes que le présent texte ! J'ai par exemple été longtemps attiré par les Mac même si je n'en possède que depuis 2006 et j'aimerais faire une partie à propos des jeux sur Mac et les machines d'Apple en général, de leur succès sur Apple II au vide des années 90 puis enfin leur renouveau dans les années 2000 avec les bonnes ventes de l'iMac et l'arrivée d'Intel sur les machines de la firme de Cupertino.

Enfin, pour que ce paragraphe de remerciements en contienne quand même quelques-uns, je vais donc commencer par Sophie pour son soutien et ses encouragements ainsi que pour sa patience avec laquelle elle arrive à supporter depuis de nombreuses années mes [élucubrations](#) sur le sujet du jeu vidéo en général. Je ne peux pas oublier [lppo82](#) ([Denis](#)) [lppo](#) (Denis) qui m'a encouragé à terminer ce document lorsque je le lui ai demandé implicitement. N'hésitez pas à aller lire son ouvrage sur les émotions que peuvent procurer notre medium préféré : [Jeux Vidéo – La Passion des Émotions](#). C'est aussi un document à la fois personnel et analytique mais beaucoup plus complet que celui-ci. Je pense qu'il est bon pour le medium Jeu Vidéo qu'il y ait des gens qui s'intéressent aux relations entre les hommes et ces créations ludo-numériques. Que ce soit le ressenti comme Denis ou l'histoire de ce domaine comme [Alexis Blanchet](#), [Florent Gorges](#), [Erwan Cario](#) ou [Daniel Ichbiah](#), il est important

de s'y intéresser maintenant pendant que la majorité des acteurs sont encore en vie et non pas 100 ans plus tard, comme pour le cinéma³¹. Je souhaite aussi remercier [Dr8bit](#) et [Gameblog](#) sans qui je n'aurais jamais été incité à écrire tout ce blabla soporifique. Enfin, un merci à tous les potes du root42 (riprizènète) qui m'ont permis d'en parler sans broncher sur le forum et surtout avec qui j'ai discuté de ma vie quotidienne de gamer depuis plus de 10 ans, discussions dans lesquelles je suis allé rechercher certaines précisions et grâce auxquelles je me suis remémoré quelques souvenirs.



³¹ Phrase reprise de l'[interview](#) de Florent Gorges à Gamekult.