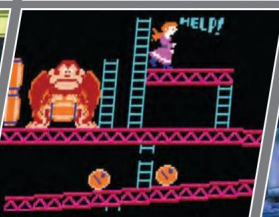


100
LES
PLUS GRANDS
JEUX VIDÉO



GAMER
HORS-SÉRIE



DE 1972 À 2019

100

LES

PLUS GRANDS JEUX VIDÉO

DE TOUS LES TEMPS

- ✓ Leur histoire et leurs secrets révélés
- ✓ Sur quoi y jouer aujourd'hui

COLLECTOR

148
PAGES



+ 2019 :
JOUEZ RÉTRO !

CONSOLES MINIS, ÉMULATION, ANCIENNES MACHINES...



HORS-SÉRIE VIDEOGAMER
JUILLET - AOÛT - SEPTEMBRE 2019

L. 18060 - 3 H - F. 9,90 € - RD



Les 100 plus grands jeux vidéo de tous les temps

HORS-SÉRIE VIDEOGAMER

1981

DONKEY KONG

Bien plus qu'un singe

Disons-le franchement, *Donkey Kong* est un jeu vidéo si célèbre que la plupart des anecdotes liées à sa création ont été racontées des centaines de fois, souvent avec des variantes, au point qu'elles sont connues de presque tout le monde. Ce qui ne nous empêchera pas ici de rappeler, dans les grandes lignes, que le jeune Shigeru Miyamoto, épaulé par le futur inventeur de la Game Boy, Gunpei Yokoi, fut chargé par Hiroshi Yamauchi, patron de Nintendo, de sauver la firme en convertissant les bornes de Radar Scope, énorme flop, en un méga succès. Sacré défi. Au départ, le nouveau concept devait s'appuyer sur la licence *Popeye*, mais en vain. Pas grave, Miyamoto transposa le principe (*Popeye* volant au secours d'Olive, retenue prisonnière par Brutus) en un sauvetage de Lady, jolie blonde enlevée par le singe Donkey Kong. Le héros était un charpentier baptisé Jumpman, mais le design de *Mario* était déjà là : il obtiendra son nom définitif en 1982 dans *Donkey Kong Jr*, et changera de métier à l'occasion de *Mario Bros.* (1983), pour devenir plombier... Ironie du sort, le singe géant qui donnait son nom au jeu se fit donc voler la vedette par son ennemi, bien qu'il obtint plus tard sa propre série. En tout cas, sa présence ne passa pas inaperçue aux yeux des pontes d'Universal City Studios qui engagèrent un procès contre Nintendo pour plagiat de leur film *King Kong*. Ironie : Universal perdit et dut même redistribuer aux Japonais ses profits issus de l'exploitation du jeu sous licence *King Kong*, copie évidente de *Donkey Kong*... Quoi qu'il en soit, en un seul titre, toute la galaxie Nintendo prenait forme.

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible en version
originale sur
NES Mini.



“Le singe géant qui donnait son nom au jeu se fit donc voler la vedette par son ennemi.”



DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE / 2018

Des singeries sur Switch



Le point d'orgue de la série est sans aucun doute *Donkey Kong Country* sur Super NES. Une sous-saga qui a refait surface ces dernières années avec le titre *Donkey Kong Country : Tropical Freeze*, d'abord sorti sur Wii U puis adapté sur Switch en 2018. Un excellent jeu qui mêle anciennes sensations et feeling bien moderne. Peut-être pas de quoi figurer dans le top 100 des plus grands jeux de l'histoire, mais un titre à faire.

1972 PONG

Toute une époque...

4

2

“Cette simulation de tennis de table est sans doute le premier succès de l’Histoire du jeu vidéo.”

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur iOS
et Android.

Jeu proverbial par excellence, *Pong* s’est imposé dans l’Inconscient collectif comme le jeu vidéo quintessentié, la matrice avant laquelle il n’y avait rien, mais aussi le seul titre auquel tout le monde est censé avoir joué. Combien de fois n’a-t-on pas entendu un réfractaire soupirer : « moi, les jeux vidéo, j’en suis resté à *Pong* », voire *Space Invaders* ou *Tetris*, dans le meilleur des cas ? Dans les faits, cette simulation de tennis de table ultra-simpliste, modèle d’épure symbolisant toute une époque où l’imagination du joueur créait un univers autour de quelques pixels et de bruitages basiques, est sans doute le premier succès de l’Histoire du jeu vidéo, mais pas le premier jeu à proprement parler. Il y eut d’ailleurs un procès qui opposa Noan

Bushnell, le créateur de *Pong*, à Magnavox, constructeur de la console *Odyssey* (1967) qui comprenait quatre jeux dont *Tennis* de Ralph Baer. Lui-même ayant amélioré *Tennis for Two* (1958) de William A. Higinbotham, un honorable ancêtre jouable sur oscilloscope. On le voit, si *Pong* n’est pas l’inventeur du genre, il permet néanmoins de remonter en deux coups aux racines du jeu vidéo, et de faire un peu d’histoire en passant. *Pong* fut l’occasion du premier procès pour plagiat au sein de l’industrie, mais Atari accepta de payer les droits d’auteur à Magnavox, tant le triomphe de la borne d’arcade était gigantesque. Il faut noter que pour commercialiser *Pong*, Bushnell avait co-fondé avec Ted Dabney sa propre société, Atari. L’aventure ne faisait que commencer...



1984

TETRIS

Une histoire de briques

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur iOS
et Android.

Le polyomino, vous connaissez ? C'est une forme géométrique composée de plusieurs carrés de couleur (de quantité variable, cinq carrés constituant un pentomino), lesquels peuvent s'arranger de diverses façons pour composer des structures différentes. Tout l'enjeu est de réussir à combiner plusieurs polyominos afin de former une surface plane et pleine, en dépit de leurs formes différentes, a priori

impossibles à emboîter. Et voilà ! Vous connaissez l'origine de *Tetris*, dont le concepteur soviétique Alexei Pajitnov était un fan absolu du polyomino. C'est en cherchant à inventer son équivalent en jeu vidéo qu'il donna naissance à une légende de l'industrie, aujourd'hui classée quatrième jeu le plus vendu de tous les temps, avec près de 200 millions d'unités écoulées sur une trentaine de supports. Qui n'a

jamais été scotché par ces étranges objets tombant du haut de l'écran et s'encastrant les uns dans les autres à un rythme toujours plus rapide, tandis que d'entêtantes mélodies russes (la mythique bande-son du jeu sur Game Boy, avec les airs traditionnels russes *Korobeiniki* et *Katyusha*) géneraient un quasi-état d'hypnose ? À l'époque, Pajitnov se trouva dépossédé des droits de son bébé, à la suite d'un

imbroglio juridique ayant permis au jeu de franchir le Rideau de fer et de s'importer en Occident. On prétend souvent qu'il ne toucha pas un sou pendant que le jeu en récoltait des milliards, mais ce n'est qu'en partie vraie : en 1996, il récupéra ses droits exclusifs qu'il exploita à travers sa société The Tetris Company, basée à Hawaï. Happy End !

TETRIS 99 / 2019

Tetris à la mode battle royale

Début 2019, de nouveaux Battle Royale sont venus concurrencer le roi *Fortnite*. Le plus simple serait de citer *Apex Legends*, mais le prix de l'originalité revient à *Tetris 99*, sorti sur Switch de manière inattendue... et réussie : le titre fait s'affronter 99 joueurs jouant à *Tetris*, l'astuce venant du fait que l'on voit les parties des autres et qu'il est possible d'interagir avec elles. Tous les coups sont permis et, comme le veut la règle, à la fin il ne peut en rester qu'un. *Tetris 99* est brut de décoffrage, peut-être ne se jouera-t-il pas très longtemps, mais il est immédiatement efficace.





1985

GHOST'N GOBLINS

Squelettes en folie !

Parlons un peu musique... Car le premier souvenir que l'on garde de ce jeu de plate-forme est sa musique exceptionnelle signée Ayako Mori. Mais soyons honnêtes, la plupart des gens n'ont retenu que le premier thème, celui du cimetière, accompagnant le premier niveau du jeu. Les morceaux suivants n'ont guère imprimé leur mémoire, et ceci tient à une raison évidente : très peu

ont eu la chance de dépasser ce stade, tant la difficulté était monstrueusement élevée. C'est bien simple, *Ghost'n Goblins* et ses suites se sont inscrits sans peine au panthéon des jeux vidéo les plus durs du monde. Un challenge qui découle non pas de maladresses dans le gameplay (il est remarquablement précis), mais bien d'une volonté délibérée de nous soumettre à une

terrible épreuve. D'ailleurs, les développeurs de Capcom ont en quelque sorte avoué leur intention de nous faire souffrir via des idées aussi drôles qu'humiliantes : quand il est touché, le chevalier Arthur se retrouve aussitôt en caleçon à pois, complètement ridiculisé. Encore un coup, et il n'est plus qu'un tas d'ossements grotesques. Et si un sorcier parvient à l'envoûter, le voilà transformé

en canard, vieillard ou nourrisson, incapable de se défendre. Pathétique. Les joueurs ont parfaitement reçu le message, comprenant que le jeu ne leur ferait aucun cadeau. Mais il était si excitant que tout le monde tenta sa chance... Surprise : il existe un épisode à part, encore plus dur si c'était possible, l'excellent *Gargoyles' Quest* sur Game Boy. À (re)découvrir.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
originale sur NES Mini.

1995

WIPEOUT

100% adrénaline

Lancée un peu par surprise face aux mastodontes Nintendo et SEGA qui se partageaient seules le marché des consoles de jeu, la PlayStation de Sony avait besoin de s'imposer d'emblée par un esprit et un style personnels, une patte inédite. Soyons clairs, si la mission a été réussie, c'est en grande partie grâce à *WipeOut*, le jeu de course de Psygnosis qui a introduit un nouveau terme dans le dictionnaire des gamers : élégance. Cette classe absolue, elle se situe d'abord dans le concept lui-même, celui d'une compétition de bolides qui, au lieu de rouler, frôlent gracieusement la surface de la piste, à un mètre du sol sur coussin d'air, le tout enveloppé d'une nappe sonore planante. À cette approche « racée » s'ajoute un gameplay complexe, exigeant et précis, qui s'adresse

davantage aux amateurs de simulation qu'aux dingues de stock-car. Car même si les vaisseaux disposent d'armes, pas question de shooter comme des malades : il faut gérer très subtilement les panneaux latéraux afin de négocier les virages, très loin des sensations habituelles du genre. Enfin, *WipeOut* possède un design hors-pair, qui a été confié pour l'occasion à des professionnels, les graphistes de l'agence anglaise The Designers Republic, jusqu'ici connue pour ses pochettes d'albums. Futuriste,

différent et chic, *WipeOut* propose un genre de jeu vidéo pour esthètes, et ouvre d'emblée la porte à toutes les expérimentations artistiques qui vont faire la fortune de la console de Sony. Un sacré coup d'envoi.

Y JOUER
EN 2019
WipeOut Omega Collection
est disponible sur PS4.

“Un gameplay complexe, exigeant et précis, qui s’adresse davantage aux amateurs de simulation.”



WIPEOUT OMEGA COLLECTION VR / 2018

Sensations de pure folie



C'est en 2016 que Sony décide de lancer son casque de réalité virtuelle : le PlayStation VR. À ce moment-là, le constructeur japonais ne souhaite pas laisser passer l'opportunité de cette nouvelle technologie. Et lorsqu'en 2018 arrive *WipeOut Omega Collection* en réalité virtuelle, c'est la grosse claque. *WipeOut* est clairement fait pour ça. Pour les joueurs qui ne sont pas sujets aux désagréments de cette technologie le titre prouve, s'il en était besoin, que certains jeux apportent une nouvelle dimension "gaming" avec un casque rivé sur la tête. Un incontournable du genre.

SCORE < 1 > HI-SCORE SCORE < 2 >

0120

0000



1978

SPACE INVADERS

Le premier shooter

Si Pong n'a pas inventé le tennis de table ni Tetris le polyomino, en revanche on peut affirmer que Space Invaders a créé un genre vidéoludique à part entière : le shoot'em up. Certes, on retrouve en toile de fond le principe de base du casse-briques, inauguré peu de temps auparavant avec Breakout (1976). Mais grâce à son inspiration cinématographique puisée du côté de Star Wars (avant même que le film ne sorte, sur la seul foi des affiches), le Japonais Tomohiro Nishikado a transformé un

concept abstrait en véritable bataille interplanétaire opposant un vaisseau spatial, seul et déterminé, contre des hordes intarissables d'aliens belliqueux descendant implacablement depuis le haut de l'écran. Pire, les agresseurs ripostent et tentent de vous dégommer en un déluge de feu qui sera plus tard magnifié grâce au scrolling horizontal, apport essentiel des successeurs à Space Invaders. À l'époque, un titre éloquent et des designs évocateurs (influencés par les martiens de La

Guerre des Mondes) suffirent à exciter l'imagination du joueur qui, d'un seul coup, s'y croyait : il se sentait capable de sauver la Terre des envahisseurs, et donnait tout ce qu'il avait au service de ce combat. En l'occurrence : son argent ! On prétend d'ailleurs que le succès de

la borne d'arcade fut si exceptionnel au Japon qu'elle entraîna une disparition momentanée des pièces de cent yens... Adapté sur de nombreux supports, Space Invaders fit naître la passion de Shigeru Miyamoto, futur créateur de Mario et Zelda, pour les jeux vidéo. La classe !

“Il fit naître la passion de Shigeru Miyamoto, futur créateur de Mario.”



Y JOUER EN 2019
Disponible sur iOS et Android.





Y JOUER
EN 2019
 Disponible sur
 NES Mini.

1980

PAC-MAN

Rond comme un ballon...

Rien que par l'énumération des innombrables récupérations de l'icône populaire qu'est devenu Pac-Man, nous pourrions consacrer un magazine entier au jeu mythique développé par Toru Iwatani pour l'éditeur Namco ! Car il est une donnée essentielle à la compréhension du mythe Pac-Man, et qui nous échappe un peu aujourd'hui : ce glouton jaune à la réalisation archi-sommaire est peut-être le premier héros de l'histoire du jeu vidéo, en ce sens où il possède un nom bien à lui et vit une aventure narrative : contraint d'échapper à ses poursuivants, il lui arrive brièvement de devenir le prédateur. Il se paie même le luxe d'être mis en scène avec ses ennemis, les quatre fantômes baptisés Blinky, Pinky, Inky et Clyde, lors de courtes saynètes que d'aucun voient comme les premières cinématiques. Et ce n'est pas tout : *Pac-Man* serait l'inventeur du

power-up (via les pastilles qui inversent le rapport de force), des jeux vidéo au level design labyrinthique et même du genre infiltration ! Certains considéraient en effet que la manière qu'il a de se faufiler dans les couloirs pour échapper à ses adversaires, le tout en vue de dessus, préfigure carrément les *Metal Gear* de Hideo Kojima. Attendez ! On nous parle aussi de *GTA*, avec la double nature poursuivant/poursuivi du héros ! N'en jetez plus : élucubrations ou non, il est indubitable que *Pac-Man* est l'un des titres les plus influents jamais réalisés, et l'on en retrouve fréquemment la trace, comme dans l'excellent *Towerfall Ascension* sur PS4...





1982

ZAXXON

La 3D isométrique existe !

Le joueur de 1982 qui prenait pour la première fois en main *Zaxxon* avait tout d'abord l'impression de connaître à l'avance le principe : un shooter à scrolling latéral (approche inauguré par *Defender* en 1981), où l'on progressait au fil de niveaux en ligne droite tout en dégommant des obstacles et des ennemis en pagaille. Classique ! Mais très vite, un malaise diffus s'installait, comme si le jeu

perturbait notre rapport habituel à l'espace... Normal, car l'air de rien, l'éditeur SEGA venait d'inventer le jeu vidéo en projection axonométrique, ou 3D isométrique : une représentation simplifiée qui créait l'illusion du volume sans s'appuyer sur la perspective, et dont on retrouvait même le nom dans le titre *Zaxxon*, de manière plus ou moins cryptée... Concrètement, cette approche introduisait un nouveau

paramètre de gameplay : l'altitude, qui se mesurait grâce à un altimètre et à une ombre portée. Le défi qui en résultait était souvent de mesurer la hauteur exacte d'une minuscule fenêtre par laquelle il fallait passer. Grâce à cette astuce, *Zaxxon* opéra une métamorphose subtile du shoot'em up pour l'orienter vers un autre genre, celui de la simulation de vol... Il faut d'ailleurs préciser que le jeu nous

demandait dans la foulée de gérer la jauge de carburant, à recharger en dégommant des stocks de fuel. Bref, l'ambition de SEGA était indéniable et justifiait sans doute sa campagne de publicité à la télé, première du genre et dotée d'un budget de 150 000 \$. Le blockbuster de l'époque ?

Y JOUER EN 2019
Disponible sur la console d'origine, la Collecvision.

1989

PRINCE OF PERSIA

Ali Baba et le jeu vidéo

Amilleudesannées80,JordanMechner est déjà connu pour avoir développé le sympathique *Karateka*. Mais ce n'est qu'en 1989, qu'il fera son entrée dans la cour des grands. Avec *Prince of Persia*, le jeune Américain livrait un grand jeu, doublé d'une performance technique incroyable. Pour animer son héros, sorte d'Ali Baba sorti des contes de *Mille et Une Nuits*, Mechner a eu

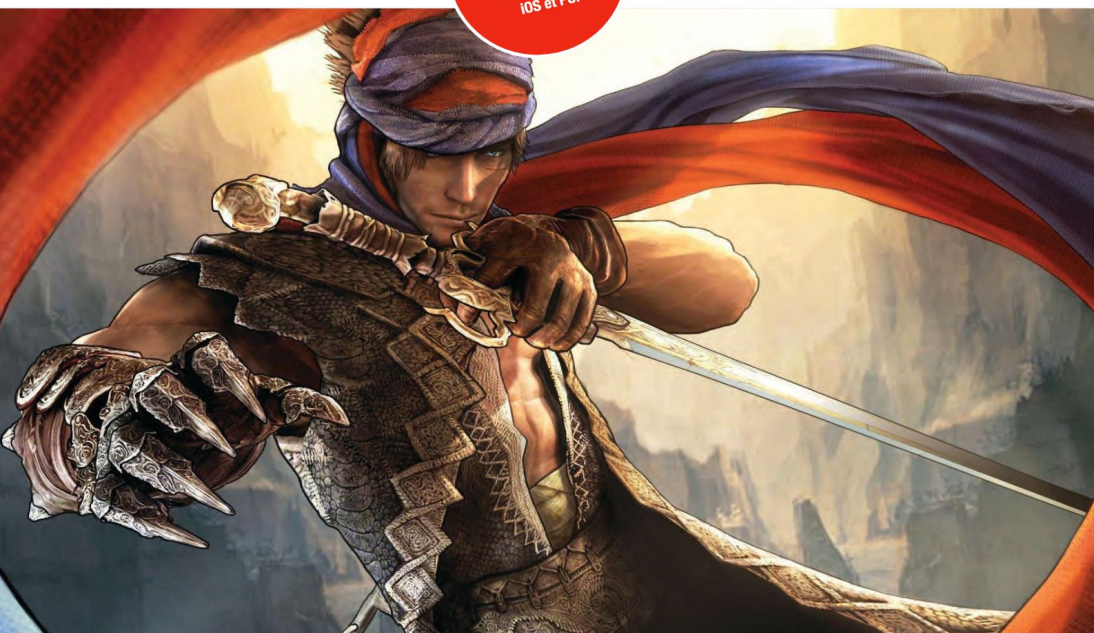
recours à la rotoscopie, une technique consistant à décalquer image par image les contours d'un modèle filmé – son jeune frère, en l'occurrence. La gestuelle du héros bluffe, au même titre que l'aventure en elle-même. Mélange de plate-forme, de réflexion et d'action lors de quelques duels au sabre, *Prince of Persia* est un modèle de game design et de level design. Sa décomposition

des mouvements lui permettait une approche très organique, à contre-courant de la tendance arcade de l'époque, et la limite de temps qu'il imposait pour venir à bout du vizir et délivrer la princesse créait un sentiment d'urgence chez le joueur. Un peu tombé dans l'oubli à la fin du XX^e siècle, le nom de *Prince of Persia* referra surface en 2003, sous l'impulsion d'Ubisoft. La

trilogie des *Sables du Temps*, couronnée de succès, a notamment démocratisé la mécanique du rewind. Nombreux, en effet, sont les jeux à avoir autorisé par la suite le rembobinage du temps pour corriger une action mal exécutée. Hélas, les derniers épisodes ont été tièdement accueillis et, après une tentative de reboot avortée, la série a semble-t-il été mise en sommeil.



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur
iOS et PC.



1991

STREET FIGHTER II

Baston sans limite

On se demande souvent pourquoi *Street Fighter* a été complètement éclipsé au profit du second opus sorti sur bornes d'arcade en 1991... La réponse est très simple : l'incroyable variété des gameplay. En effet, le premier volet vous imposait le perso de Ryu, éventuellement accompagné de Ken si un deuxième joueur s'invitait dans la partie. En comparaison, *SF II* voyait les choses en très grand, nous autorisant à choisir notre personnage parmi un large éventail de combattants dont chacun possédait tout un panel de techniques, accompagnées de leurs « noms de combat » que les joueurs apprennent très vite par cœur. Cela donnait un sacré éventail d'attaques souvent très exotiques, d'autant que les guerriers en question provenaient des quatre coins du monde, ce qui nous faisait voyager, en passant. Meilleur gameplay, meilleurs graphismes, beaucoup d'humour et de liberté : *SF II* était le vrai coup d'envoi de la

saga, et posait du même coup les codes incontournables du genre « baston », qui fut décliné en d'innombrables copies, plus ou moins réussies. Mais, revers de la médaille, *Street Fighter II* était si définitif, si inscrit dans le marbre, qu'il ne parvint jamais à

se renouveler complètement, se contentant longtemps d'épisodes « turbo » ou « alpha » : quelques améliorations et une poignée de nouveaux venus donnaient l'illusion d'une franchise toujours vivante. Mais Capcom reprit les choses en main, et

après le nouveau casting de *SF III* (1997), la mise en scène dynamique de *SF IV* (2008) confirma la suprématie de la série. Tout comme *Street Fighter V* (2016) malgré des débuts un peu chaotiques.



“Cela donnait un sacré éventail d'attaques souvent très exotiques.”



30 ANS DE CASTAGNE !

Quelques dates à retenir...

1987 : STREET FIGHTER

Ryu donne ses premiers coups et ne passionne pas vraiment les foules. Peu maniable et pas très beau, on préfère l'oublier.

1991 : STREET FIGHTER II : THE WORLD WARRIOR

On reprend tout et on recommence, 12 combattants cuites et une maniabilité à toute épreuve pour un jeu qui réinvente la baston.

1994 : SUPER STREET FIGHTER II : THE NEW CHALLENGERS

Quatre persos supplémentaires, nouveaux décors et une musique réorchestrée pour le meilleur volet de la saga, carrément.

1995 : STREET FIGHTER ZERO/ALPHA

Le plus mimi de tous les Street Fighter avec ses graphismes dignes d'un dessin animé et un gameplay au poil.

1999 : STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

Oubliez Street Fighter III, cette version corrige tous ses défauts. C'est aussi l'un des plus beaux jeux 2D qu'il puisse exister.

2008 : STREET FIGHTER IV

Après neuf ans sans voir le moindre Ryu sur borne d'arcade, Street Fighter revient et défonce tout !





**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

1989 SIM CITY

Père et maire

Édité par Maxis et imaginé par le génial Will Wright, *Sim City* fut le tout premier jeu de construction et de gestion de ville sur ordinateurs (puis Super Nintendo), et inventant au passage le genre *City Builder*. Vous plaçant dans le costume d'un maire fraîchement élu, vous deviez, à partir d'une des 999 cartes en 2D du jeu vierge de toute construction, faire pousser puis croître une ville tout en veillant au confort de vos administrés. Simple de prime abord, – on plaçait les cases bâtiments là où on le voulait avant de les ériger –, le titre devenait un véritable petit casse-tête d'urbanisme pour les joueurs n'ayant pas planifié longtemps à l'avance le développement de leur ville de rêve. Et mine de rien, bâtir une mégapole digne de ce nom demandait un minimum de doigté et de talent (surtout avec les catastrophes plus ou moins naturelles activées). Il fallait ainsi savamment placer les zones commerciales, d'habitations ou industrielles, en raccordant le tout à une centrale électrique (plus ou moins polluante), et sans oublier de tracer des voies bitumées ou ferrées pour que vos habitants puissent vaquer à leurs occupations. Bien sûr, chaque construction avait un prix vous obligeant à gérer au mieux le plan d'occupation des sols et les impôts collectés. Car loin d'être de simples vaches à lait, les citoyens pouvaient exprimer par un système de graphiques des besoins particuliers (plus de postes de police, moins de pollution, plus de distractions), besoins pouvant s'ils n'étaient pas pris en compte, leur coûter leur fauteuil de maire ! Un très grand titre aujourd'hui gratuit en téléchargement sous le nom de *Micropolis*, EA détenant les droits de la licence *Sim City*.

“Le titre devenait un véritable petit casse-tête d'urbanisme.”

1986

OUT RUN

Sous les pavés,
la plage !

« Tu longes la mer, tu longes les palmiers, assise à tes côtés un top model... La belle vie l'amî, la vie en Floride à Miami, branché sur la F.M. qui s'est spécialisée funky ! »... Ces paroles de Michel Jonasz semblent directement inspirées par *Out Run*, mais de manière surprenante elles anticipent le jeu de Yu Suzuki, sorti l'année suivante. Prémonitoire ! La particularité

en effet de cette borne d'arcade parmi les plus cultes des années 80 est de proposer un autre regard sur le genre « course », supprimant la compétition au profit d'une grisante sensation de vitesse, pour le fun et la détente. Pas de concurrent, juste un chrono à battre pour atteindre le checkpoint suivant. Pas non plus de bolide échappé d'un circuit pro, mais une splendide

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur Switch dans
la compilation SEGA AGES.



Ferrari Testarossa (la voiture mythique de cette époque), décapotée et dont on peut choisir la musique que diffuse son autoradio, parmi trois titres signés Hiroshi Miyachi. Quand au « pitch », il se résume à impressionner la jolie blonde côté passager, soit le fantôme de luxe et de volupté de tout homme sensé, même s'il n'est pas féru de mécanique. Bien que très difficile,

Out Run ne place donc pas le challenge au premier plan, préférant mettre en avant la notion de plaisir, comme le soulignent la possibilité de varier l'itinéraire (tel un touriste) ainsi que la cabine de jeu sur système hydraulique, révolutionnaire en son temps. Le futur créateur de *Shenmue* déclarait déjà sa passion pour la flânerie et les chemins de traverse...

“Le pitch, impressionner la jolie blonde côté passager.”





2000

LES SIMS

Une histoire de famille

Avant *Les Sims*, par le même Will Wright au sein du même studio Maxis (qu'il a fondé), il y a eu le révolutionnaire *SimCity* (1989) dans lequel vous incarnez le maire d'une ville, que vous administrez de A à Z. Vous y êtes libre de vos choix, le jeu peut partir dans mille directions. Aucune obligation, aucun but précis sinon celui de faire prospérer votre cité. Dix ans plus tard, Wright et ses équipes vont encore plus loin. *Les Sims*, c'est un peu comme si vous incarniez un habitant de *SimCity* – le titre est d'ailleurs explicite. Cette

fois, vous n'avez plus le moindre objectif, aucune sanction d'aucune sorte ne vient entacher votre expérience de jeu. Tout ce que vous avez à faire est de faire vivre le plus normalement possible votre avatar, ou sa famille puisqu'il est possible de prendre la commande d'un foyer de une à huit personnes. Vos Sims ont un nom, une biographie, des envies ou plutôt des besoins (appétit, hygiène, vie sociale, etc.). À vous de les satisfaire en faisant vivre leur foyer. Une fois encore, après *SimCity*, Will Wright conçoit un jeu

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

révolutionnaire dont le succès commercial va bien au-delà de ses espérances : ce premier épisode fait partie des jeux PC les plus vendus dans le monde (plus de 16 millions de copies) tandis que la série – qui compte quatre épisodes et des extensions en pagaille – affichait 125 millions de jeux vendus en 2010 ! C'était avant les extensions et autres DLC du troisième épisode, et surtout avant la sortie des *Sims 4* en septembre 2014... Eh oui, ils sont plus vivants que jamais !



1991

LEMMINGS «Oh no !»

Les années 90 sont prolifiques en nouveaux concepts et proposent autant de jolies trouvailles que d'échecs mémorables. Et c'est dans ce bouillon de culture créatif que le monde numérique accueille *Lemmings*. Savant mélange de « God game », jeu où vous devez veiller à la destinée d'un peuple en utilisant vos pouvoirs divins, et de jeu de réflexion créé pour

faire fonctionner votre matière grise, *Lemmings* nous propose le meilleur des deux mondes dans un titre cérébral au possible. Le but est pourtant simple : guider des créatures écervelées, les Lemmings, qui ne font qu'avancer droit devant elles, vers la porte de sortie en respectant différents critères comme un temps imparti, un pourcentage de Lemmings à sauver, etc. Bien sûr, les

niveaux sont constitués de telle sorte que pièges et difficultés empêchent les créatures de rallier la fin du stage en toute sécurité. C'est là que le joueur intervient en utilisant des aptitudes spéciales, limitées dans le nombre et le temps, et qu'il peut attribuer au Lemming de son choix pour débloquer une situation mal engagée. Creuser une paroi, bloquer un passage, construire

un escalier sont autant de possibilités pour faire progresser vos créatures vers le salut. Vous pouvez aussi sacrifier un ou plusieurs Lemmings en les faisant exploser pour détruire certaines parties du décor et libérer du même coup un passage pour le reste du troupeau. L'occasion d'entendre le célèbre cri « Oh no ! » (surtout lors du suicide collectif), si doux à l'oreille des vieux joueurs !



1986

WONDER BOY

Fan des années 80

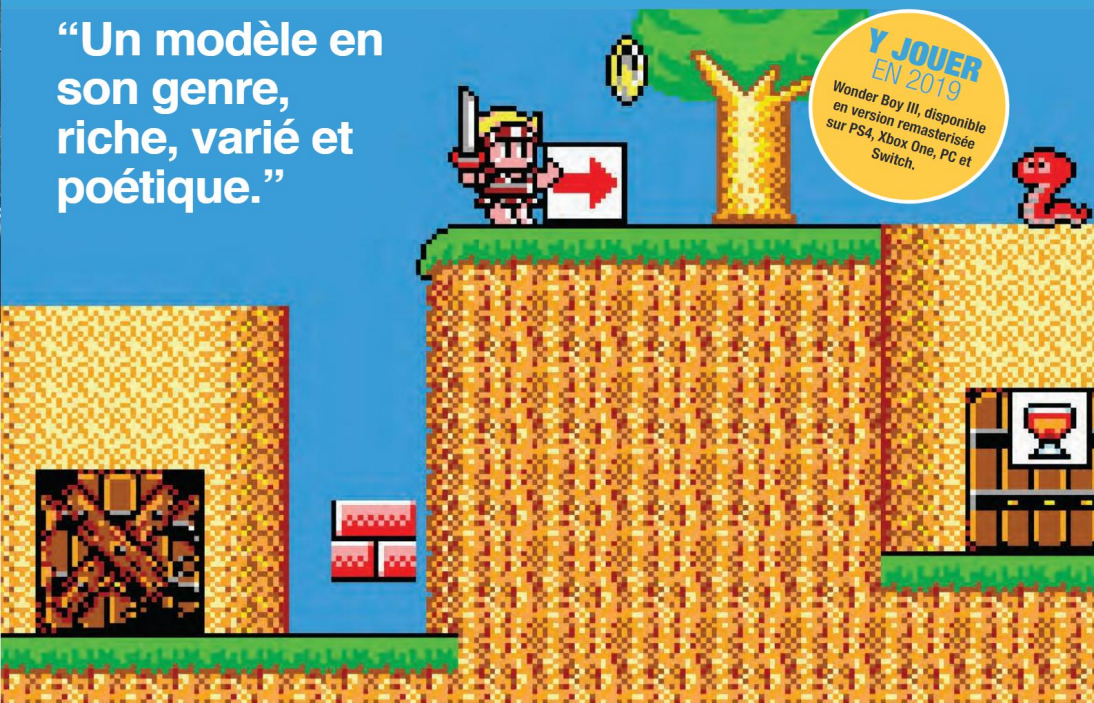
Éditée par SEGA et développée par le studio japonais Westone, la série *Wonder Boy* a laissé d'indélébiles souvenirs aux joueurs des années 80, tout en offrant une alternative plus que crédible au rival *Mario*, et ceci bien avant *Sonic*. Le concept de départ, très basique, s'est progressivement enrichi d'une dimension RPG, avec la possibilité d'acheter des objets qui

modifiaient le gameplay. La licence a connu certains aléas de publication en passant du Japon à l'Occident, d'autant qu'elle s'est vite ramifiée en deux sagas distinctes mais entrecroisées, d'un côté *Wonder Boy*, de l'autre *MonsterWorld*. Difficile de s'y retrouver, surtout que les opus ont tendance à tous se ressembler et que les titres se mélangent, comme dans le cas de

Wonder Boy V: Monster World III... À partir du quatrième volet, paradoxalement titré *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, les jeux sont directement développés sur consoles, sans passer au préalable par l'étape arcade. *Wonder Boy III*, justement, est aux yeux de beaucoup de gamers le meilleur épisode, avec sa structure très *Metroïd* – le jeu est un niveau géant

qu'on ouvre en débloquant de nouveaux pouvoirs –, son esthétique cartoonnesque colorée, et ses musiques magiques qui nous plongent dans un état mélancolique. Un modèle en son genre, riche, varié et poétique, qui s'impose avec le temps comme l'un des meilleurs jeux de la Master System, aux côtés d'une autre perle nettement plus méconnue, *Psycho Fox*.

“Un modèle en son genre, riche, varié et poétique.”

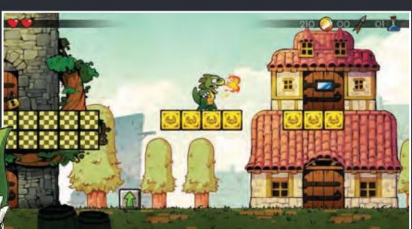
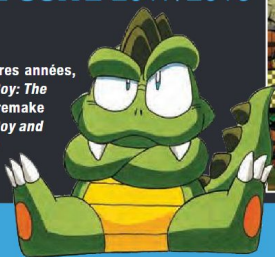


Y JOUER EN 2019
Wonder Boy III, disponible en version remasterisée sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

UN REMAKE ET UNE SUITE 2017/2018

Deux bijoux !

La série de SEGA a donné lieu, ces dernières années, à deux excellents titres. D'abord *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, sorti en 2017 et qui est un remake (sublime) de *Wonder Boy III*, puis *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, une suite spirituelle sortie fin 2018. Dans les deux cas, de vrais petits bijoux !



1987

R-TYPE C'est qui le boss ?

Il y eut tellement de shoot'em up sur bornes d'arcade puis consoles dans la foulée de *Space Invaders* qu'il semble difficile d'en faire ressortir un pour lui décerner la couronne du plus emblématique d'entre tous. Pourtant, s'il fallait se plier à l'exercice, c'est sans doute *R-Type* qui sortirait vainqueur. En théorie, c'est du classique : un vaisseau progresse en

scrolling horizontal et dégomme des vagues d'ennemis. Mais *R-Type* ne se contente pas de cette formule, car le studio Irem a pour objectif de livrer la superproduction du genre. Ainsi, les décors somptueux émergent peu à peu des ténèbres puis nous enveloppent complètement, générant parfois des monstres qui semblent appartenir à cet univers organique. De ce point de vue,

la référence la plus évidente est *Alien*, film d'ailleurs cité directement à travers le premier boss, clone du Xénomorphe. Les boss, justement, sont l'autre élément spectaculaire, certains figurant parmi les plus gros jamais vus, et en particulier le deuxième qui constitue un niveau à lui tout seul. Côté musique, les thèmes et les bruitages sont inoubliables. Enfin, *R-Type* s'est

imposé comme l'un des jeux les plus durs de tous les temps, pénalisant même les gamers aux réflexes d'acier. Car ici, le par-cœur est nécessaire pour finir certains levels, façon die and retry. Enfin, le gameplay de *R-Type* reste unique en son genre, avec ce module qu'il faut utiliser habilement pour atteindre certains points faibles bien placés. Très original.

“Un vaisseau progresse en scrolling horizontal et dégomme des vagues d'ennemis.”

Y JOUER EN 2019

R-Type Dimensions, disponible sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

