
Hoogie
INSÉREZ LA DISQUETTE N°2
Une rétrospective
subjective mais fidèle des
jeux pour micro-ordinateurs
1977-1997

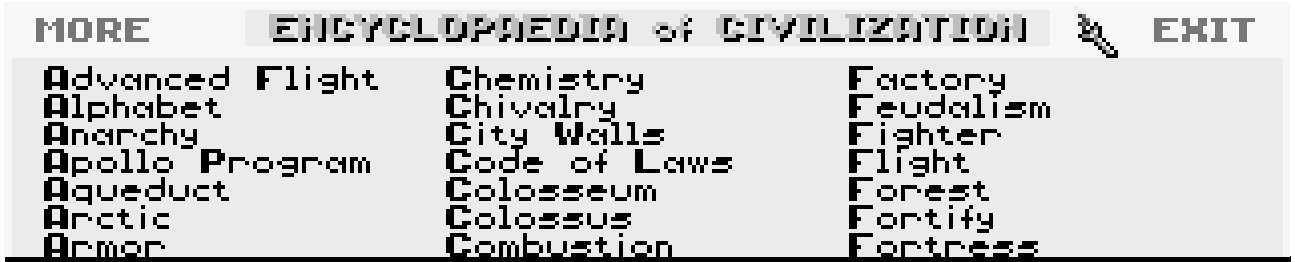


Table des matières

En effet, c'est une longue histoire….....3
1977-1982.....6
1983-1984.....24
1985-1986.....48
Les mailles du réseau (première partie).....75
1987-1988.....77
1989-1990.....111
Sur le périphérique (première partie).....161
1991-1992.....163
Sharewares et freewares.....212
Les mailles du réseau (deuxième partie).....214
1993-1994.....217
Sur le périphérique (deuxième partie).....265
1995-1996.....267
Sur le périphérique (troisième partie).....315
XXX.EXE.....318
1997-1998.....322
Les mailles du réseau (troisième partie).....351
Et maintenant ?.....354
Mises en boîte.....360
La boîte à outils.....370
Personnalités.....383
Compagnies et studios.....426
Revue de presse.....508
Bibliographie.....517

Les marques citées sont les propriétés de leurs propriétaires respectifs.

Les points de vue exprimés dans cet ouvrage sont uniquement ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du site Abandonware France.

Ce livre a été réalisé avec LibreOffice, Gimp, et un grand nombre d'émulateurs. Une partie des captures d'écran sur PC qui y figurent proviennent du site Abandonware France. Toutes les autres ont été réalisées par l'auteur.

Le texte de ce livre est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons. Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).



En effet, c'est une longue histoire…

Depuis que les jeux vidéo ont atteint un niveau de popularité qu'il était difficile d'imaginer dans les années 80, on ne compte plus les conférences, expositions et ouvrages consacrés à la « culture » vidéo-ludique. Les jeux du siècle dernier sont ressortis de l'oubli au point de créer une mode (avec tous les effets pervers que cela implique), qui a accompagné la sortie de plusieurs livres d'histoire vidéo-ludique, généralistes ou dédiés à une machine particulière. Pourtant, ceux et celles qui ont vécu l'essor de la micro-informatique de loisirs dans les années 80 et 90 ne seront pas forcément comblés par ces livres. En effet, ce sont trop souvent les deux autres familles du jeu vidéo qui s'y taillent la part du lion : les jeux d'arcade et les consoles. La ludothèque pour micro-ordinateurs, la plus riche et la plus créative, est généralement résumée à une sélection succincte et rarement représentative, quand elle n'est pas purement et simplement passée sous silence. Des pans entiers de la production sont sous-estimés ou ignorés, soit parce que les jeux en question s'éloignent trop de l'image d'Épinal que l'on veut transmettre des jeux vidéo d'antan, soit parce que les auteurs européens connaissent mal la production américaine (et réciproquement). La chronologie des événements est parfois elle aussi malmenée. C'est pour remédier à ces lacunes qu'est née l'idée d'écrire un livre qui serait consacré aux jeux sur micro-ordinateurs, et à eux seuls, avec plusieurs objectifs en tête :

— Ne couvrir que leurs vingt premières années d'existence, les plus mouvementées et passionnantes, qui ont vu le milieu micro-ludique passer du statut de hobby confidentiel à celui, nettement moins sympathique, d'industrie du divertissement à l'échelle mondiale.

— Aborder tous les genres, ainsi que les courants, écoles et modes qui ont modelé et influencé ce milieu.

— Proposer une sélection de jeux aussi large que possible. Elle ne se limite donc pas aux jeux révolutionnaires ou exceptionnels, elle comprend également des jeux bons, pas toujours aboutis mais novateurs, ou parfois franchement ratés mais très caractéristiques de certaines pratiques douteuses. Cela laisse de côté une énorme quantité de programmes, corrects ou médiocres, qu'il ne tient qu'au lecteur de découvrir par d'autres moyens.

— Rappeler quels furent les principaux acteurs, plus ou moins connus, de cette période : auteurs, équipes de développement et éditeurs.

— Être compréhensible par le plus grand nombre. C'est pour cette raison (ainsi que par pure nostalgie, il faut bien l'avouer) que le texte utilise exclusivement la terminologie d'époque, lorsque seuls quelques termes techniques étaient empruntés à l'anglais – rien à voir avec le charabia franglais imbuvable devenu la norme depuis le début de ce siècle.

Suivre et comprendre l'évolution des logiciels n'est pas aisé tant les progrès techniques ont été considérables en vingt ans. Les jeux qui ouvrent cette sélection n'affichent pas plus de huit couleurs et ne peuvent émettre que quelques notes de musique dans le meilleur des cas. Ceux qui la clôturent proposent des graphismes en haute résolution, des séquences intermédiaires en 3D ou en vidéo, des musiques de qualité orchestrale, le tout sur un ou plusieurs CD-ROM. Pour donner un ordre d'idée, deux années en informatique, c'est très approximativement un siècle en peinture et dix années en cinéma. Comparer un jeu de 1989 et un jeu de 1994 n'a donc guère de sens. Par conséquent, les chapitres de ce livre suivent l'ordre chronologique, au rythme de deux années chacun à l'exception du premier, et toutes les informations présentées sont toujours replacées dans leur contexte. Chaque chapitre est précédé d'une introduction présentant l'actualité micro-informatique du moment : les ordinateurs en vogue, les avancées techniques, les tendances. Ce rappel n'a rien de superflu, il est indispensable de bien connaître les spécifications et limitations des ordinateurs d'alors pour mieux apprécier la qualité des graphismes ou les exploits de programmation réalisés par les meilleurs développeurs. Seuls les modèles d'ordinateurs qui ont joué un rôle déterminant dans l'histoire micro-ludique ont été retenus – que les anciens propriétaires de Philips VG 5000, de Memotech 512 ou d'Acorn Archimedes ne m'en tiennent pas rancune !

Dans chaque chapitre, les jeux sont rangés par catégorie, sachant que ces catégories apparaissent ou disparaissent au gré des modes et que beaucoup de jeux sont difficiles à classer. Pour chaque logiciel, le titre et l'éditeur indiqués sont le plus souvent ceux de son pays d'origine (à l'exception des jeux japonais), et l'année correspond à la sortie de sa première version, sauf mention contraire. Les adaptations pour d'autres ordinateurs étaient généralement publiées dans les dix-huit mois qui suivent ; leur qualité pouvait varier considérablement, et la meilleure version n'était pas forcément celle pour l'ordinateur le plus puissant. Les prix sont ceux de l'époque et n'ont pas été actualisés. Certains chiffres de ventes sont mentionnés, mais ils doivent être pris avec des pincettes pour diverses raisons :

— Ces chiffres sont proportionnels au parc de machines. Si un ordinateur A s'est vendu dix fois plus qu'un ordinateur B, il en ira globalement de même pour les jeux sortis sur A. Cela se complique lorsqu'un jeu sort sur plusieurs plates-formes (et même sur consoles) ; de plus, le parc global n'a cessé de grandir.

— Les chiffres pourraient être gonflés par les éditeurs en incluant les jeux vendus dans des compilations, des *bundles*, ou en édition budget.

— Le piratage a une influence forte mais variable sur les ventes. Les jeux d'action, dont la notice est souvent courte, étaient couramment piratés, alors que jeux plus complexes, comme les simulateurs de vol, l'étaient moins. Essayez donc de piloter un F-16 sans lire le manuel de 200 pages !

Dans la majorité des cas, les captures d'écrans montrent la version de base de chaque jeu, ou parfois simplement la plus esthétique, dans sa langue d'origine. Afin d'éviter de trop diluer le texte et d'augmenter exponentiellement la longueur du livre, leur taille est réduite, mais il est possible de les admirer de plus près en utilisant les fonctions de zoom des lecteurs PDF.

Pour donner un aperçu fidèle de ce qu'étaient les jeux sur micro-ordinateurs au vingtième siècle,

il faut également s'attarder sur d'autres aspects, physiques, matériels ou logiciels, de cet univers. Plusieurs petits chapitres sont consacrés à l'évolution du jeu à distance et des périphériques de jeu. La deuxième partie du livre, elle, s'attarde sur le design et le contenu des boîtes, les protections anti-piratage, les méthodes pour tricher, et les techniques de programmation les plus courantes. Deux index rassemblent 100 compagnies et 75 développeurs majeurs de l'époque, avec de courtes biographies. Les sociétés et auteurs dont le nom est suivi d'un ° figurent dans ces index, ce sont également des liens cliquables vers l'entrée correspondante. N'hésitez pas à vous y reporter régulièrement, c'est le meilleur moyen de se familiariser avec ces acteurs dont le nom va revenir plus ou moins fréquemment. Enfin, une sélection des titres marquants de la presse micro-ludique d'alors et une bibliographie donnent tous les liens et références nécessaires pour approfondir le sujet.

Voilà pour les présentations. Il ne reste plus qu'à allumer la machine à remonter le temps, à la régler sur l'année de sortie d'un petit film de science-fiction américain parlant de guerre stellaire, et à vous souhaiter un bon voyage…





1977-1982

Bien que quelques modèles de micro-ordinateurs aient vu le jour au cours de la première moitié des années 70, c'est en 1977 que l'on peut situer les vrais débuts de la micro-informatique grand public. Cette année-là sont en effet commercialisés le PET de Commodore et, plus important, l'Apple II de la société californienne Apple. Contrairement à l'Apple I qui était fabriqué en petites quantités, l'Apple II est produit industriellement pour toucher un public plus large. Ce micro-ordinateur 8 bits, dont l'architecture a été conçue par Steve Wozniak, se présente sous la forme d'un bloc de plastique blanc avec un clavier intégré et huit connecteurs d'extension sur la carte-mère. L'Apple II est vendu sans aucun périphérique pour 1 298 $, un téléviseur standard fait office d'écran; cependant, Apple commercialise aussi ses propres moniteurs. Les ventes de l'Apple II, d'abord timides, décollent véritablement en 1980, en grande partie grâce au tableur VisiCalc, alors unique en son genre, qui motive à lui seul l'achat de cet ordinateur pour une entreprise.

Apple II
Processeur : MOS 6502 (1 MHz)
Mémoire vive : 4 ko (extensible à 48 ko)
Supports de stockage : disquettes (optionnel)
Affichage : 24 lignes et 40 colonnes de texte, ou 280*192 pixels pour des graphismes en six couleurs (noir, blanc, rouge, vert, bleu, violet)



Deux mois après la sortie de l'Apple II, l'entreprise de vente de matériel électronique Tandy Radio-Shack lance le TRS-80. Son processeur, le Z-80A, est plus rapide, ses capacités en mémoire vive (ou RAM) sont identiques. En revanche, il ne produit pas de son. L'atout principal du premier modèle du TRS-80 est son prix : comme le PET, il est vendu environ 600 $ avec son lecteur de cassettes et son écran. Nettement plus cher, le modèle II de 1980 comprend un lecteur de disquettes 8 pouces intégré à droite de l'écran. Le modèle III (1980), lui, regroupe dans un bloc l'écran, le clavier et deux emplacements pour lecteurs de disquettes (on peut aussi connecter deux lecteurs externes). Enfin, le modèle Color Computer (ou « CoCo ») de 1980 peut afficher des graphismes en quatre couleurs d'une résolution 192*128. Certainement bien aidés par le parrainage d'Isaac Asimov dans leurs publicités, les différents modèles de TRS-80 rencontrent immédiatement un grand succès et s'écoulent à plus de 200 000 unités par an à partir de 1979, un rythme de ventes

que l'Apple II n'atteindra qu'en 1981.

TRS-80
Processeur : Z-80A (1,77 MHz)
Mémoire vive : 4 ko (extensible à 16 ko)
Supports de stockage : cassettes, disquettes à partir du modèle II
Affichage : 16 lignes et 64 colonnes de texte; la partie supérieure de l'écran peut contenir des graphismes en noir et blanc d'une résolution de 128*48



1977, c'est aussi l'année de sortie de la console VCS fabriquée par Atari, la compagnie derrière le célèbre jeu d'arcade **Pong**. En 1979, Atari rejoint à son tour le marché de la micro-informatique avec l'Atari 400. Cet ordinateur est équipé d'un port cartouche pour que les plus jeunes puissent facilement jouer avec. Ses deux puces graphiques, ANTIC et CTIA, offrent un large choix de résolutions et de palettes de couleurs qui ridiculisent les six couleurs baveuses de l'Apple II. L'Atari 400 est vendu seul pour 550 $; le modèle 800 propose plus de mémoire et d'extensions pour 1 000 $. Là encore, grâce à son prix, cette gamme dépasse le rythme de 200 000 ventes par an dès 1980 et atteint même les 600 000 ventes en 1982, soit le double des TRS-80 et de l'Apple II.

Atari 400/800
Processeur : MOS 6502B (1,79 MHz)
Mémoire vive : 8/16 ko sur les premiers modèles, 16/48 ko par la suite (sur un maximum de 48 ko)
Supports de stockage : cartouches, cassettes (optionnel), disquettes (optionnel)
Affichage : 24 lignes et 40 colonnes de texte, 320*192 pixels en monochrome, 160*96 pixels en couleurs, le nombre et les tons des couleurs étant modulables



En 1981, ces trois marques occupent près des deux tiers du marché étasunien des micro-ordinateurs, avec un avantage pour Atari, le reste étant réparti entre d'autres machines moins importantes, à l'exception d'une : le standard PC défini par IBM, qui présente deux particularités. Tout d'abord, il est ouvert, ce qui signifie que n'importe quel constructeur peut proposer des modèles compatibles avec cette norme (d'où la notion « IBM PC & Compatibles » utilisée à l'époque). De plus, il est basé sur une architecture 16 bits, alors que ses concurrents sont basés sur 8 bits. Les premiers IBM PC sont équipés du processeur Intel 8086 (4,77 MHz), ou de sa variante, le 8088, quasiment identique mais équipé seulement d'un bus de données 8 bits, et donc mois coûteux. Ils disposent également de 16 à 256 ko de RAM, d'une carte graphique au format CGA (320*200 pixels en 4 couleurs parmi une palette de 16) et d'un lecteur de disquettes au format 5'1/4. Leur seul équipement sonore est un haut-parleur interne (ou *buzzer*) de qualité exécrable. La norme PC XT impose en plus la



présence d'un disque dur de 10 Mo. Les PC ne s'adressent pas aux particuliers, mais aux entreprises, leur prix est d'ailleurs très supérieur à la moyenne (1 500 $ au minimum). Un autre micro va faire une entrée en fanfare à l'automne 1982, mais j'y reviendrai au prochain chapitre.

ATTENTION : un PC n'est pas forcément un PC
Aux États-Unis, le terme « PC » (Personal Computer) désigne n'importe quel micro-ordinateur. Le PC au standard défini par IBM est appelé « IBM PC & compatibles ». En France, le terme « PC » est utilisé couramment pour désigner le standard IBM, tandis que les ordinateurs en général sont appelés « micro-ordinateur », « micro », ou plus familièrement « ordi » ou « bécane ». Ce sont bien évidemment les termes français qui sont utilisés dans ce livre.

En Europe, le pionnier de la micro-informatique grand public se trouve au Royaume-Uni ; c'est la société Sinclair Research, fondée par Clive Sinclair. Son ZX80, commercialisé en 1980, ressemble à un croisement entre une balance électronique et une calculatrice. Ses performances sont très limitées : 1 ko de RAM, un affichage en noir et blanc, pas de son, et un BASIC primitif. Il est toutefois vendu au prix ridicule de 79,95 £ en kit, ou 99,95 £ (199,95 $) tout assemblé. Vendu uniquement par correspondance, il s'écoule assez rapidement à 50 000 exemplaires. L'année suivante, le ZX81 fait encore plus fort : les mêmes caractéristiques techniques, avec un BASIC plus performant, dans un beau boîtier noir (et un clavier aux touches difficiles à enfoncer !), pour 49,95 £ (99,95 $) en kit ou 69,95 £ (149,95 $) assemblé. Le ZX81 n'est plus seulement vendu par correspondance : il est également commercialisé par la chaîne de magasins WH Smith qui en a commandé un stock de 18 000 exemplaires. La demande est telle qu'ils doivent former en catastrophe 500 vendeurs pour leur apprendre à faire une démonstration de la machine. 250 000 exemplaires du ZX81 sont vendus en moins d'un an (1 200 000 unités au total fin 1984, dont 450 000 chez WH Smith). Le chiffre d'affaires de Sinclair Research est multiplié par trois et dépasse les 27 millions de livres.

ZX81
Processeur : Z80 (3,25 MHz)
Mémoire vive : 1 ko (extensible à 16 ko)
Supports de stockage : cassettes (optionnel)
Affichage : 22 lignes et 32 colonnes de texte



Le ZX80 et le ZX81 sont des ordinateurs destinés à apprendre la programmation et à afficher principalement du texte, leurs utilisateurs ont eu bien du mal à produire des graphismes un tant soit peu animés. Ce calvaire prend fin en avril 1982 lorsque sort le ZX Spectrum, qui doit son nom à son affichage en couleurs. Toutefois, pour économiser de la mémoire, chaque bloc de 8*8 pixels ne peut afficher que deux couleurs (avant-plan et arrière-plan). Les programmeurs utilisent donc généralement le noir comme couleur de fond pour tout l'écran, et une couleur spécifique pour chaque élément du jeu (personnage, ennemis, décors, objets), ce qui donne à leurs graphismes un aspect très caractéristique et reconnaissable au premier coup d'œil. Le ZX Spectrum dispose de

16 ko de RAM et d'un petit processeur sonore, ce qui le rapproche de ses concurrents, pour un prix toujours très compétitif de 125 £ (puis 99 £ l'année suivante). Affectueusement surnommé « Speccy » par ses utilisateurs, il suit le même rythme de ventes que le ZX81 (200 000 machines vendues en neuf mois), jusqu'à dépasser la barre du million d'unités vendues en deux ans.

ZX Spectrum
Processeur : Z80 (3,25 MHz)
Mémoire vive : 16 ko (extensible à 48 ko)
Supports de stockage : cassettes (optionnel)
Affichage : 256*192 pixels en huit couleurs, avec contrainte de blocs de 8 pixels



Autre constructeur anglais important, la société Acorn et son ordinateur BBC Micro (1981) conçu en partenariat avec la BBC dans le cadre du projet « BBC Computer Literacy ». Malgré son prix plus élevé (235 £), il s'est vendu à plus d'un million et demi d'exemplaires.

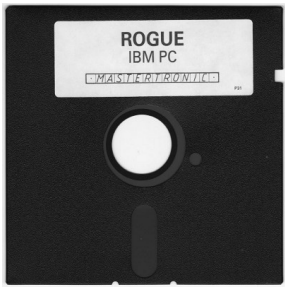
Au Japon, c'est le constructeur NEC qui va s'imposer avec deux gammes de micro-ordinateurs. La première, regroupée sous le terme « PC-88 », apparaît en 1981 avec le PC-8801, premier modèle de la série ; le dix-septième (sans compter les variantes) et dernier modèle sortira en 1989. Que l'on ne se fie pas à son nom, le PC-88 n'a rien à voir avec le PC d'IBM. Son architecture en fait plutôt une sorte de ZX Spectrum surpuissant. En 1982 sort le PC-9801, premier-né de la gamme « PC-98 », qui elle est bel et bien l'homologue nippone de l'IBM PC, avec là encore une résolution graphique supérieure à la concurrence. Fujitsu, un des rivaux de NEC, propose quant à lui le FM-8 (1981), puis le FM-7 (1982), qui réunissent l'architecture du TRS Color Computer (avec lequel le FM-7 est partiellement compatible) et la résolution graphique du PC-88.

PC-8801	**PC-9801**
Processeur : Z80 (3,25 MHz)	Processeur : 8086 (5 MHz)
Mémoire vive : 64 ko (extensible à 576 ko)	Mémoire vive : 128 ko (extensible à 640 ko)
Supports de stockage : disquettes (optionnel)	Supports de stockage : disquettes
Affichage : 640*200 en huit couleurs ou 640*400 en monochrome	Affichage : 640*400 en huit couleurs

À l'exception du TRS-80, de l'IBM PC et du PC-98, tous ces ordinateurs sont vendus sans périphérique de stockage des données. Pour pouvoir sauvegarder et charger des programmes, il faut les relier à un lecteur de cassettes ou un simple magnétophone. Les cassettes audio, déjà très populaires dans le milieu musical, constituent également, avec les disquettes, le premier support de stockage informatique pour le grand public. Des lecteurs externes de disquettes 5'1/4 sont commercialisés par la suite pour quelques modèles (dès 1978 pour l'Apple II), mais leur prix est élevé.



Format : cassette
Ordinateurs : pratiquement tous les micros 8 bits – TRS-80, Atari 400/800, ZX Spectrum, C64, MO5, TO7, CPC 464
Capacité : variable en fonction de la longueur de la bande et de l'ordinateur ; généralement entre 100 et 700 ko par face
Particularités : l'ordinateur ne pilote pas le lecteur (ou le magnétophone) : il faut saisir une commande spéciale, enclencher le bouton « lecture », et l'ordinateur reçoit et interprète alors le code envoyé par le lecteur. Si du code se trouve sur la deuxième face, il faut retourner la cassette manuellement. La cassette est de loin le support le plus lent à lire. Il faut parfois attendre vingt minutes pour que le programme soit chargé, et ce chargement peut prendre fin à tout instant en cas d'erreur de lecture.



Format : disquette 5'1/4
Ordinateurs : Apple II, TRS-80 modèle III, C64, PC
Capacité : Apple II : entre 113 et 140 ko par face ; PC : 360 ko en simple densité, 1,2 Mo en haute densité
Particularités : sur micros 8 bits, deux modèles de disquettes étaient vendus : simple face (une seule face de la disquette est utilisée) et double face (qui peuvent donc stocker deux fois plus de données). Bien que plus chères, les disquettes double face étaient physiquement identiques aux disquettes simple face, à l'exception d'un trou supplémentaire à la surface (un de chaque côté). Il suffisait de percer soi-même l'autre trou sur une disquette simple face à l'aide d'une poinçonneuse (par exemple celles utilisées pour le tiercé), et la disquette était reconnue comme double face par l'ordinateur et pouvait être utilisée comme telle ! Sur un lecteur simple face, il fallait retourner manuellement la disquette pour lire la deuxième face.
Les disquettes 5'1/4 sont relativement fragiles : elles sont souples, et la zone de lecture du disque est grande ouverte. L'encoche au bord de la disquette signifie qu'elle est ré-inscriptible. En dissimulant cette encoche avec un adhésif, l'écriture de données n'est plus possible.

Tous ces micro-ordinateurs présentent un point commun : ils ne sont pas livrés avec un système d'exploitation, mais avec un langage de programmation, le BASIC (à l'exception du PC et du PC-88, qui sont pilotés par le système d'exploitation MS-DOS 2.1 de Microsoft, et de l'Atari 400/800). L'utilisateur peut ouvrir la machine pour analyser son fonctionnement ou apprendre la programmation avec les revues et livres qui paraissent progressivement. C'est un point qu'il faut absolument garder à l'esprit pour bien saisir l'effervescence qui agitera le milieu de la micro-informatique dans les années 80. L'informatique était jusqu'alors une discipline réservée aux universités qui nécessitait des ordinateurs coûteux et souvent encombrants. Les micro-ordinateurs rendent l'informatique et la programmation accessibles à tout un chacun pour un coût raisonnable. Une grande partie des acheteurs de cette première vague de micro-ordinateurs sont des étudiants et des passionnés d'informatique, d'électronique et plus généralement de nouvelles technologies. On va ainsi assister à la naissance spontanée d'une génération d'autodidactes qui feront de la programmation leur métier. Pratiquement tous les grands concepteurs et développeurs regroupés en

fin d'ouvrage ont fait leurs premières armes en achetant un micro 8 bits et en apprenant la programmation sur le tas.

Le marché micro-ludique n'en est qu'à ses balbutiements en Europe, les premiers éditeurs anglais viennent à peine de naître (Hewson Consultants°, Psion, CDS Software, Digital Integration°). La majorité de la production de ces lointaines années vient donc des États-Unis. Alors qu'aucune marque de micro-ordinateur n'y domine sensiblement le marché, il en va tout autrement pour les jeux. En 1981, les jeux pour Apple II occupent en effet la moitié des parts de marché du secteur micro-ludique aux États-Unis, contre environ un quart pour le TRS-80 et un cinquième pour l'Atari 400/800. Et comme nous allons le découvrir, bien qu'ils exploitent mal les capacités de ces machines encore récentes, certains de ces jeux sont devenus des classiques.

Action

Genre fourre-tout par excellence, le jeu d'action regroupe tout ce qui nécessite des réflexes et de l'attention pour toucher au but. Les jeux d'arcade, qui font un malheur aux États-Unis et au Japon, sont pour l'instant la seule source d'inspiration des programmeurs. Hormis le géant Atari, quatre éditeurs étasuniens couvrent l'essentiel de ce domaine sur micros entre 1978 et 1982 : Sirius Software, On-Line Systems°, Brøderbund° et Synapse Software°. En cette période où tout reste à faire, les programmeurs les plus doués se font vite remarquer. Ainsi, Bill Budge devient célèbre pour sa maîtrise de l'assembleur et du graphisme en haute résolution sur Apple II. Le jeune développeur d'origine iranienne Nasir Gebelli, lui, est réputé pour sa productivité. En l'espace de trois ans, il écrit pour Sirius Software un nombre important de jeux sur Apple II, tous inspirés par les grands succès d'arcade (**Space Invaders**, **Galaxian**, **Monaco GP**, etc.) : **Cyber Strike**, **Space Eggs**, **Star Cruiser**, **Borg**, **Autobahn**, et tout particulièrement **Gorgon** qui s'écoulera à 23 000 exemplaires en un an.



Gorgon (Apple II)



Star Raiders (Atari 400)



Threshold (Apple II)

Sorti dans les salles d'arcade en 1978, **Space Invaders** est le premier d'un sous-genre que les Anglo-saxons appellent avec leur sens de la formule percutante *shoot'em up,* soit à la base tous les programmes qui mettent le joueur aux commandes d'un vaisseau chargé de tirer sur des vagues d'ennemis de plus en plus rapides et puissants. Au même moment, Atari publie toute une série de cartouches pour sa console VCS, ainsi que quelques cartouches pour sa gamme de micro-ordinateurs. L'un de ces titres, **Star Raiders** (1979), de Doug Neubauer, a une importance capitale : c'est l'un des tout premiers *shoot'em up* en 3D, dans lequel le joueur voit l'action de son cockpit.

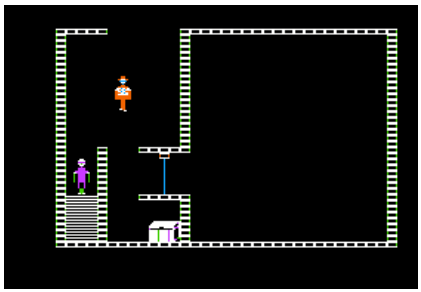
En dépit des contraintes techniques de l'époque, **Star Raiders** propose plusieurs fonctionnalités remarquables : trois types d'ennemis qui ont chacun leur stratégie d'attaque, un bouclier à activer pour se protéger des tirs, une réserve limitée de carburant à recharger dans une station spatiale, une carte stellaire qui n'interrompt pas l'action, des explosions de vaisseaux et d'astéroïdes qui projettent des débris. **Threshold** (On-Line-Systems°, 1981), de Warren Schwader et Ken Williams, s'apparente à **Galaxian** ; l'animation tourne à une vitesse alors inédite sur Apple II, et le canon qui chauffe quand on l'utilise interdit le tir à répétition. En 1980, le jeu d'arcade **Defender** popularise le *scrolling* (défilement de l'écran) horizontal et inspire directement deux des premiers classiques du *shoot'em up* sur micro. **Choplifter !** (Brøderbund°, 1982), de Dan Gorlin°, met en scène un hélicoptère qui se déplace librement dans des niveaux de plusieurs écrans de largeur. Il tire droit devant lui mais se penche lorsqu'il avance. Face à lui, des tanks qui vadrouillent au premier plan et un redoutable avion-chasseur bleu. À chaque niveau, le programme détermine le nombre d'otages à ramener à la base. L'hélicoptère peut se poser au sol pour les embarquer ou les débarquer, mais il est alors incapable de tirer. Il n'y a pas de score pour récompenser la destruction d'ennemis dans **Choplifter !**, les seuls chiffres retenus pour évaluer la performance du joueur sont les nombres d'otages rescapés et d'otages tués, afin d'insister sur l'importance de leur sauvetage. **Fort Apocalypse** (Synapse Software°, 1982) suit le même principe mais sur une planète lointaine, et avec pas mal de bonnes idées en plus : un relief très marqué, des parois destructibles, des téléporteurs, le tir vertical, et le plein à faire régulièrement pour éviter la panne sèche.



Choplifter ! (Apple II)



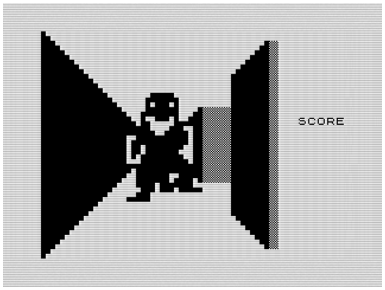
Fort Apocalypse (Atari 400)



Castle Wolfenstein (Apple II)

À partir de 1981, le genre se diversifie, mais l'influence des jeux d'arcade reste prépondérante. Dans le sillage de **Pac Man**, qui remporte un immense succès en arcade en 1980, les labyrinthes deviennent le terrain de jeu de plusieurs logiciels. Le château de **Castle Wolfenstein** (Muse Software, 1981) est un véritable dédale qui occupe de nombreux écrans et regorge de soldats nazis en patrouille. Le programme n'est pas un jeu d'action simpliste : certains soldats sont presque impossibles à vaincre et réagissent à certains bruits, il faut donc progresser en douceur et économiser ses munitions (en nombre limité). **Aztec** (Datamost, 1982) propose quant à lui un labyrinthe vu de profil avec beaucoup d'escaliers et de pièges (et de touches du clavier à utiliser), sur un thème inspiré par *Indiana Jones*. **Voyager I : Sabotage of the Robot Ship** (Avalon Hill, 1981) se déroule dans un vaisseau spatial en 3D subjective, dans lequel le joueur avance pas à pas et tourne par angles de 90°. Sur ZX81, **3D Monster Maze** (J.K. Greye Software, 1982) est un autre labyrinthe en 3D dont il faut sortir en évitant le tyrannosaure qui s'y terre. Dans un genre bien différent, le jeu de combat de sabre **Swashbuckler** (Datamost, 1982) en a surpris plus d'un grâce à la grande taille des pirates à l'écran. Il n'y a pas que les jeux d'arcade qui font fureur dans les bistrots, il y a aussi les flippers. Eux aussi font leur apparition sur ordinateurs : **Raster Blaster**

(1981), de Bill Budge, et **David's Midnight Magic** (Brøderbund°, 1981) sont parmi les premiers à reproduire une table de flipper fictive à l'écran.



3D Monster Maze (ZX81)



Swashbuckler (Apple II)



David's Midnight Magic (Apple II)

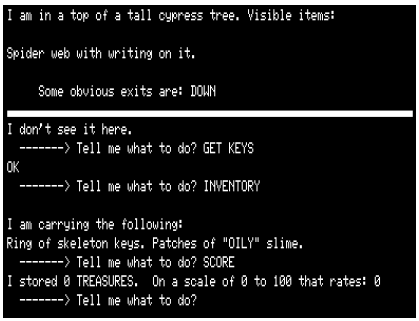
Aventure

Les jeux d'aventure constituent la forme la plus narrative des jeux vidéo. Ils font vivre des histoires au sein desquelles on progresse en trouvant et en utilisant des objets, en lisant des textes et, lorsque le jeu le permet, en dialoguant avec d'autres protagonistes. L'ancêtre de ce genre (auquel il a donné son nom) est **Colossal Cave Adventure** (1976), un logiciel programmé en FORTRAN par Will Crowther et Don Woods sur PDP-10, un ordinateur imposant réservé aux universités et aux laboratoires de recherche. Appelé également **Colossal Cave** ou simplement **Adventure**, **Colossal Cave Adventure** pose les bases du jeu d'aventure textuel, qui n'est ni plus ni moins que de la littérature interactive (les Anglo-saxons nomment d'ailleurs le genre *interactive fiction*). L'aventure se déroule de manière itérative, comme dans un « livre dont vous êtes le héros ». Lorsqu'on entre dans une pièce, l'ordinateur affiche une description généralement scindée en deux. La première partie décrit en détail la pièce et l'atmosphère, la seconde met en valeur les éléments susceptibles d'intéresser le joueur : objets, leviers, personnages et sorties possibles. La ligne de commande s'affiche ensuite, et on peut agir en saisissant des commandes sous la forme « verbe-complément » (« GO NORTH », « LOOK DOOR », « TAKE KEY »). L'analyseur de syntaxe est le moteur qui lit et interprète les commandes saisies par l'utilisateur. Celui de **Colossal Cave Adventure** est plutôt limité et ne reconnaît que des commandes très simples, mais un meilleur analyseur doit être capable de :

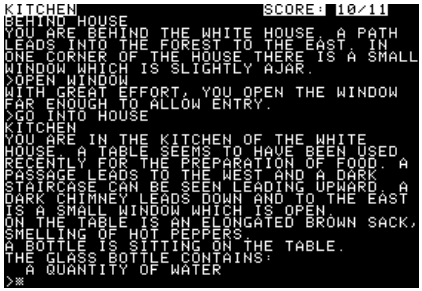
— Reconnaître un nombre suffisant de synonymes pour que le joueur ne perde pas du temps à trouver le terme adéquat : « GET », « TAKE » ou « PICK UP » pour ramasser un objet, par exemple.
— Accepter les abréviations : « NORTH » ou « N » à la place de « GO NORTH ».
— Comprendre les phrases imbriquées ou complexes : « GO NORTH, GET KEY, OPEN DOOR WITH IT ».

En attendant que **Colossal Cave Adventure** soit adapté sur des ordinateurs plus accessibles au public, trois nouveaux éditeurs vont faire office de pionniers en la matière. C'est Scott Adams° qui est le premier à commercialiser ses jeux d'aventure textuels via Adventure International°. **Adventureland** (le premier de la série, programmé sur un TRS-80), **Pirate Adventure**, **Mission**

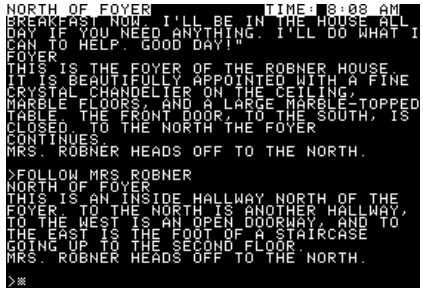
Impossible (rapidement renommé **Secret Mission** pour des raisons évidentes de copyright), **Voodoo Castle** : au total, quatorze aventures aux thèmes variés écrites entre 1978 et 1983.



Adventureland (TRS-80)



Zork (Apple II)



Deadline (Apple II)

L'autre éditeur qui va donner ses lettres de noblesse au genre est Infocom°. Leur premier jeu, **Zork : The Great Underground Empire**, sort en décembre 1980 sur TRS-80. L'univers médiéval-fantastique de **Zork**, inventé par Dave Lebling° et Marc Blank°, est peuplé de créatures étranges (comme la « grue », un prédateur vivant dans l'obscurité) qu'il faut affronter pour rapporter les dix-neuf trésors enfouis dans le Grand Empire Souterrain. L'exploration de cet univers est facilitée par l'analyseur de syntaxe, plus puissant que celui de Scott Adams°. **Zork** va connaître un succès énorme : 32 000 exemplaires vont être vendus aux États-Unis en dix-huit mois, et la barre des 250 000 exemplaires sera atteinte en 1987. **Zork II** et **Zork III** sortent ensuite en 1981 et 1982, avec le même succès. Les deux auteurs écrivent également d'autres aventures chacun de leur côté : **Deadline** (1982), une enquête policière, pour Marc Blank°, et **Starcross** (1982) pour Dave Lebling°.

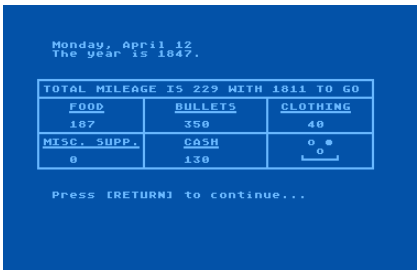
Ken et Roberta Williams° ont créé leur société, On-Line Systems°, pour publier leurs jeux, comme l'avait fait Scott Adams°. En 1980, ils inaugurent une gamme de jeux d'aventure intitulée *Hi-Res Adventure* avec **Mystery House** sur Apple II. Ce programme a quelque chose de spécial : c'est le premier qui affiche des graphismes de chaque pièce visitée. Ces décors vectoriels et monochromes occupent les deux-tiers supérieurs de l'écran, le tiers inférieur est réservé au texte. Les descriptions sont donc assez succinctes pour tenir sur trois lignes, mais on peut aussi cacher les graphismes pour jouer entièrement en mode texte. L'histoire est très inspirée des *Dix petits nègres* d'Agatha Christie : tous les occupants d'un manoir sont tués les uns après les autres, c'est au joueur de démasquer l'assassin avant d'être tué à son tour. Les volets suivants de la série ont des graphismes en couleurs : **The Wizard and the Princess**, **Cranston Manor**, **Ulysses and the Golden Fleece**. **Time Zone** (1982) est beaucoup plus ambitieux. Son scénario va faire voyager le joueur à différentes époques pour lui faire rencontrer Christophe Colomb, Robin des bois, et bon nombre d'autres personnalités. **Time Zone** a demandé quatorze mois de développement à une équipe complète, dont un graphiste à plein temps qui a dû dessiner la majeure partie des 1300 écrans du logiciel. Il tient sur six disquettes double face, ce qui en fait une véritable superproduction. Son prix s'en ressent : il est vendu 100 $, alors que le prix moyen d'un jeu sur micro varie entre 30 et 50 $! Trop vaste, **Time Zone** contient beaucoup d'écrans inutiles qui ont tendance à se ressembler.



Mystery House (Apple II)



Time Zone (Apple II)



The Oregon Trail (Atari 400)

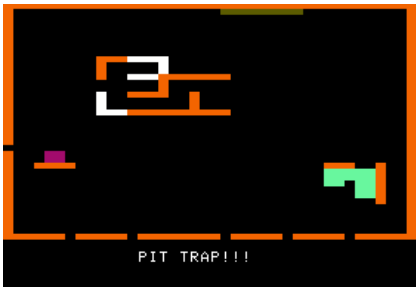
The Oregon Trail a connu un destin plus singulier : ce logiciel édité par MECC (Minnesota Educational Computing Consortium) n'était d'abord vendu qu'aux écoles du Minnesota. **The Oregon Trail** est un jeu éducatif permettant de revivre l'épopée des colons dans l'Oregon du dix-neuvième siècle. Il faut traverser l'état en surveillant ses vivres, en chassant et en évitant les dangers comme les serpents venimeux ou la redoutable dysenterie. La première version du programme est conçue pour les télétypes (des ordinateurs sans écrans qui impriment les textes sur papier) qui équipent les classes ; elle remporte un franc succès chez les élèves. En 1978, MECC encourage ces écoles à passer à l'Apple II, **The Oregon Trail** est converti sur cet ordinateur. Peu de temps après, l'état voisin de l'Iowa veut à son tour équiper ses écoles avec ce logiciel. De fil en aiguille, **The Oregon Trail** conquerra tout le territoire américain, sera adapté sur micro-ordinateurs pour le grand public et deviendra une poule aux œufs d'or pour MECC, ainsi que l'un des logiciels éducatifs les plus vendus aux États-Unis. Ce fut aussi le premier contact de toute une génération d'écoliers américains avec l'informatique, ce qui en dit long sur son importance.

Jeux de rôle

Depuis la publication de *Dungeons & Dragons* (*D&D*) par la société TSR en 1974, puis celle de la mise à jour *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*), enrichie de nouvelles règles, en 1977, le succès du jeu de rôle de table a dépassé les attentes de ses créateurs. En 1981, on compte déjà trois millions de joueurs de D&D, parmi lesquels une forte proportion d'étudiants et d'adolescents, soit en grande partie le même public que la micro-informatique. Les deux milieux étaient donc faits pour se rencontrer. Rappelons qu'une partie de jeu de rôle (dans le sens *D&D*) se déroule autour d'un « maître de jeu » qui raconte l'histoire. Chaque joueur incarne un personnage caractérisé par sa race, son alignement moral (bon, neutre ou diabolique) et éthique (respectueux de la loi, neutre, adepte du chaos) ainsi que des statistiques tirées au sort reflétant sa personnalité, ses compétences et son expérience (force, habileté, intelligence, charisme). L'issue des combats est déterminée par ces statistiques et des lancers de dés. Dans un jeu de rôle informatique, la gestion des combats est automatisée. En revanche, l'ordinateur montre vite ses limites en tant que maître de jeu : soit l'aventure est développée soigneusement, et elle reste la même d'une partie à l'autre, soit elle est générée aléatoirement, et elle sera plus répétitive.

Dans **Dungeon Campaign** (Synergistic Software, 1978), l'un des tout premiers jeux de rôle pour Apple II, les niveaux sont générés par la machine en début de partie. Les couloirs sont représentés en vue aérienne sous forme de carrés de couleurs : les murs sont verts, le héros est rouge, les trésors

sont jaunes. **Beneath Apple Manor** (The Software Factory, 1980), de Don Worth, affiche des décors plus détaillés, et offre la possibilité d'acheter des armes et des armures. En revanche, dans la série **DunjonQuest** (**The Datestones of Ryn**, **Temple of Apshai**, **Upper Reaches of Apshai**), conçue en partie par Jon Freeman° et éditée par Automated Simulations°, les labyrinthes sont prédéfinis et non générés, mais les statistiques sont plus nombreuses, et le champ d'actions plus étendu. Le décor s'efface lors des déplacements pour n'afficher qu'un périmètre réduit autour du héros, et il y a des salles secrètes à découvrir. Avec 30 000 exemplaires vendus, **Temple of Apshai** est l'un des best-sellers de l'époque. **Akalabeth** (1980) va plus loin que **DunjonQuest** en offrant deux représentations visuelles au lieu d'une : une vue à vol d'oiseau en ville, lorsqu'on achète du matériel, ou dans le château de Lord British (le pseudonyme de l'auteur, Richard Garriott°), et une vue subjective dans les souterrains infestés de monstres. Mais c'est en 1981 que sortent sur Apple II ceux qui sont considérés comme les fondateurs du genre. Le premier est **Ultima** (California Pacific Computer), la suite d'**Akalabeth** qui bénéficie d'une meilleure réalisation. Elle débute sur la planète Sosaria, menacée par le sorcier Mondain, pour se terminer dans l'espace. Les deux types de vues sont toujours utilisés, et la vue extérieure est cette fois en couleurs. Le deuxième jeu est **Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlords** (Sir-Tech°), d'Andrew Greenberg° et Robert Woodhead°, qui s'inspire beaucoup de *D&D*, puisque la première partie du jeu consiste à créer une équipe d'aventuriers en choisissant leurs races, leurs alignements et leurs attributs. C'est ensuite un labyrinthe souterrain de plusieurs niveaux qui s'offre au joueur, afin de trouver le sorcier Werdna. Le coin supérieur droit de l'écran affiche une vue subjective des couloirs ainsi que les créatures rencontrées (cette zone est plus grande dans les versions ultérieures). Le reste de l'écran est réservé à la liste des commandes et au statut de l'équipe. Composé d'environ 14 000 lignes de code, **Wizardry** s'est écoulé à 24 000 copies en un an. En 1982, les suites de ces deux programmes arrivent sur le marché. **Ultima II** (Sierra On-Line°) propose un univers plus vaste réparti en cinq



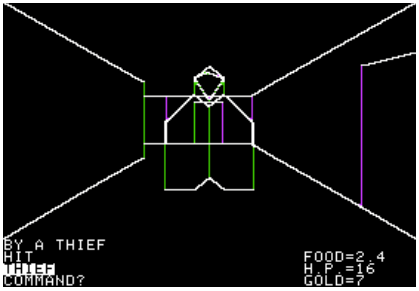
Dungeon Campaign (Apple II)



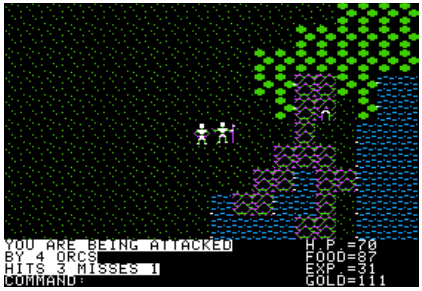
Beneath Apple Manor (Apple II)



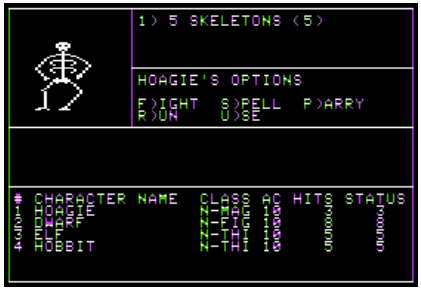
DunjonQuest (TRS-80)



Akalabeth (Apple II)



Ultima (Apple II)

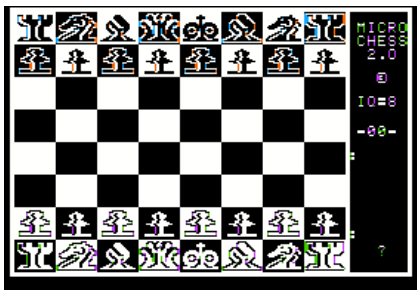


Wizardry (Apple II)

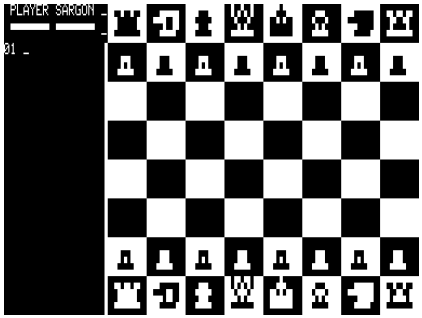
zones temporelles. **Wizardry : Knights of Diamond** (Sir-Tech°) est davantage une extension qu'une suite, l'équipe créée lors de la précédente aventure est indispensable pour démarrer.

Réflexion

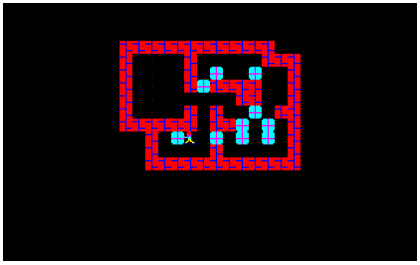
Comme leur nom l'indique, les jeux de réflexion ont vocation à faire réfléchir ! Mais ce ne sont pas des programmes complexes dont les parties peuvent durer des heures, bien au contraire. Ils suivent des règles simples, mais pas aussi faciles à maîtriser qu'elles en ont l'air, et les parties sont souvent courtes. Tous les casse-têtes à base de cartes, de pièces, de billes ou de cubes en font partie, et pour simplifier, on en rapprochera aussi tous les jeux de société traditionnels. Jusqu'en 1982, cette famille de jeux est à l'état embryonnaire, les développeurs n'ont aucune idée neuve et se contentent d'adapter des jeux classiques (black jack, crib, *Othello*) pour tester les capacités de leurs nouvelles machines. Or, quoi de mieux pour écrire ses premiers algorithmes d'intelligence artificielle que les échecs ? La complexité de ce jeu fascine depuis longtemps mathématiciens et informaticiens. L'année 1970 a même vu s'ouvrir la première compétition d'échecs sur ordinateurs organisée par l'ACM (Association for Computing Machinery). L'arrivée des micro-ordinateurs offre aux programmeurs l'occasion de mettre leurs compétences à l'épreuve et de fournir aux particuliers des outils d'initiation et d'apprentissage. **Microchess** (Micro-Ware, 1978), **Sargon** (Hayden Software, 1978), basé sur un moteur réalisé par Dan et Kathe Spracklen, **Mychess** (1979), de David Kittinger, et **Cyrus** (Intelligent Software, 1982) sont les premiers à voir le jour. Leur puissance de calcul est bridée par celle des machines, mais **Mychess** et **Cyrus** proposent déjà des options comme le niveau de difficulté variable et le chronomètre. Le premier jeu de réflexion propre aux micro-ordinateurs est certainement **Soko-Ban** (Thinking Rabbit, 1982), un logiciel japonais. Dans chacun des vingt niveaux, un manutentionnaire doit ranger les caisses d'un entrepôt sur des cases précises. Il ne peut que les pousser : si une caisse se trouve dans un coin, elle est bloquée. Les derniers tableaux nécessitent un grand nombre de déplacements pour être achevés.



Microchess (Apple II)



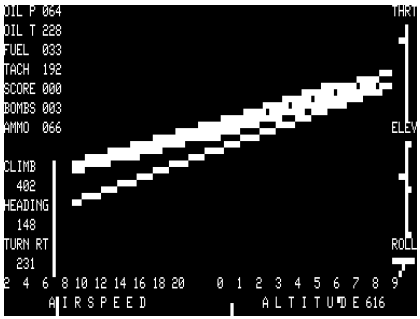
Sargon (TRS-80)


Soko-Ban (PC-88)

Simulation

Bien que le terme de simulation puisse s'appliquer à n'importe quel jeu tentant de reproduire une expérience particulière, comme l'exercice d'un métier, il a rapidement été associé aux logiciels simulant le pilotage d'un véhicule, qu'il soit terrestre, marin, aérien ou même spatial, en mettant

davantage l'accent sur la fidélité et la richesse de la restitution que sur l'action. Et c'est la raison pour laquelle cette catégorie est faiblement représentée ici : l'affichage en 3D n'en est qu'à ses prémices, programmer de tels algorithmes sur des ordinateurs qui tournent à 3 MHz dans le meilleur des cas n'a rien d'évident. L'ancêtre du genre n'est autre qu'un logiciel portant le nom peu inspiré mais explicite de **Flight Simulator**, programmé par Bruce Artwick°, publié par subLOGIC° sur Apple II en octobre 1978 et vendu à 30 000 exemplaires en deux ans. C'est un simulateur de vol au décor dépouillé : une grille plate fait office de paysage, avec quelques montagnes en fil de fer (un type d'affichage 3D consistant à n'afficher que les arêtes des polygones). L'appui sur la touche « W » fait apparaître quelques avions ennemis à abattre. Alors que la version TRS-80 affiche des indicateurs chiffrés, la version Apple II propose quelques instruments de bord dessinés, dont un altimètre. On peut difficilement faire mieux pour l'instant ! Dans un tout autre genre, **Rendezvous : A Space Shuttle Flight Simulation** (Edu-Ware, 1982) est un simulateur de navette spatiale reproduisant le décollage et l'amarrage à une station orbitale.



Flight Simulator (TRS-80)



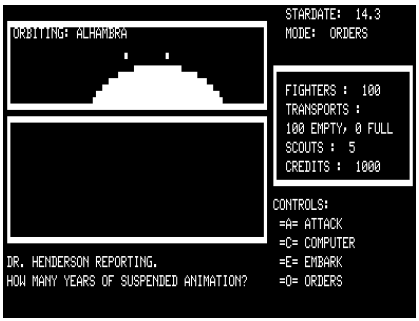
Rendezvous (Apple II)

Stratégie et exploration

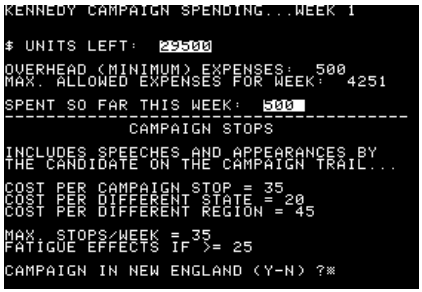
La catégorie stratégique regroupe traditionnellement tous les jeux qui mettent en œuvre des mécanismes plus complexes que les jeux de réflexion, avec souvent une gestion à moyen ou long terme de ressources économiques ou sociales (les wargames constituent une catégorie à part). Comme les jeux d'aventure, les jeux de stratégie ont pris leur envol assez tôt, tout particulièrement aux États-Unis où ils sont très prisés, car ils peuvent se passer de graphismes. Les Apple II et TRS-80 ne sont peut-être pas encore très performants, mais afficher du texte et des chiffres ne leur pose aucun problème.

Tout commence donc avec **Galactic Saga**, une série de quatre jeux programmés sur TRS-80, puis sur Apple II, par Doug Carlston, qui fondera dans la foulée sa propre société, Brøderbund°, pour les publier. Chaque épisode a une orientation précise : **Galactic Empire** (1979) propose de conquérir l'univers en 10 000 ans (la partie est en temps réel) en construisant des vaisseaux, **Galactic Trader** (1979) privilégie le commerce intersidéral, **Galactic Revolution** (1980) est un jeu de gestion politique, et **Tawala's Last Redoubt** (1981) se déroule sur une planète isolée du reste de la galaxie, sur laquelle on déplace des troupes à la recherche de l'empereur Tawala. Les deux premiers utilisent une interface sobre, les deux suivants proposent des graphismes plus élaborés. L'illustre éditeur Avalon Hill arrive sur le marché informatique en 1980 avec plusieurs créations.

Nukewar (1980) est une variante plus sophistiquée de la bataille navale. **Planet Miners** (1980) modélise l'exploitation minière d'une planète, en compétition avec d'autres astres, une compétition au cours de laquelle le sabotage est autorisé. **Computer Acquire** (1980) est une adaptation du jeu de spéculation boursière et immobilière de table du même nom. **B-1 Nuclear Bomber** (1980) pourrait presque figurer dans la rubrique « Simulation », puisqu'il donne le contrôle d'un avion B-1 dans le cadre d'une mission de bombardement, mais les ordres sont donnés au clavier, sans aucune représentation graphique. **Andromeda Conquest** (1982) reprend les grandes lignes de **Galactic Empire**. Enfin, **Controller** (1982) est une simulation de contrôle de trafic aérien. Les jeux Avalon Hill n'affichent que du texte et des tableaux de chiffres, et les ordres sont saisis au clavier.



Galactic Empire (TRS-80)



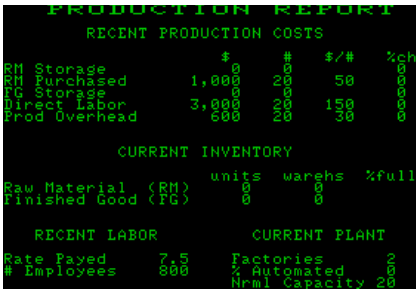
President Elect (Apple II)



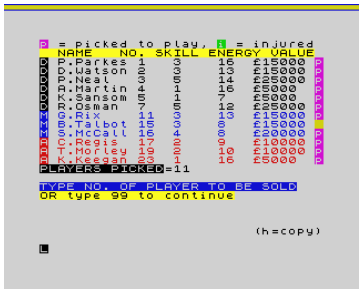
The Shattered Alliance (Apple II)

La production de jeux de stratégie va prendre un coup de fouet en 1981 avec l'arrivée de l'éditeur SSI° et de ses jeux aux thèmes beaucoup plus variés. **President Elect** (1981) reproduit le fonctionnement d'une campagne électorale étasunienne située entre 1960 et 1984. Une fois choisis le camp et le candidat (authentique ou créé pour l'occasion), il faut organiser des campagnes de levée de fond, des meetings, et des débats au cours desquels il faut prendre position sur des sujets de société, jusqu'au soir de l'élection. **Chronicles of Osgorth : The Shattered Alliance** (1981) se déroule sur la planète Osgorth, où des armées d'elfes, de licornes, de centaures et d'humains s'affrontent dans des combats par tours. **Cartels & Cutthroat$** (1981), de Bill et Dan Bunten°, est une simulation industrielle dans laquelle le joueur contrôle la production et les tarifs de son entreprise, tout en organisant des campagnes publicitaires et en surveillant les goûts du public. Toujours de Dan Bunten°, **Computer Quarterback** (1981) nous donne le rôle d'un capitaine d'équipe de football américain. Une fois les joueurs engagés avec les trois millions de dollars de départ, le match se déroule en temps réel, avec plusieurs dizaines de stratégies d'attaque et de défense. Ces jeux SSI° sont eux aussi textuels, avec parfois une carte en couleurs. Puisqu'on parle de sport, il existe aussi une niche assez populaire aux États-Unis : la gestion statistique d'équipe de baseball. Les fanatiques de ce sport sont passionnés par les statistiques de chaque joueur et sont capables de citer aussi bien le nombre de *homeruns* marqués par Joe DiMaggio que les scores d'une saison des Brooklyn Dodgers. De célèbres jeux de table comme *Strat-O-Matic Baseball* ou *Statis Pro Baseball* font la part belle aux grilles et aux feuilles de score. **Computer Baseball** (SSI°, 1981) et **Major League Baseball** (Avalon Hill, 1981) permettent de composer son équipe, de simuler les résultats des saisons et de reproduire des matches en choisissant les stratégies à appliquer. SSI° sortira les années suivantes des « *data disks* » pour **Computer Quarterback** et **Computer Baseball** contenant les mises à jours des statistiques et des équipes pour les saisons 1980, 1981, 1982 et 1983 ; c'est le premier éditeur qui propose des extensions pour ses logiciels, qui selon les

cas mettent à jour les données, ajoutent une nouvelle fonctionnalité (un compilateur de statistiques pour **Computer Baseball**) ou de nouveaux scénarios. Ce type de logiciel sportif a aussi ses équivalents européens. En janvier 1982, l'Anglais Kevin Toms commence à vendre par correspondance son programme **Football Manager**, le premier jeu de gestion d'équipe de football, sur TRS-80 et ZX81. Entièrement textuel, ses principales fonctionnalités sont les transferts des joueurs, la prise en compte de leur moral et de leur santé, et la gestion des comptes de l'équipe ; le déroulement d'un match se limite à l'affichage du score à chaque but. Le succès est tel que WH Smith passe commande de plusieurs milliers d'exemplaires du logiciel. **Football Manager** est rapidement adapté sur ZX Spectrum, puis sur tous les micros majeurs des années 80 ; sur ces versions, les actions importantes des matches sont affichées graphiquement sur un stade en perspective.



Cartels & Cutthroat$ (Apple II monochrome)



Football Manager (ZX Spectrum)



Crash, Crumble and Chomp ! (Apple II)

Un dernier programme, conçu par Jon Freeman° et Jim Connelley, sort du lot grâce à son originalité. **Crush, Crumble and Chomp !** (Automated Simulations°, 1981) nous met dans la peau d'un monstre géant (robot, dinosaure ou autre) dont le simple but est de ravager une métropole ! Une fois la créature définie, il faut la promener dans la ville et détruire des bâtiments tout en surveillant son niveau de santé et en évitant qu'elle soit tuée par les forces de l'ordre. Toute la scène est visible dans une fenêtre graphique, avec peu de texte.

Wargames et stratégie tactique

Les wargames n'ont plus aujourd'hui le niveau de popularité qu'ils ont connu il y a quelques décennies aux États-Unis, il est donc utile de faire un petit résumé du sujet. Les wargames sont en quelque sorte les lointains descendants des échecs, avec des règles plus nombreuses et complexes, ainsi qu'une trame historique et militaire. Leurs origines remontent à l'année 1913, lorsque H.G. Wells, l'écrivain passionné de reproductions de batailles miniatures qu'il disputait régulièrement avec Jerome K. Jerome, écrivit le livret de règles d'un jeu qu'il baptisa *Little Wars*. Dans les années 50, la société Avalon Hill, fondée par Charles S. Roberts, publia les premiers wargames commerciaux, *Gettysburg* et *Tactics 2*. Ce sont toutefois *D-Day*, *Civil War* et *Chancellorsville* qui posèrent en 1961 les bases du wargame moderne :

— Les parties se déroulent sur une carte divisée en cases hexagonales (plus rarement carrées). Un objectif pour chaque camp et un nombre maximal de tours sont définis avant de commencer.

— Il existe plusieurs types d'unités propres aux deux camps (tanks, infanterie, avions). Une

unité est définie par un facteur d'attaque et un facteur de défense, ainsi que sa vitesse de déplacement (le nombre maximal de cases qu'elle peut traverser à chaque tour, qui peut varier suivant le type de case) et sa portée. Le nombre d'unités que l'on peut placer sur une case dépend de l'échelle de la carte. Lorsque vient son tour, le joueur déplace chacune de ses unités avant de passer la main à son adversaire.

— La réussite d'une attaque est déterminée par un jet de dés pondéré par le ratio entre le facteur d'attaque de l'unité attaquante et le facteur de défense de l'unité visée.

— Si c'est une bataille authentique qui est reproduite, on veillera à ce que la composition et la répartition des armées, les caractéristiques des unités et la topographie du terrain soient scrupuleusement respectées.

Les adeptes de wargame sont parfois vus comme des militaristes, voire des néo-fascistes fascinés par la guerre. Ce serait aussi pertinent qu'affirmer que les joueurs d'échecs sont des royalistes partisans de l'apartheid. La plupart des grognards (le surnom que se donnent les *wargamers*, particulièrement les vétérans) sont aussi passionnés par les reconstitutions historiques que par les longues séances de réflexion autour d'une table couverte de soldats miniatures.

Les wargames connaissent un pic de popularité à la fin des années 70 : en 1980, plus de 2 millions de wargames sont vendus dans le monde. Au même moment, les premiers micro-ordinateurs sont disponibles à la vente. Pour un grognard, l'intérêt d'un wargame sur micro est multiple :

— Plus besoin de déployer un grand plateau de jeu et des dizaines de figurines, il suffit de charger le logiciel.

— L'ordinateur prend en charge tous les calculs et les lancers de dés, il peut aussi proposer des règles et fonctions irréalisables sur un wargame de table (il peut cependant être frustrant de ne pas connaître exactement les calculs effectués).

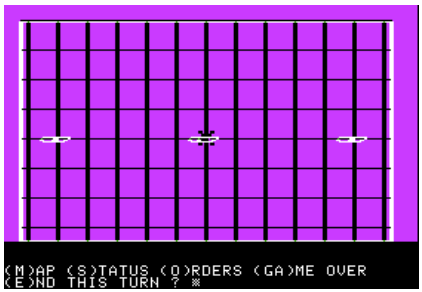
— Certains programmes (pas tous !) disposent d'une intelligence artificielle pour jouer seul contre l'ordinateur.

Au risque de décevoir les puristes, je vais inclure dans cette rubrique des jeux qui ne sont pas à proprement parler des wargames, mais dont les règles consistent à déplacer des unités sur une carte. C'est par exemple le cas de **Starfleet Orion** (1978) et **Invasion Orion** (1979), deux jeux écrits par Jon Freeman° et Jim Connelley et publiés par Automated Simulations°, qui sont également les premiers jeux de stratégie spatiale sur ordinateurs. Chaque joueur a plusieurs vaisseaux équipés d'un laser d'attaque et d'un laser tracteur capable de dévier des missiles ou d'autres vaisseaux. À chaque tour, il faut répartir l'énergie disponible dans les fonctions d'un vaisseau (propulsion, armes, boucliers). **Starfleet Orion** est prévu pour deux joueurs humains, tandis qu'**Invasion Orion** se joue seul contre l'ordinateur. Sur un principe similaire, **Conflict 2500** (Avalon Hill, 1981) affiche une grille avec les unités en présence. **Tanktics** (Avalon Hill, 1981), de Chris Crawford°, met le joueur à la tête d'un peloton de chars Panzer chargé de freiner l'avancée d'un peloton russe deux fois plus nombreux. Cette fois, aucun graphisme n'est utilisé, les tanks sont localisés à l'aide de coordonnées, comme dans une bataille navale.

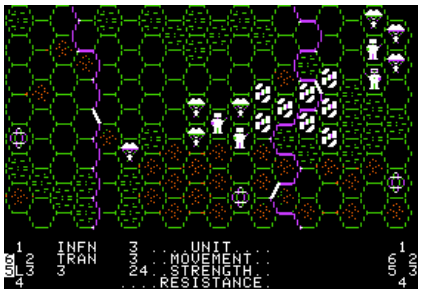
Dans le domaine des wargames purs et durs, SSI° va s'imposer instantanément comme le leader



Tanktics (Apple II)

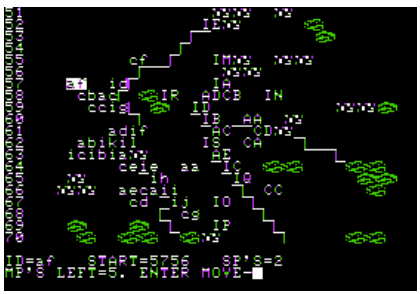


Torpedo Fire (Apple II)



Operation Apocalypse (Apple II)

sur micros. Leurs premières productions s'inspirent des conflits les plus populaires parmi les wargames de table. Tout d'abord, la Deuxième Guerre Mondiale : combats navals dans **Computer Bismarck** (1980) et **Torpedo Fire** (1981), tous deux programmés par John Lyon, combats aériens dans **Computer Air Combat** (1980), combats terrestres dans **Operation Apocalypse** (1981), de Roger Keating°. La Guerre de Sécession propose elle aussi de nombreuses batailles passionnantes à reproduire, **The Battle of Shiloh** (1981) en est la première adaptation sur micro. Pour les adeptes des guerres napoléoniennes, il y a **Computer Napoleonics : The Battle of Waterloo** (1980) et **Napoleon's Campaigns : 1813 & 1815** (1981). Tous ces wargames sont assez dépouillés. La carte tient sur un seul écran, il n'y a généralement qu'un à quatre scénarios disponibles, et les commandes sont peu nombreuses. En contrepartie, un logiciel comme **The Battle of Shiloh** est facile d'accès et donne lieu à des parties courtes et amusantes. Les spécialistes appellent cela des jeux *beer and pretzels* – des wargames apéritifs pour s'échauffer avant de passer à quelque chose de plus consistant.



Computer Napoleonics (Apple II)



The Battle of Shiloh (Apple II)



Eastern Front (Atari 400)

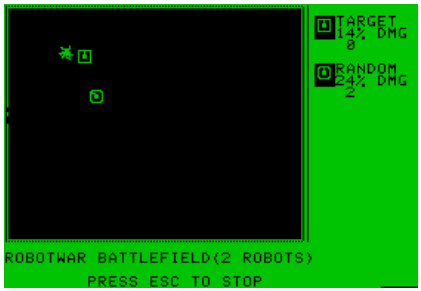
Le premier logiciel qui tente de repousser les limites du wargame informatique est **Eastern Front** (Atari Program Exchange, 1981), de Chris Crawford°. Il n'est sorti que sur Atari 400/800, son thème est classique (l'opération Barbarossa), mais il offre plusieurs innovations importantes. La carte est en couleurs, qui changent selon la saison ; elle tient sur plus d'un écran, il faut donc la faire défiler pour visualiser tout le théâtre des opérations. Au lieu d'attendre son tour, l'ordinateur calcule ses mouvements quand le joueur déplace ses unités. Plus le joueur prend son temps, mieux l'ordinateur joue. Des paramètres comme l'approvisionnement, la fatigue et la météo sont pris en compte. Enfin, le clavier est presque inutile : tout se joue au *joystick*, à l'aide d'un gros curseur carré. **Eastern Front** a demandé près de neuf mois de travail et s'est vendu à plus de 60 000 exemplaires. **Legionnaire** (Avalon Hill, 1982) utilise le même moteur, avec des armées romaines.



Legionnaire (Atari 400)



Cytron Masters (Apple II)



Robot War (Apple II monochrome)

Eastern Front possède une interface conviviale, mais ses règles sont conventionnelles, les deux camps jouent à tour de rôle. Un autre programme va encore plus loin. **Cytron Masters** (SSI°, 1982), de Dan Bunten°, affiche un champ de bataille futuriste. Chaque camp dispose de plusieurs unités de cinq types, dont les *shooters*, qui tirent sur les unités ennemies dans un rayon de trois cases, et les *commanders* qui transmettent les ordres aux unités dans un rayon identique. On peut créer de nouvelles unités avec de l'énergie produite par des centrales réparties sur la carte. Pour remporter la partie, il faut détruire le centre de commande adverse. Contrairement aux autres wargames, **Cytron Masters** se déroule en temps réel ; le fait que toutes les unités se déplacent simultanément (lentement, certes) et que l'ordinateur calcule ses actions en même temps constitue une véritable prouesse technique sur Apple II. L'interface est elle aussi inédite : aucune saisie au clavier n'est nécessaire, tout se joue au *joystick* en naviguant dans des menus en bas de l'écran et en sélectionnant une commande (affichée alors en négatif). C'est la première fois que ce type de menu est utilisé dans un jeu. Enfin, **Cytron Masters** dévoile tout son intérêt lorsque deux joueurs humains s'affrontent. Terminons avec **Robot War** (Muse Software, 1981), un jeu de combat de robots dans une arène carrée créé par Silas Warner. On ne contrôle pas le robot, mais on programme son intelligence artificielle à l'aide d'un langage proche de l'assembleur. Le langage peut recevoir des signaux (détection d'un autre robot ou d'un mur) et donner des ordres au robot (tirer, tourner). Le programme est fourni avec cinq robots au comportement très limité comme point de départ. **Robot War** est une véritable initiation à la programmation et peut donner lieu à des tournois entre amis. Plusieurs compétitions ont d'ailleurs été lancées à cette époque aux États-Unis par le magazine *Computer Gaming World*.



1983-1984

Les années 1983 et 1984 sont marquées par l'effondrement du marché des consoles de jeux vidéo. D'un seul coup, le public américain se détourne complètement des multiples cartouches sans intérêt qui envahissent les rayons des magasins. La chute est rude, plusieurs éditeurs font faillite ou la frôlent de peu (Sierra On-Line°, pour ne citer qu'eux), le salut passe par une ré-orientation de la production vers d'autres genres et d'autres support. Le marché des consoles ne se ressaisira qu'en 1985 grâce à Nintendo. Il ne faut cependant pas en déduire que cette période a été un trou noir pour les jeux vidéo. En effet, le marché de la micro-informatique, lui, se porte comme un charme ! C'est un véritable bouillonnement, plusieurs nouveaux modèles d'ordinateurs voient le jour et de nombreux éditeurs démarrent leurs activités, tout particulièrement en Europe.

Commençons ce tour d'horizon par les États-Unis. En septembre 1982, alors qu'Apple, Atari et Tandy se partagent tranquillement le marché américain du micro-ordinateur domestique, un autre acteur s'apprête à tout bouleverser de fond en comble. Le constructeur Commodore avait déjà à son actif le PET 2001 (1977) et le VIC-20 (1981). Son nouvel ordinateur, le Commodore 64 (abrégé en C64), est présenté comme le successeur du VIC-20. Son aspect extérieur n'est guère impressionnant (un petit bloc à clavier, comme les ordinateurs Sinclair), son processeur est à peine supérieur à celui de l'Apple II et son BASIC est médiocre. Un des sujets de moqueries à son égard est son « célèbre » lecteur externe de disquettes 5'1/4, le « 1541 ». Bien qu'il soit vendu 400 $ et qu'il dispose de son propre processeur, il cumule toutes les tares : volumineux, bruyant et peu fiable, il chauffe comme un grille-pain, et il est atrocement lent. Il n'est pas rare que le temps de chargement d'un jeu sur disquette dépasse le quart d'heure ! Cela motivera d'ailleurs la sortie d'utilitaires sur cartouches pour accélérer le chargement de données, comme **Fast Load** (Epyx°) pour les disquettes et **Novaload** (Novagen), de Paul Woakes°, pour les cassettes. Sur tous les autres plans, le C64 dépasse largement ses concurrents. Il est livré en standard avec 64 ko de RAM – à comparer avec les 48 ko maximum de l'Apple II. Il peut afficher 16 couleurs (hélas un peu pâlichonnes) sur deux résolutions. Son architecture contient des instructions spécifiques pour la gestion des *scrollings* et des *sprites* (éléments en 2D animés, généralement des personnages, des vaisseaux ou des objets), qui disposent ainsi de leur propre palette de quatre couleurs, indépendamment des décors. Plus qu'un processeur sonore, sa puce SID 6581 est un véritable synthétiseur miniature, capable d'interpréter trois voix indépendantes et cinq types d'ondes sonores. Enfin, son port d'extension à l'arrière peut servir aussi bien à ajouter une extension mémoire qu'à insérer une cartouche de jeu. Tous ces éléments font du C64 une machine idéale pour les jeux vidéo. Grâce à toutes ces qualités et à son prix raisonnable (595 $), le C64 remporte un succès foudroyant : durant les quatre derniers

mois de l'année 1982, il s'en vend 200 000 exemplaires, un rythme annuel que l'Apple II avait mis quatre ans à atteindre. Il dépasse la barre des deux millions d'unités par an de 1983 à 1986 et ne repassera sous le million par an qu'en 1990. Au total, ce sont 17 millions de C64 qui trouveront preneurs, ce qui en fait le modèle de micro-ordinateur le plus vendu au monde (l'IBM PC est hors-compétition car ce n'est pas un modèle, mais un standard déclinable en des milliers de configurations). Ce succès ne va pas faire trop d'ombre à l' Apple II, qui bénéficie maintenant d'une solide réputation et de ventes ascendantes. En revanche, il va porter un coup fatal aux TRS-80, dont les ventes s'effondrent en 1984, et aux Atari 400/800, qui ne manquaient pourtant pas de qualités. Il en va de même pour le marché micro-ludique américain, qui sera dominé à 30 % par le C64 en 1985; les jeux TRS-80 et Apple II tombent à un quart du marché, tandis que les jeux Atari se maintiennent à un cinquième.

Commodore 64



Processeur : MOS 6510 (1 MHz)
Mémoire vive : 64 ko
Supports de stockage : cassettes (optionnel), disquettes (optionnel), cartouches (optionnel)
Affichage : 16 couleurs sur deux résolutions de fond : 320*200 avec deux couleurs par bloc de 8*8 pixels ou 160*200 avec quatre couleurs par bloc (l'image est alors « étirée » pour se caler sur la largeur de 320 pixels : c'est pour cette raison que les décors de la majorité des jeux C64 sont constitués de « briques » de deux pixels de large)

L'IBM PC voit ses ventes progresser petit à petit, surtout dans les entreprises, mais sa production ludique est très marginale (15 % du marché des jeux micro en 1985). La plupart de jeux PC n'utilisent pas le système d'exploitation MS-DOS, mais contiennent leur propre jeu de commandes système ; leur disquette doit être insérée dans le lecteur au lancement du PC à la place du MS-DOS (ce système est appelé *booter*). En 1984, Apple sort l'Apple IIc, une version réduite de l'Apple II dans un boîtier blanc regroupant le clavier et le lecteur de disquettes. L'Apple IIc est vendu assez cher avec un petit écran monochrome (noir et vert). La grande nouveauté des années 1983-84 est toutefois la dernière création de la firme à la pomme : le Macintosh, rapidement surnommé Mac. Sa présentation est atypique : un bloc intégrant l'écran et un lecteur de disquette 3'1/2 (un standard très récent), un clavier, et un périphérique encore inconnu du grand public, la souris. Ses capacités sont impressionnantes : un processeur Motorola 68000, 128 ko de RAM, un écran monochrome dont la résolution est d'une finesse inégalée, et une interface graphique à base de fenêtres et pilotée à la souris. Le Mac est le nec plus ultra en matière de design et de souplesse d'utilisation. Hélas, le design a un prix, et il est élevé : 2 495 $. Ajoutons qu'en lançant une interface graphique et non un langage de programmation au démarrage de l'ordinateur, Apple tourne le dos aux principes qui régissaient jusqu'ici la micro-informatique : le Mac n'est pas destiné aux bidouilleurs et aux férus de programmation, mais bien au grand public qui veut utiliser des logiciels tout prêts et une interface conviviale.

Macintosh
Processeur : Motorola 68000 (7,83 MHz)
Mémoire vive : 128 ko
Supports de stockage : disquettes
Affichage : 512*342 en monochrome sur un écran 9 pouces



Format : disquette 3’1/2
Ordinateurs : Mac, Atari ST, Amiga, PC
Capacité : Mac : 400 ko ; Atari ST : 360 ko sur les premiers modèles, 720 ko par la suite ; Amiga : 880 ko en double densité, 1,76 Mo en haute densité (Amiga 4000) ; PC : 720 ko en double densité, 1,44 Mo en haute densité
Particularités : les disquettes 3’1/2 sont plus solides que les 5’1/4 : elles sont rigides, et la zone de lecture est protégée par un volet métallique à ressort. L’encoche coulissante indique si la lecture est autorisée (fermée) ou non (ouverte). Les disquettes haute densité ont un autre trou en face ; comme pour les disquettes 5’1/4 simple face, en perçant ce trou sur une disquette double densité avec une perceuse, on double la capacité de la disquette à moindre frais (à faire avec précaution toutefois).
L’Amiga peut stocker plus de données sur ces disquettes car le formatage n’utilise pas de catalogue de fichiers ; en contrepartie, la lecture est plus lente.



Au Royaume-Uni, où Sinclair Research règne en maître, le C64 se taille une part de marché confortable : au printemps 1985, un demi-million d’exemplaires y seront déjà vendus. Le constructeur Tangerine Computer Systems tente lui aussi de se faire une place sur ce marché. Son Oric 1, vendu à partir de 1983, a des performances proches du ZX Spectrum, pour un prix quasi-identique (129 £). Il n’atteint toutefois qu’un total de 160 000 ventes dans son pays ainsi qu’un score surprenant de 50 000 exemplaires en France. L’année suivante, l’Oric Atmos et son clavier noir et rouge prennent sa relève. En Allemagne de l’Ouest, le marché de la micro est en ébullition. Le C64 y est adopté par le public, il s’en vendra au total trois millions. Le puissant distributeur européen Ariolasoft est fondé en 1982, l’éditeur Kingsoft en 1983, et Rainbow Arts° en 1984. Cette même année naît en Espagne Microdigital Soft, qui deviendra Dinamic° en 1986.

En France également, la micro-informatique est en plein essor, à un rythme moins effréné qu’outre-Manche. Les boutiques d’informatique ouvrent les unes après les autres (Coconut, Micromania dont la première publicité est publiée en janvier 1983), tout comme les clubs de hobbyistes. De nouveaux magazines font leur apparition dans les kiosques (*Tilt* en 1982, *Micro 7*,

Hebdogiciel et *SVM* en 1983), auxquels il faut ajouter les fanzines. C'est également en 1983 que sont fondés Infogrames°, Ere Informatique° et Loriciels°. Les entreprises françaises ne peuvent pas rester insensibles à un contexte aussi favorable, plusieurs d'entre elles conçoivent leur propre modèle de micro-ordinateur : Exelvision avec l'EXL 100, Micronique et son Hector HRX, Matra avec les très dispensables Alice, et surtout Thomson, dont le TO7 attire l'attention grâce à ses performances très honnêtes : un processeur Motorola à 1 MHz, 8 ko de RAM, une résolution de 320*200 pixels en 8 couleurs, un lecteur de cartouches MEMO7 intégré à gauche du clavier tactile, et le top du gadget informatique, le crayon optique pour dessiner sur l'écran, livré en standard avec la machine ! Son prix, de 7 000 francs à sa sortie fin 1982, chute à environ 3 000 francs un an plus tard. En juin 1984 sort un autre modèle de Thomson, le MO5, de couleur noire. Il propose des performances similaires, plus de RAM et de couleurs à l'écran, pour un prix moins élevé (2 400 francs), mais il n'est pas compatible avec le TO7. Son clavier à touches en gomme, peu agréable pour la saisie de texte, sera rapidement remplacé par un clavier mécanique. Fin 1984, outre l'Oric 1 déjà évoqué plus haut, le marché français compte plus de 170 000 ZX81 (vendu 580 francs), 30 000 ZX Spectrum (2 325 francs) et plus de 45 000 TO7. Le C64 n'est pas bien distribué et peine à s'imposer. C'est un autre micro-ordinateur qui va prendre le marché d'assaut fin 1984, comme le C64 deux ans plus tôt aux États-Unis, mais ce sera pour le prochain chapitre.

MO5
Processeur : Motorola 6809E (1 MHz)
Mémoire vive : 48 ko
Supports de stockage : cartouches, cassettes (optionnel), disquettes (optionnel)
Affichage : 16 couleurs sur une résolution de 320*200 pixels, avec deux couleurs par bloc de 8*8 pixels



Au Japon, le MSX pointe son nez en 1983. Comme l'IBM PC, le MSX est un standard ouvert à n'importe quel constructeur ; Yamaha, Hitachi, Toshiba, Goldstar et Phillips en proposent chacun leur modèle. Ce standard comprend un processeur Z80 (le même que les ordinateurs Sinclair Research) et deux résolutions graphiques de 16 couleurs. En juin 1984, moins d'un an après leur sortie, 300 000 MSX sont déjà vendus au Japon, soit 35 % du marché des ordinateurs familiaux ; à plus long terme, les ventes y atteindront le total de 5 millions d'unités. Le MSX s'exporte difficilement dans le reste du monde à cause d'une distribution souvent déficiente ; en Europe, il ne perce qu'en Espagne et aux Pays-Bas (le pays d'origine de Phillips), et dans une moindre mesure en Italie et en France.

MSX
Processeur : Z80 (3,25 MHz)
Mémoire vive : 8 à 64 ko
Supports de stockage : cartouches, cassettes (optionnel), disquettes (optionnel)
Affichage : 16 couleurs sur deux résolutions : 256*192 et 64*48



/!\ ATTENTION

La production vidéo-ludique européenne commence à devenir conséquente. Avant d'aller plus loin, il me semble important d'insister sur les différences fondamentales entre les marchés américain et européen, pour bien comprendre comment leurs productions vont évoluer. Aux États-Unis, l'Apple II est apparu la même année que l'Atari 2600 ; le marché s'est immédiatement scindé en deux. Depuis cette époque, les magazines américains distinguent scrupuleusement « *video games* » et « *computer games* ». Ceux qui veulent seulement jouer se sont tournés sans hésiter vers l'Atari 2600. Les micros, nettement plus chers, concernent un public plus âgé, élevé aux jeux de rôle et aux wargames, qui s'intéresse davantage à la programmation et aux jeux plus complexes. Le krach du jeu vidéo va dissuader la plupart des éditeurs de continuer à sortir des jeux d'action, même sur micros. La crise du marché des consoles sera toutefois de courte durée, puisqu'à partir de 1985, la NES de Nintendo fera un carton inattendu et deviendra la nouvelle coqueluche des plus jeunes. En Europe, la situation est différente. Les consoles américaines y étaient moins populaires et la NES tarde à y être distribuée. C'est donc sur les micro-ordinateurs les moins onéreux (C64, ZX Spectrum) qu'une partie du public adolescent va se jeter pour jouer ou apprendre la programmation. De plus, l'influence des jeux de rôle et des wargames y est moins importante. C'est donc une déferlante de jeux d'action qui va s'abattre sur l'Europe, et surtout la Grande-Bretagne ; un tri drastique s'imposera dans la section suivante. Des tas de jeux peu originaux se vendent comme des petits pains, leurs auteurs, souvent adolescents, deviennent célèbres du jour au lendemain (les *whizz kids*, comme les appelle la presse anglaise). Le cas le plus édifiant de cette folie collective est la compagnie Imagine, fondée en 1982 par Dave Lawson et Mark Butler, deux ex-employés de Bug-Byte. À la surprise générale, dont celle de leur comptable et de leur banquier, le premier jeu qu'ils publient sur ZX Spectrum, **Arcadia**, est un énorme succès, son programmeur Eugene Evans devient une célébrité locale. En quelques mois, Imagine° vend pour six millions de livres de jeux sur ZX Spectrum. Un an plus tard, ils sont installés dans un bel immeuble de Liverpool ; ils emploient cent personnes, achètent de nombreuses pages de publicités dans les magazines et prétendent valoir 30 millions de livres. La chute d'Imagine est aussi spectaculaire que son ascension : en juillet 1984, la société se révèle incapable de rembourser ses dettes, évaluées à 500 000 livres. Elle fermera ses portes peu de temps après. Autre cas intéressant, l'éditeur Mastertronic a inventé le concept des jeux « budget » : des cassettes vendues à un prix dérisoire (1,99 £, contre 5 à 10 £ pour un jeu normal) et distribuées dans des points de vente inhabituels (stations-services, librairies et supermarchés). Cela donne une idée de la production anglaise : abondante, mais de qualité très inégale. Et comme la NES n'y sera pas distribuée avant mi-1987, ce mouvement va durer assez longtemps. C'est d'ailleurs un point de l'histoire des jeux vidéo que l'on a tendance à oublier aujourd'hui : en Europe, les années 80 sont marquées par la suprématie des micro-ordinateurs, les consoles n'y ont joué qu'un rôle mineur jusqu'en 1989.



Pour résumer, sur micros, le public américain privilégie les jeux riches et souvent complexes (aventure, rôle, simulations, stratégie), tandis que les Européens, eux, sont plus ouverts aux jeux simples et faciles d'accès (action, arcade, course). Cette distinction va guider la production micro-ludique des deux côtés de l'océan Atlantique pendant les dix prochaines années. Elle se retrouve

bien sûr dans le catalogue de chaque éditeur selon son origine, mais aussi ailleurs :

— Les jeux de sport sont populaires sur les deux continents, mais leur principes sont différents. Le baseball et le football américain donnent des jeux sans action continue, où la gestion des équipes joue un grand rôle. En revanche, le football et le tennis sont traités comme des jeux d'action, où les réflexes priment sur la gestion.

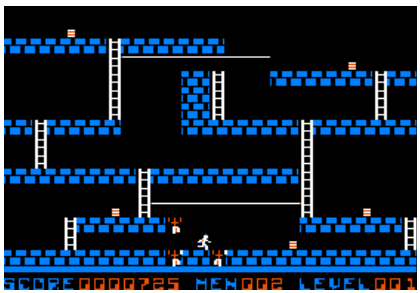
— On retrouve cet écart sur la production pour chaque format en fonction de son parc. Sur PC et Apple II, les jeux « à l'américaine » sont majoritaires. En revanche, sur le *so British* ZX Spectrum, un ordinateur inexistant aux États-Unis, ce sera une production « à l'européenne ». Le C64, qui a très bien marché en Europe et en Australie, a la ludothèque la plus variée.

— Les critiques ont des sensibilités différentes. Un jeu riche mais à l'interface un peu austère sera décrit en profondeur aux États-Unis mais accueilli fraîchement en Europe. Inversement, un jeu très joli mais superficiel pourra être bien noté en Europe mais sera plus vivement critiqué aux États-Unis (en supposant qu'il y soit testé !).

Action

Les jeux d'arcade sont conçus pour que le joueur n'occupe pas la borne trop longtemps, à moins d'y mettre le prix. Les moyens les plus courants pour l'empêcher de flâner sont le *scrolling* forcé et le temps limité. Dans les jeux sur micros, au contraire, le joueur a souvent tout le temps nécessaire pour explorer des niveaux énormes ou très nombreux. La preuve en est avec le genre le plus en vogue en 1983, le jeu de plates-formes aux niveaux remplis d'échelles et de pièges, dont **Donkey Kong**, **Burger Time** et **Montezuma's Revenge** sont les précurseurs. Impossible d'aborder cette catégorie sans commencer par le plus légendaire de tous. Dans **Lode Runner** (Brøderbund°, 1983), de Doug Smith, le héros doit récupérer tous les lingots d'or de chaque tableau en évitant les androïdes lancés à sa poursuite. Son arme : un laser pour creuser un trou provisoire devant ses pieds. Contrairement aux androïdes, il ne peut pas remonter hors des trous qu'il crée, mais il peut creuser plus bas. En calculant bien son coup, il peut tirer de façon à ce que le trou se referme sur un androïde, ce dernier réapparaît alors plus haut. Ce ne sont pas moins de 150 tableaux qu'il faut réussir d'une traite pour terminer le jeu, et si cela ne suffit pas, **Lode Runner** est un des premiers programmes à proposer un éditeur de niveaux, source infinie de créations et de concours en tous genres. D'abord sorti sur Apple II, **Lode Runner** a été adapté sur les formats les plus courants et fait partie des jeux vidéo qu'il faut avoir essayés au moins une fois dans sa vie. Dans la foulée, l'éditeur Brøderbund° a également sorti **Drol** (1983), **The Castles of Doctor Creep** (1984) et **Spelunker** (1984), eux aussi réussis. L'autre éditeur étasunien qui se distingue est Epyx°, d'abord avec le très conventionnel **Jumpman** (1983), puis avec **Impossible Mission** (1984), qui n'a rien à voir avec la série télévisée dont le nom original est *Mission : Impossible*. C'est pourtant bien d'espionnage qu'il s'agit ici, dans le quartier général d'un savant fou infesté de robots. **Impossible Mission** est réputé pour ses nombreuses plates-formes de petites tailles, ses ascenseurs, ses voix digitalisées (dont celle du savant qui vous menace en début de partie), et ses mots de passe sous forme de puzzle dont les pièces sont cachées dans les bureaux et casiers disséminés dans les niveaux. L'emplacement des ennemis et des pièces change à chaque partie, ce qui augmente la durée de vie du programme. De son côté, DataSoft sort en 1984 deux jeux consacrés à deux

personnages bien connus, l'un réel, l'autre fictif. **Bruce Lee** aura bien besoin de ses talents en arts martiaux pour calmer des ennemis plutôt coriaces tout en évitant des barrières électriques et autres pièges vicieux. **Conan**, le héros de Robert E. Howard, a beau être méconnaissable du haut de ses quelques pixels, il n'en est pas moins musclé et doit traverser des tableaux peuplés de scorpions et de chauves-souris. Ici encore, une excellente synchronisation des mouvements et une bonne mémorisation des niveaux sont indispensables pour progresser. Parmi les autres logiciels américains dans la même veine, on peut citer **Hard Hat Mack** (Electronic Arts°, 1983), dans lequel un ouvrier travaille sur un chantier en construction au milieu de tapis roulants et d'ascenseurs, et **Wizard** (Progressive Peripherals & Software, 1984), très proche de **Lode Runner** et doté lui aussi d'un éditeur de tableaux.



Lode Runner (Apple II)



Drol (Apple II)



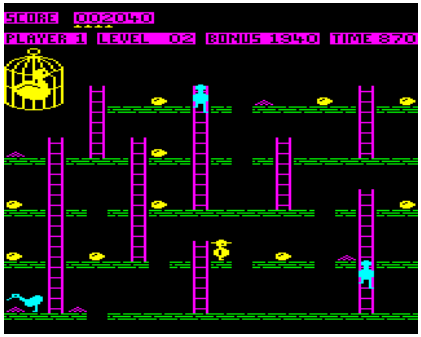
Impossible Mission (Apple II)



Bruce Lee (Apple II)



Conan (Apple II)



Chuckie Egg (Acorn BBC)

Les jeux cités précédemment sont américains, mais dans cette catégorie, les Anglais ne déméritent pas. Dans **Chuckie Egg** (A&F Software, 1983), un fermier doit récolter la douzaine d'œufs éparpillés dans chaque niveau en évitant les poussins qui l'assaillent. **Manic Miner** (Software Projects, 1983) a été programmé par un adolescent, Matthew Smith. Ici encore, l'idée de départ est de faire traverser des caves remplies de trésors à un mineur prénommé Willy, mais le jeu est souvent absurde et les niveaux sont infernaux. **Manic Miner** a été un succès immédiat en Angleterre, la version ZX Spectrum est particulièrement populaire. L'année suivante, Matthew Smith revient avec **Jet Set Willy**, un autre très gros succès, dans lequel le pauvre Willy doit ranger son immense maison de plus de soixante pièces après une fête trop arrosée. **Jet Set Willy** parvient à être encore plus fou et difficile que son prédécesseur, et il faudra un plan détaillé et des heures d'entraînement pour en venir à bout. Le personnage principal de **Wanted : Monty Mole** (Gremlin Graphics°, 1984), de Peter Harrap, n'est autre qu'une taupe en quête de charbon dans une mine pas encore abandonnée. Monty la taupe va devenir le héros d'une série de jeux fort populaire

sur ZX Spectrum. C'est également sur ZX Spectrum que l'on trouve **Jetpac** (Ashby Computers & Graphics, 1983), un très bon jeu dans l'espace réalisé par une jeune équipe dont on va reparler au paragraphe suivant. On peut ajouter à cette liste **Blagger** (Alligata, 1983) et **Son of Blagger** (Alligata, 1984), réalisés par le jeune Antony Crowther° sur C64.



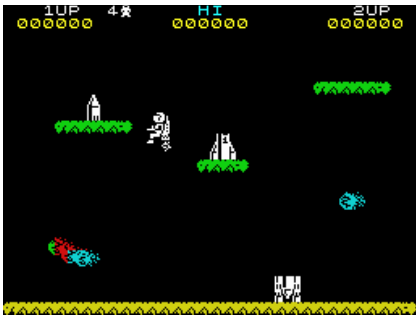
Manic Miner (ZX Spectrum)



Jet Set Willy (ZX Spectrum)



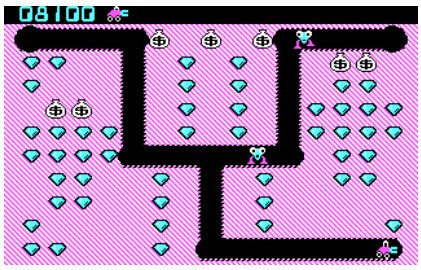
Wanted : Monty Mole (ZX Spectrum)



Jetpac (ZX Spectrum)



Son of Blagger (C64)



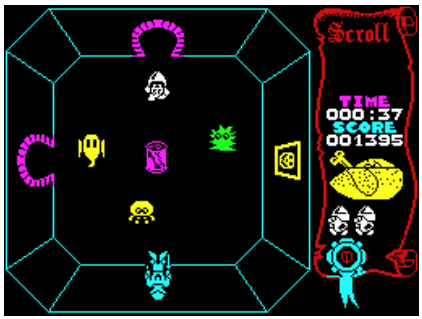
Digger (PC)

Tous ces jeux se déroulent de profil, mais les labyrinthes ne sont pas abandonnés pour autant. Le précurseur, **Castle Wolfenstein**, a d'ailleurs droit à sa suite, **Beyond Castle Wolfentein** (Muse Software, 1984). Un programme comme **Ankh** (Beyond Software, 1984) est beaucoup plus abscons, on y dirige une sphère dans un labyrinthe rempli de boutons dont il faut comprendre le fonctionnement au fur et à mesure. **Oil's Well** (Sierra On-Line°, 1983) est un clone du jeu d'arcade **Anteater**, qui lui-même emprunte beaucoup à **Pac-Man**. **Digger** (Windmill Software, 1983) s'inspire quant à lui de **Dig Dug** et **Mr Do !**, deux autres jeux d'arcade. Il est paru uniquement sur PC, une machine sur laquelle les jeux d'action brillent par leur absence. Dans **Bomberman** (Hudson Soft, 1983), c'est à coup de bombes qu'il faut déblayer son chemin et se débarrasser des monstres. Ce premier épisode d'une longue série, sorti d'abord sur micros japonais, se joue en solo uniquement. Les jeux les plus novateurs sont ceux d'Ultimate Play the Game°, dont la réputation est grimpée en flèche chez les utilisateurs de ZX Spectrum après les succès de **Jet Pac** et **Pssst**. Dans **Atic Atac** (1983), le héros, qui peut être au choix un sorcier, un chevalier ou un serf, est enfermé dans un très grand château et doit trouver les morceaux de la clé de la porte principale. **Sabre Wulf** (1984) en reprend en grande partie les règles, dans la jungle cette fois. Après ces deux réussites, l'équipe a annoncé que leur prochain jeu utiliserait une nouvelle technique d'animation en trois dimensions baptisée *Filmation*. Plus qu'une innovation, **Knight Lore** (1984) est une mini-révolution. Ce jeu exploite une vue encore peu courante, la 3D isométrique. Ce mélange entre une vue aérienne et une vue de profil, généralement assortie d'une rotation à 45° pour que les points

cardinaux des pièces soient orientés vers les coins de l'écran, a le mérite de concilier une bonne vue d'ensemble des scènes et de jolis graphismes en relief. Apparu d'abord en arcade (**Zaxxon**, **Q*Bert**), il a commencé à être utilisé à sa juste valeur dans **Ant Attack** (Quicksilva, 1983), une exploration d'une ville aux contours escheriens qui proposait plusieurs idées originales comme la possibilité de faire pivoter la vue à 90° ou de choisir en début de partie de contrôler un héros ou une héroïne. Dans **Knight Lore**, il n'y a pas de *scrolling*, chaque pièce occupe un écran, et les décors sont bien plus détaillés que ceux d'**Atic Atac** et **Ant Attack**. Pour éviter que les contraintes techniques du ZX Spectrum ne sabotent leurs graphismes, les auteurs n'ont utilisé qu'une seule couleur de premier plan dans chaque pièce. Les personnages et objets peuvent ainsi se superposer sans baver. Le graphisme, l'utilisation judicieuse du relief pour concevoir les pièges et la réalisation d'ensemble ont fait de **Knight Lore** un standard qui va être abondamment copié dans les années à venir. Le dernier jeu de ce paragraphe est français et a lui aussi marqué les esprits. C'est un château de Westphalie que **L'Aigle d'or** (Loriciels°, 1984), de Louis-Marie Rocques°, nous propose d'explorer. Au menu : oubliettes traîtresses, passages secrets et objets à acheter pour parvenir à mettre la main sur le légendaire rapace qui donne son nom au jeu. **L'Aigle d'or** est devenu un classique sur Oric, sa version d'origine. La version MO5 sortira l'année suivante avec quelques améliorations.



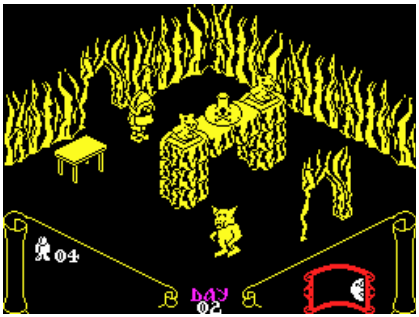
Bomberman (MSX)



Atic Atac (ZX Spectrum)



Sabre Wulf (ZX Spectrum)



Knight Lore (ZX Spectrum)



L'Aigle d'or (Oric Atmos)



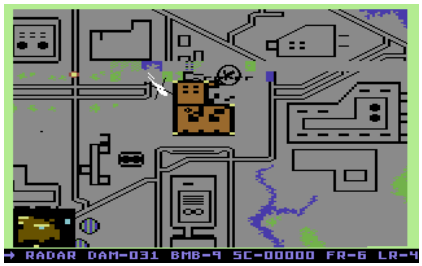
Blue Max (C64)

Du côté des *shoot'em up*, pas de grosse révolution en vue. Les jeux d'arcade **Zaxxon** (Sega), le premier du genre en 3D isométrique, et **Spy Hunter** (Bally Midway) sont adaptés sur la plupart des formats. **Blue Max** (Synapse Software°, 1983) adopte la même vue que **Zaxxon**, dans le contexte de la Première Guerre Mondiale, avec des bombardements en cours de mission. **Dropzone** (U.S. Gold°, 1984) est un nouveau descendant de **Defender**, mais l'excellente réalisation d'Archer Maclean° (sur Atari 800 puis C64) lui a valu un très gros succès critique et commercial.

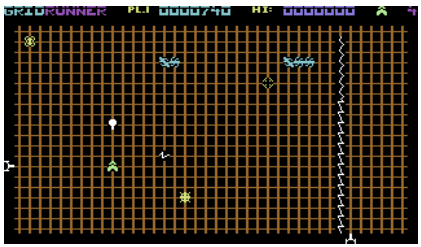
Antony Crowther° se fait un nom chez les utilisateurs anglais de C64 grâce aux plus originaux **Loco** (Alligata, 1984) et **Gryphon** (Quicksilva, 1984). Dans **Raid on Bungeling Bay** (Brøderbund°, 1984), de Will Wright°, un hélicoptère survole une ville pour bombarder des usines et des navires en construction. Comme dans **Choplifter !**, l'hélicoptère se déplace librement dans toutes les directions et doit affronter des tanks et des avions, mais cette fois la ville est vue de haut, avec beaucoup de détails. Les autres contributions les plus mémorables sont celles de l'inénarrable Jeff Minter°, publiées par HesWare en 1983. Dans **Gridrunner** et sa suite **Matrix : Gridrunner 2**, le vaisseau se déplace sur une grille et doit détruire les vaisseaux qui avancent vers lui (et dont les carcasses encombrent la grille) tout en évitant les tirs sur les côtés. Dans **Attack of the Mutant Camels**, comme son nom l'indique, des chameaux mutants attaquent la Terre. Malgré son synopsis loufoque, le jeu est très maniable et a fait presque à lui seul la réputation de Minter°. Dans sa suite, **Revenge of the Mutant Camels** (1984), on dirige cette fois un des chameaux mutants, qui peut tirer (« cracher » serait plus juste) dans toutes les directions sur des ennemis absolument improbables. Enfin, toujours dans l'ordre des artiodactyles, le yak bipède de **Ancipital** (1984) se déplace sur les murs et projette des objets divers et variés (des bananes entre autres) sur des pommes et des crânes volants.



Dropzone (Atari 400)



Raid on Bungeling Bay (C64)



Gridrunner (C64)



Attack of the Mutant Camels (Atari 400)



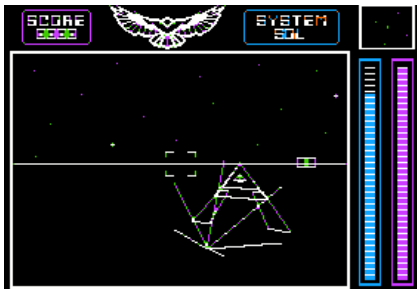
Revenge of the Mutant Camels (C64)



Ancipital (C64)

Les *shoot'em up* en 3D ne se permettent pas de telles fantaisies et restent très conventionnels. L'un des piliers du genre en arcade, l'illustre **Battlezone** d'Atari, est adapté sur micros en 1983. On y pilote un tank futuriste dans des décors en 3D fil de fer constitués de pyramides et de cubes, où les ennemis volants ou roulants ne tardent pas à apparaître. La même année sort **Stellar 7** (Software Entertainment Company°), de Damon Slye°, qui est tellement inspiré de **Battlezone** qu'on frôle le plagiat. Toujours dans la lignée de **Battlezone**, **Dimension X** (Synapse Software°, 1984) est réservé à l'Atari 400. Son paysage composé d'un grand damier bleu au sol et d'un horizon marron a déjà plus de caractère. Sa suite, **Sentinel**, parue la même année sur C64 cette fois, fait passer le joueur

dans le cockpit d'un vaisseau spatial. **Encounter !** (Novagen, 1983), de Paul Woakes°, offre les meilleurs graphismes, et l'action est rapide. Les possesseurs de ZX Spectrum qui veulent leur dose de combat spatial peuvent se rabattre sur **3D Starstrike** (Realtime Software, 1984), très proche du jeu d'arcade **Star Wars**. Toujours dans les airs, mais dans un avion de chasse, **Skyfox** (Electronic Arts°, 1984) ne peut pas être rangé avec les simulateurs proprement dits, car le maniement est simple et les combats ne laissent aucun répit. Ses décors en 3D surfaces pleines sont bien plus agréables à regarder que des pyramides en noir et blanc.



Stellar 7 (Apple II)



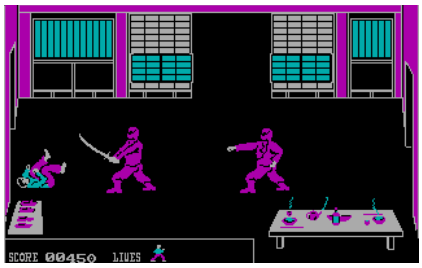
Dimension X (Atari 400)



Encounter ! (Atari 400)



Skyfox (Apple II)



Bushido (PC)

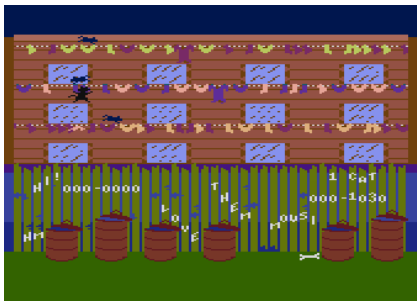


Karateka (Apple II)

Les premiers jeux d'arts martiaux apparaissent, tous leurs scénarios se situent en Extrême-Orient. **Bruce Lee**, bien sûr, mais aussi **Bushido** (Ebernel Enterprises, 1983), un des rares jeux d'action sortis uniquement sur PC à l'époque, et surtout l'illustrissime **Karateka** (Brøderbund°, 1984), de Jordan Mechner°. Le karateka en question doit délivrer la princesse Mariko des griffes du terrible Akuma. Il va devoir affronter les sbires d'Akuma, de plus en plus résistants et doués, ainsi que son faucon apprivoisé. **Karateka** est excellent à la base, mais c'est pour sa mise en scène qu'il est révolutionnaire : l'animation des personnages est remarquable, le progression du karateka dévoile petit à petit l'intérieur du palais d'Akuma, et les combats sont alternés avec des scènes montrant la princesse ou Akuma et ses sbires.

Plusieurs jeux ne rentrent pas dans les catégories définies ci-dessus et montrent bien que l'imagination des programmeurs n'a pas de limites. **Alley Cat** (Synapse Software°, 1983) retrace les différentes activités d'un chat de gouttière : escalader une palissade et des cordes à linge sans être touché par un chien, attraper un poisson rouge dans un bocal, chercher une souris dans un gros morceau de fromage. L'homme préhistorique de **B.C.'s Quest for Tires** (Sierra On-Line°, 1983) et **B.C. II : Grog's Revenge** (1984) se déplace sur une roue de pierre et doit esquiver les branches et coups de massue sur son trajet. Dans **Bozo's Night Out** (Taskset, 1984), il faut guider un poivrot

jusqu'à sa maison sans se faire attraper par la police. Comme **Alley Cat**, **Beach-Head** (Access Software°, 1983), de Bruce Carver°, est divisé en plusieurs phases, dont l'objectif est d'atteindre une forteresse sur une île : navigation entre des mines, attaque de croiseurs et d'avions au canon. Terminons avec deux adaptations, l'une de bande dessinée, l'autre de film. **Spy vs Spy** (First Star Software, 1984) est basé sur les deux espions ennemis qui ont fait les beaux jours du magazine *Mad*. Chaque joueur a sa moitié d'écran et fouille une maison pour trouver des objets avant de partir pour l'aéroport, tout en posant des bombes et des pièges pour retarder l'autre joueur. **Ghostbusters** (Activision°, 1984), la très attendue adaptation du blockbuster surprise de 1984, a été écrite par David Crane (l'auteur de **Pitfall !**). Les chasseurs de fantômes doivent effectuer plusieurs missions pour gagner de l'argent et améliorer leur voiture avant de pouvoir rejoindre le temple de Zuul pour le combat final. Sorti pour Noël 1984, **Ghostbusters** fut en son temps une des plus grosses ventes sur micros (plus de 250 000 exemplaires à l'époque selon Activision°).



Alley Cat (Atari 400)



B.C.'s Quest for Tires (Atari 400)



Bozo's Night Out (C64)



Beach Head (C64)



Spy vs Spy (Apple II)



Ghostbusters (C64)

Aventure

À la suite du succès de la trilogie **Zork**, la société Infocom° entre dans son âge d'or. La puissance de leur analyseur de syntaxe, la qualité littéraire de leurs scénarios et le soin apporté à leurs emballages en font une référence. Voici un échantillon représentatif de leur production au cours de ces deux années :

— **Suspended** de Michael Berlyn : un être humain en charge des systèmes vitaux d'une planète est réveillé après un repos cryogénique de cinq siècles, ce qui signifie qu'une alerte vient d'être déclenchée. Pour y remédier depuis le complexe souterrain où il est installé, il pilote à distance six robots, chacun doté d'un nom et d'une fonctionnalité : observer les environs, manipuler les ordinateurs, stocker des objets, capter les sons, sentir les courants électriques

et détecter les émissions magnétiques.

— **Planetfall** de Steve Meretzky° : la nouvelle recrue de la Patrouille Stellaire s'était vue assigner la tâche ingrate du passage de serpillière, mais l'explosion de son vaisseau l'a projetée à la surface d'une planète inconnue en compagnie de Floyd, un robot multifonctions doté des capacités mentales d'un enfant de huit ans.

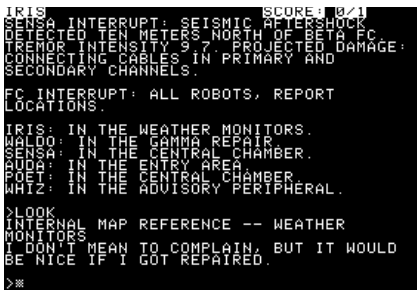
— **Enchanter** de Marc Blank° et Dave Lebling° : un apprenti sorcier a la lourde tâche de vaincre le démoniste Krill qui fait régner la terreur sur ses terres. Au cours de son aventure, il apprendra de nouveaux sorts sous la forme de nouvelles commandes à saisir dans l'interface.

— **Sorcerer** de Steve Meretzky° : la suite d'**Enchanter**. Le héros doit retrouver le nécromancien Belboz, le patron de la Guilde des Enchanteurs, qui a subitement disparu.

— **Suspect** de Dave Lebling° : un journaliste accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis doit prouver son innocence et retrouver le vrai coupable.

— **Cutthroats** de Michael Berlyn : un plongeur sous-marin est engagé par une bande de malfrats pour localiser un trésor dans une épave.

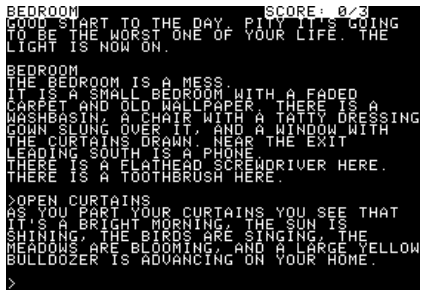
— **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** de Steve Meretzky° et Douglas Adams : l'adaptation du livre à laquelle son auteur a activement collaboré, c'est certainement le jeu le plus célèbre d'Infocom° avec le premier **Zork** (il se serait vendu à 350 000 exemplaires). L'esprit loufoque du livre est respecté à la lettre, et l'énigme du poisson de Babel a marqué nombre de joueurs par sa difficulté.



Suspended (Apple II)



Planetfall (Apple II)



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Apple II)

Alors que les jeux d'Infocom° sont toujours exclusivement textuels, les jeux alliant texte et images se multiplient. **Masquerade** (Phoenix Software, 1983) est une enquête policière dans laquelle l'image occupe les trois quarts de l'écran. Ne pas se fier à ses illustrations souvent humoristiques : **Masquerade** est bourré de fausses pistes et s'avère très difficile à terminer. L'éditeur promettait même une récompense de 1 000 $ au premier qui en viendrait à bout. **Eureka !** (Domark°, 1984) fait monter les enchères : c'est un chèque de 25 000 £ qui est promis au premier joueur qui appellerait au numéro de téléphone à reconstituer dans le jeu. Autre tendance perceptible : les adaptations d'œuvres littéraires deviennent plus fréquentes. Le meilleur exemple vient de Melbourne House° qui a obtenu les droits d'adaptation de l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Bien que la première version (ZX Spectrum) de **The Hobbit** date de 1982, c'est la version C64 qui est la plus mémorable grâce entre autres à sa musique d'introduction. L'analyseur syntaxique est de très bonne qualité et la narration est fidèle au livre de Tolkien (qui était offert dans la boîte). **The**

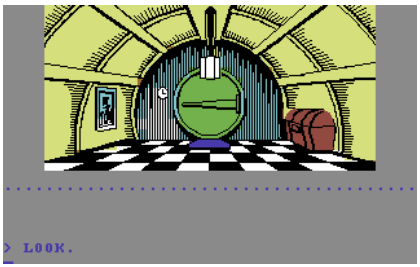
Hobbit a dépassé les 100 000 ventes en deux ans. **Sherlock** (Melbourne House°, 1984), du même auteur, est une aventure inédite de Sherlock Holmes. La société américaine Telarium s'est spécialisée dans les adaptations littéraires : **Fahrenheit 451** (1984) de Ray Bradbury, **Rendezvous With Rama** (1984) d'Arthur C. Clarke, ainsi qu'**Amazon** (1984), dont le scénario a été écrit par Michael Crichton. Plus original, **Murder on the Zinderneuf** (Electronic Arts°, 1983), de Jon Freeman° et Paul Reiche III, est une enquête policière à bord d'un ballon dirigeable. Elle a ceci de particulier que l'intrigue n'est pas prédéfinie. À chaque nouvelle partie, l'ordinateur choisit un coupable parmi les seize suspects, un mobile, et plusieurs fausses pistes. Il n'y a plus qu'à choisir son détective parmi huit, et l'enquête peut démarrer. L'interrogatoire se fait par un système de boutons pour choisir l'approche à adopter. Chaque détective a son caractère et donc des approches différentes, et certaines seront plus efficaces que d'autres face à un suspect précis. À la fin du temps réglementaire, l'ordinateur analyse votre façon de jouer (temps nécessaire à la résolution de l'enquête, nombre de preuves trouvées et de fausses accusations lancées) et vous attribue un score.



Masquerade (Apple II)



Eureka ! (C64)



The Hobbit (C64)



Fahrenheit 451 (Apple II)



Murder on the Zinderneuf (Atari 400)



The Dark Crystal (Apple II)

L'éditeur précurseur en matière d'aventures graphiques, Sierra On-Line°, achève sa série *Hi-Res Adventure* avec **The Dark Crystal** (1983), l'adaptation du film de Jim Henson, avant de révolutionner à nouveau le genre l'année suivante. Dans **King's Quest** (1984), de Roberta Williams°, le chevalier Sir Graham doit retrouver les trois trésors perdus de Daventry (un bouclier, un miroir et un coffre). Le moteur de jeu conçu par Sierra°, l'AGI (*Adventure Game Interpreter*), affiche des graphismes animés sur presque tout l'écran. Le personnage que l'on incarne est visible et peut être déplacé au clavier. Les textes et les ordres saisis par le joueur sont affichés en bas de l'écran. Bien sûr, la faible résolution de l'image n'offre pas les mêmes possibilités que le texte, et l'imagination est un peu moins sollicitée, mais le spectacle qui s'offre aux yeux du joueur parvient à compenser cette perte.

Tous les jeux présentés ici nécessitent un bon niveau d'anglais pour être appréciés. Aucun d'eux



King’s Quest (Apple II)



Paranoïak (Apple II)

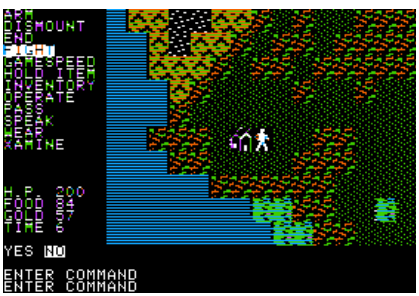


Le Diamant de l’île maudite (Oric Atmos)

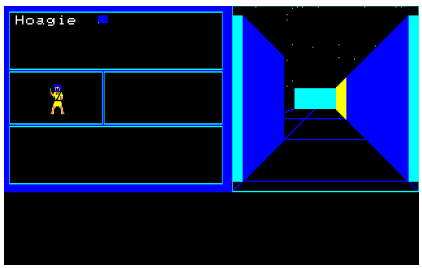
n’a été traduit en français, d’une part parce qu’aucun distributeur n’en a pris la peine, et d’autre part parce qu’il est bien plus difficile de traduire un jeu d’aventure textuel qu’un simple livre. Il faudrait ré-écrire l’analyseur syntaxique pour tenir compte des constructions grammaticales locales. Heureusement, deux éditeurs français commencent à combler ce manque. Après avoir programmé **Le Vampire fou** (1983) seul avec son Apple II, Jean-Louis Le Breton a fondé Froggy Software et écrit **Paranoïak** et **Epidémie**, tous deux sortis en 1984. La pochette de **Paranoïak** a été dessinée par Jean Solé (un des auteurs de *Superdupont*) ; cette collaboration se prolongera à l’avenir. L’autre éditeur est Loriciels°, qui publie **Le Manoir du docteur Genius** (1983) et **Le Diamant de l’île maudite** (1984). Les textes et l’analyseur de syntaxe de ces logiciels sont souvent succincts, mais cela ne les empêche pas d’être amusants.

Jeux de rôle

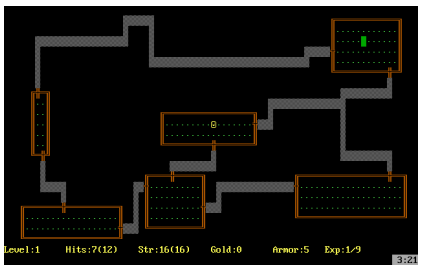
Cette période n’offre pas de grands chamboulements en matière de jeux de rôle. En 1983 sortent les troisièmes volets de **Wizardry** et **Ultima**. **Wizardry : Legacy of Llylgamyn** (Sir-Tech°) ne montre pas d’évolution notable. Une fois de plus, il faut utiliser l’équipe créée avec le premier épisode, et cette fois l’alignement a son importance. Certaines zones ne sont accessibles qu’aux personnages bons, d’autres aux personnages diaboliques. **Exodus : Ultima III** (Origin°), lui, est plus novateur. Ce n’est plus un aventurier seul, mais une équipe d’aventuriers qui revient sur Sosaria pour arrêter Exodus, l’enfant du sorcier Mondain qui cherche à venger la mort de son père. **Ultima III** clôt la première trilogie de la série, baptisée *The Age of Darkness*. **Questron** (SSI°, 1984) ressemble comme deux gouttes d’eau à **Ultima II**. **The Black Onyx** (Bullet-Proof Software, 1983) est le premier jeu de rôle japonais sur micros ; il ressemble à **Wizardry**, avec des couleurs et



Questron (Apple II)



The Black Onyx (PC-88)



Rogue (PC)

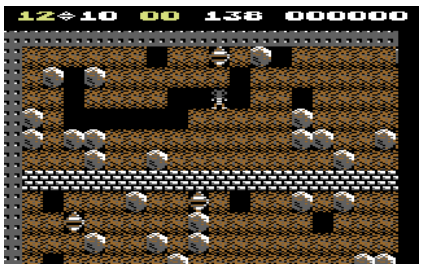
de petits personnages pour représenter les protagonistes. Enfin, **Rogue** a été écrit sous Unix en 1980, mais il n'a été adapté sur PC qu'en 1984. Son synopsis est simple (il faut retrouver l'amulette de Yendor), et les labyrinthes sont régénérés à chaque partie, mais c'est son aspect visuel qui tranche avec ses concurrents : au lieu de graphismes, les murs, objets et monstres sont représentés par des caractères ASCII. C'est sobre mais cela ne nuit guère à l'intérêt du jeu, qui est idéal pour des parties courtes, et sa durée de vie est quasi-infinie. L'idée des caractères ASCII sera copiée par plusieurs jeux à l'avenir.

Réflexion

Bonne nouvelle : il n'y a plus besoin de maîtriser les échecs pour pouvoir se creuser la cervelle devant son ordinateur. Les programmeurs commencent en effet à découvrir les possibilités offertes par les micros pour créer de nouveaux types de casse-tête. Ce sont tout de même les échecs qui ont fourni les bases du premier bijou du genre. Une partie d'**Archon** (Electronic Arts°, 1983) ressemble à première vue à une partie d'échecs, si ce n'est que l'échiquier fait neuf cases de côté. Les deux camps opposés sont la lumière et les ténèbres, ils ont des pièces différentes et dotées de caractéristiques propres. Les deux camps ont également un sorcier capable de lancer des sorts pour soigner, ressusciter ou téléporter une pièce. L'échiquier n'est pas uniquement noir et blanc, certaines cases peuvent être grises, noires ou blanches et changent de couleur à chaque coup. Enfin, lorsqu'une pièce en attaque une autre, cela donne accès à une phase d'action au cours de laquelle les deux pièces s'affrontent. Un joueur doué peut très bien battre une pièce plus forte que la sienne. De plus, la couleur de la case sur laquelle a lieu le combat avantage la pièce de la même couleur et pénalise l'autre pièce. Pour gagner la partie, il suffit de prendre le contrôle de cinq cases précises (les milieux de chaque bord plus le centre) ou d'éliminer toutes les pièces adverses. **Archon** est original, bien pensé, avec beaucoup de stratégies possibles pour vaincre. Sa suite, nommée **Adept** et sortie l'année suivante, propose un plateau plus grand (quinze cases sur neuf) et de nouvelles règles qui font la part belle à l'invocation de créatures.



Archon (Apple II)



Boulder Dash (C64)



Zenji (C64)

Rockford, le mineur de **Boulder Dash** (First Star Software, 1984), doit creuser des tunnels dans des caves pour ramasser tous les diamants qui s'y trouvent. Ce serait facile sans ces satanés rochers qui chutent lorsqu'un espace vide se forme sous eux. Un empilement de rochers est particulièrement instable et dangereux. Très rapidement, les choses se corsent : il faut souvent effectuer une série de mouvements très précise pour dégager un diamant sans être écrasé ou bloqué. Infernal, mais addictif. Dans **Zenji** (Activision°, 1984), c'est un visage coincé dans un labyrinthe que l'on contrôle. Les couloirs reliés à une pièce génératrice d'énergie sont verts, les autres sont gris. Le

visage peut faire pivoter la pièce du labyrinthe sur laquelle il se trouve et doit colorer tous les couloirs en vert. Le temps est limité, et au bout de quelques niveaux, des flammes dont le contact est mortel se déplacent dans les couloirs. Comme tout bon jeu de réflexion, **Zenji** est simple à comprendre, mais difficile à terminer.

Simulation

Grâce aux progrès effectués en matière de calcul 3D, la famille des simulateurs s'agrandit. Ces progrès se reflètent parfaitement dans **Flight Simulator II** (subLOGIC°, 1983), qui représente un pas de géant en la matière. C'est un Piper 181 Cherokee Archer que l'on pilote désormais. Les indicateurs et voyants en tous genres couvrent la moitié inférieure de l'écran. La vue 3D est maintenant en couleurs, avec un sol vert, des montagnes, quelques objets au sol, une météo variable et un ciel dont la couleur change avec l'heure. Quatre zones sont modélisées (New York, Chicago, Seattle, Los Angeles), avec plus de 80 aéroports. Le modèle de vol atteint un niveau de réalisme encore inédit. Il faut toutefois de nombreuses heures d'entraînement pour bien maîtriser les subtilités du pilotage. **Solo Flight** (MicroProse°, 1983), de Sid Meier°, est moins riche et propose moins d'aéroports, mais il est beaucoup plus simple à prendre en main, et l'idée de livrer du courrier dont le poids fait varier le comportement de l'avion est fort bien trouvée.



Flight Simulator II (Apple II)



Solo Flight (Atari 400)



Hellcat Ace (Atari 400)

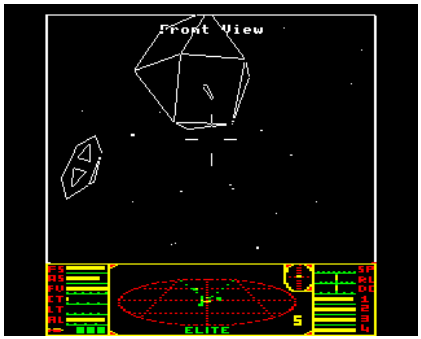
L'aviation civile, c'est bien, mais le combat aérien, c'est autre chose ! Le jeune éditeur MicroProse° y consacre ses premières productions. **Hellcat Ace** (1983) et **Spitfire Ace** (1984), de Sid Meier° également, sont très simplistes, les avions ne sont pas vraiment en 3D. **MIG Alley Ace** (1983), d'Andy Hollis°, leur ressemble mais offre une option remarquable : le jeu à deux sur le même ordinateur. L'écran est divisé en deux horizontalement, avec un cockpit sur chaque moitié. Les sept missions de **F-15 Strike Eagle** (1984) sont plus difficiles à accomplir : il y a des batteries antiaériennes à bombarder en plus des avions à abattre, les armes sont en nombre limité, tout comme le carburant. Le cockpit est divisé en trois écrans affichant une carte, un radar et le stock d'armes. **F-15 Strike Eagle** est le premier très gros succès de MicroProse° (500 000 copies vendues). **The Dam Busters** (U.S. Gold°, 1984) se rapproche davantage d'un jeu d'arcade qu'un simulateur de bombardier, le pilotage n'est pas très complexe, c'est le tir sur les avions ennemis et le largage de la bombe en pleine nuit qui forment le cœur du programme. Si l'on écarte les simulateurs d'aviation, il ne reste plus grand-chose à se mettre sous la dent, hormis **GATO** (Spectrum HoloByte°, 1984), un simulateur de sous-marin, et **Clipper** (Program Design), un jeu de navigation.



F-15 Strike Eagle (Atari 400)



GATO (PC)



Elite (Acorn BBC)

Trop riche pour être un simple jeu d'action en 3D, trop accessible pour être un jeu d'exploration sophistiqué, c'est dans la rubrique « Simulation » qu'il faut se résoudre à ranger **Elite** (Acornsoft, 1984) faute de mieux, car ce logiciel défie les classifications. **Elite** est un jeu de commerce et d'exploration spatiale sans objectif clair, ni fin. Aux commandes de votre vaisseau, le Cobra Mark III, que vous avez reçu en héritage, vous pouvez poursuivre la carrière de votre choix : commerçant, contrebandier, foreur d'astéroïdes. Une fois que vous vous êtes téléporté à proximité d'une planète, toute l'action est vue du cockpit : la vue en 3D fil de fer affiche la planète en question, un soleil, des vaisseaux et une station spatiale qui propose divers biens à vendre. Pour gagner de l'argent, il suffit d'acheter des biens pour les revendre plus cher ailleurs, ou bien d'attaquer des vaisseaux pour s'emparer de leur cargaison. Tous les actes malveillants seront inscrits dans le casier associé au vaisseau, et la police n'hésitera pas à l'attaquer si elle le repère ! Pour encourager le joueur à ne pas rester dans le même secteur, des missions spéciales sont proposées dans certaines bases. L'univers d'**Elite** est composé de plusieurs centaines de planètes, chacune ayant ses caractéristiques géographiques, politiques et commerciales. Pour parvenir à cet exploit sur l'Acorn BBC, David Braben° et Ian Bell ont utilisé les propriétés de la suite de Fibonacci, une suite de nombres non-aléatoires obtenue à partir de deux nombres de départs. Chaque planète a un indice propre, et les chiffres correspondants à cet indice dans plusieurs suites de Fibonacci représentent chacune de ses caractéristiques. En régénérant ces suites à chaque chargement du programme, on peut ainsi recréer le même univers sans avoir à le stocker sur cassette. **Elite** a rapidement dépassé tous les records de ventes pour l'Acorn BBC. C'est Firebird° qui a obtenu les droits d'adaptation sur les autres formats. Au total, **Elite** s'est vendu à plus de 600 000 exemplaires. Que ce soit la musique du *Beau Danube bleu* en introduction, l'approche toujours délicate de l'entrée d'une station spatiale, les attaques des redoutables vaisseaux Targoid ou l'accès au statut suprême d' « élite », l'univers d'**Elite** a marqué une génération de joueurs et en a fait un des jeux primordiaux des années 80.

Sport

C'est au tour des jeux de sport de sortir petit à petit. À vrai dire, on aurait pu inclure cette rubrique dans le chapitre précédent, mais elle n'aurait présenté qu'**Olympic Decathlon** (1982), un jeu d'épreuves sportives d'une petite société appelée Microsoft. Le catalogue est maintenant plus étoffé, mais qu'on ne se réjouisse pas trop vite : à cause de la faible puissance des microprocesseurs, il est impossible d'animer des équipes entières. Les rares jeux de football publiés ne comptent donc

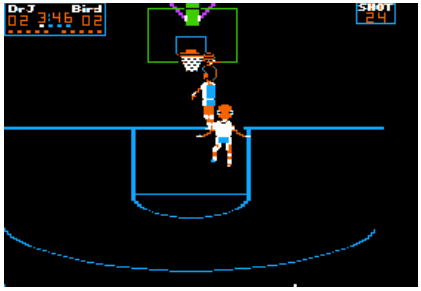
que sept ou huit joueurs par équipe. **International Soccer** (Commodore Electronics, 1983), d'Andrew Spencer°, affiche une vue de côté fort convaincante sur C64, mais le choix de la couleur du maillot est la seule et unique option disponible. **Match Day** (Ocean°, 1984), de Jon Ritman°, propose à peu près la même chose sur ZX Spectrum. La réduction du nombre de joueurs est une astuce qui fonctionne mieux avec le basketball, comme l'a prouvé **One-on-One** (Electronic Arts°, 1983) d'Eric Hamond. Comme son nom l'indique, seuls deux joueurs sont opposés sur une moitié de terrain. Les deux joueurs en question sont Julius Erving et Larry Bird ; à ce propos, **One-on-One** est le premier jeu parrainé par des célébrités. L'animation est tout à fait correcte et le jeu compte quelques petites touches sympathiques comme un ralenti après certains paniers ou un arbitre qui vient parfois siffler une faute. En revanche, le hurlement qui fait office de public aurait pu être évité. Le baseball est lui aussi à l'honneur avec **Microleague Baseball** (Microleague, 1984). Le sport le plus simple à reproduire est un sport calme avec un seul joueur, pratiquement sans animation : le golf. Pas moins de cinq programmes voient le jour en 1983 : **Fore !** (Epyx°), **Championship Golf** (Hayden Software), **Hi-Res Golf 2** (Avant-Garde), **Tournament Golf** (Avalon Hill) et **Professional Tour Golf** (SSI°). Ils présentent les greens en vue aérienne, seul **Fore !** affiche des couleurs en fonction du type de terrain. **Tournament Golf** est le plus sophistiqué, car il montre un personnage en fil de fer à chaque coup pour aider le joueur à doser son tir.



International Soccer (C64)



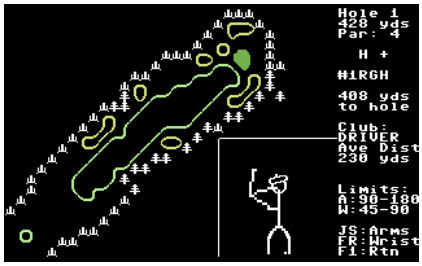
Match Day (ZX Spectrum)



One on One (Apple II)



Microleague Baseball (Apple II)



Tournament Golf (C64)



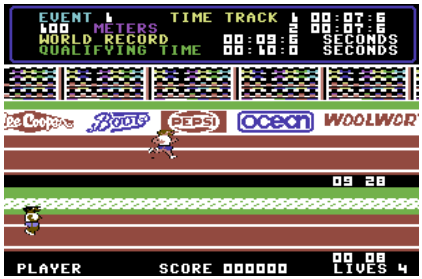
Pitstop II (C64)

Les courses de Formule 1 ne sont pas oubliées. **Pitstop** (1983) et **Pitstop II** (1984) présentent une vue à l'arrière de la voiture. Le deuxième volet est plus mémorable grâce à sa vue plus rapprochée et à la possibilité de jouer à deux sur un écran scindé horizontalement. **Revs** (Acornsoft, 1984), de Geoff Crammond°, est encore plus impressionnant et pose véritablement les bases des simulateurs de Formule 1. Cette fois, on se trouve au volant du bolide. Tourner ne fait pas simplement dévier la voiture sur le côté, on peut faire demi-tour et circuler dans n'importe quel sens. Les différentes vitesses sont gérées, et le moindre accrochage peut mettre fin à la course.

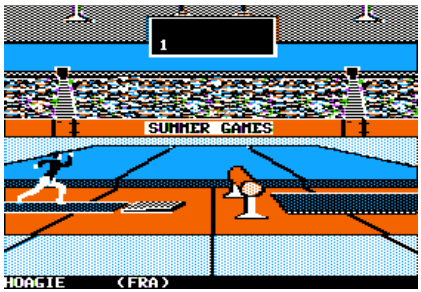
Même le réglage de l'angle des ailerons est possible ! Bien qu'il ne propose qu'un seul circuit, **Revs** s'est vendu à 30 000 exemplaires sur BBC Micro, un chiffre que seul **Elite** a dépassé.



Revs (Acorn BBC)



Daley Thompson's Decathlon (C64)



Summer Games (Apple II)

Enfin, il reste les jeux multi-épreuves. En 1984, année des jeux olympiques, sortent **Track & Field** (Atari), **HesGames** (Hesware) et **Daley Thompson's Decathlon** (Ocean°), composés de six à dix épreuves, dont le 100 mètres et le saut en longueur. Dans ce type de jeu, pour arriver en tête d'une course, il faut généralement secouer latéralement le *joystick* le plus régulièrement possible. Certaines manettes supportent mal ce traitement de choc ! Mais s'il ne faut en retenir qu'un, ce sera sans nul doute **Summer Games** (Epyx°) et ses huit épreuves : course, relais, relais 4x400m, natation 100m nage libre, plongeon acrobatique, saut à la perche, saut de cheval et skeet (tir aux pigeons d'argile). Ce programme prend toute sa dimension à plusieurs : jusqu'à huit joueurs peuvent participer tour à tour et comparer leurs performances. Chacun choisit sa nationalité, un extrait de l'hymne national du gagnant est interprété à la fin d'une épreuve.

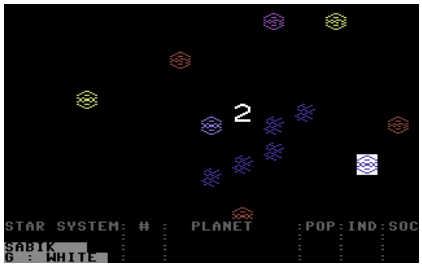
Stratégie et exploration

SunDog : Frozen Legacy (FTL°, 1984) est, avec **Elite**, un des premiers jeux d'exploration spatiale qui vont ouvrir de nouveaux horizons au genre. Curieusement, leurs scénarios ont le même point de départ : vous héritez d'un vaisseau spatial, baptisé ici SunDog. Cette fois, votre but n'est pas de devenir riche ou de conquérir la galaxie, mais de fonder une colonie : trouver un emplacement, y stocker des vivres et des outils, et enfin localiser les colons. Le premier écran est une vue du SunDog : on peut s'y promener, avoir un détail des stocks et de ses composants électroniques. Le tableau de bord permet de téléporter le SunDog d'un système stellaire à l'autre, de s'approcher d'une planète et de s'y poser. Une fois au sol, une autre vue représente la ville et ses petits bâtiments. On peut alors se rendre chez un mécanicien pour réparer le vaisseau et faire le plein, ou dans un bar pour obtenir des renseignements. L'univers de jeu est très vaste, les rencontres nombreuses et pas toujours amicales, et on peut passer un temps considérable à explorer les planètes pour le plaisir, et même à s'y perdre si on n'a pas pris soin de noter les coordonnées de son vaisseau ! Tel quel, **SunDog** serait déjà fabuleux, mais Bruce Webster et Wayne Holder ont développé une interface remarquable. Tout se fait au *joystick* en choisissant les commandes à l'écran. Lorsqu'on entre dans un magasin, une petite fenêtre s'affiche pour en montrer l'intérieur ainsi que les commandes possibles ; du jamais vu sur Apple II. Que ce soit cette version ou celle pour Atari ST sortie l'année suivante, **SunDog** n'a pas rencontré un gros succès commercial, mais ceux qui y ont joué sont unanimes : c'est une pure merveille très en avance sur son temps. Alors que

SunDog et **Elite** privilégient l'exploration de l'univers et le commerce, d'autres logiciels plus stratégiques mettent l'accent sur la conquête spatiale. Les deux **Cosmic Balance** de SSI°, sortis respectivement en 1982 et 1984, sont deux logiciels complémentaires : le premier se concentre sur les combats spatiaux tactiques, avec un outil pour concevoir en détail ses propres vaisseaux, le deuxième gère toute la partie « conquête » : production d'équipement, commerce, envoi de vaisseaux éclaireurs et création de colonies. On peut utiliser les deux jeux indépendamment, ou utiliser le moteur de **Cosmic Balance** pour exécuter les combats qui interviennent en cours de partie de **Cosmic Balance II**. **Universe** (Omnitrend Software, 1984) est consacré lui aussi à l'exploration, à l'achat de marchandises et de vaisseaux et aux combats spatiaux, mais son interface est quasi-exclusivement textuelle, et les parties sont considérablement alourdies par les incessants changements de disquettes (cinq au total). Le standard de la conquête spatiale pour cette période reste **Reach for the Stars** (SSG°, 1983), le premier programme réunissant Roger Keating° et Ian Trout°, sur C64. Les fonctionnalités essentielles sont présentes : à chaque tour, il faut organiser l'expansion, l'amélioration et la défense des colonies, la découverte de nouvelles technologies, la création et l'envoi de vaisseaux éclaireurs, de vaisseaux de combat et de navettes de transport, et les combats contre les appareils ennemis. **Reach for the Stars** peut accueillir jusqu'à quatre joueurs, qui donnent leurs ordres l'un après l'autre.



SunDog (Apple II)



Reach for the Stars (C64)



M.U.L.E. (C64)

Un autre jeu traite de la colonisation spatiale, cette fois sur un ton plus léger. **M.U.L.E.** (Electronic Arts°, 1983), cosigné par Dan Bunten°, nous envoie sur la planète Irata, où quatre extraterrestres projettent de faire fortune à la manière des chercheurs d'or. La carte de la planète est divisée en 44 parcelles (plus une ville au centre) qui peuvent contenir quatre types de matières premières : nourriture, énergie, smithore (un minerai) et crystite (un minerai plus rare et fragile mais très précieux). Une partie est divisée en tours, eux-mêmes divisés en trois phases. La première phase est le mouvement : chaque joueur a droit à une parcelle qu'il sélectionne « au vol ». Il a ensuite un peu de temps pour aller dans la ville. Il peut passer au pub pour occuper le reste du temps autorisé à gagner un peu d'argent au jackpot, ou acheter une M.U.L.E. (*Multiple Use Labor Element*), une sorte de mule électrique capable d'extraire des matières premières, la spécialiser dans un des quatre types de production et la placer sur une de ses parcelles. La deuxième phase est la production : en fonction de divers facteurs, chaque mule produit une certaine quantité de matières. La troisième phase est le commerce : pour chaque type de marchandise, les joueurs voient leur stock diminué de leur consommation personnelle, puis les acheteurs et vendeurs tentent de s'entendre sur un prix en temps limité. Beaucoup de paramètres entrent en jeu. Les races d'extraterrestres ont des spécificités : certaines commencent avec plus d'argent, d'autres sont plus rapides et peuvent faire plus de choses pendant la phase de mouvement. Les parcelles sont plus ou

moins fertiles (une rivière augmente la production de nourriture, par exemple). La nourriture, l'énergie et le smithore sont indispensables à la survie sur Irata, une pénurie peut des avoir des conséquences dramatiques. Enfin, certains événements, comme les attaques de pirates ou de parasites, peuvent renverser le cours de la partie. Bien qu'il soit possible d'y jouer seul, **M.U.L.E.** a été conçu pour jouer à plusieurs, et peut être considéré comme le premier jeu de stratégie multijoueurs simple d'accès (tout se fait au *joystick*). Les négociations deviennent alors endiablées, chaque joueur cherche à ruiner les autres à tour de rôle sans mettre la colonie en péril. **M.U.L.E.** ne s'est vendu qu'à 30 000 exemplaires environ, mais il a été abondamment piraté et a immédiatement acquis une popularité considérable aux États-Unis, particulièrement chez ceux qui avaient l'occasion d'y jouer en famille ou entre amis. **M.U.L.E.** est devenu un des jeux les plus légendaires sur C64 et Atari, et depuis sa sortie, il est régulièrement cité comme un précurseur du mode multijoueurs et comme un modèle de jouabilité parfaitement dosée.

Après neuf mois de travail, Dan Bunten° et son équipe accouchent d'un autre classique. **The Seven Cities of Gold** (Electronic Arts°, 1984) retrace l'épopée des conquistadores partis conquérir les océans. Après avoir rencontré la reine d'Espagne, le voyage débute. Le stock de vivres doit être surveillé attentivement, tout comme la profondeur de l'océan si l'on ne veut pas voir ses bateaux s'échouer. Une fois qu'un nouveau continent est découvert, il n'y a plus qu'à l'explorer. On tombera rapidement sur des autochtones, parfois accueillants, parfois hostiles. Il faut alors apprendre à communiquer avec eux, puis commercer, ou utiliser la force à ses risques et périls. Il reste alors à rentrer en Espagne avec assez de nourriture pour survivre et autant de richesses que la cale peut en contenir, recevoir les honneurs de la reine, et repartir à la conquête de nouveaux mondes. En début de partie, on peut choisir de jouer sur la planète Terre, ou dans un monde généré automatiquement et inconnu à l'avance. Ici encore, la durée de vie et les options offertes sont remarquables pour un jeu conçu à la base sur Atari (la version la plus complète) et C64. Et cette fois, le succès est au rendez-vous (100 000 exemplaires vendus).



The Seven Cities of Gold (Atari 400)



Kaiser (C64)



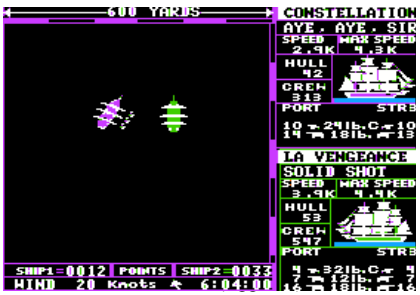
Lords of Midnight (ZX Spectrum)

The Seven Cities of Gold marque l'arrivée de jeux de stratégie qui s'écartent du thème de la science-fiction. Toujours sur Atari, **Excalibur** (Atari, 1983) reprend des éléments de **Eastern Front** et **Legionnaire**, mais cette fois dans l'univers de la Table Ronde, avec de la magie et des territoires à gérer. **Kaiser** (Ariolasoft, 1984), le pionnier des jeux d'économie à l'allemande, parvient à réunir plusieurs domaines sur un petit nombre d'écrans : commerce (achat de parcelles, négoce de céréales), politique (taxes, système judiciaire), architecture (achat de bâtiments, agrandissement du palais), défense (recrutement de soldats et de mercenaires, attaque des territoires concurrents).

Jusqu'à neuf joueurs peuvent s'y affronter tour à tour. Sur ZX Spectrum, le plus important du genre est sans conteste **Lords of Midnight** (Beyond, 1984), de Mike Singleton°. Le scénario est plus qu'inspiré de celui du *Seigneur des anneaux*. Pour vaincre Doomdark le roi sorcier, trois chemins sont proposés au joueur : aller voler l'anneau de lune, pour une partie entre aventure et jeu de rôle, renverser les forces de Doomdark, ou les deux simultanément. Pour résister à Doomdark, il faut traverser la contrée de Midnight, recruter des troupes et des seigneurs de guerre, les envoyer attaquer des citadelles ennemies ou protéger les leurs. De nombreuses stratégies sont possibles. Le plus surprenant dans **Lords of Midnight** est sa vue subjective dynamique. À chaque point de la carte, en fonction de la direction à laquelle on fait face, l'ordinateur recalcule le paysage pour afficher les éléments visibles (montagnes, forêt, troupes, citadelles) à la bonne échelle. Cette technologie appelée *landscaping* permet d'afficher 32 000 vues différentes, un exploit pour le modeste ZX Spectrum. La sensation d'exploration n'en est que plus grande.

Wargames et stratégie tactique

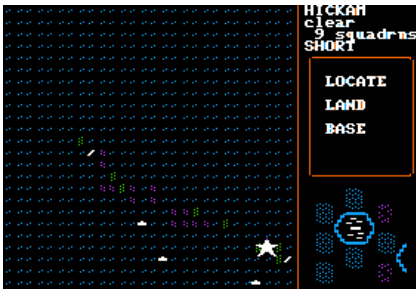
Avalon Hill, le leader du wargame, commence à être dépassé. Un autre éditeur de wargames de table, Simulations Canada, fait son entrée sur le marché micro-ludique avec entre autres **Grey Seas, Grey Skies** et **Fall Gelb**. Mais c'est désormais SSI° qui domine la situation, en quantité comme en qualité. Une douzaine de programmes voient le jour en deux ans, comme **Germany 1985** (1983), de Roger Keating°, ou **Broadsides** (1983), un jeu de combats navals à l'ère napoléonienne de très bonne facture. Sur cette douzaine de jeux, plusieurs sont l'œuvre d'un même jeune programmeur, Gary Grigsby°, qui fait preuve d'un grand souci du détail et d'une bonne maîtrise de la programmation. Ainsi, dans **North Atlantic '86** (1983), les deux camps (américains et soviétiques) ont chacun plusieurs modèles d'avions et de véhicules aux caractéristiques distinctes. Dans **War in Russia** (1984), qui couvre l'opération Barbarossa, de nombreux facteurs comme l'approvisionnement sont pris en compte. Il est possible de créer de nouvelles unités, pour les envoyer au front en remplacement des unités endommagées, et de construire des usines pour produire des armes et des véhicules. **Carrier Force** (1983) applique un autre facteur important mais très difficile à modéliser dans les wargames de table : les renseignements limités (*limited intelligence*), autrement dit les informations dont on dispose sur l'armée ennemie. Combien a-t-elle d'unités ? Quelles sont les chances qu'une unité en repère une autre en cours de déplacement ? De quand date le dernier repérage et combien de temps peut-il être considéré comme fiable ? Le brouillard de guerre permet de simuler en partie ces limites. **Carrier Force** reproduit plusieurs batailles de la guerre du Pacifique. Il faut envoyer des avions en reconnaissance depuis les bases



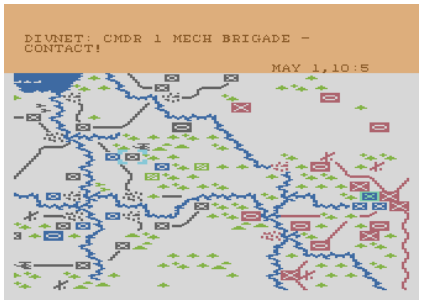




terrestres ou les porte-avions, puis attaquer les unités ainsi détectées. Chaque avion peut suivre un itinéraire précis et consommer plus de points de déplacement pour examiner un secteur plus en détail. La météo peut évidemment perturber les repérages. Sur le même sujet, **Carriers at War** (SSG°, 1984) est encore plus détaillé et son système de jeu est bien plus souple. Cette fois, la partie ne se déroule plus en tours, mais en temps accéléré, que l'on peut faire avancer par tranche horaire ou stopper dès que de nouvelles informations sont arrivées.



Carriers at War (Apple II)



NATO Commander (Atari 400)



The Ancient Art of War (Apple II)

NATO Commander (MicroProse°, 1983) est la première incursion de Sid Meier° dans ce domaine. Sur fond de Troisième Guerre Mondiale entre les forces de l'Ouest et l'URSS, les unités se déplacent en temps réel. Ce scénario plus moderne autorise le recours à des hélicoptères et même à la frappe nucléaire. **The Ancient Art of War** (Brøderbund°, 1984) mérite une attention particulière. Le joueur y dirige sur une carte des troupes constituées de trois types d'unités : barbares, chevaliers et archers. Lorsque deux troupes ennemies se rencontrent, le combat se déroule en temps réel. Le style de jeu de l'ordinateur peut être choisi parmi huit combattants célèbres ou fictifs. **The Ancient Art of War** est graphiquement plus attrayant que la plupart des wargames et sa durée de vie est renforcée par un éditeur de scénarios.

Les Inclassables

Il existe des logiciels qui se jouent tellement des conventions qu'on ne sait pas où les ranger. C'est le cas de **Deus Ex Machina** (Automata U.K. Limited, 1984), sur ZX Spectrum. Ce programme conte la genèse d'un organisme humain au sein d'un super-ordinateur. Il n'y a pas vraiment de but, et les interactions sont limitées. Deux cassettes sont fournies dans la boîte : le logiciel, et une cassette audio avec la bande-son, constituée de chants et de discours, à lire sur un magnétophone pendant la partie. **Deus Ex Machina** n'est pas passé inaperçu parmi les utilisateurs anglais de ZX Spectrum et a valu à son auteur, Mel Croucher, une réputation de Frank Zappa de la micro (une influence qu'il revendique totalement).



1985-1986

Nous voici à l'apogée de l'ère des micro-ordinateurs 8 bits. Aux États-Unis, pas de gros soubresauts : les Atari XL prennent tant bien que mal la relève des Atari 400/800, les ventes de l'Apple II reculent pendant que le C64 se vend comme des petits pains. En Europe, en revanche, le marché du micro-ordinateur, plein boom, devient très fluctuant : des modèles disparaissent, d'autres tentent de leur succéder, la plupart connaissent un échec cuisant. En France tout particulièrement, ces micros sont devenus l'objet de la curiosité des médias et des pouvoirs publics. Certes, l'utilité familiale de ces ordinateurs est toute relative. Bien qu'elles servent souvent de prétexte pour acheter un micro, les applications éducatives et bureautiques sont encore assez pauvres. Les résolutions graphiques ne permettent pas de dessiner correctement. Quant à la musique, seul le C64 a un processeur sonore digne de ce nom. Bref, comme l'a pertinemment remarqué (à sa manière) le magazine *Hebdogiciel* dans son tonitruant article « Désolé mais l'informatique, c'est de la merde », un micro-ordinateur domestique, c'est fait pour jouer et apprendre à programmer. Et pourtant, les mots « informatique » et « logiciel » sont à la mode, les vocations naissent chez les jeunes et les particuliers, le gouvernement français lance le plan « Informatique pour tous » pour initier les écoliers à la programmation. Thomson profite grandement de ce plan pour écouler ses MO5, tandis que Matra jette l'éponge. Et c'est également en Europe qu'a eu lieu le dernier gros bouleversement du marché 8 bits, un peu plus tôt.

En 1984, Amstrad (Alan Michael Sugar TRADing, du nom de son fondateur) n'était encore qu'un fabricant de matériel hi-fi. Les voir fabriquer à leur tour un micro-ordinateur n'avait rien d'étonnant, et la méfiance était de rigueur. Pourtant, l'Amstrad CPC 464 a plus d'un tour dans son sac. Il n'est formé que d'un bloc noir assez large avec le clavier à gauche et le lecteur de cassettes à droite. Grâce à un nombre de câbles réduit au strict minimum, l'installation est à la portée du débutant. Techniquement, le CPC 464 se situe entre le ZX Spectrum et le C64. L'affichage exploite une palette de 27 couleurs, plus chatoyantes que celles du C64, en trois modes sans contrainte de blocs : 640*400 en deux couleurs, rarement utilisé, 320*200 en quatre couleurs, qui peut donner d'excellents résultats si les couleurs sont judicieusement choisies, et 160*200 en seize couleurs, le plus courant. Son argument de poids est son prix : il est vendu 249 £ (2990 francs) avec un moniteur monochrome ou 359 £ (4490 francs) avec un moniteur couleur. Les C64 et ZX Spectrum sont moins chers mais vendus sans écran. C'est une excellente nouvelle pour les familles qui ne veulent pas voir leur unique poste de télévision occupé en permanence par un apprenti programmeur. Le CPC est commercialisé en juin 1984 en Angleterre et en octobre en France. C'est un raz-de-marée instantané, les magasins sont régulièrement en rupture de stock. L'année suivante, les CPC 664 et

6128 sont mis en vente. Ils disposent respectivement de 64 et 128 ko de RAM, et le lecteur de cassettes est remplacé par un lecteur de disquettes 3', un format inédit à l'époque. Le fabricant de disquettes n'arrive plus à suivre la demande. Même la production de CPC a des ratés, et plusieurs vendeurs français ne reçoivent pas à temps les CPC commandés pour la fin d'année 1985. Le CPC ne conquiert pas toute l'Europe ; en Allemagne, où il porte le nom de Schneider CPC, il se vend correctement, mais il est largement devancé par le C64. En revanche, il fait un malheur au Royaume-Uni et en Espagne, et c'est en France qu'il fait la percée la plus impressionnante. Sous la direction de Marion Vannier, la branche française d'Amstrad vend les CPC dans les réseaux de grande distribution et le catalogue de la Redoute, alors que les autres micros sont souvent cantonnés dans les magasins d'informatique. C'est également la branche française qui a l'idée d'utiliser un crocodile comme mascotte, contre l'avis de la maison-mère. Le croco Amstrad va pourtant devenir une des mascottes publicitaires les plus célèbres des années 80. Enfin, le CPC a bénéficié de bonnes critiques, notamment celle d'*Hebdogiciel* qui insistait sur l'excellente qualité de son BASIC. Les résultats sont là : sur les trois millions de CPC qui se seront écoulés en huit ans, le tiers a été vendu en France, dont 150 000 pour la seule année 1985 (à titre de comparaison, le parc français de C64 était estimé cette année-là à 200 000 machines) et plus de 200 000 en 1986 (soit un sixième des ventes mondiales). L'Apple II et le C64 aux États-Unis, le ZX Spectrum et l'Amstrad CPC en Grande-Bretagne, le PC-88 et le MSX au Japon : nous avons maintenant les six micro-ordinateurs 8 bits qui ont le plus contribué à la cause vidéo-ludique.

Amstrad CPC
Processeur : Z80A (4 MHz)
Mémoire vive : 64 ko
Supports de stockage : cassettes, disquettes
Affichage : 27 couleurs et trois résolutions : 640*400 en deux couleurs, 320*200 en quatre couleurs, 160*200 en seize couleurs (avec le même élargissement que le C64 sur tout l'écran)



Format : disquette 3'
Ordinateurs : CPC 664/6128, ZX Spectrum
Capacité : 180 ko par face
Particularités : les disquettes doivent être retournées manuellement pour lire la deuxième face.



Chez les 16 bits aussi, il y a du remue-ménages. Pas du côté de Sinclair Systems : leur Sinclair QL, sorti prématurément en janvier 1984, n'a pas rencontré le succès espéré. Pas de grosse révolution non plus chez Apple : leur Apple IIGS, une sorte de super-Apple II en couleurs bénéficiant en plus des atouts du Macintosh (souris, interface graphique), est vendu à partir de 1986 à un prix prohibitif (999 $ sans écran ou 1498 $ avec un écran couleurs) qui réduit à néant ses chances de succès. Très attaché à son image de marque, Apple se refuse également à baisser le prix du Mac malgré la concurrence. Les ventes du Mac plafonnent, mais cet ordinateur commence tout

de même à intéresser quelques éditeurs et développeurs de jeux. Grâce à la multiplication de modèles à prix raisonnables (comme les PC 1512 lancés par Amstrad), les PC dépassent quant à eux la barre des cinq millions d'unités vendues par an, majoritairement chez les entreprises. Les éditeurs de jeux américains s'intéressent de plus en plus à ce marché, tandis que les développeurs européens, eux, sont plus réservés, surtout pour les jeux d'action. L'arrivée du mode graphique EGA, capable d'afficher simultanément 16 couleurs sur une palette de 64, est une bonne nouvelle, mais cela ne suffit pas. Pour les particuliers, le PC reste un mauvais choix du point de vue du prix et des performances. Ce sont deux autres constructeurs qui vont changer la donne.

En 1984, Jack Tramiel quitte ses fonctions de président de Commodore International et rachète Atari, alors dans une piètre situation financière après la crise du marché des consoles de jeux. La société va alors concevoir son premier ordinateur 16 bits, le 520 ST, commercialisé à partir de juillet 1985. Comme le Mac, il est équipé du processeur 68000, et de pas moins de 512 ko de mémoire vive (le 1040 ST en a même 1 Mo !). Les résolutions graphiques, qui peuvent exploiter 512 couleurs, sont impressionnantes. Seul son processeur sonore, un Yamaha 8 bits, n'est guère plus évolué que ceux de la concurrence. Comme beaucoup d'autres micros, l'Atari ST est vendu sous forme de bloc avec clavier, et avec un lecteur de disquettes 3'1/2 séparé (il sera intégré dans les modèles suivants), une souris et un système d'exploitation similaire à celui du Mac, le TOS (*Tramiel Operating System*). Son prix est à la fois un avantage commercial et un talon d'Achille : 600 $ pour un Atari 520 ST et 1 000 $ (9 900 francs) avec un moniteur 12 pouces monochrome (le même prix que le C64 trois ans plus tôt), c'est bien moins cher qu'un Macintosh (20 000 francs avec 128 ko de RAM), mais nettement moins abordable qu'un CPC ou un C64.

Atari ST
Processeur : 68000 (8 MHz)
Mémoire vive : 512 ko
Supports de stockage : disquettes
Affichage : 512 couleurs, et trois résolutions : 640*400 en monochrome, 640*200 en quatre couleurs, 320*200 en seize couleurs



Quelques mois plus tard, c'est le rival Commodore qui commercialise l'Amiga 1000. Ironiquement, un de ses créateurs est Jay Miner, qui vient lui de chez Atari (il a travaillé sur les Atari 400/800). L'Amiga 1000 ressemble à un PC : une unité centrale horizontale, un écran, un clavier et une souris. Il est lui aussi basé sur le processeur 68000 ainsi que sur trois puces nommées Paula, Denise et Agnus, chargées respectivement du son et des entrées/sorties, du graphisme et de l'animation. Ce sont les trois gros atouts de l'Amiga sur tous ses concurrents. Sa palette contient le total hallucinant de 4096 couleurs. Le son dépasse en qualité celui du C64, jusqu'alors la référence. Le lecteur de disquettes 3'1/2 peut stocker jusqu'à 880 ko par disquette (au prix d'une grande lenteur, une constante chez Commodore). Enfin, son interface graphique, le Workbench, est multi-tâches. Hélas, tout cela se paye : 1295 $ sans moniteur, 1790 $ (20 000 francs) avec un moniteur 13 pouces couleur. Le ST et l'Amiga ne connaîtront donc pas un démarrage fulgurant. De plus, leur

logithèque est encore un peu maigre, mais cela ne va pas durer.

Amiga 1000
Processeur : 68000 (7,14 MHz)
Mémoire vive : 256 ko, extensible à 8 Mo
Supports de stockage : disquettes
Affichage : 4096 couleurs et quatre résolutions : 640*400 en 16 couleurs, 640*200 en 32 couleurs, 320*400 en 16 couleurs et 320*200 en 32 couleurs (la résolution la plus utilisée pour les jeux)

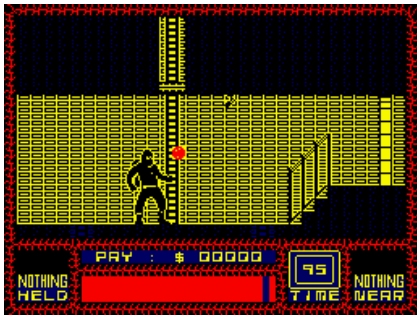


Un détour par le salon : CES (Consumer Electronics Show)
Le CES est une institution depuis sa création en 1967. Cet immense salon professionnel est consacré à l'électronique grand-public dans son sens large : hi-fi, vidéo, informatique, etc. C'est là qu'ont été présentés pour la première fois le magnétoscope et le CD audio. Bien sûr, il y a aussi les jeux vidéo : le CES est le double événement annuel du jeu aux États-Unis. Double, car jusqu'en 1998, il y a deux salons par an : celui d'hiver, en janvier, à Las Vegas, et celui d'été, en juin, à Chicago – le second est souvent plus intéressant car c'est là que sont montrés les jeux qui seront prêts pour Noël. Chaque année, ces deux salons sont le principal lieu de pèlerinage des journalistes spécialisés du monde entier, qui en ramènent scoops et avant-premières (ainsi que des dossiers de presse et des cadeaux qui ont de quoi faire des envieux). En ces années 1985 et 1986, l'actualité est dominée par la commercialisation du ST et de l'Amiga et la rivalité entre Sega et Nintendo.

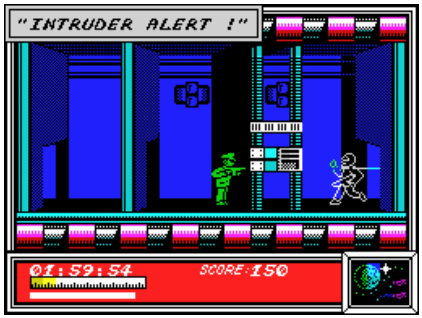
Action

En Europe, la production de jeux d'action atteint désormais un niveau pléthorique. Des éditeurs comme Ocean°, U.S. Gold° et Gremlin° sortent quantités de programmes dont peu sont vraiment intéressants. Ocean° commence notamment à publier des adaptations de films ou séries à succès d'une qualité douteuse (**Knight Rider**, **Street Hawk**, **Miami Vice**, **Highlander**). Les adaptations de jeux d'arcade deviennent plus fréquentes, elles sont principalement réalisées par Elite° (**1942**, **Commando**, **Paperboy**, **Ghosts 'N Goblins, Space Harrier**) et Ocean° / Imagine (**Green Beret**, **Yie Ar Kung-Fu**). Quant aux jeux « budget » de Mastertronic, le pire y côtoie le tout juste bon. Bref, une fois de plus, il faut trier le bon grain de l'ivraie, quitte à devoir faire l'impasse sur des jeux agréables mais peu originaux.

Pour les jeux de plates-formes et ce qui s'en rapproche, la cuvée 1985-1986 n'est pas tout à fait à la hauteur de la précédente. Difficile de prendre la relève de **Lode Runner** et **Jet Set Willy** ! Ceux qui ont aimé **Bruce Lee** devraient trouver leur bonheur avec le très similaire **Zorro** (1985), sorti lui aussi chez Datasoft. S'ils veulent pratiquer à nouveau les arts martiaux, **Saboteur** (Durell Software, 1986) est tout indiqué. On y contrôle un ninja chargé de saboter un entrepôt. La force brute ne suffira pas face aux gardes et aux chiens : le ninja n'a qu'une vie et a intérêt à récupérer un peu de



Saboteur (CPC)



Dan Dare (ZX Spectrum)



Billy la banlieue (CPC)

ses forces lorsqu'il est à l'abri. Les terminaux informatiques et les objets à ramasser ne manquent pas. **Dan Dare** (Electronic Arts°, 1986), le pilote du futur, doit retrouver les cinq morceaux d'une bombe dans des bases spatiales. L'ambiance de *comic* américain est bien restituée, la version ZX Spectrum est particulièrement acclamée. Le loubard de **Billy la Banlieue** (Loriciels°, 1986) cherche à se frayer un chemin jusqu'à la salle d'arcade du quartier pour pulvériser les *high-scores* de trois petits jeux et parfaire ainsi sa réputation. Pour cela, il devra rendre service aux personnages rencontrés sans tomber sur la police. Ambiance 100 % française garantie ! Quand ils ne zonent pas avec un loubard, les utilisateurs de CPC s'adonnent à la magie noire. Dans **Sorcery** (Virgin Games°), un sorcier doit trouver plusieurs objets afin de délivrer ses trois collègues enlevés par le Nécromancien. **Sorcery** est sorti sur ZX Spectrum en 1984, mais c'est **Sorcery+**, sa version améliorée et complétée de plusieurs écrans supplémentaires, qui est devenu un classique sur l'ordinateur d'Amstrad. C'est ensuite la sorcière de **Cauldron** (Palace Software°, 1985) qui en a ensorcelé plus d'un avec son épopée alternant des phases de plates-formes classiques et de *shoot'em up* en balai volant. Dans **Cauldron II** (1986), c'est cette fois une citrouille sautillante que l'on dirige. Cette fois, la difficulté réside dans la manière de jauger la hauteur de ses sauts. La gravité tient un rôle encore plus important dans **Thrust** (Firebird°, 1986). Le vaisseau spatial que l'on y pilote est en effet irrésistiblement attiré vers le bas, et il faut utiliser le bouton du *joystick* pour actionner son réacteur et le déplacer tant bien que mal dans des tunnels souvent étroits. Les utilisateurs d'ordinateurs Thomson n'étaient pas gâtés par les éditeurs ; heureusement pour eux, **Le 5ème axe** (Loriciels°, 1985) est une excellente surprise. Son action à la **Impossible Mission** et son excellente animation ont fait l'unanimité. Le logiciel autorise même le réglage des niveaux d'agilité, de force et d'habilité de son personnage en début de partie. Sur une autre machine délaissée, le Macintosh, **Dark Castle** (Silicon Beach Software, 1986) bénéficie lui aussi de belles animations et de la finesse graphique et sonore de la machine d'Apple dans un style délicieusement horrifique ; même la souris est mise à contribution pour lancer des cailloux sur les ennemis. Enfin,



Sorcery+ (CPC)



Cauldron (CPC)

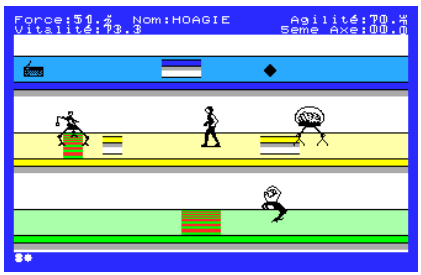


Cauldron II (CPC)

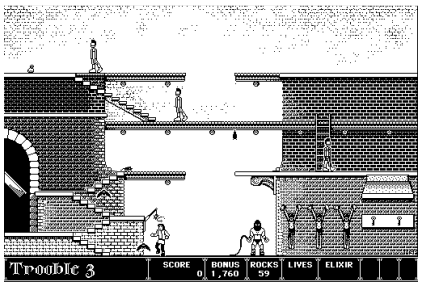
s'il fallait décerner une palme de l'originalité, **Skool Daze** (Microsphere, 1985) l'obtiendrait haut la main. Pas de monstres ou de vaisseaux spatiaux ici, puisque toute l'action se déroule dans une école vue en coupe. L'élève que vous contrôlez doit mettre la main sur son relevé de (mauvaises) notes avant qu'il soit envoyé à ses parents. Pour cela, il suffit d'atteindre tous les boucliers avec son lance-pierres afin d'obtenir le code du coffre-fort contenant le relevé. Hélas, il faut également surveiller les autres élèves qui courent dans les couloirs, en particulier la brute et le fayot qui dénoncera le joueur à la moindre occasion, et surtout respecter le règlement quand un professeur se promène dans les parages. Chaque infraction est passible d'un nombre variable de lignes à copier. Quand la limite des 10 000 lignes est franchie, c'est l'expulsion immédiate. C'est drôle, bien pensé, et on peut même choisir le nom des personnages ou écrire sur les tableaux noirs. **Jack the Nipper** (Gremlin°, 1986) nous rajeunit encore plus : en tant que bébé insupportable, vous devez causer autant de problèmes qu'il le faudra pour faire monter le *naughtyometer* à 100 %, en évitant les fessées !



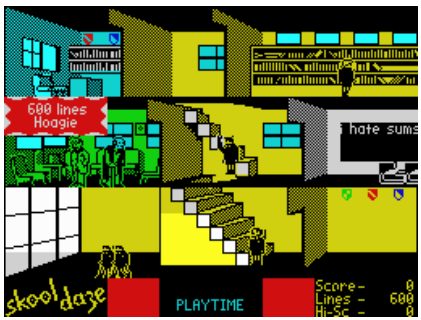
Thrust (C64)



Le 5ème axe (MO5)



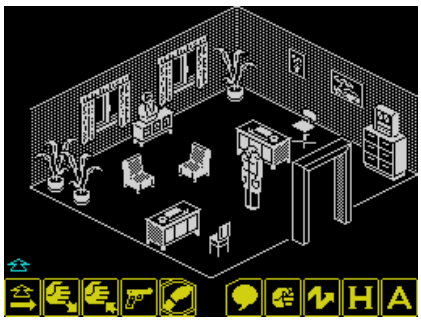
Dark Castle (Mac)



Skool Daze (ZX Spectrum)



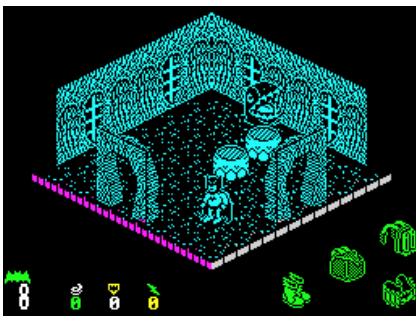
Alien 8 (ZX Spectrum)



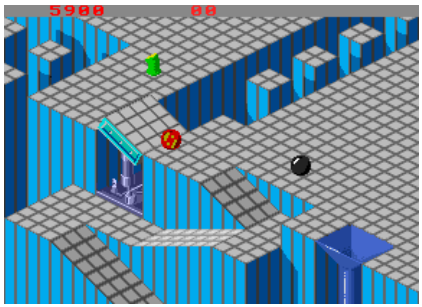
Movie (ZX Spectrum)

Les jeux de plates-formes tournent un peu en rond, mais les jeux en 3D isométrique, eux, ont le vent en poupe, surtout sur ZX Spectrum. Ultimate Play the Game° revient en 1985 avec pas moins de trois jeux. Dans **Alien 8,** un robot arpente les couloirs d'un vaisseau spatial pour veiller au bon fonctionnement de caissons de cryogénisation. Dans **Nightshade**, un chevalier tente de chasser des monstres d'un village. Alors que l'action de ses deux prédécesseurs se déroulait à raison d'une pièce par écran, les pièces de **Nighshade** sont vastes et pas toujours carrées, un *scrolling* multidirectionnel permet d'en explorer tous les recoins. Enfin, **Gunfright** se déroule dans le Far West. Pendant ce temps, chez les autres éditeurs, tout le monde cherche à imiter **Knight Lore** ! Le détective privé de **Movie** (Imagine, 1986) doit fouiller la planque d'un mafieux pour retrouver une cassette. Il peut ramasser ou poser des objets, pousser des meubles, frapper ou utiliser une arme,

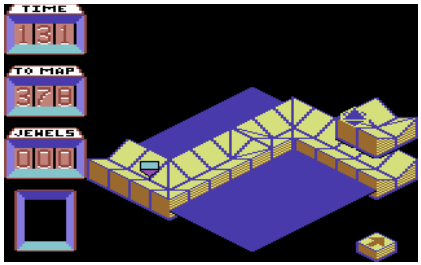
discuter avec des personnages (les dialogues s'affichent dans des bulles). Parmi les personnages que l'on croise, deux sœurs jumelles ont une importance capitale : l'une est votre indic, l'autre travaille pour la mafia. À vous de ne pas les confondre ! Grâce à Jon Ritman°, l'homme chauve-souris a droit à son traitement isométrique. Ce ne sont pas moins de 150 pièces qu'il faut fouiller dans **Batman** (Ocean°, 1986) pour retrouver les pièces de la Batmobile. **Marble Madness** est un classique de l'arcade dans lequel on dirige une bille de verre dans des décors vallonnés en essayant de lui épargner de trop grandes chutes. Le jeu a été converti sur micro 16 bits et C64 par Electronic Arts°. Pour beaucoup, la version Amiga est supérieure à l'originale sur arcade. Dans la même famille, on peut ajouter la sympathique boule de **Bobby Bearing** (The Edge, 1986) ainsi que la toupie de **Spindizzy** (Electric Dreams°, 1986), qui nécessitent elles aussi beaucoup d'adresse. En cette année 1986, les programmeurs français s'illustrent à leur tour dans ce domaine, tout spécialement sur CPC. **Crafton & Xunk** (Ere Informatique°) sont un androïde et un céphalopode (autrement dit, une tête sur un pied sautillant !) qui cherchent à s'enfuir du laboratoire où ils servent de cobayes. Il ne suffit pas de collecter les clés de couleur pour ouvrir des portes, on peut aussi déplacer la plupart des objets à l'écran pour grimper dessus. Très coloré (surtout sur Atari ST), bourré d'humour, ce programme de Rémi Herbulot° est impeccable. Dans la même veine (c'est le cas de le dire), **Bactron** (Loriciels°) est un petit antibiotique sur pattes qui doit libérer des enzymes dans l'organisme d'un patient gravement malade. Chez Ere Informatique°, **Amélie Minuit** (1985) et **Eden Blues** (1986) reprennent la formule de **L'Aigle d'or**, dans deux milieux totalement différents (un gratte-ciel parisien pour le premier, une prison du futur pour le second).



Batman (ZX Spectrum)



Marble Madness (Amiga)



Spindizzy (C64)



Crafton & Xunk (CPC)



Bactron (CPC)



Gauntlet (CPC)

En vue aérienne, la référence du jeu de labyrinthe est l'adaptation du jeu d'arcade **Gauntlet** (U.S. Gold°). Pas question de ruser comme dans **Castle Wolfenstein**, les couloirs sont infestés de fantômes et de gobelins. **Gauntlet** présente deux avantages majeurs : autoriser le jeu à deux et

laisser le choix du personnage que l'on va contrôler (un guerrier, un magicien, un elfe ou une valkyrie, tous armés différemment). **Druid** (Firebird°, 1986) ne dispose pas de ce dernier avantage, mais il est tout aussi bon. Le plus novateur pour la fin, sur C64 cette fois : dans **Paradroid** (Hewson°, 1985) d'Andrew Braybrook°, on dirige un « appareil influent » équipé d'un module de transfert et d'un tir multi-directionnel qui doit nettoyer les vingt étages d'une station spatiale de ses droïdes devenus fous. Un droïde est représenté par un indice indiquant sa classe et sa puissance. L'appareil influent a l'indice minimal 001, il est trop faible pour accomplir sa tâche. Pour y remédier, il suffit de toucher un droïde avec le module de transfert pour tenter d'en prendre le contrôle. Pour cela, il faut se connecter en temps limité à au moins sept des douze puces du circuit du droïde en y envoyant des impulsions, pendant que le droïde fait de même de son côté. Cette opération est un véritable jeu dans le jeu, il faut en effet être capable de repérer les éléments les plus utiles de circuit (ceux qui scindent une impulsion vers plusieurs puces, par exemple), ceux à éviter (les inverseurs de couleurs), et agir le plus rapidement possible. Si le transfert est un succès, on prend alors le contrôle du droïde, et on hérite de ses propriétés (puissance et direction du tir, énergie). Dans le cas contraire, on perd au mieux le corps du droïde que l'on contrôlait (on retrouve alors l'appareil influent initial), au pire une vie. **Paradroid** a été adapté en 3D isométrique sur ZX Spectrum sous le nom de **Quazatron**.



Druid (C64)



Paradroid (C64)



Fighting Warrior (C64)

Un autre type de jeu qui débarque en force est le jeu de combat au corps-à-corps et d'arts martiaux. Outre **Karateka**, c'est le jeu d'arcade **Karate Champ** qui en a établi les bases et qui va maintenant servir de modèle. En 1985, l'éditeur Melbourne House° gagne une réputation de spécialiste du genre grâce à deux excellents logiciels. **Fighting Warrior** suit la logique de **Karateka**, en moins cinématique, avec une succession de combats contre des monstres inspirés de la mythologie égyptienne sur fond de pyramides. **The Way of the Exploding Fist** oppose deux karatékas dans quatre décors distincts. Il n'y a pas de barre d'énergie, le gagnant doit remporter deux yin-yang en plaçant judicieusement ses coups. Ces coups sont au nombre de 18 et sont



The Way of the Exploding Fist (C64)

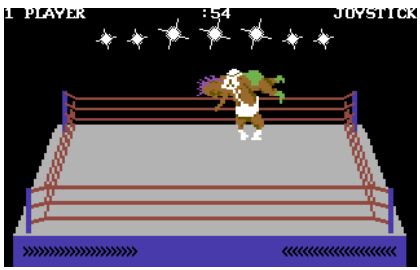


International Karate (C64)



The Way of the Tiger (C64)

réalisables avec un simple *joystick* à un bouton, il suffit de choisir une direction et d'appuyer ou non sur le bouton. Les animations sont nombreuses et parfaitement réalisées. Ultime avantage : le jeu à deux. **The Way of the Exploding Fist** a remporté un très gros succès (plus de 250 000 exemplaires vendus) mais sa suite **Fist II** (1986) est de moins bonne qualité. Son principal concurrent est **International Karate** (System 3°, 1985), d'Archer Maclean°. La recette est globalement la même avec toutefois huit décors différents représentant huit pays (New York pour les États-Unis, le Sphinx pour l'Egypte, etc.). L'éditeur Data East a traîné System 3° en justice sous le prétexte que **International Karate** ressemblait un peu trop à **Karate Champ** et a perdu son procès en appel. **The Way of the Tiger** (Gremlin Graphics°, 1986) associe le maniement de **The Way of the Exploding Fist** à une action proche de **Fighting Warrior**, avec trois types de combat : karaté, sabre et *bō*. Deux conversions d'arcade doivent être mentionnées : **Kung Fu Master** (U.S. Gold°, 1985), d'Irem, et **Yie Ar Kung-Fu** (Imagine, 1986), de Konami, qui a fait sensation sur CPC et C64. Enfin, le sport de combat ne se limite pas au karaté, il y a aussi le catch, avec une autre création de Melbourne House°. **Rock 'n Wrestle** (1985) est moins bon que leurs autres jeux mais il est tout de même amusant et intègre les déplacements en profondeur sur le ring.



Rock 'n Wrestle (C64)



Commando (C64)

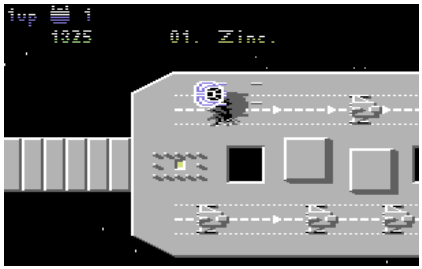


Army Moves (CPC)

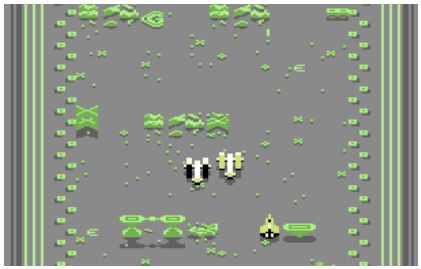
Pour les *shoot'em up*, la stagnation est de mise, surtout en 2D. **Commando** (Elite°, 1985) est une adaptation du jeu d'arcade de Capcom, dans laquelle un soldat massacre d'autres soldats nombreux et peu amicaux à la mitraillette et à la grenade, le tout dans les huit directions et non en sens unique. Plus connue en Europe sous le nom de **Nemesis**, **Gradius** (1986) est une autre adaptation d'arcade, de Konami cette fois, l'éditeur-phare sur MSX à qui l'on doit aussi **Majou Densetsu / Knightmare** (1986), un autre classique sur cet ordinateur. Sur CPC et ZX Spectrum, **Army Moves** (Dinamic°, 1986) est composé de deux parties distinctes, une par face de cassette : un *shoot'em up* horizontal en jeep et hélicoptère, et une partie à pied qui consiste à sauter de rocher en rocher en évitant les tirs ennemis. Les points communs de ces deux parties : une bonne réalisation et une très grande difficulté. **Thanatos** (Durell Software, 1986) est une prouesse technique sur ZX Spectrum. Le dragon que l'on contrôle est énorme, ses ailes et sa tête sont animées. Au sol, des hommes lui jettent des lances. Plus loin, ce sont des serpents de mer et des drakkars qui l'attaquent. Pour se défendre, le dragon peut cracher du feu ou bien attraper un humain pour le jeter sur un de ses congénères. Il devra aussi transporter une sorcière jusqu'à un chaudron magique sans la faire tomber ou la blesser. Sur C64, **Uridium** (Hewson°, 1986) est comparable à **Defender**, car on peut déplacer librement son vaisseau vers la gauche ou vers la droite, mais cette fois l'action est vue de haut et non de profil, et elle ne laisse aucun répit. Les vaisseaux se déplacent très rapidement et sans le moindre ralentissement. L'auteur d'**Uridium**, Andrew Braybrook°, refait parler de lui quelques mois plus tard avec **Alleykat** (Hewson°, 1986), qui mélange *shoot'em up* et course d'endurance, d'obstacles



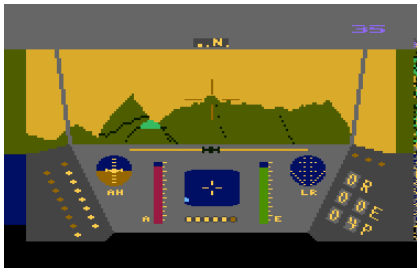
Thanatos (ZX Spectrum)



Uridium (C64)



Alleykat (C64)



Rescue on Fractalus (Atari 400)



Infiltrator (C64)



Starglider (ST)

ou de vitesse. Voilà à peu près tout ce qu'il y a à retenir en 2D. En 1985, la jeune branche de développement Lucasfilm Games° achève trois jeux basés sur un nouveau moteur en 3D fractale (une technique qui consiste à n'afficher que des contours de relief pour simuler la profondeur, comme dans **The Lords of Midnight**). **The Eidolon** est un coup d'essai plutôt raté. Le deux suivants, bien meilleurs, se déroulent à la surface de plusieurs planètes à survoler à basse altitude, que ce soit pour rechercher des pilotes rescapés (**Rescue on Fractalus !**), ou pour dénicher des artefacts abandonnés, tout en se défendant contre des vaisseaux agressifs (**Koronis Rift**). **Infiltrator** (Mindscape°, 1986) alterne des phases de pilotage d'hélicoptère et d'infiltration de bases ennemies en 3D isométrique. **Arcticfox** (Electronic Arts°, 1986) n'est pas une suite de **Skyfox** comme on pourrait le croire ; ce logiciel a été programmé par Dynamix°, qui avait déjà écrit **Stellar 7** dans le même style. Dans ce jeu de tanks futuristes situé en Antarctique, les objets sont en 3D fil de fer sur micros 8 bits et en 3D surfaces pleines sur 16 bits. C'est l'un des premiers du genre sur Atari ST, tout comme **Starglider** (Rainbird°, 1986), un jeu de combat spatial qui est lui en 3D fil de fer dans toutes les versions, comme le jeu d'arcade **Star Wars** dont il est inspiré. La voix digitalisée chantant sur la musique synthétique de la page de présentation en a impressionné plus d'un ! Il y a enfin quelques logiciels en fausse 3D, telle l'adaptation du hit d'arcade **Space Harrier** (1986) par Elite°. Dans **Trailblazer** (Gremlin°, 1986), de Shaun Southern°, un ballon dévale un circuit carrelé parsemé de trous et de pièges ; le programme a le grand mérite d'être jouable à deux. L'adorable **Yume-tairiku Adventure** / **Penguin Adventure** (Konami, 1986) est quant à lui un des jeux les plus appréciés sur MSX. Plus riche que **Trailblazer**, il ne se joue qu'en solo.

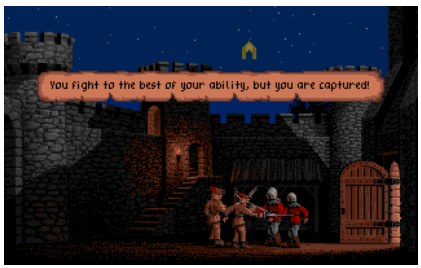
Le dernier jeu mérite une attention particulière. À sa sortie, **Defender of the Crown** (Cinemaware°, 1986) fut un choc énorme. C'est le premier jeu conçu sur Amiga qui exploite vraiment les possibilités de cette machine (les versions ST et C64 sont aussi très bonnes). Les



Trailblazer (C64)



Penguin Adventure (MSX)



Defender of the Crown (Amiga)

graphismes sont de véritables peintures animées en plein écran, les messages et l'interface sont intégrés harmonieusement dans l'image sous forme de parchemins, du jamais vu pour du graphisme *bitmap*. Et le tout tient sur non pas une, mais deux disquettes 3'1/2, ce qui était encore peu courant. Dans la peau d'un Saxon en plein douzième siècle, vous allez tenter de réunifier l'Angleterre sous votre nom. **Defender of the Crown** aurait presque pu être rangé dans la catégorie « stratégie », car la conquête du royaume nécessite de lever des impôts, d'acheter des troupes et de les envoyer conquérir des territoires. À chaque tour, votre choix peut donner lieu à une des trois phases d'action disponibles, qui sont agrémentées d'un interlude cinématique. Si un territoire contient un château, il faut détruire une de ses murailles avec une catapulte. Vous pouvez participer à un tournoi ou en organiser un pour remporter (ou perdre) des territoires. Enfin, si une princesse saxonne est capturée par les fourbes Normands, vous aurez la possibilité d'aller la délivrer à coups d'épée. La partie stratégique est très succincte, c'est la maîtrise de la joute et de la catapulte qui est indispensable pour arriver à ses fins. Et lorsqu'on a compris comment remporter ces phases d'action à tous les coups, la partie ne dure qu'une vingtaine de minutes. **Defender of the Crown** inaugure toutefois un métissage de gestion et d'action non linéaire qui va avoir énormément d'influence dans les années à venir.

Aventure

C'est encore une fois le travail d'Infocom° qui ouvre cette section. L'éditeur de Cambridge publie plusieurs nouvelles fictions interactives au cours de ces deux années, parmi lesquelles :

— **Spellbreaker** de Dave Lebling° : le dernier volet de la trilogie entamée par **Enchanter** et **Sorcerer**.

— **Ballyhoo** de Jeff O'Neill : un employé de cirque décide de retrouver la fille du directeur qui a mystérieusement disparu.

— **Trinity** de Brian Moriarty° : un touriste américain se trouve à Londres au moment précis où la ville est atomisée par une bombe H annonçant le début de la Troisième Guerre Mondiale. Il est alors projeté dans une dimension spatio-temporelle qu'il doit découvrir pour pouvoir changer le cours de l'histoire.

— **A Mind Forever Voyaging** de Steve Meretzky° : en 2031, l'économie mondiale est sur le point de s'effondrer. Le président prépare un plan économique ambitieux mais tient à s'assurer de sa viabilité à long terme. Le narrateur du jeu n'est pas un humain, mais un

programme informatique capable de voir le futur à des dates précises. À chaque époque, il doit explorer son environnement et enregistrer ses observations illustrant les conséquences du plan. Davantage basé sur l'exploration que sur la résolution d'énigmes et magnifiquement écrit, **A Mind Forever Voyaging** est un des jeux les plus fascinants édités par Infocom°. Il démontre parfaitement la capacité du texte à décrire des situations impossibles à retranscrire en images.

— **Leather Goddesses of Phobos** de Steve Meretzky° : les déesses de cuir de Phobos ont enlevé un humain pour préparer leur invasion de la planète Terre qui fera des Terriens leurs esclaves sexuels. Le scénario de ce jeu inspiré des séries B d'antan a été improvisé à partir d'un titre écrit sur un tableau noir. C'est le premier jeu d'aventure qui laisse l'utilisateur choisir le sexe de son personnage en début de partie (certaines séquences en tiennent compte) ainsi que le degré du caractère « explicite » des textes.

Les jeux purement textuels commencent toutefois à se raréfier. En dehors des logiciels Infocom°, ce sont souvent des adaptations : Mindscape° édite en 1985 **The Mist**, basé sur le roman de Stephen King, et **James Bond 007 : A View to a Kill**, tandis que Simon & Schuster Interactive se charge de l'univers de *Star Trek* avec **The Kobayashi Alternative** et **The Promethean Prophecy**. Le scénario d'**Amnesia** (Electronic Arts°, 1986) a lui été écrit par Thomas Disch. La plupart des jeux textuels intègrent maintenant une fenêtre graphique plus ou moins grande. C'est le cas de **The Neverending Story** (Ocean°, 1985) et **The Fellowship of the Ring** (Melbourne House°, 1986), la suite de **The Hobbit**. **Wilderness : A Survival Adventure** (Electric Transit, 1985) a été conçu par deux scientifiques de la NASA. On y joue le rôle d'un rescapé d'un crash aérien dans la Sierra Nevada dont le but est de localiser et rejoindre la demeure d'un garde forestier. **Wilderness** est une simulation de survie d'un réalisme extrême : elle dispose d'un vocabulaire de 300 verbes permettant, en vrac, de construire des outils ou une cabane, de préparer des pièges pour attraper du gibier, de porter des vêtements adaptés, de se soigner, de faire bouillir de l'eau avant de la boire et bien d'autres choses. La corpulence du héros, que l'on configure en début de partie, et le poids des objets qu'il transporte ont une influence sur sa santé. Comme dans **The Lords of Midnight**, les graphismes sont recalculés à chaque mouvement, la position des étoiles dans le ciel est authentique. Le manuel de 120 pages présente toutes les commandes et les règles indispensables à la survie en milieu hostile. Enfin, il était possible de commander des disquettes d'extension dans d'autres environnements : Birmanie, Bolivie, Chili, Colombie-Britannique et Nouvelle-Guinée. Bref, **Wilderness** n'a pas volé son surnom de « **Flight Simulator** du grand air ». Le plus gros choc visuel nous vient d'Angleterre, du studio Magnetic Scrolls° plus précisément. **The Pawn** (Rainbird°,



Wilderness (Apple II)



The Pawn (ST)



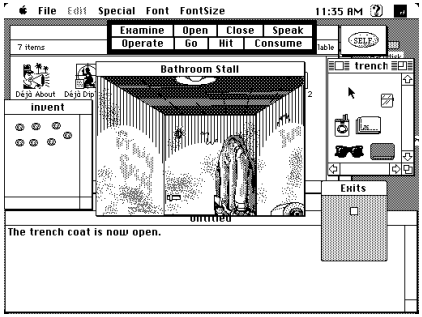
Borrowed Time (ST)

1986) est l'un des premiers jeux qui exploitent les capacités de l'Atari ST. À première vue, il semble uniquement textuel, mais en « tirant » sur le menu avec la souris, l'illustration se déroule et peut occuper la quasi-totalité de l'écran. Les graphismes atteignent un niveau de qualité qui ne sera dépassé que par **Defender of the Crown**. Malgré les bugs de son analyseur de syntaxe, **The Pawn** a remporté de nombreuses récompenses.

D'autres équipes de développement cherchent à faciliter la vie de l'utilisateur en proposant des icônes à la place de la saisie de texte. C'est le cas d'Interplay°. Dans **Borrowed Time** (Activision°, 1985), un détective privé doit démasquer l'individu qui cherche à se débarrasser de lui. La partie droite de l'écran affiche la liste des commandes et des mots les plus couramment utilisés, ainsi qu'un inventaire et un compas pour se déplacer. Dans **Tass Times in Tonetown** (Activision°, 1986), de Michael Berlyn, c'est votre inventeur de grand-père qui a été kidnappé par un crocodile dans une dimension parallèle. Pour le retrouver, il faut explorer Tonetown, une ville où les apparences sont reines et où les habitants cherchent avant tout à paraître « *tass* », c'est à dire « cool ». L'esthétique de jeu est très typée années 80, avec des couleurs vives. La liste des objets courants a disparu, et les commandes de base sont remplacées par des icônes, mais l'interface textuelle est toujours présente. ICOM° a une approche du genre encore plus radicale. **Déjà Vu** (Mindscape°, 1985) a été développé sur Mac et exploite à fond les possibilités du multi-fenêtrage. L'interface est répartie dans cinq fenêtres : illustration, directions possibles, inventaire, texte et commandes. D'autres fenêtres peuvent s'afficher par exemple lorsque l'on fouille dans une poche. Aucune saisie de texte n'est nécessaire, tout se fait en cliquant sur les commandes et les objets dans l'inventaire ou l'illustration. Les autres formats conservent ce type d'interface (la version Amiga fonctionne dans le Workbench). Le scénario exploite le thème très classique de l'amnésie : vous vous réveillez dans des toilettes sans le moindre souvenir, avec devant vous un imperméable et un revolver dont une des balles manque. Au fond du couloir, le cadavre d'un homme tué par la balle en question. Vous devrez d'abord trouver un moyen de soigner votre migraine persistante qui peut devenir mortelle si elle n'est pas traitée à temps, puis trouver des indices pour remonter la piste jusqu'aux auteurs du complot, et vous livrer à la police avec suffisamment de preuves de votre innocence, sans oublier de vous débarrasser de cet encombrant pistolet. ICOM° ré-utilise cette interface révolutionnaire dans l'angoissant **Uninvited** (1986). Les amateurs d'enquête policière peuvent aussi jeter un œil sur **Murder on the Mississippi** (Activision°, 1986), qui ne nécessite pas non plus de saisie de texte.



Tass Times in Tonetown (ST)



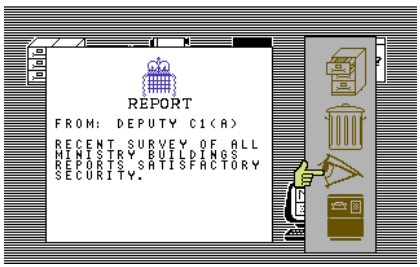
Déjà Vu (Mac)



Murder on the Mississippi (C64)

L'espionnage, l'analyse de base de données et le recoupement d'indices fournissent une matière idéale pour les jeux expérimentaux. Tiré du roman éponyme de Frederick Forsyth, **The Fourth**

Protocol (Century Communications, 1985) nous met dans la peau d'un agent des services secrets anglais chargé de déjouer un complot mondial nommé AURORA. Il faut pour cela mettre des suspects sur écoute ou les suivre, les interroger, rassembler et recouper des indices. **Hacker** (Activision°, 1985) a un titre suffisamment explicite. Après avoir trouvé un mot de passe pour accéder à un système informatique, on contrôle un petit robot capable de se connecter à n'importe quel point de la planète pour négocier avec des contacts des objets ou des informations à fournir au FBI, sans se faire repérer par les systèmes de sécurité. **Hacker II** (Activision°, 1986) est consacré à l'infiltration d'un bâtiment ultra-sécurisé, que l'on observe à travers les caméras de vidéo-surveillance. Bien plus linéaire, **Portal** (Activision°, 1986) n'en est pas moins intrigant. En revenant d'un voyage spatial de cent ans, un spationaute découvre que l'humanité a disparu de la surface de la Terre. Seul un terminal informatique, équipé d'une intelligence artificielle baptisée Homer, peut l'aider à comprendre ce qui s'est passé. En naviguant dans les systèmes d'information et en interagissant avec Homer, il va progressivement reconstituer l'enchaînement des événements qui ont conduit à la catastrophe. Plus proches de *Cluedo*, **Killed Until Dead** (Accolade°, 1986) est très classique, tandis que **Where in the World Is Carmen Sandiego ?** (Brøderbund°, 1985) se démarque par sa portée éducative. Le but de ce jeu est d'arrêter un par un les membres de l'organisation terroriste V.I.L.E., dirigée par l'insaisissable Carmen Sandiego. Lors d'une mission, le suspect doit être suivi ville par ville. À chaque escale, on peut interroger jusqu'à trois témoins. Cela permettra d'obtenir une description partielle du suspect ou un indice géographique sur sa prochaine destination. Chaque interrogatoire consomme un peu du temps imparti, il ne faut donc pas en abuser, mais c'est indispensable pour deviner la destination suivante (c'est là que l'aspect éducatif entre en jeu) et avoir assez d'indices sur le suspect pour établir un mandat d'arrêt. Une fois le suspect rejoint à temps, l'arrestation doit être effectuée avec le bon mandat. **Where in the World Is Carmen Sandiego ?** et **Where in the USA Is Carmen Sandiego ?** (1986) sont les deux premiers volets d'une série à succès pour Brøderbund°.



The Fourth Protocol (C64)



Hacker (C64)



Hacker II (C64)



Killed Until Dead (C64)

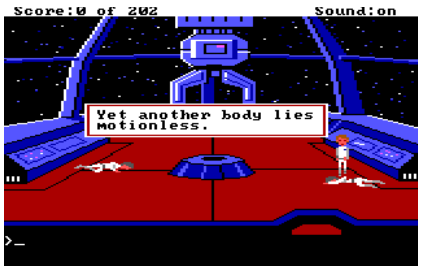


Where in the World Is Carmen Sandiego ? (Apple II)

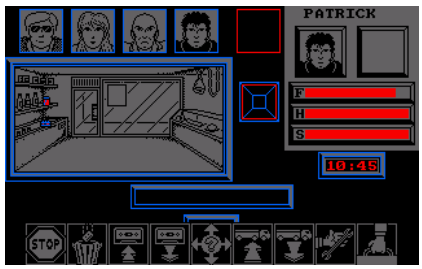


King's Quest III (PC)

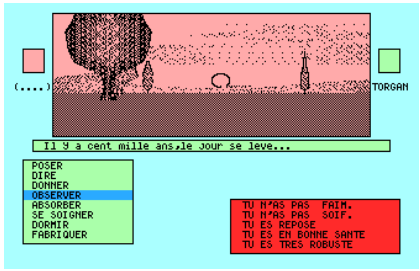
Et Sierra On-Line°, dans tout cela ? Ils traversent une mauvaise passe financière, ce qui explique la maigreur de leur production en deux ans. **King's Quest II** (1985) est une nouvelle aventure du roi Graham, tandis que **King's Quest III** (1986) relate le voyage de son fils, Alexander, parti combattre le sorcier Manannan sur ses terres de Llewdor. Roberta Williams° n'est plus la seule à écrire des jeux d'aventure ; deux programmeurs de la société, Mark Crowe° et Scott Murphy°, créent à leur tour leur propre série. Le scénario de **Space Quest** (1986) ressemble beaucoup à celui de **Planetfall** : un employé d'une station spatiale est assigné aux tâches ménagères lorsque la station est attaquée, ici par les redoutables Sariens sous les ordres de Sludge Vohaul. Cet employé, nommé Roger Wilco, doit quitter la station avant son explosion, puis aller montrer aux Sariens de quel bois se chauffe un concierge de l'espace.



Space Quest (PC)



Zombi (CPC)



Sapiens (MO5)

Pendant ce temps, en France, le genre prend forme. Seuls quelques jeux utilisent une interface à menus et icônes. **Zombi** (Ubi Soft°) est inspiré du film *Dawn of the Dead*. Quatre personnes sont coincées dans un centre commercial envahi de morts-vivants, leur seule chance de survie est de refaire fonctionner l'hélicoptère sur le toit. On les dirige à tour de rôle à l'aide d'un système d'icônes. La version CPC est sortie en 1986 ; pour les autres, il faudra attendre 1990. Autre exemple, **Sapiens** (Loriciels°, 1986) est un jeu de survie à l'ère préhistorique : en tant qu'homme de Néanderthal, il faut apprendre à tailler le silex, combattre des animaux sauvages, découvrir d'autres tribus et dialoguer avec elles. Le terrain de jeu est généré à chaque partie pour éviter toute lassitude. La grande majorité des autres jeux sont basés sur une interface textuelle avec un style très « français ». **Sram** (Ere Informatique°, 1986) est un très bon exemple de l'artisanat qu'était alors l'écriture d'un jeu vidéo en France. Il a été conçu en neuf mois par Jacques Hémonic (programmation), Serge Hauduc, un collègue de Jacques (dessins, scénario), et Ludovic Hauduc, le fils de Serge (graphismes, animation). Ce travail familial a abouti à un jeu attachant dans un monde enchanté, entre **King's Quest** et **Zork**, qui sera suivi de **Sram 2**. Froggy Software étoffe son



Sram (CPC)



Les Passagers du vent (CPC)

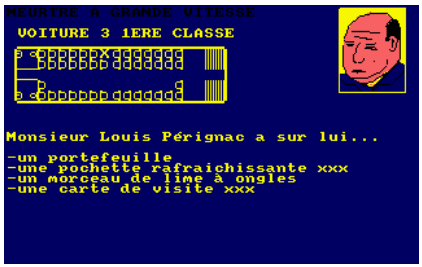


Le Crime du parking (Apple II)

catalogue avec des logiciels souvent surprenants pour Apple II : **Même les pommes de terre ont des yeux**, **Le Mur de Berlin va sauter**, **La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs**, de Chine Lanzmann (leur seul jeu dépourvu de graphismes). **Les Passagers du vent** (Infogrames°, 1986) est une adaptation de l'œuvre de François Bourgeon : très joli, surtout sur Atari ST, mais linéaire et limité. Le thème le plus en vogue est de loin l'enquête policière : **Le Crime du parking**, **La Java du privé** et **Canal meurtre** (Froggy Software), **L'Affaire Vera Cruz** suivi de **L'Affaire Sydney** (Infogrames°), **L'Affaire** (Infogrames° encore, mais aucun lien avec les deux jeux précédents), **Dossier Boerhaave** (Infogrames° toujours), dont les visages des protagonistes sont des caricatures de célébrités, **Meurtre à grande vitesse** et **Meurtres sur l'Atlantique** (Cobra Soft°), et j'en passe ! **Canal meurtre** a été réalisé spécialement pour le Macintosh, tous les graphismes ont été dessinés par Jean Solé et l'interface fonctionne uniquement avec des choix multiples. **Meurtres sur l'Atlantique** a nécessité un an de travail et des recherches dans les archives marines. **L'Affaire Vera Cruz** et sa suite ont été réalisés par Gilles Blancon, un jeune gendarme, ce qui explique le réalisme des procédures à suivre : il faut examiner la scène du crime pour trouver suffisamment d'indices, puis faire des recherches de suspects et communiquer avec d'autres services de police par télex.



Canal meurtre (Mac)



Meurtre à grande vitesse (CPC)



L'Affaire Vera Cruz (CPC)

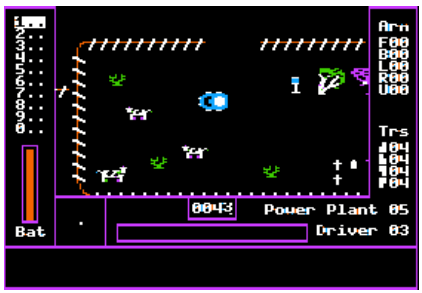
Jeux de rôle

Le jeu de rôle sur micro-ordinateur corrige petit à petit ses erreurs de jeunesse. Les générateurs de niveaux infinis disparaissent pour laisser place à de véritables sagas et à des scénarios plus élaborés, les thèmes se renouvellent enfin. Après avoir largement contribué à la naissance du genre sur micros, Richard Garriott° en repousse maintenant les limites. Pour écrire le quatrième épisode d'**Ultima**, il a demandé conseil à Roe Adams III, expert américain du jeu de rôle et d'aventure et auteur d'articles pour le magazine *Softline*. **Ultima III** se terminait sur un véritable big bang dans le monde de Sosaria. **Ultima IV** (Origin°, 1985) s'ouvre sur une nouvelle terre du nom de Britannia, toujours sous le règne de Lord British. À première vue, l'interface n'a pas beaucoup évolué. On remarque simplement la possibilité de dialoguer avec d'autres personnages par mots-clés. C'est le scénario qui est révolutionnaire : dans **Ultima IV**, il n'y a pas de sorcier maléfique à mettre hors d'état de nuire (mais il y aura des combats, qu'on se rassure). Le personnage que l'on contrôle a pour but de devenir l'Avatar, c'est-à-dire un modèle moral pour la population de Britannia. Pour cela, il doit faire preuve des huit vertus : l'honnêteté, la compassion, la valeur, la justice, le sacrifice, l'honneur, la spiritualité et l'humilité. En début de partie, sa personnalité est déterminée à partir d'un questionnaire constitué d'une série de dilemmes moraux. Il sera ensuite confronté à de

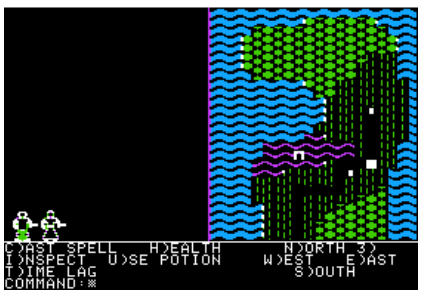
nombreuses situations au cours desquelles il devra se montrer à la hauteur des huit vertus. De par la dimension philosophique qu'il apporte au genre et à son univers encore plus vaste et travaillé qu'auparavant, **Ultima IV** est un des logiciels les plus importants dans l'histoire des jeux de rôle informatiques. Richard Garriott° ne s'arrête pas là, car la même année sort le méconnu **Autoduel**, une adaptation du jeu de plateau *Car Wars* de Steve Jackson inspiré par le film *Mad Max*. Dans un futur post-apocalyptique, les autoroutes sont sous la coupe des hors-la-loi. Pour survivre, il faudra acheter et améliorer son véhicule, participer à des batailles de voitures, et accomplir des missions. L'aspect visuel du jeu rappelle **SunDog**, avec des séquences de courses automobiles en plus. Également chez Origin°, **Moebius** (1985) présente un contexte original (les terres de Khantun en Asie) et des phases de combat d'arts martiaux, mais il est vite répétitif et peu approfondi.



Ultima IV (Apple II)

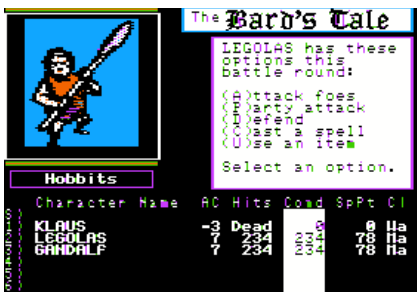


Autoduel (Apple II)

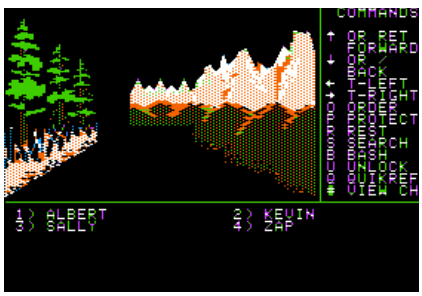


Phantasie (Apple II)

En attendant un nouvel épisode de **Wizardry**, d'autres sagas apparaissent, et non des moindres. Chez SSI°, **Phantasie** (1985) et **Phantasie II** (1986) utilisent une vue à la **Ultima** aussi bien à la surface de l'île de Gelnor que dans ses profondeurs. Interplay° propose avec **The Bard's Tale** (Electronic Arts°, 1985) un jeu plus proche de **Wizardry**, mais nettement plus joli. L'image en vue subjective, dans le quart supérieur gauche de l'écran, est en couleurs. Cette fois, c'est la ville de Skara Brae qui est menacée par des êtres maléfiques, il faudra l'explorer en surface et en sous-sol (égouts et catacombes). Le barde qui donne son titre au jeu a une importance capitale : ses chansons sont l'équivalent des sorts des magiciens, elles peuvent améliorer l'état de ses coéquipiers ou leur apporter des pouvoirs spéciaux, indispensables dans certains passages. Détail amusant : si vous faites boire votre barde, il se mettra à chanter faux ! Enfin, **Might and Magic : Secret of the Inner Sanctum** (New World Computing°, 1986), de Michaela et Jon Van Caneghem°, est le plus abouti graphiquement. Les images des souterrains occupent les deux tiers de l'écran. Les règles sont classiques (création d'une équipe, combats, recherche de trésor), mais le programme est d'une qualité irréprochable.



The Bard's Tale (Apple II)



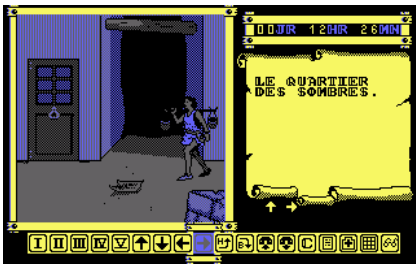
Might and Magic (Apple II)



Alternate Reality : The City (Atari 400)

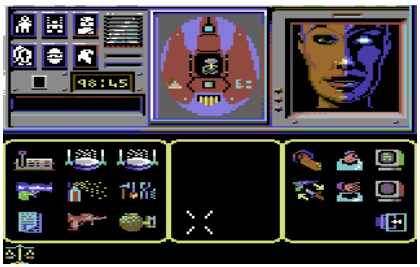
C'est l'éditeur SSI° qui se montre le plus prolifique pour tenter de ravir la couronne d'Origin° et Sir-Tech°, sans y parvenir. En plus des deux **Phantasie**, on leur doit **Wizard's Crown** (1985), à ranger dans la famille **Ultima**, **Realms of Darkness** (1986), **Rings of Zilfin** (1986) et **Shard of Spring** (1986). La famille **Ultima** peut également compter **Wrath of Denethenor** (1986), une des rares contributions de Sierra On-Line° au genre. **Alternate Reality : The City** (Datasoft, 1985) ressemble à **Might and Magic**, mais l'accent est mis sur la cohérence de l'univers et l'absence de linéarité et de contraintes. Libre à vous de vous promener en ville, d'accepter un travail, de partir au combat ou de discuter avec d'autres personnages. Votre réputation aura une influence sur leur réaction à votre égard. Même la météo pourra vous jouer des tours !

Pour couronner le tout, le jeu de rôle s'internationalise. En France, Hervé Lange° a écrit **Fer et Flamme** (Ubi Soft°, 1986) sur CPC, une machine peu gâtée pour ce type de programme. Proche d'**Ultima**, en plus joli, ce jeu utilise un système d'icônes simple à prendre en main. **Tera** (Loriciels°, 1986) est le premier jeu de rôle français sur PC ; son point de vue rappelle **The Lords of Midnight**, les emplacements des objets et des lieux importants changent à chaque partie. En Grande-Bretagne, dans le style **Wizardry**, **Swords & Sorcery** (PSS, 1985) est un des rares logiciels du genre pour ZX Spectrum. **Shadowfire** (Beyond Software, 1985) se déroule en temps réel : l'équipe de six mercenaires Enigma Team a cent minutes pour explorer un vaisseau spatial et libérer un ambassadeur pris en otage. Chaque mercenaire a ses caractéristiques et peut transporter des objets. Le gros atout de **Shadowfire** est son interface à base d'icônes pour toutes les actions ainsi que pour l'inventaire. L'unique mission disponible est tout de même moins riche qu'un jeu de rôle traditionnel. **Shadowfire** a une suite, **Enigma Force**, elle aussi de bonne qualité.



Fer & Flamme (CPC)

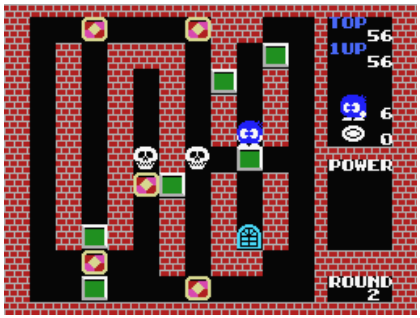

Tera (PC)


Shadowfire (C64)

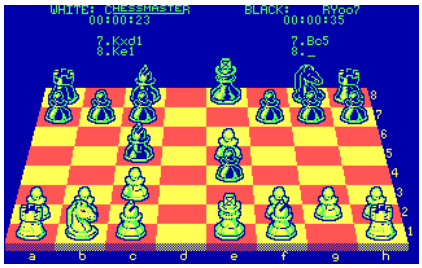
Réflexion

Les jeux de réflexion ne sont pas des programmes techniquement très exigeants, ils semblent taillés pour les micro-ordinateurs peu puissants. Pourtant, alors qu'**Archon** ou **Boulder Dash** annonçaient des lendemains qui chantent, cette catégorie retombe dans la routine : des adaptations de jeux de plateau, et presque rien d'autre. Seule exception notable, sur MSX, **Eggerland Mystery** (Hal Laboratory, 1985) propose une multitude de petits labyrinthes dans lesquels une boule de poil bleue doit ramasser tous les cœurs. Ce jeu est le premier de la série *Adventures of Lolo* qui connaîtra un gros succès sur consoles Nintendo. Les échecs sont très bien lotis, avec **Colossus Chess 4** (CDS Software, 1986) et surtout **The Chessmaster 2000** (The Software Toolworks°, 1986), dont le moteur est l'œuvre de David Kittinger, l'auteur de **Mychess**. Grâce à sa puissance, sa bibliothèque

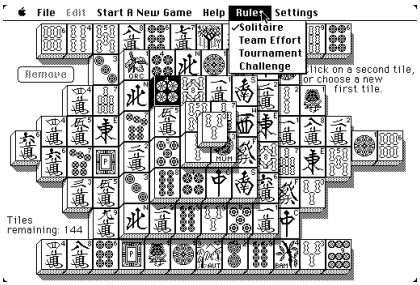
de 71 000 ouvertures et sa présentation visuelle, **The Chessmaster 2000** a été immédiatement sacré meilleur jeu d'échecs sur micros. Le backgammon et l'*Othello* ont aussi droit à leurs adaptations. Enfin, **Shanghai** (Activision°, 1986) est le tout premier jeu de mah-jong en solitaire sur micro-ordinateurs. Il a été réalisé (et peut-être même inventé, mais ce point est sujet à controverses) par Brodie Lockard, un informaticien tétraplégique de l'Université de Stanford, sur les ordinateurs de l'université, puis sur Macintosh, avant d'être adapté sur la plupart des formats existants. Les tuiles de mah-jong sont empilées sous la forme d'une tortue, et il faut nettoyer la table de jeu en retirant des paires de pièces identiques dont le côté gauche ou droit est dégagé. Souvent négligé ou sous-estimé, **Shanghai** est pourtant le premier jeu de réflexion hautement addictif sorti sur micros, il a été cloné depuis à maintes reprises.



Eggerland Mystery (MSX)



The Chessmaster 2000 (PC)



Shanghai (Mac)

Simulation

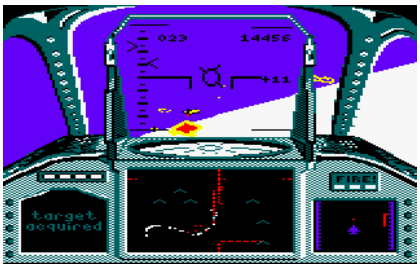
Les amateurs de combat naval peuvent marquer l'année 1985 d'une pierre blanche : c'est cette année-là que sort **Silent Service** (MicroProse°), de Sid Meier°, le simulateur de sous-marin de référence. En pleine Deuxième Guerre Mondiale, votre sous-marin stationne dans l'océan Pacifique. La pièce centrale donne accès à tous les écrans importants : périscope, vue du pont (lorsque vous êtes en surface), jauges et indicateurs, vue en coupe de l'appareil avec les avaries, et la carte pour indiquer sa course. **Silent Service** compte une mission d'entraînement, six missions de convoi et six missions de patrouille, ainsi qu'un niveau de difficulté réglable. Si on préfère prendre le contrôle d'un croiseur, **Destroyer** (Epyx°, 1986) fait très bien l'affaire.



Silent Service (C64)



Destroyer (C64)



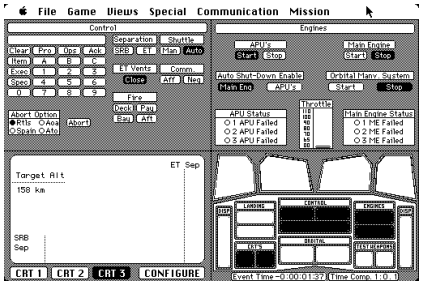
Strike Force Harrier (CPC)

Dans les simulateurs de vol, le moyen côtoie le bon, entre autres à cause des limitations des micros 8 bits. Certains programmes comme **Ace of Aces** (Accolade°, 1986) se contentent de copier

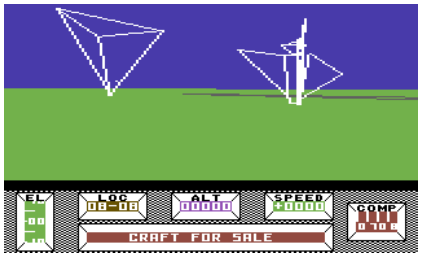
Hellcat Ace et **Spitfire Ace** et d'afficher des petits avions à abattre à la mitraillette. **Ace** (Cascade Games, 1985) – notez l'originalité des titres – et **Spitfire '40** (Mirrorsoft°, 1985) sont trop simplistes. **Strike Force Harrier** (Mirrorsoft°, 1986) est déjà plus complexe, mais il manque tout de même d'options. C'est encore MicroProse° qui met un peu d'ordre dans tout cela en montrant ce qu'est un vrai simulateur. **F-15 Strike Eagle** était déjà prometteur ; **Gunship**, d'Andy Hollis° et Arnold Hendrick, s'impose d'office comme LE simulateur d'hélicoptère. Ce ne sont plus cinq ou six missions éparpillées, mais quatre campagnes (plus une d'entraînement) qui s'offrent à nous, de jour comme de nuit, avec trois niveaux de difficulté. On peut enfin armer convenablement son appareil en sélectionnant et en chargeant les missiles les plus adaptés à la mission, sans dépasser le poids autorisé. Le cockpit est équipé d'outils bien pratiques, comme un zoom sur l'unité visée. Le pilotage autorise toutes les subtilités propres aux hélicoptères, comme la possibilité de stationner ou de pivoter. Seul le relief du terrain est un peu léger, les quelques collines pyramidales de-ci de-là ne permettent pas d'approcher les unités discrètement. La version C64 de **Gunship** sort fin 1986, les versions 16 bits, tout aussi réussies, suivront en 1987. Si vous avez le mal de l'air, **Orbiter** (Spectrum HoloByte°, 1986) est une simulation de navette spatiale sur Mac, dans laquelle on voit davantage le tableau de bord que le cockpit. Vous pouvez aussi vous rabattre sur les simulateurs de contrôle aérien, comme **Kennedy Approach** (MicroProse°, 1985). Là, au moins, vous ne risquez pas de subir un crash de plein fouet.



Gunship (C64)



Orbiter (Mac)



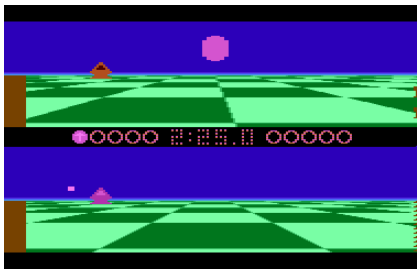
Mercenary (C64)

Pour terminer, **Elite** a déjà un rival de taille, originaire lui aussi de Grande-Bretagne. Paul Woakes° a réalisé avec **Mercenary** (Novagen, 1985) un programme à mi-chemin entre le simulateur et le jeu d'aventure. Votre vaisseau s'est crashé sur la planète Targ, où sévit la guerre entre ses habitants, les Palyars, et des envahisseurs robotisés, les Mechanoids. Votre but : gagner votre vie en effectuant des missions pour le compte de l'un ou l'autre camp pour acheter de l'équipement et vous échapper de Targ. **Mercenary** est une sorte d'**Elite** à la surface d'une planète, on se déplace en toute liberté. La planète est parsemée de bâtiments et d'objets en 3D fil de fer et peut être parcourue à pied ou en vaisseau spatial. Les missions sont nombreuses, tout comme les moyens d'arriver à ses fins.

Sport

Bonne nouvelle : cette catégorie se diversifie. Mauvaise nouvelle : tous les sports ne sont pas logés à la même enseigne. Pour le foot ou le tennis, par exemple, rien de bien fameux ne sort en deux ans. En simili-foot, en revanche, il y a **Ballblazer** (Epyx°, 1985) de Lucasfilm Games°, un jeu proche de l'ambiance de *Tron* dans lequel des vaisseaux propulsent une balle sur un damier géant.

En baseball, un titre suffit : **Hardball !** (Accolade°, 1985) contient tous les ingrédients nécessaires au genre (constitution des équipes, beaux graphismes avec de grands personnages). En golf aussi, les progrès accomplis sont remarquables. Terminés les plans de greens monochromes ! Dans **Leader Board** (U.S. Gold°, 1986), d'Access Software°, et **Mean 18** (Accolade°, 1986), le joueur de golf se trouve au premier plan et frappe la balle d'un geste souple. Après chaque coup, la position à l'écran est recalculée en quelques secondes pour être orientée en direction du trou. Les deux jeux utilisent le même système en deux temps pour déterminer la frappe. Lors du *backswing*, une jauge se remplit pour indiquer la force du coup, il faut cliquer au moment voulu, sans aller trop loin. La jauge se vide ensuite jusqu'au niveau d'une marque, il faut cliquer une deuxième fois pour déclencher le *downswing*. En cliquant pile sur la marque, la frappe sera très précise ; en cliquant un peu au-dessus ou en-dessous, elle sera plus ou moins déviée vers la gauche (*hook*) ou la droite (*slice*). Ce système se retrouvera sur tous les jeux de golf à venir dans les dix prochaines années. Le vent et les différents types de club sont bien sûr pris en compte. **Mean 18** intègre en plus un éditeur pour créer ses propres parcours.



Ballblazer (Atari 400)



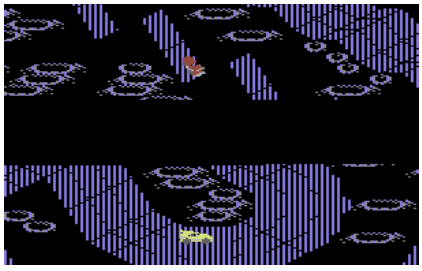
Hardball ! (C64)



Leader Board (C64)



Mean 18 (PC)



Racing Destruction Set (C64)



Scalextric (ZX Spectrum)

En course automobile, quelques noms surnagent comme **Racing Destruction Set** (Electronic Arts°, 1985) et **Fast Tracks** (Activision°, 1986), en 3D isométrique sur C64, **Scalextric** (Leisure Genius, 1985), un jeu de Formule 1 plus classique sur ZX Spectrum ou C64, et **Turbo Esprit** (Durell°, 1986). Les trois premiers programmes ont un gros avantage : un éditeur de circuits. **Racing Destruction Set** et **Scalextric** peuvent aussi se jouer à deux, tout comme les courses en moto de **500cc Grand Prix** (Microïds°, 1986). Enfin, en vrac, **Ping Pong** (Imagine, 1985) est une bonne adaptation du jeu d'arcade de Konami, et **10th Frame** (U.S. Gold°, 1986) est un jeu de bowling des mêmes auteurs que **Leader Board** (Roger et Bruce Carver°). Curieusement, bien qu'il n'y ait pas eu de Coupe de l'América en 1986, plusieurs jeux de régate paraissent cette année : **America's Cup** (Electronic Arts°), **The American Challenge** (Mindscape°), **Régate – La Coupe**

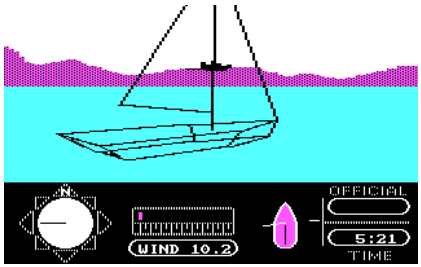
de l'America (Philips) sur MSX, ainsi que **Dolphin Sailing System** (BCI Software), un programme d'apprentissage de la navigation très coûteux.



500cc Grand Prix (CPC)

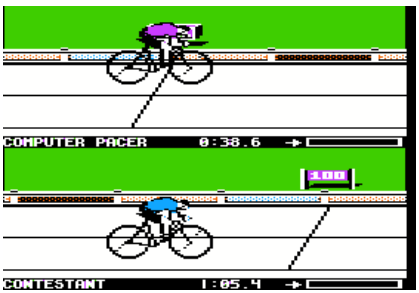


10th Frame (C64)



The American Challenge (PC)

Le seul domaine traité à sa juste valeur est la compétition multi-épreuves. La suprématie d'Epyx° y est totale. **Summer Games** contenait les épreuves les plus faciles à programmer, probablement pour que la sortie du jeu coïncide avec les Jeux Olympiques d'été. **Summer Games II** (1985) contient d'autres épreuves plus variées : cyclisme, aviron, canoë-kayak, escrime, javelot, sport équestre, triple saut et saut en hauteur. On peut le combiner avec **Summer Games** pour disputer une compétition complète. **Winter Games** (1985) ne compte qu'un volet et ne contient que six épreuves : bobsleigh, patinage artistique, patinage de vitesse, biathlon, saut à ski et ski acrobatique. Comme pour les **Summer Games**, le maniement est intelligemment conçu et demande de l'entraînement. Par exemple, pour le biathlon, le rythme cardiaque perturbe la visée pendant le tir sur cibles. Pour clore la série en beauté, **World Games** (1986) propose huit compétitions pittoresques localisées dans huit pays : combat de sumos au Japon, plongée en falaise au Mexique, chevauchée de taureau aux États-Unis, saut de tonneaux en Allemagne, *logrolling* au Canada, haltérophilie en Russie, slalom en France, caber en Ecosse. Les règles d'origine ne sont pas toujours respectées, mais qu'importe. Quant à **Knight Games** (The English Software Company, 1986), il n'a aucun lien avec Epyx°, mais le jeu est tout de même correct.



Summer Games II (Apple II)



Winter Games (Apple II)



World Games (C64)

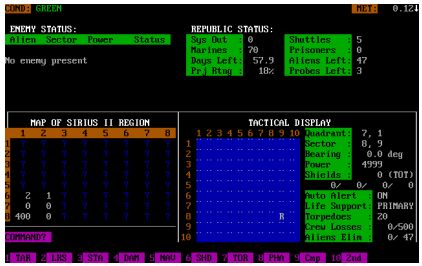
Stratégie et exploration

Après **SunDog**, l'exploration spatiale accueille un nouveau géant du genre, lui aussi américain. **Starflight** (Electronic Arts°, 1986) a été gratifié du terme de *space opera*, ce qui est amplement mérité, car il n'a rien à envier à la profondeur de **SunDog**. Votre objectif est de parcourir la galaxie à la recherche de vestiges de votre civilisation. Une fois votre équipage et votre vaisseau consitués,

vous pouvez partir pour l'une des 800 planètes que compte le logiciel, en visualiser la surface en graphismes fractals et, si son environnement n'est pas dangereux, choisir un site d'atterrissage, explorer les environs et récolter du minerai ou des échantillons. **Starflight** est le premier jeu qui propose de la diplomatie avec des races extraterrestres. Elles sont sept, elles ont chacune leur caractère, et il faudra trouver les bons arguments pour leur soutirer des informations. **Starflight** n'est d'abord sorti que sur PC ; pour les autres micros, il faudra attendre trois longues années avant de pouvoir profiter de cette merveille. Moins indispensable, mais néanmoins appréciable, **Star Fleet** (Interstel, 1986) est composé de missions qui consistent à localiser et éliminer des flottes ennemies. L'interface est en grande partie textuelle, avec une grille pour présenter la position de chaque vaisseau. Le nombre d'options et de paramètres disponibles autorise toutes les stratégies possibles. **Psi-5 Trading Company** (Accolade°, 1986) vous propulse chef d'équipage d'un vaisseau de transport de marchandises. Vous ne contrôlez pas directement le vaisseau, vous ne pouvez que donner des ordres aux membres de votre équipage. À vous de prendre les meilleures décisions possibles et de ne pas paniquer pour amener votre cargaison à bon port. **Tau Ceti** (CRL, 1985) est le plus éclectique du lot : action à la **Battlezone** quand on explore la surface d'une planète en 3D, recherche d'objets, et ordres à donner sous forme textuelle.



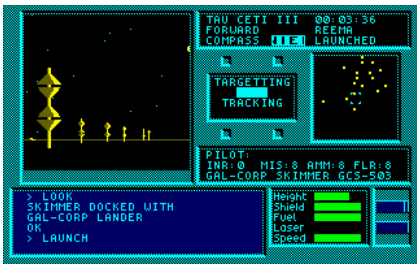
Starflight (PC)



Star Fleet (PC)



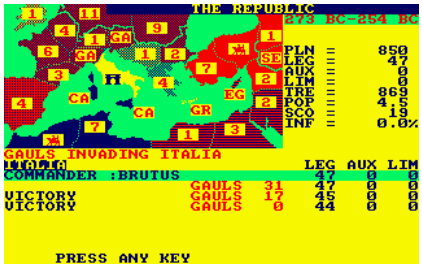
Psi-5 Trading Company (C64)



Tau Ceti (CPC)



Roadwar 2000 (Apple II)



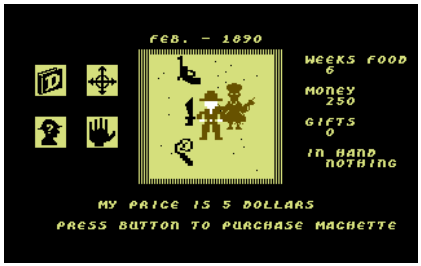
Annals of Rome (CPC)

La science-fiction était un thème-clé des jeux de stratégie, et ce n'est pas terminé. **Roadwar 2000** (SSI°, 1986) est en quelque sorte l'alter ego stratégique d'**Autoduel**. La civilisation a été anéantie par la guerre bactériologique, les routes sont devenues des champs de bataille. Votre gang doit s'équiper en véhicules, en armes et en vivres et localiser huit savants capables de synthétiser un vaccin pour sauver l'humanité. D'autres gangs s'en mêleront, avec combats automobiles à la clé. Pour une vision plus optimiste de l'avenir, **Space M+A+X** (Final Frontier Software, 1986) permet de construire puis de gérer une station spatiale à vocation commerciale. Parmi les jeux de stratégie historiques, **Annals of Rome** (PSS, 1986) compense son austérité visuelle par un nombre satisfaisant de paramètres aussi bien politiques que militaires. **Romance of the Three Kingdoms**

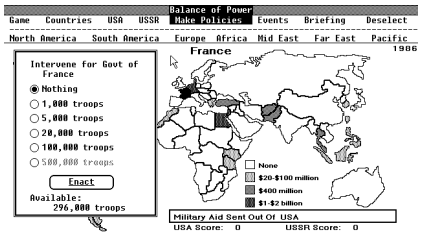
(KOEI°, 1986) est un programme japonais qui ne sera adapté sur les micros occidentaux qu'en 1988, le premier d'une série consacrée aux Trois Royaumes de Chine. **Heart of Africa** (Electronic Arts°, 1985) ressemble comme deux gouttes d'eau à **The Seven Cities of Gold**, dont il utilise le moteur, mais cette aventure penche plus du côté d'*Indiana Jones* que de Christophe Colomb. Cette fois, l'objectif est la tombe cachée d'un pharaon légendaire. **Doomdark's Revenge** (Beyond, 1985), la suite de **The Lords of Midnight** est plus vaste, l'histoire est plus riche et offre plus de possibilités. Enfin, dans le domaine géopolitique, **Balance of Power** (Mindscape°, 1985), de Chris Crawford°, est une référence. Votre objectif, que vous soyez à la tête des États-Unis ou de l'URSS : surpasser votre adversaire en matière d'influence et de prestige. Pour rallier un pays à sa cause, il y a la manière bienveillante (envoi d'aide humanitaire), la manière sournoise (infiltration d'associations ou de syndicats, financement de l'opposition) et la manière forte (soutien logistique à la guérilla, déclaration de guerre). L'adversaire ne se gêne pas pour faire de même, mais attention, si vous avez la main lourde, le ton monte, tout comme le DefCon (niveau d'alerte militaire). Si une guerre nucléaire est déclenchée, *game over* : tout le monde a perdu. Il faudra donc faire des concessions et agir de manière équilibrée. L'interface à la souris héritée du Mac est simple et efficace. Jeu diplomatique par excellence, **Balance of Power** a en outre des vertus éducatives : un atlas intégré fournit pour chaque pays de nombreuses statistiques (authentiques en 1985) – de nombreux pays ont cependant été omis pour ne pas trop compliquer la partie. Le programme sera mis à jour en 1989 (**Balance of Power : The 1990 Edition**) pour intégrer les changements politiques intervenus entre-temps ainsi que quatre conseillers (dont Chris Crawford° et son épouse) qui pourront vous aiguiller en cas d'hésitation.



Romance of the Three Kingdoms (MSX)



Heart of Africa (C64)

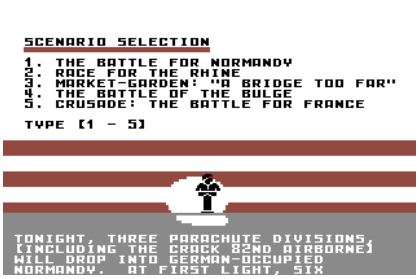


Balance of Power (PC)

Wargames et stratégie tactique

En raison de leur complexité grandissante, les wargames demandent de plus en plus de travail. Il est donc logique que les programmeurs amortissent leur moteur de jeu au travers d'une série. Sid Meier° et Ed Bever ont amélioré le moteur en temps réel accéléré développé pour **NATO Commander** dans une gamme de wargames appelée *Command Series* : **Crusade in Europe** (1985), **Decision in the Desert** (1985) et **Conflict in Vietnam** (1986) sont fidèles à la réalité historique et de très bonne qualité. Le très productif Gary Grigsby° procède de même, toujours pour le compte de SSI°. **Kampfgruppe** (1985) est une sorte d'aboutissement de ses jeux précédents. Ce wargame basé sur les combats de tanks sur le front russe se distingue par sa reconstitution très

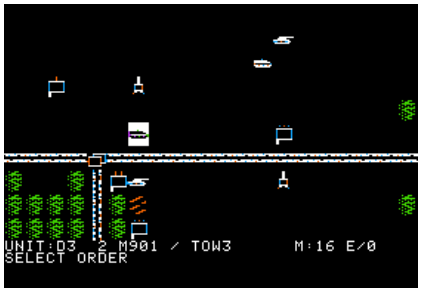
précise (plusieurs dizaines d'unités différentes, avec leurs spécifications authentiques), sa souplesse et son éditeur de scénarios. Le niveau de complexité a encore augmenté, la visibilité d'un tank dépend désormais de son champ de vision (90° en mouvement, 180° à l'arrêt), de sa portée, ainsi que de l'emplacement et du comportement des unités ennemies. **Kampfgruppe** a rapidement atteint le rang de classique. Quelques mois plus tard sortent deux jeux utilisant son moteur avec quelques améliorations : **Battle Group** (1986) est situé sur le front de l'ouest, alors que **Mech Brigade** (1985) anticipe un conflit entre l'OTAN et l'URSS dans les années 90, toujours à base de tanks. Et ce n'est pas tout ! Gary Grigsby° écrit également deux wargames navals sur la Guerre du Pacifique : **Warship** (1986) ne confronte que les flottes américaines et japonaises, **War in the South Pacific** (1986) intègre en plus l'aviation, ce qui commence à faire beaucoup. SSI° a publié d'autres wargames aux sujets plus ou moins originaux. Le plus original, c'est indéniablement **Six-Gun Shootout** (1985) qui reconstitue des fusillades au temps du Far West. Contrôler des cow-boys à la place des sempiternelles unités blindées offre de nouvelles fonctionnalités, comme la prise en compte de la position du tireur pour évaluer l'efficacité de son tir, ou le choix de la partie du corps à viser. Le plus conventionnel, c'est le thème de la Guerre de Sécession, qui a inspiré à Chuck Kroegel et David Landrey deux jeux très détaillés sur deux batailles célèbres : **Battle of Antietam** (1985) et surtout **Gettysburg : The Turning Point** (1986). Lors de la bataille de Gettysburg, les deux camps ignoraient l'emplacement exact des troupes ennemies et le moment où les renforts allaient se montrer, ce qui a conduit le général Lee à prendre de mauvaises décisions. Lorsqu'on connaît déjà le déroulement de la bataille, on sait à l'avance où se trouvent les troupes. Afin de restituer l'état d'incertitude qui régnait alors, **Gettysburg : The Turning Point** permet de faire varier aléatoirement le moment d'arrivée de chaque division de un à quatre tours. Chaque partie suit donc un déroulement différent. **Gettysburg** gère également des paramètres comme la luminosité, variable selon l'heure, la brume et la fumée des fusils, qui réduisent le champ de vision des unités.



Crusade in Europe (C64)



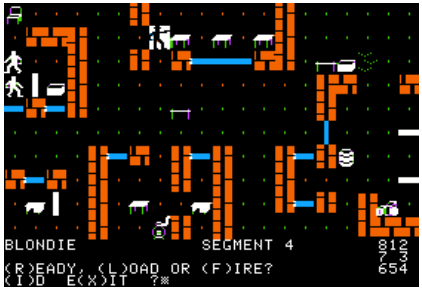
Kampfgruppe (Apple II)



Mech Brigade (Apple II)



Warship (Apple II)



Six-Gun Shootout (Apple II)

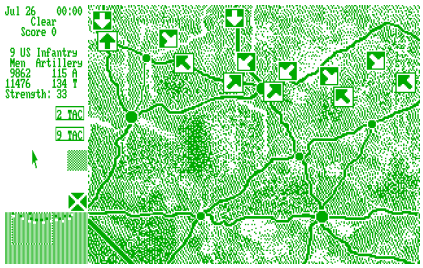


Gettysburg : The Turning Point (Apple II)

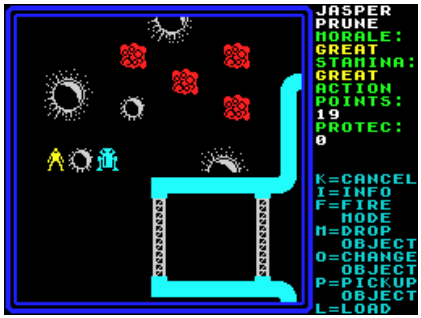
À un rythme plus modeste, SSG° édite deux nouvelles créations de Roger Keating° et Ian Trout°, **Europe Ablaze** (1985), cosigné par Eric Baker, et **Battlefront** (1986). Avalon Hill réduit fortement sa production micro-ludique. Un autre éditeur de jeux de stratégie sur table, Game Designers' Workshop, tente de prendre la relève avec **The Battle of Chickamauga** (1986), sans grand succès. Les utilisateurs de Mac doivent se contenter de **Patton vs Rommel** (Electronic Arts°, 1986), de Chris Crawford°, un wargame simulant des batailles fictives entre les deux célèbres généraux (qui n'ont jamais eu l'occasion de s'affronter dans la réalité). Le programme bénéficie de la finesse d'affichage et du système de fenêtres du Mac. Le genre a aussi des adeptes au Japon : **Gaiden Daisenryaku** (Systemsoft, 1985) et **Daisenryaku 88** (SystemSoft, 1986) sont les deux premiers épisodes d'une longue série sur micros et consoles.



Battlefront (Apple II)



Patton vs Rommel (PC)



Rebelstar (ZX Spectrum)

En marge des wargames traditionnels, on remarque l'apparition d'une autre catégorie de jeux, assez proche dans l'esprit mais aux règles différentes : les jeux de combat tactique. À chaque tour, les différentes unités d'une escouade (généralement des soldats) se voient attribuer un certain nombre de points d'actions à dépenser dans une série d'ordres : se déplacer, ouvrir une porte, tirer, recharger son arme, ramasser un objet. Plusieurs types de tir sont possibles, leur efficacité est proportionnelle au nombre de points qu'ils consomment. **Rebelstar** (Firebird°, 1986), de Julian Gollop°, est une version très améliorée d'un programme intitulé **Rebelstar Raiders** et sorti sur ZX Spectrum en 1984. Il applique ces règles à un scénario futuriste dans lequel la cible est un super-ordinateur assisté de ses robots. Une seule carte est proposée, mais au vu de la qualité du jeu qui était vendu au prix ridicule de 1,99 £, on peut difficilement se plaindre.

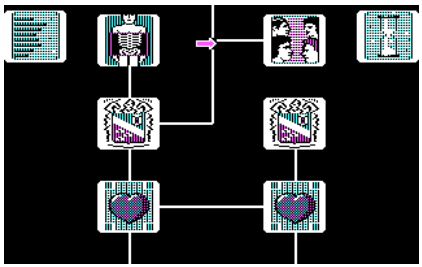
Les Inclassables

En 1985, une étrange jaquette de jeu pour C64 reproduit une couverture de magazine annonçant la découverte de créatures vivant dans les ordinateurs. Une fois le logiciel chargé, une grande maison en coupe s'affiche à l'écran. Quelques secondes plus tard, un personnage entre avec son chien. Après avoir inspecté les lieux, il s'installe et commence à vaquer à ses occupations : lire son journal, regarder la télévision, se préparer à manger, dormir. On pourrait laisser le C64 allumé des heures pour le regarder, mais il est bien plus amusant de discuter avec lui grâce à l'interface de dialogue. On apprend alors son nom, on peut jouer aux cartes avec lui, passer un disque pour le voir danser, ou lui faire livrer des objets. Il faut aussi le nourrir pour qu'il ne tombe pas malade et éviter qu'il déprime. Première simulation de vie artificielle sur micro-ordinateurs, **Little Computer People** (Activision°) n'a pas d'objectif, ni de règles, ni même de fin. C'est simplement un

programme extrêmement attachant et sympathique, qui illustrerait à merveille l'adjectif « adorable ». L'année suivante, c'est encore Activision° qui innove avec **Alter Ego**, un programme vendu en deux versions (masculin ou féminin). C'est en quelque sorte un simulateur d'existence : vous démarrez une « partie » à une certaine étape de votre vie, puis vous serez confronté à de très nombreuses situations, avec à chaque fois plusieurs réactions possibles. Le logiciel construit votre personnalité au fur et à mesure. Chaque partie sera différente de la précédente, il ne faut pas hésiter à expérimenter et à tout essayer. **Alter Ego** a été conçu par un docteur en psychologie, ce qui donne une idée du sérieux des situations traitées – elles sont d'ailleurs parfois explicites. La version féminine semble s'être beaucoup moins vendue que la version masculine.



Little Computer People (C64)

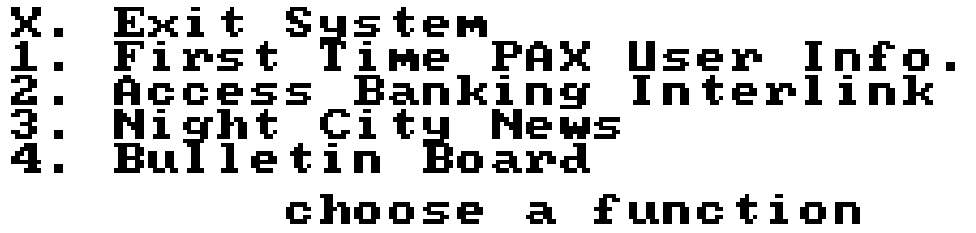


Alter Ego (PC)



Robot Rascals (C64)

Ajoutons à cela **Robot Rascals** (Electronic Arts°, 1986), de Dan Bunten°, le premier jeu à mi-chemin entre le jeu de société et le jeu vidéo. En plus des disquettes et du manuel, la boîte contient deux paquets de cartes. Chaque joueur contrôle un robot et doit fouiner sur un grand terrain pour retrouver les items indiqués sur les quatre cartes qu'il a tirées en début de partie. Certaines cartes ont des effets positifs ou négatifs sur son fonctionnement, tout comme le type de terrain sur lequel il se déplace. Les joueurs contrôlent leur robot à tour de rôle et ont tout à fait le droit de percuter un autre robot pour tenter de lui subtiliser un de ses items. De plus, à chaque tour, une carte « événement » est tirée du deuxième paquet pour perturber le tour, par exemple en interdisant aux joueurs de se frapper, en les forçant à échanger des cartes ou à baisser provisoirement le niveau de leurs boucliers.



Les mailles du réseau (première partie)

Pour nous autres, Français, qui n'avons connu pour la plupart les joies du jeu vidéo à distance qu'à partir du milieu des années 90, l'idée que ce mode de jeu ait déjà eu de nombreux adeptes dans les années 80 a de quoi surprendre. Et pourtant, au début des années 80, on pouvait déjà acheter un modem pour son Apple II, son TRS-80 ou son PC. Ces modems transmettaient les données à la vitesse de 300 à 600 bauds (300 et 600 symboles/bits par seconde, soit 37 et 75 octets par seconde).

Il existe alors deux façons de tirer parti au mieux de son modem. La première est de souscrire un abonnement auprès d'un fournisseur de services en ligne, c'est-à-dire une compagnie qui propose un catalogue fermé d'activités et de fonctionnalités, qu'elle contrôle intégralement. En 1982, les deux plus gros fournisseurs de services américains sont The Source et CompuServe. Pour s'y connecter, il faut y mettre les moyens : l'abonnement à The Source coûte 100 $ de frais d'inscription et un minimum de 10 $ de charges par mois. Le kit de départ de CompuServe (logiciel, mot de passe, 5h de connexion gratuite) est vendu près de 40 $ dans les magasins d'informatique. En semaine, les tarifs horaires de connexion en cours de journée sont prohibitifs (20 à 22 $). Le tarif tombe à 5 $ la nuit, et 5 à 8 $ le week-end et jours fériés. Sans oublier bien sûr le prix du modem ! Ces deux réseaux donnent accès à des multitudes de petits jeux en solitaire (jeux d'action ou d'aventure, comme l'ancestral **Colossal Cave Adventure**) et des groupes de discussion sur les jeux et l'informatique, parmi beaucoup d'autres services. CompuServe est aussi le premier à proposer des jeux multijoueurs. Aux côtés des traditionnels jeux de cartes et de réflexion, on trouve deux programmes réalisés par la compagnie Kesmai : **MegaWars**, un très gros jeu d'exploration spatiale qui rassemble des milliers de joueurs en petites équipes, et **Island of Kemai**, un clone de **Rogue**. Le groupe de discussion GameSig de CompuServe, ouvert en 1982, organise également des sessions de jeux de rôle et de jeux de société, des championnats d'échecs et des conférences en ligne avec des auteurs de jeux (Richard Garriott°, Scott Adams°, Robert Woodhead°).

Pour ceux qui veulent consacrer moins d'argent à ce loisir, il existe heureusement la seconde possibilité : les centaines de petits BBS (*Bulletin Board System*) exclusivement dédiés aux jeux qui sont répartis sur le territoire des États-Unis. Magnetic Fantasies à San Francisco, White Pegasus au Texas, The Sanctuary au New Jersey, Dragon's Lair à Long Beach, The Crystal Castle dans le Michigan, etc. Ils sont accessibles au prix d'une simple communication téléphonique, et éventuellement d'un abonnement. En contrepartie, ils ne proposent qu'un petit nombre de services : un jeu de rôle en ligne pour certains, des jeux à distance pour d'autres, ou un forum de discussion. Ces BBS sont gérés par des particuliers qui ne laissent pas forcément leur ordinateur tourner en

permanence, ils ont parfois des heures d'ouverture. Si le modem ne répond pas, il faut rappeler plus tard ! Certains BBS offrent aussi un espace de stockage pour des fichiers que l'on peut télécharger : logiciels du domaine public, cartes et solutions pour des jeux. Ces espaces vont devenir les points de rendez-vous privilégiés des pirates pour diffuser des copies crackées de logiciels commerciaux.

D'autres fournisseurs apparaissent au fur et à mesure : Delphi en 1983, GCP (Games Computers Play) en janvier 1985, GEnie, le réseau de General Electric, en octobre 1985. Quantum Link propose un ensemble de services pour C64 réunis dans une interface graphique plus conviviale que ses concurrents. C'est aussi l'hébergeur d'**Habitat**, un projet ambitieux de Lucasfilm Games°. En raison du très faible taux de transfert des modems, les jeux en ligne étaient presque toujours textuels pour réduire la quantité de données à diffuser. **Habitat**, lui, est entièrement graphique ; c'est en quelque sorte le premier jeu d'aventure graphique multijoueurs. Les utilisateurs se choisissent un avatar, l'habillent et se promènent librement dans de nombreux décors. Ils peuvent croiser d'autres joueurs avec qui discuter, ramasser ou poser des objets, et accomplir des quêtes. Le projet va prendre du plomb dans l'aile quand Quantum Computer Services va découvrir que les 500 utilisateurs connectés pendant la phase de beta-testing absorbent à eux seuls 1 % de leur bande passante. **Habitat** sortira finalement en 1988 sous le titre **Club Caribe**, en tant qu'extension du service de discussion en ligne de Quantum Link.

Au Royaume-Uni, les jeux multijoueurs en ligne sont rassemblés sous le terme de MUD (*Multi-User Dungeon*), du nom d'un jeu fort populaire sur les serveurs de l'université d'Essex. Ce sont à la base des jeux de rôle médiévaux, mais leurs thèmes vont s'étoffer rapidement. Les Anglais ont eux aussi leurs fournisseurs d'accès : CompuNet, adapté au C64, et Micronet 800 ; les deux proposent leurs propres MUD, parmi d'autres services.



1987-1988

Dix ans se sont déjà écoulés depuis que les premiers Apple II ont été commercialisés. La frénésie qui a agité le milieu de la micro-informatique commence à retomber, il est temps de compter les survivants. Pour les 8 bits, l'ère de l'expansion est terminée, la plupart des constructeurs de taille moyenne boivent la tasse. Le destin de Sinclair Research est scellé : en avril 1986, la société a vendu son nom et ses produits pour 5 millions de livres à Amstrad, qui se débarrasse ainsi d'un concurrent sérieux. Les nouveaux modèles de ZX Spectrum auront peu de succès, mais le parc est assez grand pour que les éditeurs ne l'abandonnent pas. Les CPC, eux, sont toujours aussi compétitifs et reçoivent le soutien de la plupart des éditeurs européens. Le C64 se vend très bien, malgré son prix plus élevé. Quant à l'Apple II, il commence à être délaissé, seuls quelques éditeurs américains lui sont encore fidèles. En France, le plan « Informatique pour tous » n'a pas eu d'effet de longue durée, les programmeurs abandonnent progressivement les micros Thomson et précipitent la fin des TO7 et MO5. Début 1989, Thomson se retirera définitivement du monde de la micro, entraînant avec lui l'éditeur et distributeur F.I.L. qui développait beaucoup pour leurs ordinateurs.

Pour les 16 bits, en revanche, une ère faste s'annonce. En 1986, le décollage de l'Atari ST et de l'Amiga 1000 n'était pas brillant : trop chers, pas assez d'applications. Les deux constructeurs ont réagi chacun à leur manière. Pour l'Atari ST, Jack Tramiel a utilisé une méthode qui a déjà fait ses preuves : le cassage de prix. En avril 1986, un Atari 520 ST sans écran coûtait environ 6 000 F. En décembre, le prix chute à 4 000 francs (compter 1 000 francs de plus pour un écran monochrome ou 2 500 francs pour un écran couleurs). En décembre 1987, un 520 ST sans écran ne vaut plus que 3 000 francs ! Les résultats ne se font pas attendre : la barre des 300 000 machines vendues par an est dépassée en 1987, en grande partie en Europe. Fin 1987, le parc d'Atari ST (520, 1040 et Mega) est estimé à 700 000 machines, dont 80 000 en France ; il est en revanche insignifiant aux États-Unis. Grâce à ce gros succès et à des jeux révolutionnaires comme **Dungeon Master**, l'Atari ST devient LE micro-ordinateur ludique de l'année 1988. Commodore a procédé différemment. Les soldes n'ont pas suffi ; fin 1986, un Amiga 1000 coûte tout de même 12 590 francs. Plutôt que de baisser encore ce prix, Commodore coupe la poire en deux et revient en janvier 1987 avec deux modèles. L'Amiga 2000 est une machine encore plus performante que l'Amiga 1000. Elle dispose de plus de possibilités d'extensions et peut même émuler un PC ou un Mac. Son tarif élevé (1 500 $, soit 11 500 F TTC) la réserve aux entreprises. L'Amiga 500, lui, est un Amiga 1000 intégré dans un bloc qui



ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de l'Atari ST. Ses performances sont toujours aussi époustouflantes, et son prix a chuté : 700 $, soit environ 4 700 F ! C'est encore un peu plus cher qu'un Atari ST, mais cela suffit pour que les ventes annuelles de l'Amiga 500 rejoignent celles du ST. Pour faire vraiment la différence, il faudrait des jeux qui démontrent la puissance technique de l'Amiga. Encore un peu de patience…

La stratégie élitiste d'Apple ne fonctionne pas aussi bien. Le parc américain de l'Apple IIGS est estimé à seulement 250 000 machines début 1988. Malgré son prix élevé, le Mac voit ses chiffres de vente augmenter significativement, sans atteindre pour autant ceux du C64. Rien à voir avec le parc PC qui se compte en millions d'unités, et dont les ventes doublent au cours de l'année 1988 grâce à des baisses de prix. L'année 1988 marque aussi l'arrivée de la nouvelle génération de PC, les PC AT. Ils sont équipés d'un processeur 286 (entre 8 et 16 MHz). Le lecteur 3'1/2 est souvent proposé à la place du lecteur 5'1/4. La carte graphique et l'écran sont au standard VGA. Ce mode entièrement compatible avec l'EGA et le CGA offre deux nouvelles résolutions : 320*200 en 256 couleurs (MCGA) et 640*480 en 16 couleurs. Mais ne comptez pas sur les jeux pour en tirer parti, la plupart en sont encore au stade CGA ! Le haut-parleur interne est toujours aussi catastrophique, bien que certains éditeurs (Access Software°, Lankhor°, Loriciels°) parviennent à lui faire jouer quelques musiques et voix digitalisées. Bref, ce n'est pas la panacée, et ces PC sont encore très chers (environ 10 000 francs). Pour 5 000 francs, on doit se contenter d'un PC XT en EGA. Les jeux pour ce standard sont de plus en plus nombreux, mais les conversions sont rarement belles à voir.

Un détour par le salon : Amstrad Expo

Grâce à ses campagnes de pub mémorables mettant en scène son célèbre crocodile, Amstrad a connu un succès retentissant en France, aussi bien pour son CPC que ses PC. C'est donc à Paris que l'entreprise inaugure son propre salon en janvier 1986, puis tous les mois de novembre, à la Villette et plus tard à la porte de Versailles. L'Amstrad Expo est ouverte au public (sauf une journée réservée aux professionnels), on y trouve aussi bien des éditeurs d'utilitaires et de logiciels bureautiques que des éditeurs de jeux, ainsi que des magazines et des fanzines. Les seuls ordinateurs en exposition sont évidemment des PC et des CPC. Les éditeurs français (Ubi Soft°, Loriciels°, Cobra Soft°, Titus°) et anglais (Ocean°, U.S. Gold°) sont les plus présents. En 1987, à l'occasion de la sortie de **Forteresse**, le stand de Loriciels° est un mini-château. En 1988, pour présenter **Action Service**, le stand de Cobra Soft° est une tente militaire où l'on peut croiser Bertrand Brocard en treillis !

Action

En 1988, quelques magazines commencent à s'inquiéter du manque de renouvellement des jeux d'action sur micros : les éditeurs suivent presque tous les mêmes recettes, quitte à copier les uns sur les autres. Et que l'on ne compte pas trop sur les jeux ST et Amiga pour changer la donne : ce sont pour la plupart des conversions de programmes pour micros 8 bits (C64 et CPC principalement), qui n'exploitent pas le potentiel de ces machines. En Grande-Bretagne, le plus gros marché pour ce type de jeu, la tendance est à la multiplication des adaptations de jeux d'arcade. Plusieurs éditeurs se disputent les licences :

— Les jeux Sega sont répartis entre Activision° (**After Burner**, **Enduro Racer**, **Super Hang-On**), U.S. Gold° (**Out Run**, **Thunder Blade**), Virgin Games° (**Shinobi**), Elite° (**Space Harrier**) et ACE (**Alien Syndrome**).

— Taito signe avec Firebird° pour **Bubble Bobble** et Ocean° pour **Operation Wolf**, **Renegade** et **Arkanoid**.

— Data East collabore avec Ocean° (**Robocop**, un des best-sellers de l'éditeur anglais, **Dragon Ninja**) et Electric Dreams° (**Firetrap**, **Karnov**) ; ils se chargent de distribuer ces conversions aux États-Unis sous leur propre nom.

— Atari Games accorde ses licences à U.S. Gold° (**Gauntlet II**, **720°**) et Electric Dreams° (**Super Sprint**, **Championship Sprint**).

— Ocean° s'occupe aussi de jeux Konami (**Gryzor** alias **Contra**), U.S. Gold° de jeux Tecmo (**Rygar**, **Solomon's Key**) et Activision° / Electric Dreams° de jeux Irem (**R-Type**) et Bally Midway (**Rampage**). N'oublions pas **Double Dragon** de Technos pour Virgin Games° et **Pac-Mania**, un très bon **Pac-Man** en 3D isométrique de Namco, pour Grandslam.



RoboCop (C64)



Pac-Mania (ST)



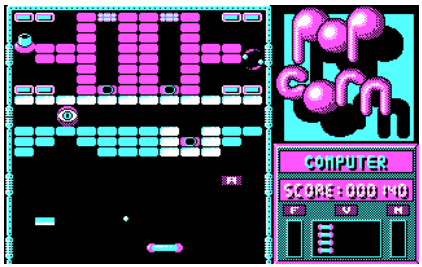
Arkanoid (ST)

Le développement de ce type de conversion n'est pas toujours facile. Il faut adapter la palette de couleurs et la fluidité de l'animation à l'ordinateur, en tenant compte de ses limitations en mémoire. Si le constructeur de la borne refuse de fournir ses graphismes sur une disquette, les programmeurs doivent tout redessiner de zéro ! L'investissement en vaut toutefois la chandelle, ces jeux se vendent tout seuls, surtout si le jeu d'origine a une bonne réputation. Ainsi, les désolantes conversions d'**Out Run**, réalisées par Probe Software, sont restées neuf mois au sommet des charts anglais. Cette nouvelle vague influence évidemment les choix des programmeurs et des éditeurs. On assiste ainsi à une résurrection éphémère du casse-briques, un genre inventé par l'antique **Breakout** d'Atari et revitalisé par **Arkanoid** qui ajoute à la recette originale les bonus modifiant le comportement de la raquette et les motifs plus variés des murs de briques. **Arkanoid** et sa suite **Arkanoid II : Revenge of Doh** ont été adaptés sans difficulté sur la plupart des micros. C'est un type de programme relativement simple à écrire, beaucoup de copies plus ou moins fidèles voient donc le jour en deux ans. Citons-en tout de même deux qui sortent de l'ordinaire. La première, **Bank Buster** (Methodic Solution, 1988), est le seul casse-briques doté d'un vrai scénario. La raquette est remplacée par les yeux d'un cambrioleur qui tente d'entrer dans une banque par effraction. Il faut donc creuser un tunnel et casser les parois de briques avec la balle. La seconde, **Pop Corn** (Lacral, 1988), est un programme écrit sur PC par Christophe Lacaze et Frédérick Raynal° et diffusé gratuitement. Ses graphismes qui tirent très bien parti des quatre couleurs du mode CGA et son éditeur de tableaux lui ont valu une belle renommée. Autre exemple de succès en arcade : les jeux de tir avec viseur, dans lesquels il faut mitrailler tout ce qui se présente. Les très bonnes conversions d'**Operation Wolf**

sorties fin 1988 servent de référence, malgré un réglage de la difficulté inégal : trop ardu sur Amiga, trop facile sur Atari ST. Là encore, plusieurs clones peu inspirés verront le jour dans les mois qui suivent. Publié un an plus tôt, **Prohibition** (Infogrames°, 1987) est moins impressionnant, mais il convient bien aux micros 8 bits.



Bank Buster (ST)



Pop Corn (PC)



Operation Wolf (ST)

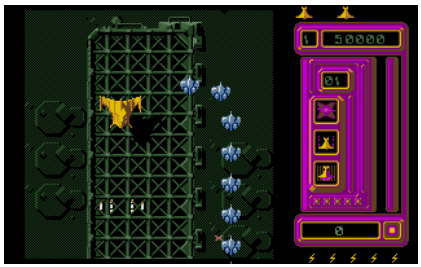
Les jeux de combats de rue (ou *beat'em up*) commencent à faire parler d'eux, surtout lorsque deux joueurs peuvent s'allier pour mater les punks et autres trafiquants de drogue. Les conversions du célèbre **Double Dragon** peuvent être considérées comme réussies, dans le sens où elles sont aussi laides que l'original. **Dragon Ninja** est nettement plus alléchant, bien qu'inégal selon les versions : réussi sur Amiga, trop lent sur ST, moins joli et uniquement en solo sur CPC. Pour les combats en duel, le très mauvais **Street Fighter** (Capcom, 1988) s'efface devant **International Karate +** (System 3°, 1987), la nouvelle version du célèbre jeu d'arts martiaux, et **Barbarian** (Palace Software°, 1987), dans lequel un barbare armé d'une épée doit tuer en duel d'autres combattants, contrôlés par l'ordinateur ou un autre joueur. Deux éléments vont contribuer au très gros succès commercial de **Barbarian** : la présence du modèle Maria Whittaker en petite tenue sur la jaquette, et la scène de décapitation sanglante suivie du shoot sur la tête tiré par un petit gobelin. **Barbarian II** (Palace Software°, 1988), lui, se joue uniquement en solitaire. Le barbare (qui peut être remplacé par une amazone) a troqué son épée contre une hache, et il doit parcourir des contrées hostiles. **Barbarian II** se vendra lui aussi très bien.



Barbarian (CPC)



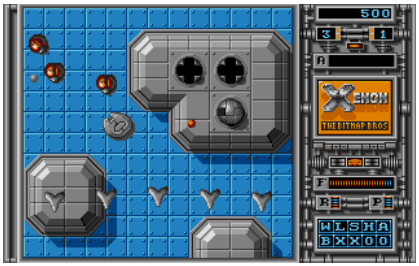
Barbarian II (CPC)



Goldrunner (ST)

Autre famille de jeux très populaire en arcade, les *shoot'em up* réussissent leur passage sur 16 bits sans trop de casse. Lorsqu'une nouvelle machine arrive sur le marché, il faut en effet un peu de temps pour commencer à exploiter son architecture correctement. Or, les *shoot'em up* sont des jeux qui nécessitent une animation et un *scrolling* fluide avec plusieurs objets à l'écran. Peut-on programmer cela sur un Atari ST ? La réponse ne tarde pas. Avec **Goldrunner** (Microdeal, 1987), Steve Bak° prouve que l'on peut obtenir un jeu aussi rapide et fluide qu'**Uridium** sur C64 (auquel

Goldrunner ressemble assez, mais en *scrolling* vertical), avec en prime des voix digitalisées. Le choc ! Steve Bak° écrit aussi dans la foulée **Leatherneck** (Microdeal, 1988), un *shoot'em up* vertical proche d'**Ikari Warriors** (comprendre : très inspiré par *Rambo*), avec une animation aussi bonne mais un intérêt très limité. Deux *shoot'em up* verticaux aux tons bleutés se situent dans la même veine que **Goldrunner** : **Xenon** (Melbourne House°, 1988), écrit par un groupe encore inconnu appelé The Bitmap Brothers°, et **Star Goose** (Logotron°, 1988). Pour voir des *shoot'em up* visuellement novateurs, il faut plutôt se tourner vers les jeux à *scrolling* horizontal. Dans **Wizball** (Ocean°, 1987), une boule verte sautillante doit récupérer des gouttes de couleurs pour repeindre un monde tristement grisâtre. Les premières parties de **Wizball** sont déstabilisantes : en effet, on ne contrôle directement la boule, mais son sens et sa vitesse de rotation, qui influent évidemment sur ses rebonds. Avec de l'entraînement, on finit par s'y faire, mais le bonus annulant la gravité devient vite indispensable. Un autre bonus bien utile fait apparaître une mini-boule qui suit votre boule, tire dans plusieurs directions et va ramasser les gouttes toute seule. L'originalité de **Wizball** et la fluidité de son animation ont propulsé ses auteurs, Sensible Software°, parmi les meilleurs développeurs anglais sur C64, et les remarquables musiques de Martin Galway transcendent le jeu. Fabuleux sur C64, **Wizball** a été plutôt bien converti sur 16 bits. **Cybernoid** (Hewson°, 1988) et **Cybernoid II** (Hewson°, 1988) n'ont pas de *scrolling*. On se déplace dans des cavernes écran par écran, avec une faible marge de manœuvre pour éviter pièges et ennemis. **Oids** (FTL°, 1987) est un croisement astucieux entre **Choplifter !** et **Thrust** qui dispose d'un éditeur de niveaux, chose rare pour ce type de programme. Enfin, l'Apple II n'est pas oublié : **Wings of Fury** (Brøderbund°, 1987) est une variante de **Choplifter !** située pendant la Guerre du Pacifique dans laquelle l'hélicoptère est remplacé par un F6F Hellcat Plane bien moins facile à piloter. Il n'y a plus d'otages à secourir, il faut éliminer tous les ennemis de chaque niveau, que ce soit des soldats japonais au sol, des avions ou des navires, sans oublier de revenir se ravitailler en carburant et en munitions sur



Xenon (ST)



Wizball (C64)



Cybernoid (C64)



Oids (ST)



Wings of Fury (Apple II)

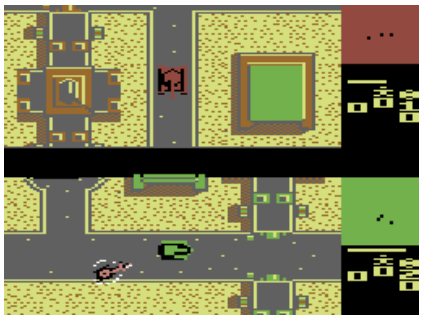


Menace (Amiga)

son porte-avions. Les versions 16 bits du jeu ne sortiront que deux ans plus tard. **R-Type**, le jeu d'arcade d'Irem adapté par Electric Dreams°, est le nouveau modèle du *shoot'em up* à *scrolling* horizontal, il a imposé l'idée des boss de fin de niveau de grande taille et des bonus qui améliorent l'armement du vaisseau. **Menace** (Psygnosis°, 1988), de DMA Design°, en est directement inspiré, dans un univers plus organique et répugnant. **StarRay** (Logotron°, 1988) est l'héritier de **Defender** le plus fidèle à l'original, avec des très jolis graphismes. Animé par un *scrolling* multidirectionnel sur C64, **Fire Power** (MicroIllusions, 1988) a été conçu spécialement pour les parties à deux, devant le même ordinateur ou par modem. Chaque joueur dirige un tank et doit s'emparer du drapeau du camp adverse. Encore plus original, et non-violent qui plus est, **Typhoon Thompson in Search of the Sea Child** (Brøderbund°, 1988) est la version 16 bits très améliorée d'**Airheart**, le nouveau jeu de Dan Gorlin° qui était sorti sur Apple II en 1986. Le jeu consiste à délivrer un enfant capturé par des lutins des mers après s'être procuré quatre objets, soit cinq niveaux au total. Les lutins se cachent dans des bases marines ; le héros, équipé d'un hydroglisseur, peut les faire sortir en tirant sur une base. Les lutins ont leur propres vaisseaux qui diffèrent par leur façon de se mouvoir et leur dangerosité : certains se contentent de repousser le joueur, d'autres lui font perdre une vie, ou un hydroglisseur, ou pire, les deux à la fois. Lorsqu'un vaisseau est détruit, les lutins sont éparpillés et étourdis quelques secondes. Il faut se dépêcher de les ramasser, car si l'un d'eux regagne sa base, il pourra revenir avec un nouveau vaisseau et son équipage au complet. Il est donc important de ne pas tirer n'importe comment et de bien maîtriser ses déplacements. Une fois que tous les lutins ont été capturés, on pourra négocier leur libération en échange d'un objet, et c'est reparti pour un tour. **Typhoon Thompson** se joue entièrement à la souris, que ce soit pour se déplacer, pivoter, plonger, tirer, déclencher un pouvoir qui va regrouper les lutins ou repousser les vaisseaux. Autre qualité, courante chez Brøderbund° : l'animation d'une finesse sans faille. Les personnages ont beau être petits, c'est un plaisir de les voir s'agiter ou nager avec grâce.



Star Ray (ST)



Fire Power (C64)



Typhoon Thompson (ST)

Comme on peut s'en douter, ce déferlement de l'arcade cause du tort à d'autres genres. Les jeux de plates-formes, qui ont fait les beaux jours des micros 8 bits, passent du stade de surproduction à celui de pénurie. Il n'y a que deux nouveautés vraiment intéressantes. Dizzy est un petit œuf sur pattes qui doit trouver quatre objets précis. Il peut se promener dans les environs en toute liberté, explorer les cavernes, entrer dans les maisons. Au cours de son périple, il va trouver des objets souvent utiles, mais il ne peut en transporter qu'un à la fois. Il faudra donc faire de nombreux aller-retours pour rapporter les objets indispensables au bon endroit. Pas très éloigné de **Jet Set Willy**, **Dizzy : The Ultimate Cartoon Adventure** (Code Masters°, 1987) a séduit les jeunes utilisateurs de micros 8 bits. Le petit personnage, inventé par les frères Oliver°, revient l'année suivante dans

Treasure Island Dizzy (Code Masters°, 1988), sur une île tropicale. En deux jeux, Dizzy est devenu quasiment une mascotte pour Code Masters° et un des héros emblématiques sur ZX Spectrum, au même titre que Monty la taupe. Deuxième titre important, **Nebulus** (Hewson°, 1987), est aussi connu sous le nom de **Tower Toppler**. On y dirige une sorte de petite grenouille sautillante qui doit venir à bout de huit tours cylindriques. Au début de chaque tableau, elle apparaît au pied d'une tour, au-dessus d'un lac, et doit atteindre le sommet grâce à des portes et des ascenseurs. C'est là que **Nebulus** est étonnant : les déplacements de la grenouille font pivoter la tour grâce un *scrolling* rotatif parfait. Il n'est pas facile de se repérer, car les correspondances entre les portes ne sont pas toujours logiques, et le contact avec un ennemi fait chuter la grenouille d'un étage. Des scènes de chasse au bonus en sous-marin renouvellent la partie. Plusieurs fois primé, **Nebulus** est à ce jour un des jeux les plates-formes les plus novateurs jamais conçus. Son auteur, John Phillips, a programmé lui-même presque toutes les versions pour micros du logiciel (sauf sur PC et CPC) ! Parmi les autres sorties, on trouve quelques bonnes suites, comme **Beyond Dark Castle** (Silicon Beach Software, 1987) sur Mac, **Auf Wiedersehen Monty** (Gremlin°, 1987) sur ZX Spectrum et **Impossible Mission II** (Epyx°, 1988). Il y a enfin la très bonne adaptation de **Bubble Bobble** (Firebird°, 1987), aussi irrésistible que l'originale. Hormis **Bubble Bobble**, ces jeux de plates-formes ont leur propre style et ne s'inspirent nullement des jeux pour consoles japonaises, qui commencent tout juste à être distribuées en Europe de l'ouest. Il existe pourtant une exception. **The Great Giana Sisters** (Rainbow Arts°, 1987) fait plus que s'inspirer de **Super Mario Bros**, il le plagie ouvertement, dans l'esprit comme dans la conception des niveaux ! Évidemment, Nintendo n'a pas apprécié, et le jeu a été rapidement retiré de la vente, mais les copies pirates ont continué à circuler et ont accru sa popularité.



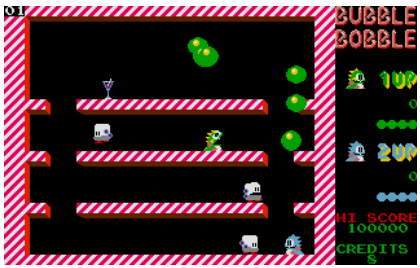
Dizzy (ZX Spectrum)



Treasure Island Dizzy (ZX Spectrum)



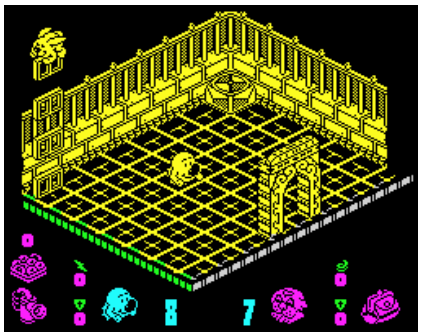
Nebulus (ST)



Bubble Bobble (ST)



The Great Giana Sisters (C64)



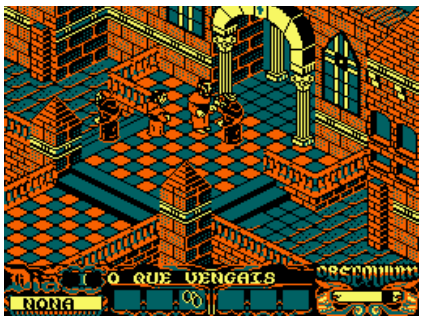
Head Over Heels (ZX Spectrum)

Les jeux en 3D isométrique, eux, réservent encore bien des surprises. Dans l'excellent **Head**

Over Heels (Ocean°, 1987), de Jon Ritman° et Bernie Drummond, on contrôle deux espions bipèdes aux compétences complémentaires : Head est lent mais il peut sauter en hauteur, planer et projeter des beignets sur les ennemis pour les immobiliser, Heels est plus rapide et il peut stocker des objets dans un sac, mais il saute moins haut. Une fois Head juché sur Heels, ils cumulent leurs compétences. Dans **Airball** (Microdeal, 1987), c'est une balle remplie d'air qu'il faut diriger dans un labyrinthe. Non seulement elle ne doit pas entrer en contact avec tout ce qui pique ou brûle, mais il faut aussi régulièrement la regonfler sur une pompe à air, car elle est percée et se dégonfle progressivement ! L'expert cambrioleur de **Inside Outting** (The Edge, 1988) est chargé de retrouver plusieurs diamants dans une demeure infestée de créatures génétiquement modifiées. Le jeu, proche de **Crafton & Xunk** (on peut y déplacer les meubles), a été renommé **Raffles** sur micros 16 bits. Puisqu'on parle de **Crafton & Xunk**, n'oublions pas sa suite moins connue, **L'Ange de cristal** (Ere Informatique°, 1988). Plus orientée aventure, avec peu d'action, **La Abadía del crimen** (Opera Soft, 1987) est une des plus grandes fiertés vidéo-ludiques de l'Espagne. Cette adaptation du roman *Le Nom de la rose* d'Umberto Eco n'est hélas sortie que dans la langue locale. Pour de l'action pure et dure, il y a **The Last Ninja** (System 3°, 1987), un classique parmi les classiques sur C64. Ses musiques, son animation et son ambiance asiatique lui ont valu nombre d'éloges et de récompenses. Il a bien sûr eu une suite, **Last Ninja II** (1988), située à New York. En vue aérienne, **Tanglewood** (Microdeal, 1988) est un jeu d'exploration sympathique pour Amiga et ST. On y contrôle jusqu'à cinq robots sur une planète éloignée à la recherche des morceaux d'un acte de propriété dérobé par une société d'exploitation minière. Les robots ont des fonctionnalités particulières (l'un d'eux peut naviguer), ainsi qu'une faible autonomie. Ils doivent s'arrêter pour recharger leurs batteries ; ils sont alors à la merci des ennemis. Exploration, discussion avec les autochtones, récupération et utilisation d'objets : la mission s'annonce trépidante. L'interface est un peu vétuste et bancale, mais



Airball (ST)



La Abadía del crimen (CPC)



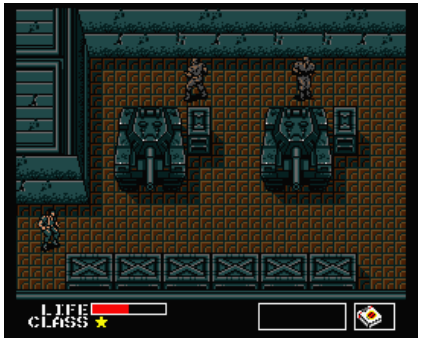
The Last Ninja (C64)



Last Ninja II (C64)

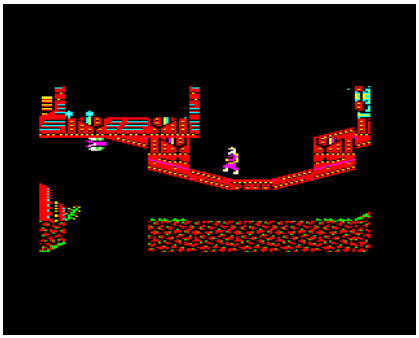


Tanglewood (ST)



Metal Gear (MSX)

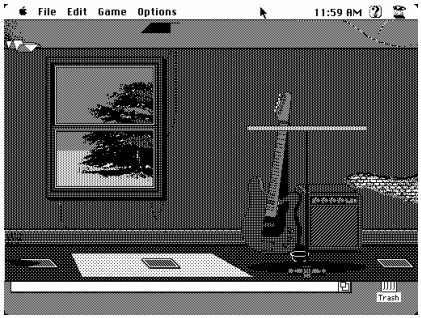
c'est voulu : ces machines sont artisanales ! Sur MSX, **Metal Gear** (Konami, 1987) fait la part belle à l'infiltration. Même les utilisateurs d'Acorn BBC ne repartent pas les mains vides grâce au splendide **Exile** (Superior Software, 1988). Au générique, on trouve l'auteur de **Thrust**. Il est donc logique que l'astronaute que l'on contrôle dans ce jeu de profil échappe à la gravité lorsque l'on presse le bouton du *joystick*. Sa mission consiste à retrouver une équipe qui a lancé un message de détresse depuis une planète inconnue. La planète en question contient un véritable réseau souterrain de cavernes et de tunnels qu'il va falloir fouiller de fond en comble. **Exile** est un programme intelligemment pensé et incroyablement riche au regard des modestes capacités du BBC. Les galeries sont peuplées de robots et d'animaux, hostiles ou affectueux selon leur espèce, et la physique est prise en compte : l'astronaute peut transporter quelques objets de poids variable, ce qui affecte ses déplacements et sa maniabilité en l'air ou sous l'eau. Les utilisateurs de C64, d'Amiga et de ST devront attendre 1991 pour pouvoir jouer à **Exile**, mais les conversions éditées par Audiogenic seront à la hauteur des attentes. Sur les autres micros, il existe quelques autres jeux d'adresse qui tiennent compte de la gravité ou de l'inertie : dans **Bubble Ghost** (Ere Informatique°, 1987), un fantôme doit souffler sur une bulle pour la guider dans un château au travers des obstacles, tandis que dans **Glider** (1988), un *shareware* sur Mac, c'est un petit avion en papier qu'il faut diriger en s'aidant des courants d'air chaud. **Glider** deviendra si populaire chez les utilisateurs de Mac que plusieurs versions améliorées du programme sortiront les années suivantes.



Exile (Acorn BBC)



Bubble Ghost (CPC)



Glider 2 (Mac)

Existe-t-il un autre genre qui permettrait aux micros de se démarquer des bornes d'arcade ? Oui : le jeu multi-séquences. Grâce aux capacités de stockage des disquettes 3'1/2, on peut plus facilement stocker des scènes bien distinctes reliées par un scénario, comme l'a fait **Defender of the Crown**. On court toutefois le risque que ces séquences ne soient pas assez développées et qu'au final, cette multitude de scènes nuise à l'ensemble du jeu – autrement dit : « le total est inférieur à la somme des parties ». Pour compenser ce défaut, la réalisation a intérêt à être impeccable. Or, en matière de réalisation, personne ne surpasse encore Cinemaware° ! **Sinbad and the Throne of the Falcon** (1987) est un cas un peu particulier dans leur production : la version initiale sur Amiga est d'une laideur surprenante, alors que la version ST, sortie un an plus tard, a été entièrement refaite et se montre à la hauteur du standard établi par **Defender of the Crown**. Dans **The Three Stooges** (1988), les trois héros de la série américaine doivent trouver 5 000 $ pour sauver un orphelinat. Au programme : course dans les couloirs d'un hôpital, bataille de tartes à la crème et autre épreuves loufoques. Cette fois, la réalisation ne déçoit pas, mais le meilleur est à venir. L'histoire de **Rocket Ranger** (1988) – un super-héros équipé d'un réacteur portatif en lutte contre les nazis – est inspirée du *comic The Rocketeer*. Il faut s'emparer des cinq morceaux d'une fusée et stocker assez de

carburant pour pouvoir attaquer la base nazie sur la lune. Les scènes d'action alternent combat à mains nues et tir au pistolet-laser au sol ou dans les airs. Comme **Defender of the Crown**, **Rocket Ranger** contient un soupçon de gestion, lorsqu'on envoie des agents secrets infiltrer les pays étrangers pour localiser les bases secrètes nazies. Ses graphismes ont subjugué les critiques, qui les ont récompensés à plusieurs reprises. Chez les autres éditeurs, les jeux de la même famille sont rarement des réussites. Le pire exemple est **Who Framed Roger Rabbit** (Buena Vista Software, 1988), l'adaptation du film du même nom. Les séquences, plutôt jolies, sont sans intérêt, et les temps de chargement prohibitifs coulent le programme. Plus intéressant, **The Train** (Accolade°, 1988) alterne la conduite d'un train détourné par les résistants en zone occupée et les phases de tirs contre les soldats nazis dans les gares ou près des ponts. **Jeanne d'Arc** (Chip, 1988) est structuré comme **Defender of the Crown**, avec de jolies pages graphiques signées Éric Chahi°. **Operation Jupiter** (Infogrames°, 1988) a été conçu en collaboration avec le GIGN. Il faut libérer les otages retenus par des terroristes dans une ambassade en faisant descendre des agents en rappel le long de la façade et en leur faisant explorer le bâtiment. Sur Apple IIGS, **Xenocide** (Micro Revelations, 1987) propose un pilotage de véhicule en 3D, puis des niveaux de plates-formes.



Sinbad (ST)



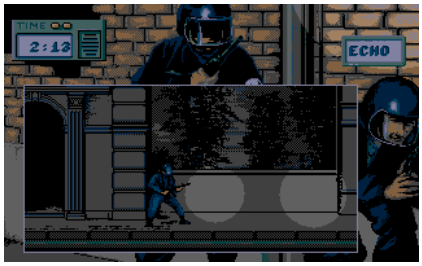
The Three Stooges (Amiga)



Rocket Ranger (Amiga)



The Train (C64)



Operation Jupiter (ST)



Xenocide (Apple IIGS)

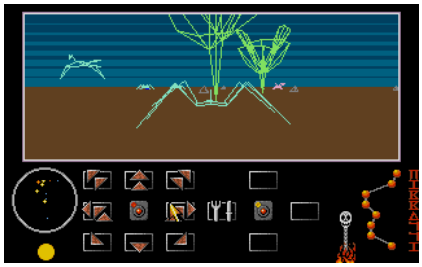
Action / stratégie 3D

Grâce à la maîtrise des micros 8 bits et à la puissance de calcul offerte par les micros 16 bits, les développeurs peuvent enfin programmer confortablement des objets en 3D polygonale à surfaces pleines. Ils en tireront évidemment des simulateurs, mais aussi bien d'autres choses. On peut maintenant fabriquer des mondes et des créatures surréalistes. L'aspect « abstrait » des formes géométriques générées par ce type de 3D a le don de stimuler l'imagination. Cette technique va donner naissance à de nombreux jeux souvent très originaux qui méritent bien qu'on leur consacre une section à part.

The Sentinel (Firebird°, 1986), de Geoff Crammond°, est le modèle du genre. C'est aussi l'archétype du programme difficile à décrire mais passionnant à jouer lorsqu'on en a compris le principe. Imaginez un grand damier doté d'un relief, avec ses crevasses et ses pics. L'androïde que vous contrôlez commence dans les profondeurs du décor. Il dispose de trois points d'énergie mais ne peut pas se mouvoir. Il ne peut que regarder dans toutes les directions, absorber un élément du décor, comme ces conifères qui valent un point d'énergie, et synthétiser trois types d'objets sur les cases qu'il peut voir : un sapin (un point), un rocher (deux points), et un clone de lui-même (trois points), dans lequel vous pouvez ensuite vous téléporter. En empilant les rochers et un clone de vous-même au sommet ou en cherchant les points accessibles du décor, vous gagnez ainsi en altitude. Au point le plus élevé du niveau, une sentinelle robotique tourne lentement sur elle-même et absorbe l'énergie de tous les objets intrus (clones ou rochers) dans son champ de vision qu'elle convertit en sapins. Si elle vous repère, vous avez intérêt à vous téléporter rapidement, car en-dessous de trois points d'énergie, c'est la mort. Tout ce que vous avez à faire pour terminer un niveau est de surplomber la sentinelle, l'absorber et prendre sa place. Des niveaux, il y en a pas moins de 9999, et ils deviennent corsés lorsque la sentinelle est épaulée par plusieurs mini-sentinelles qui elles aussi tournent et absorbent l'énergie. Il faut alors trouver rapidement le moyen de gagner de l'altitude et d'en éliminer plusieurs. Avec de l'entraînement, on apprend à enchaîner les mouvements à toute vitesse ou à se cacher derrière un sapin pour gagner du temps. Qu'on ne se fie pas à sa réalisation austère et synthétique : **The Sentinel** fait partie de ce que les années 80 ont produit de plus original et captivant sur micro-ordinateur. Ses effets en se feront pas sentir tout de suite, le seul logiciel qui s'en rapproche pour l'instant est l'étrange **Eco** (Ocean°, 1988), dans lequel on doit revivre l'évolution des espèces, en commençant sous la forme d'un insecte et en améliorant son ADN petit à petit. En dépit de l'animation très souple de ses créatures en fil de fer, **Eco** manque cruellement de profondeur.



The Sentinel (ST)



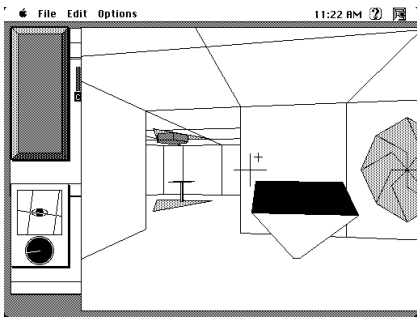
Eco (ST)



Total Eclipse (ST)

Le studio Incentive a développé un moteur 3D baptisé *Freescape* pour créer des univers tridimensionnels dans lesquels on peut se déplacer librement. Dans **Driller** (1988), un vaisseau évolue dans des bases spatiales pour trouver l'emplacement où percer un trou qui libérera un gaz sous pression. Plus intéressant, **Total Eclipse** (1988) est un programme d'exploration d'une pyramide égyptienne contenant une machine capable de faire sauter la planète. Les pièces regorgent de pièges, de corniches étroites, et même de momies. Le bas de l'écran contient plusieurs indicateurs utiles : une montre (il faut agir en moins de deux heures), une gourde d'eau (en quantité limitée, la soif est un danger permanent), une torche électrique (à utiliser avec modération, les piles s'usent vite), le rythme cardiaque (qui augmente à chaque chute, jusqu'à l'infarctus fatal) et une boussole. Votre pistolet à balles illimitées ne sera pas de trop pour vous aider. Un autre jeu

d'exploration, **The Colony** (Mindscape°, 1988), nous place dans une colonie spatiale envahie par des créatures aux formes étranges. Grâce à la résolution du Mac, le niveau de détail est très bon, et le graphisme monochrome installe une atmosphère glaciale. En action pure, sur Atari ST, **MIDI Maze** (Hybrid Arts, 1987) est resté assez confidentiel, mais il est rétrospectivement très intéressant. Des sphères souriantes se poursuivent et se tirent dessus dans un labyrinthe plus ou moins complexe. Le jeu est en vision subjective : on se déplace dans le labyrinthe en 3D. En plus de l'éditeur de labyrinthes, le très gros point fort de **MIDI Maze** est la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à 16) en équipes en connectant plusieurs ST par la prise MIDI. L'idée d'un jeu de tir multijoueurs en 3D fera son chemin quelques années plus tard.



The Colony (Mac)

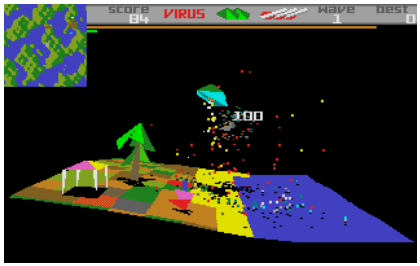


MIDI Maze (ST)



Carrier Command (ST)

Carrier Command (Rainbird°, 1988) crée le chaînon manquant entre simulation et stratégie. Le point de départ : deux porte-avions se disputent une île. Un porte-avions peut construire sur l'île des usines pour extraire des matériaux et fabriquer des armes et des véhicules (amphibies ou aériens). En parallèle, on peut piloter ces véhicules pour attaquer les unités ennemies, lancer des drones et des missiles. Tout se déroule en temps réel, il faut constamment surveiller la progression de l'adversaire, planifier ses attaques et ne pas tomber à court de carburant ou de munitions. L'interface à la souris est parfaitement adaptée à la multitude d'actions offertes. Stressant, mais passionnant !



Virus (ST)



Echelon (PC)



Starglider 2 (Amiga)

Dernière catégorie : le pilotage de vaisseau spatial. Deux des auteurs des jeux pionniers dans ce domaine (**Elite** et **Mercenary**) reviennent avec deux logiciels plus simples. Dans **Virus** (Superior Software, 1987), de David Braben°, un petit vaisseau survole un paysage polygonal pour désinfecter des terres contaminées par un virus martien. Paul Woakes°, lui, a écrit **Backlash** (Novagen, 1987), un programme inspiré par **Battlezone**, dépouillé visuellement mais rapide. **Echelon** (Access Software°, 1987) ne met pas l'action au premier plan, car le niveau de la menace aérienne est réglable et peut être réduit à zéro. Son but est de survoler un paysage futuriste en 3D fil

de fer pour retrouver les différents morceaux d'un puzzle à reconstituer. Les premiers exemplaires du jeu étaient vendus avec le Lipstick, un casque audio doté d'un micro permettant de déclencher des tirs dans le jeu en disant simplement « *fire* » ou « *launch* ». Le plus spectaculaire pour la fin : **Starglider 2** (Rainbird°, 1988) est bien plus détaillé que le premier volet. Les vaisseaux et robots sont constitués d'un grand nombre de polygones en surfaces pleines qui volent aux quatre vents lors d'une explosion. L'excellente qualité de l'animation a fait beaucoup pour la notoriété du studio Argonaut Software et de son fondateur, Jez San. Il ne manque qu'un peu plus de relief au sol pour que **Starglider 2** soit parfait. Voilà qui augure de grandes choses pour la 3D !

Aventure

Jusqu'ici, j'ouvrais cette partie avec la production d'Infocom° ; cette fois-ci sera la dernière. En effet, suite à des difficultés financières, la compagnie a été rachetée par Activision° et va bientôt cesser l'écriture de jeux d'aventure. Heureusement, leurs nouvelles créations sont à la hauteur de leur réputation :

— **Zork Zero** de Steve Meretzky° : un autre auteur, une interface plus graphique, beaucoup de casse-têtes (comme les célèbres tours de Hanoï), mais toujours dans l'univers de **Zork** ; cet épisode est situé chronologiquement avant les trois précédents.

— **The Lurking Horror** de Dave Lebling° : un étudiant est coincé dans son campus par une tempête de neige en pleine nuit. Mais est-il seul ?

— **Bureaucracy** de Douglas Adams : le narrateur vient de déménager et subit quantités de tracasseries administratives. Afin de régulariser sa situation et obtenir le suivi de son courrier, il va devoir voyager jusqu'à l'autre bout du monde pour obtenir les bons formulaires. Attention, trop de stress peut entraîner une rupture d'anévrisme !

— **Stationfall** de Steve Meretzky° : la suite de **Planetfall**.

— **Plundered Hearts** d'Amy Briggs : au dix-septième siècle, une jeune femme est capturée par des pirates et tombe amoureuse de leur capitaine. Le premier jeu d'aventure sentimentale sur micros.

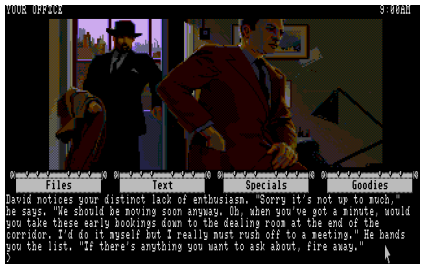
— **Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It** de Jeff O'Neill : huit petites histoires bourrées de jeux de mots tordus et de contrepèteries incompréhensibles pour les non-anglophones.

Ce sont maintenant les jeux textuels accompagnés de graphismes qui focalisent l'attention, et ils sont nombreux ! Les nouveaux programmes de Magnetic Scrolls° sont au moins aussi bons que **The Pawn**. **The Guild of Thieves** (Rainbird°, 1987) se situe dans le même univers, le pays de Kerovnia, avec cette fois une quête pour rejoindre la guilde des voleurs. Dans **Jinxter** (Rainbird°, 1987), votre personnage doit rompre le sortilège d'infortune que des sorcières ont jeté sur le monde d'Aquatania. L'espion de **Fish** (Rainbird°, 1988) prenait ses vacances sous la forme d'un poisson rouge (!) lorsque le devoir l'appelle : il doit stopper les projets inquiétants d'un groupe terroriste du nom de Seven Deadly Fins (je vous laisse traduire le jeu de mot). Le courtier de **Corruption** (Rainbird°, 1988) est au cœur d'une machination et doit prouver son innocence. Grâce à ces quatre jeux, Magnetic Scrolls° devient le digne successeur d'Infocom°, bien qu'ils soient nettement moins prolifiques. Un autre studio anglais, Level 9 Computing, écrit des jeux très proches de ceux de

Magnetic Scrolls° : **Knight Orc** (1987) et **Lancelot** (1988) pour ne citer qu'eux.



Fish (ST)



Corruption (Amiga)



Leisure Suit Larry (PC)

Après deux années difficiles, Sierra On-Line° revient en force en lançant plusieurs nouvelles sagas. Al Lowe°, l'un des programmeurs de la maison, crée son propre personnage, Larry Laffer. Larry est un Américain quadragénaire, légèrement dégarni et vêtu d'une veste ringarde. Son vœu le plus cher est de trouver l'âme-sœur. **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** (1987) nous dépeint une vision corrosive des villes américaines, avec leurs bars miteux, leurs boîtes disco, leurs églises en toc pour mariages express et leurs hôtels gigantesques où toutes les plantes sont en plastique. C'est le premier jeu humoristique réservé aux adultes, sa vision du sexe, certes pas d'une très grande finesse, est assez explicite (le sujet du SIDA y est traité). Son analyseur de syntaxe très souple reconnaît un grand nombre de vulgarités et renvoie souvent des réponses hilarantes. Même le thème musical de Larry, écrit par Al Lowe° lui-même, est resté dans la tête de tous les joueurs. **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** est tout simplement inoubliable et a connu un succès amplement mérité. Larry trouvera finalement l'amour… avant de se faire larguer et d'être poursuivi par le KGB dans **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)** (1988) ! La série **Police Quest** a été conçue par Jim Walls, un ex-policier qui a rejoint Sierra On-Line° grâce à un amusant concours de circonstances (son épouse était la coiffeuse de Ken Williams). Le jeu décrit le quotidien de Sonny Bonds, un policier de la petite ville de Lytton : dressage de PV lorsqu'un feu est grillé, enquête, filature, et surtout respect du règlement sous peine de mise en pré-retraite. La reproduction fidèle des procédures apporte une touche de réalisme appréciable. Dans **Police Quest** (1987), Sonny Bonds doit mettre fin aux agissements d'un tueur surnommé Death Angel. Dans **Police Quest II** (1988), il est pris pour cible par un trafiquant de drogue évadé. Un autre nouveau jeu, **Manhunter : New York** (1988), a été développé par un studio externe, Evryware (les auteurs de **The Ancient Art of War**). Son scénario est particulièrement étrange. La Terre a été envahie par les orbes, de gros yeux en lévitation, qui imposent leurs lois. Les humains doivent porter des toges brunes et ne jamais prononcer un mot ; leurs déplacements sont suivis par une puce implantée sous leur peau. Le joueur tient le rôle d'un



Police Quest (PC)



Manhunter : New York (PC)

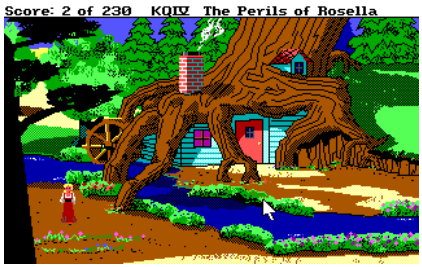


Gold Rush ! (PC)

manhunter, un détective humain employé par les orbes pour procéder à des enquêtes et leur envoyer des rapports via un ordinateur portable. Conformément à son synopsis, **Manhunter : New York** est dépourvu de dialogues, de descriptions et même d'interface textuelle. Tout se fait à l'aide d'un curseur qui sert à examiner ou utiliser les éléments à l'écran. L'ordinateur portable permet de suivre les mouvements des personnages présents dernièrement sur un lieu précis pour ensuite les pister dans les rues ravagées de New York. Quelques scènes d'actions et labyrinthes compliquent la partie. **Gold Rush !** (1988) offre trois chemins distincts au héros pour rejoindre son frère en Californie et participer à la ruée vers l'or de 1849. Enfin, les deux plus anciennes séries en « *quest* » sont incrémentées d'un épisode. Dans **Space Quest II** (1987), Roger Wilco doit empêcher Vohaul, son ennemi juré, d'envahir la planète Xenon avec des hordes de vendeurs d'assurances à domicile clonés. Dans **King's Quest IV** (1988), Rosella, la fille du roi Graham, doit retrouver le fruit magique du pays de Tamir pour soigner son père gravement malade. On notera pour ce dernier jeu l'utilisation d'un nouveau moteur, le SCI (*Sierra's Creative Interpreter*), et des graphismes plus fins.



Space Quest II (PC)



King's Quest IV (PC)



Maniac Mansion (C64)

Les interfaces graphiques gagnent du terrain grâce à la contribution importante de Lucasfilm Games°. Leur équipe interne a développé un moteur baptisé SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*) et une interface très simple : quinze commandes sont affichées en bas de l'écran, au-dessus de l'inventaire. Il suffit de sélectionner une commande et un objet pour déclencher une action. Le premier jeu qui utilise SCUMM est **Maniac Mansion** (1987), de Ron Gilbert° et Gary Winnick ; c'est un pastiche des films d'horreur pour adolescents. La jeune Sandy est retenue par le Dr Fred Edison et sa famille dans leur manoir lugubre. Son petit ami Dave doit aller la délivrer. Le scénario oscille entre angoisse et délire pur (les Edison ont pour animaux de compagnie un tentacule vert amateur de rock et un tentacule pourpre !). Outre son interface conviviale, la grande force de **Maniac Mansion** est sa non-linéarité. Dès le départ, on a accès à presque tout le manoir. En début de partie, on peut choisir parmi six amis de Dave les deux compagnons qui l'assisteront. On les contrôle individuellement, en passant de l'un à l'autre par une simple touche. Le programme exploite bien cette idée en proposant des mécanismes fonctionnant avec deux personnes. De plus, chaque étudiant a une spécialité (scientifique, musicien, photographe, écrivain) et pourra utiliser des objets dont les autres ne savent pas se servir. Enfin, plusieurs fins sont possibles. Bien qu'il ait été conçu pour C64 à la base, le programme dispose de graphismes plus précis que ceux du système AGI de Sierra. Bref, un classique à connaître absolument. Sorti l'année suivante, **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** est tout aussi absurde. Le journaliste Zak McKracken est victime de cauchemars dans lesquels il est poursuivi par des personnages moustachus qui ressemblent aux employés de la société téléphonique en bas de son immeuble. Il rencontre bientôt une anthropologue, Annie, qui fait les mêmes cauchemars, et découvre que les

employés en question sont des extraterrestres qui tentent d'abrutir l'humanité avec les ondes téléphoniques. Le programme hérite des qualités de **Maniac Mansion** avec quelques nouveautés. Les auteurs se sont amusés à faire changer l'interface en cours de partie (par exemple lorsqu'on rentre quelques minutes dans le peau d'un animal à l'aide d'un cristal bleu). L'aventure n'est plus confinée dans un lieu clos, elle emmène Zak sur le site de Stonehenge, dans le Triangle des Bermudes, et même sur Mars. On pourra reprocher à **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** de s'éparpiller dans beaucoup d'endroits, avec donc beaucoup de trajets en avions, et de recourir plusieurs fois à des labyrinthes, un artifice trop souvent utilisé dans les jeux d'aventure pour augmenter leur durée de vie. Il n'en reste pas moins excellent, avec plusieurs scènes que l'on n'oubliera pas de sitôt. Dans un style graphique similaire, n'oublions pas **Neuromancer** (Interplay°, 1988), une très bonne adaptation du roman de William Gibson. Le jeu retranscrit bien l'ambiance cyberpunk du livre, avec des lieux étranges comme une banque d'organes ou la secte des adorateurs de **Pong**, et surtout les passages dans le *cyberspace*, où les logiciels sont représentés sous formes de cristaux. À noter que la musique d'intro est une ré-écriture de la chanson « Some Things Never Change » du groupe Devo.



Zak McKracken (PC)

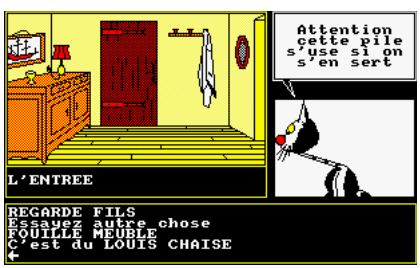


Neuromancer (PC)



Karma (PC)

En France, les jeux d'aventure ont atteint leur maturité, bien que leur profondeur égale rarement celle de leurs homologues américains. Les univers sont maintenant bien plus variés et exotiques : Japon ancestral dans **Qin** (Ere Informatique°, 1987), science-fiction dans **Karma** (Loriciels°, 1987), voyage dans le temps avec **Le Passager du temps** (Ere Informatique°, 1987) et **Explora** (Infomédia, 1988). **Crash Garrett** (Ere Informatique°, 1988) a été parrainé par le magazine *Métal Hurlant*, ce qui explique ses airs de BD très prononcés : les visages des personnages apparaissent dans des cases qui glissent à l'écran et les bruitages sont représentés sous formes d'onomatopées. Le scénario de **Mewilo** (Coktel Vision°, 1987) est empreint de la culture antillaise de son auteure, Muriel Tramis° : un spécialiste des phénomènes paranormaux débarque à la Martinique le 7 mai 1902, la veille de l'explosion de la Montagne Pelée, afin de mener une enquête sur une maison hantée. **Mewilo** est très intéressant, malgré son aspect pédagogique un peu forcé qui peut rappeler la



Le Passager du temps (CPC)



Explora (ST)



Crash Garrett (ST)

série **Carmen Sandiego**. La boîte contenait une nouvelle de Patrick Chamoiseau (futur prix Goncourt, qui a écrit les dialogues du jeu), une cassette du groupe Malavoi et une recette de cuisine antillaise. Muriel Tramis° et Patrick Chamoiseau ont poursuivi leur collaboration sur **Freedom** (1988), qui raconte l'histoire d'un esclave révolté d'une plantation sucrière. Cette fois, le jeu se rapproche de **Defender of the Crown** : après avoir choisi un des quatre personnages proposés, la partie oscille entre aventure (ralliement des autres esclaves), stratégie (organisation de la révolte) et scènes d'action (attaque des chiens et des gardes). Les adaptations littéraires se multiplient : **Robinson Crusoé** (Coktel Vision°, 1987) de Daniel Defoe, **20 000 lieues sous les mers** (Coktel Vision°, 1988) de Jules Verne, **Han d'Islande** (Loriciels°, 1988) de Victor Hugo. Puis c'est au tour des bandes dessinées à partir de 1988. Des éditeurs comme Infogrames° et Coktel Vision° ont visiblement obtenu un tarif groupé sur les licences de BD franco-belges ! **Blueberry** (Coktel Vision°), **Astérix chez Rahazade** (Coktel Vision°), **La Mascotte** (Coktel Vision°), **Iznogoud** (Infogrames°), **La Marque jaune** (Cobra Soft°, 1988) : ces jeux sont globalement très simples dans leur approche et réservés aux plus jeunes. Quant à **Marche à l'ombre** (Infogrames°, 1988), c'est davantage une mise en scène de l'univers des chansons de Renaud que de celui du film éponyme.



Mewilo (CPC)



Freedom (ST)



Marche à l'ombre (CPC)

Les enquêtes policières ne sont pas oubliées : **La Crapule** (1987), le dernier jeu de Froggy Software pour Mac, **Meurtres en série** (CobraSoft°, 1987), **Profession détective** (Ubi Soft°, 1988). Cobra Soft° a adapté sur micros l'un des gros succès récents du cinéma français : **Les Ripoux** (1988). Le programme s'inspire de la trame du film sans la suivre à la lettre (il faut trouver assez d'argent pour acheter un bar-tabac en rackettant sans se faire remarquer par les « bœufs-carottes »), avec de jolies reproductions de places parisiennes. Ces programmes prennent toutefois un gros coup de vieux face au **Manoir de Mortevielle** (BJL / Kyilkhor Création°, 1987), une version améliorée d'un logiciel pour Sinclair QL sorti en 1986. « Février 1951. Profession : détective privé. Le froid figeait Paris et mes affaires, lorsque… » Aucun joueur de l'époque n'a pu oublier cette introduction, et pour cause : elle est prononcée par une voix digitalisée, comme tous les dialogues du jeu ! Pour parvenir à cet exploit, les programmeurs ont utilisé une méthode toute simple : ils ont enregistré un son pour chaque phonème existant. Pour prononcer une phrase, il suffit de jouer les sons correspondant aux syllabes avec des blancs entre les mots. Bien sûr, les voix obtenues sont nasillardes et robotiques, mais tout de même ! Ce n'est pas la seule qualité du programme, loin de là. Une fois arrivé au manoir, le détective Jérôme Lange apprend que son hôte, Julia, est décédée. Une tempête de neige l'oblige à rester sur place, il va profiter de l'occasion pour enquêter et interroger les occupants du manoir, sans être trop insistant, sinon cela se terminera par un « vous êtes trop curieux » lapidaire. Inutile de ramasser tout ce qui traîne : les tiroirs et placards regorgent d'objets inutiles, et les manipulations à effectuer pour gagner sont peu nombreuses. En revanche, en fin de partie, le programme affichera un questionnaire pour s'assurer que vous avez bien compris

tous les tenants et aboutissants de l'affaire. Les grincements de porte, sons de carillons et hululements créent une atmosphère lugubre. L'interface est absolument parfaite : des menus déroulants contiennent toutes les commandes nécessaires ainsi que l'inventaire, des panneaux affichent l'heure et l'ambiance dans le manoir. On peut même se cacher pour ne pas être surpris dans une pièce. On l'aura compris, **Le Manoir de Mortevielle** est un des deux plus grands jeux d'aventure français de cette période. Le deuxième traite d'un tout autre sujet.



Les Ripoux (CPC)



Le Manoir de Mortevielle (Amiga)



L'Arche du Captain Blood (ST)

Dans l'**Arche du Captain Blood** (Exxos°, 1988), de Philippe Ulrich° et Didier Bouchon, vous incarnez un programmeur qui a été projeté dans la peau de son héros de jeu vidéo, le capitaine Blood, et cloné en un grand nombre d'exemplaires. Après avoir passé de longues années à traquer ses clones dans le cosmos, il ne lui en reste plus que cinq qu'il doit éliminer au cours des deux prochaines heures pour échapper à la mort. Vous commencez la partie au-dessus d'une planète où vous trouverez un premier contact. L'aventure va consister à dialoguer et négocier pour obtenir les coordonnées d'un autre contact et ainsi de suite, jusqu'à localiser les clones un par un, qu'il faudra convaincre de monter dans son vaisseau spatial pour les cryogéniser. Inutile de sélectionner une planète au hasard, il y en a 32768, et les coordonnées valides changent à chaque partie. Chaque arrivée sur une planète donne lieu à une scène de survol fractal facultative. Ensuite vient la phase de dialogue, qui vaut à elle seule le coup d'œil. Vous disposez d'une interface de communication universelle dont chaque icône représente un nom ou un verbe. Il suffit de composer une phrase simple (« toi donner moi coordonnées planète »), et votre interlocuteur répond. Au bout d'un certain temps, on comprend naturellement les phrases produites, sans avoir recours à la traduction. Comme dans **Starflight**, chaque espèce extraterrestre a sa personnalité : les Izwals, plutôt affables et sympathiques, les Croolis, belliqueux et hargneux, ou les séduisantes Ondoyantes. Certains personnages vous demanderont de leur rendre service. Les réponses sont parfois hilarantes, comme lorsqu'un Croolis vous gratifie de nombreux « moi aimer toi » si vous avez tué un de ses ennemis jurés ! Le principal défaut du jeu est sa linéarité : il est impossible d'avancer si on cale sur un interlocuteur particulier, et il n'est pas toujours facile de deviner la phrase exacte qui va lui faire « cracher le morceau ». En revanche, la réalisation est au-dessus de tout soupçon. Avant **L'Arche du Captain Blood**, jamais une interface n'avait été aussi bien intégrée dans l'image. Ici, elle est fondue dans le décor : on ne clique plus sur des icônes, on appuie sur des boutons du tableau de bord de l'arche avec le bras tremblotant du capitaine. Que ce soit sur le plan graphique, pour les visages des extraterrestres ou les effets de couleurs des passages en hyperespace, ou sonore (la musique d'introduction est un extrait du morceau « Ethnicolor » de Jean-Michel Jarre), **L'Arche du Captain Blood** est une œuvre futuriste de tout premier ordre. Les Américains ne s'y tromperont pas, l'éditeur Mindscape° signera un contrat de 300 000 $ pour distribuer le jeu outre-Atlantique, une première pour un jeu français.

Jeux de rôle

Les années 1987 et 1988 constituent une période exceptionnelle pour les jeux de rôle informatiques. Le premier événement de taille est une annonce attendue de longue date par les rôlistes : après de nombreuses négociations, c'est SSI° qui décroche un contrat de cinq ans avec TSR pour adapter *Advanced Dungeons & Dragons* sur micros. SSI° dispose enfin d'un argument sérieux pour concurrencer Origin° et Sir-Tech° sur leur terrain, et le premier jeu à en tirer parti sort en 1988. **Pool of Radiance**, premier volet issu de l'univers de *Forgotten Realms*, respecte à la lettre les règles d'*AD&D*, notamment pour la création des personnages. L'interface est proche de celle du premier **Wizardry**, avec bien plus de couleurs évidemment, ainsi qu'une vue en 3D isométrique des combats affichant l'ensemble des belligérants. La jaquette dorée de **Pool of Radiance** reproduit l'aspect des boîtes *D&D*, avec une magnifique illustration de Clyde Caldwell, un des artistes de TSR. **Pool of Radiance** n'a pas de défaut majeur, si ce n'est son manque d'originalité.



Pool of Radiance (PC)



Wizardry : The Return of Werdna (PC)



Wizardry V (PC)

La paire d'années 1987-1988 a ceci de remarquable que toutes les grandes sagas sont gratifiées d'un nouvel épisode. Pour **Wizardry**, ce sont même deux épisodes qui sortent ! Après quatre années d'absence, **Wizardry : The Return of Werdna** (Sir-Tech°, 1987) ne montre pas de changement significatif à première vue. Toutefois, il n'est plus nécessaire d'utiliser une équipe créée avec le premier volet. En effet, ce n'est plus une équipe d'aventuriers chargés d'éliminer Werdna que l'on dirige, mais Werdna lui-même après son réveil au fond de son antre ! Il doit se frayer un chemin jusqu'à la surface en affrontant les aventuriers venus le tuer. Plus de niveau d'expérience ici : il faut trouver des pentagrammes pour gagner de la puissance et invoquer des créatures pour attaquer les ennemis. Cet épisode, élaboré avec l'aide de Roe Adams III, est vraiment à part dans la série, il se distingue par une difficulté extrêmement élevée, avec des labyrinthes et des pièges parmi les plus sournois jamais vus dans ce type de jeu. La jaquette l'indique sans ambiguïté : « *for experts only* » ! Fin 1988, **Wizardry V : Heart of the Maelstrom** (Sir-Tech°) annonce une nouvelle ère. L'un des deux auteurs de la série, Robert Woodhead°, est remplacé par David W. Bradley. La réalisation, elle, n'a toujours pas évolué. **Wizardry** reste une série dédiée à l'Apple II, au C64 et au PC, et cela se voit. Le scénario est plus conforme à la tradition, et il est enfin possible de créer une nouvelle équipe, ou d'en importer une. La trame d'**Ultima V : Warriors of Destiny** (Origin°, 1988) est elle aussi assez classique, en tout cas moins révolutionnaire que celle de son prédécesseur : Lord British a été enlevé, un usurpateur s'est emparé de son trône, et les trois seigneurs de l'ombre sèment le chaos sur leur chemin. Accompagné de ses fidèles amis Iolo et Shamino, l'Avatar doit déjouer ce complot. **Ultima V** enrichit le système déjà fabuleux d'**Ultima IV** avec de nouvelles idées : un cycle jour/nuit, un emploi du temps pour les personnages (les boutiques sont fermées la nuit), des villes plus grandes, des objets manipulables à l'écran. Beaucoup d'inscriptions et de plaques sont

écrites en runes, vous devrez apprendre à les déchiffrer. Avec un peu d'expérience, vous pourrez même lire les runes couramment ! **Ultima V** est un nouveau pilier d'une saga devenue incontournable. **Phantasie III** (SSI°, 1987) clôt brillamment la série, si l'on ne tient pas compte d'un autre épisode sorti exclusivement au Japon. **The Bard's Tale II : The Destiny Knight** (Electronic Arts°, 1987) et **The Bard's Tale III : Thief of Fate** (Electronic Arts°, 1988) contiennent trop de combats et pas assez d'énigmes. Les Américains utilisent le terme *hack'n slash* pour qualifier ces jeux de rôle peu subtils et souvent répétitifs. Il pourrait s'appliquer à **Might and Magic II** (New World Computing°), sorti fin 1988 sur micro 8 bits (les versions 16 bits arriveront en 1989). Beaucoup de combats et de couloirs pour un scénario mince, ainsi que quelques bugs.



Ultima V (PC)



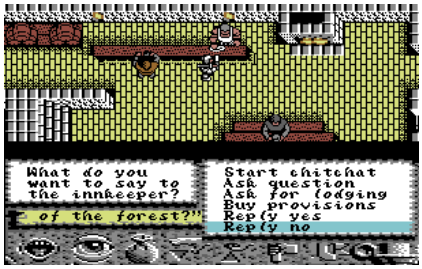
The Bard's Tale II (Amiga)



Might and Magic II (Apple II)



The Faery Tale Adventure (Amiga)



Times of Lore (C64)



2400 AD (Apple II)

Dans les autres productions, il y a du très bon. **The Faery Tale Adventure** (MicroIllusions, 1987) est aussi vaste qu'il est joli : sa taille est estimée à 17 000 écrans, représentés en vue aérienne avec une légère perspective, dans un style bien plus détaillé que celui d'**Ultima V**. **Times of Lore**, le premier projet de Chris Roberts°, a beaucoup de similitudes avec **The Faery Tale Adventure**, ainsi qu'une interface à icônes bien pratique. Suite à l'énorme succès du premier **Dragon Quest** sur NES et MSX, le jeu de rôle « à la japonaise » (très simplifié et plus riche en action) se développe avec **Ys** (Nihon Falcom, 1987), **Ys II** (Nihon Falcom, 1988), **Sorcerian** (Nihon Falcom, 1987) et **Zeliard** (Game Arts, 1987), tous sortis sur PC-88 et Sharp X1. Les deux **Ys** se situent dans la lignée du premier **Zelda**, tandis que **Sorcerian** et **Zeliard**, eux, se rapprochent de **Zelda II**. Vous êtes allergique aux dragons et aux gobelins ? Pas d'inquiétude, les scénarios de science-fiction ne manquent pas. **2400 A.D.** (Origin°, 1987), de Chuck Bueche, se situe 400 ans dans le futur, dans un monde où les robots ont pris le pouvoir. **BattleTech : The Crescent Hawk's Inception** (Infocom°, 1988), de Westwood Associates°, met en scène les énormes robots bipèdes créés par la société FASA. Le style graphique est globalement le même que celui de **The Faery Tale Adventure**. Il ne suffit pas de monter une équipe, il faut aussi acheter des robots, les équiper, s'entraîner aux combats. La nouvelle référence est toutefois le splendide **Wasteland** (Electronic Arts°, 1988)

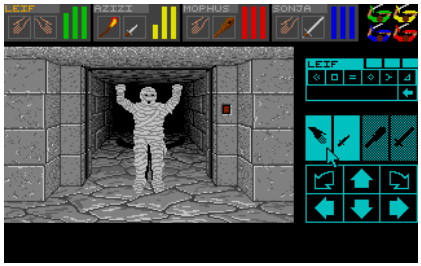
d'Interplay°. Après l'apocalypse nucléaire, un groupe de survivants erre d'une ville à l'autre à la recherche d'armes et de moyens de subsistance. Il n'y a pas une once de magie ici, tous les affrontements se règlent avec des armes à feu, et la radioactivité menace. L'intrigue est solide, et le monde à explorer est vaste et cohérent. **Wasteland** utilise judicieusement un grand nombre de caractéristiques et de compétences pour chaque membre de l'équipe. Cela n'influe pas seulement sur la résolution des combats, mais aussi sur les interactions avec l'environnement et l'approche des autres personnages. L'intelligence artificielle a elle aussi été fignolée, vos aventuriers refusent parfois de vous obéir si vous leur donnez des ordres qui ne leur conviennent pas.



BattleTech : The Crescent Hawk's Inception (PC)



Wasteland (PC)



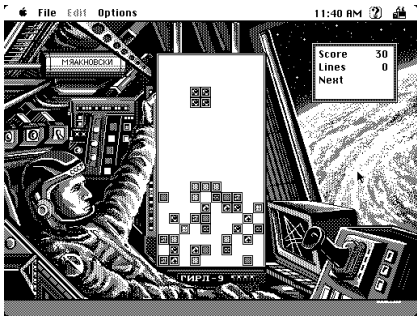
Dungeon Master (ST)

Cela commence à faire un bel assortiment d'excellents jeux de rôle sortis en deux ans, et pourtant, le plus représentatif et le plus célèbre de cette période n'a pas encore été cité. Il faudrait plusieurs pages pour résumer ce que **Dungeon Master** (FTL°, 1987) a apporté au genre. Le scénario n'a rien d'original : Lord Chaos, la part diabolique de votre maître sorcier, s'est caché dans les profondeurs d'un labyrinthe souterrain. Des kilomètres de couloirs mal fréquentés n'attendent plus que vous. La première chose qui frappe dans **Dungeon Master**, c'est la fenêtre de visualisation des couloirs : très grande, avec en plus la résolution de l'Atari ST qui permet d'afficher le moindre détail, jusqu'aux contours des pierres. L'interface à la souris, qui reprend en partie celle de la superbe version ST de **SunDog**, est parfaite. Il suffit de faire glisser un objet à l'horizon pour le lancer, sur le sol pour le poser, dans une case de l'inventaire pour le ranger ou la bouche d'un personnage pour le consommer. L'état des quatre personnages de votre équipe est affiché de manière claire et concise. Les commandes à droite de l'écran se maîtrisent en quelques minutes, et le système de sorts est ingénieux. Vient ensuite la première rencontre avec des monstres, et c'est le choc. Leurs cris en stéréo permettent de deviner de quel côté ils vont attaquer. Ils se déplacent en temps réel, vous suivent quand vous vous déplacez, leurs attaques sont animées, tout comme les sorts que vous pouvez lancer. On touche là une des autres grandes qualités de **Dungeon Master** : l'ambiance. On ne se sent jamais en sécurité, il faut penser en permanence à fermer les grilles derrière soi pour ne pas être réveillé en sursaut pendant une sieste réparatrice. Les couloirs sont sombres et doivent être éclairés. Les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à faire lire la disquette au logiciel sans charger de données de temps en temps, pour faire croire au joueur que quelque chose de gros est sur le point de lui tomber dessus ! Enfin, dernier point fort : l'agencement des niveaux. Les programmeurs ont rassemblé les pièges les plus vicieux qu'il soit possible d'imaginer : téléporteurs cachés, énigmes énoncées par des panneaux, boutons à pousser, monstres de plus en plus coriaces, et même des niveaux presque entièrement dépourvus de vivres qu'il faut nettoyer en plusieurs fois ou avec un gros stock de nourriture pour ne pas mourir d'inanition ! FTL° s'est bien gardé de préciser dans le livret d'instructions que le jeu compte quatorze niveaux. Certains joueurs

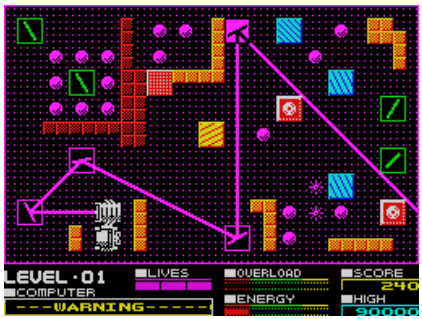
pensaient être proches de la fin au bout du quatrième ou cinquième niveau ! Et tout cela tient sur une simple disquette de données très compressées équipée d'une protection logicielle qui a traumatisé une génération de pirates. Inoubliable, tout simplement. Il y a eu un « avant » et un « après » **Dungeon Master**. Et dans l' « après », les jeux de rôle n'ont plus aucune excuse pour infliger des graphismes en huit couleurs et une interface au clavier.

Réflexion

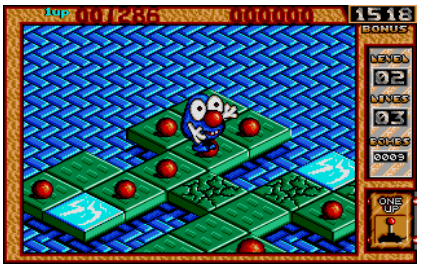
Sans vouloir manquer de respect à **Archon** et quelques autres programmes, on peut considérer que la véritable naissance du jeu de réflexion informatique a lieu en 1987. C'est en effet cette année-là que Spectrum HoloByte° commercialise deux logiciels importés de l'autre côté de l'Océan Pacifique. Le premier est **Soko-Ban**, que l'on a déjà évoqué. Cette version contient cinquante tableaux ainsi qu'un outil permettant de créer jusqu'à quarante-neuf tableaux supplémentaires. L'autre jeu n'est autre que le célébrissime **Tetris**, qui vient lui d'Union Soviétique. Écrit en 1984 par Alexey Pajitnov° sur un micro-ordinateur russe, ce programme a été dupliqué et diffusé à toute vitesse avant d'atterrir dans les mains des éditeurs occidentaux. Rappelons-en le principe : des pièces constituées de quatre cubes tombent une par une dans un puits de dix cubes de large. Il faut les empiler pour former des lignes pleines qui disparaissent aussitôt. Au bout d'un certain nombre de lignes, on passe au niveau suivant, et la vitesse augmente. **Tetris** est l'exemple parfait du programme simple qui exploite des mécanismes impossibles à reproduire physiquement : sélection aléatoire des pièces qui tombent, désintégration des lignes, gestion de la vitesse de chute. Les versions européennes du logiciel, éditées par Mirrorsoft°, sont plutôt austères, alors que les versions américaines, tout particulièrement celle pour Mac, affichent de jolies scènes de la vie soviétique en guise d'image de fond ; toutes se jouent exclusivement en solitaire. Unanimement saluées par la critique, elles vont servir d'accélérateur à un genre qui progressait jusque-là au ralenti.



Tetris (Mac)



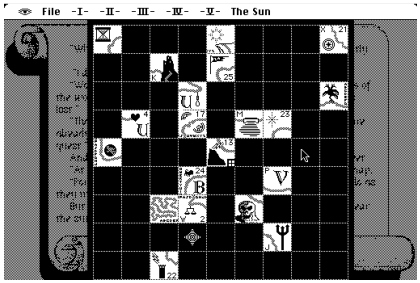
Deflektor (ZX Spectrum)



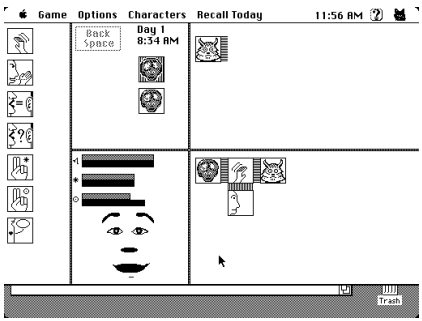
Bombuzal (ST)

D'autres programmes ont été éclipsés par **Tetris**. Dans **Deflektor** (Gremlin°, 1987), il faut guider un laser à l'aide de miroirs pour détruire toutes les mines de chaque tableau. Dans **Bombuzal** (Image Works°, 1988), d'Antony Crowther° et David Bishop, une créature bleue et rondouillarde doit faire exploser toutes les bombes de chaque niveau. Ces bombes ont des rayons d'action variables, les réactions en chaîne sont parfois difficiles à prévoir, mais souvent indispensables. C'est mignon, bien pensé, et la durée de vie est à la hauteur : 250 niveaux au total, dont certains ont été conçus par d'autres illustres programmeurs anglais (Andrew Braybrook°, Geoff Crammond°, Jeff Minter°). **The Fool's Errand** (Miles Computing, 1987), de Cliff Johnson, est une série de

mini-jeux (mots croisés, labyrinthes, puzzles) reliés par un scénario. Les casse-têtes sont très bien conçus et s'intègrent harmonieusement à l'intrigue. Enfin, **Trust and Betrayal : The Legacy of Siboot** (Mindscape°, 1987) est un logiciel impossible à catégoriser et difficile à décrire. C'est une première expérience dans un domaine qui fascine son auteur, Chris Crawford° : la création de personnalités artificielles. Sept membres de la colonie de Kira disposent chacun de trois auras (la peur, la confiance et l'amour) en quantité variable. Le but est d'obtenir autant d'informations que possible sur les comptes d'auras, car vous affronterez plus tard vos six adversaires dans un jeu proche du « pierre-papier-caillou » avec ces auras ; il sera indispensable de savoir qui en a combien. Les phases de discussion et de négociation sont extrêmement sophistiquées. Il y a plusieurs méthodes d'interrogation (supplier, accuser, remercier, promettre). Chaque colon a des réactions différentes à votre égard, et si vous le trahissez en révélant un de ses comptes à un autre colon, il s'en souviendra. **Trust and Betrayal** est presque inconnu (il n'est sorti que sur Mac), mais il offre une profondeur de dialogue rarement égalée dans un logiciel.



The Fool's Errand (Mac)



Trust and Betrayal (Mac)



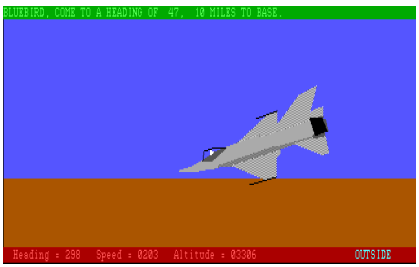
Battle Chess (Amiga)

1988 est une grande année pour le jeu d'échecs. Alors que **The Fidelity Chessmaster 2100** (The Software Toolworks°), **Sargon 4** (Spinnaker) et **Colossus Chess X** (CDS Software) ont de quoi contenter les puristes, c'est **Battle Chess** (Electronic Arts°) d'Interplay° qui remporte tous les suffrages grâce à un petit détail tout bête : lorsqu'une pièce en prend une autre, elles s'animent et combattent. C'est un vrai plaisir de voir la tour se transformer en golem et écrabouiller ses adversaires, la reine lancer des sorts, ou les cavaliers s'affronter dans un duel directement inspiré du film *Sacré Graal*. Certes, une fois que l'on a épuisé toutes les combinaisons de combat possibles, il ne reste plus qu'un jeu d'échecs de niveau moyen, mais c'est tout de même une excellente initiation pour les débutants.

Simulation

Jusqu'à présent, beaucoup de simulateurs ressemblaient à des jeux d'arcade déguisés, avec beaucoup d'ennemis qui arrivaient les uns après les autres, et un contrôle de l'avion simplifié à l'extrême. Cette époque est révolue. La course au réalisme et à la complexité est lancée, et les concurrents se bousculent. En aviation moderne, deux programmes dominent la compétition. **Falcon** (Spectrum HoloByte°, 1987), de Gilman Louie et Mark Johnson, est un simulateur de F-16 très perfectionné pour PC et Mac. Le cockpit est équipé d'un CTH (Collimateur Tête Haute), ainsi que des indicateurs habituels; on peut aussi jeter un œil à gauche, à droite et en arrière. Première nouveauté : les avions ennemis ne se contentent pas de voler bêtement, ils effectuent des figures

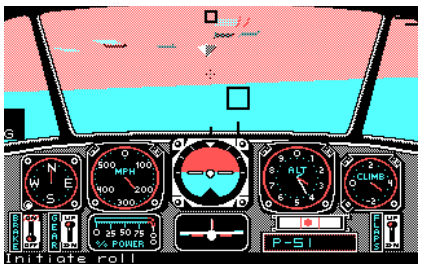
aériennes pour éviter vos tirs et vous viser au mieux. Deuxième nouveauté : l'option réseau. En reliant deux ordinateurs par un câble, on peut affronter un autre joueur en duel. Ajoutez à cela un manuel de plus de cent pages qui décrit les subtilités du pilotage et du combat aérien, et vous obtenez un programme de haute volée. La version **Falcon A.T.** (1988) pour PC AT, avec des graphismes EGA haute résolution, et les versions Amiga et ST (1989), nettement supérieures, intègrent en plus une troisième nouveauté : les vues externes, qui permettent d'admirer l'avion en plein vol sous plusieurs angles. Pas très réaliste, mais ô combien pratique et saisissant ! De son côté, MicroProse° consolide sa réputation de spécialiste de la simulation en sortant d'abord un jeu sur C64, **Project : Stealth Fighter** (1987), qui va être grandement amélioré pour les ordinateurs 16 bits, et renommé pour l'occasion **F-19 Stealth Fighter** (1988). Le F-19 est un avion fictif basé sur le projet d'avion furtif concocté par l'*U.S. Air Force* (ce qui deviendra le F-117). Ce n'est pas un avion taillé pour le combat mais pour l'infiltration. Les missions consistent donc à se faufiler hors de portée des radars pour photographier des sites secrets, effectuer des reconnaissances, et éviter autant que possible les ennemis qui patrouillent. Le niveau des tensions internationales est réglable : en mode « guerre froide », il ne faut en aucun cas être repéré ou laisser le moindre « témoin », sinon c'est la crise diplomatique. Détail intéressant, le pilote que l'on contrôle a un visage, on peut le faire monter en grade tout au long de sa carrière et le voir fêter une victoire ou boire pour oublier un échec cuisant après chaque mission. Quatre campagnes, des missions originales, des vues multiples, un mode d'emploi encore plus épais que celui de **Falcon**, une grande durée de vie : encore une réussite à l'actif de Sid Meier°. Spectrum HoloByte° et surtout MicroProse° ont tendance à localiser les campagnes de leurs jeux dans des pays ennemis des États-Unis – la Libye est une destination très prisée depuis les bombardements américains d'avril 1986. **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** (Electronic Arts°, 1987) évite cet écueil : on y apprend le pilotage de quatorze avions de chasse, sans arrière-pensée géopolitique. Des formes carrées apparaissent dans le ciel pour aider le pilote à réaliser d'une figure acrobatique. Chuck Yeager lui-même vient donner son avis sur votre prestation de temps en temps. Outre les vues multiples, une option s'avère très pratique à l'usage : la « boîte noire » enregistre votre vol et la rejoue lors du vol suivant à l'aide d'un deuxième avion. On peut ainsi voir ses erreurs et tenter de surpasser sa précédente performance.



Falcon AT (PC)



F-19 Stealth Fighter (PC)



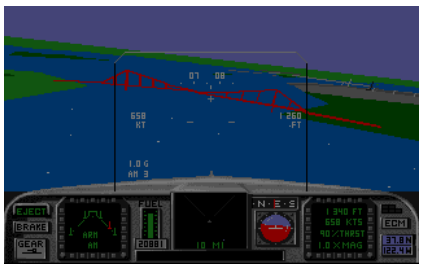
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (PC)

Parmi les autres simulateurs modernes, on trouve **F-14 Tomcat** (Activision°, 1988), de Dynamix°, pour C64, ainsi que deux programmes écrits par Robert Dinnerman et situés dans les cieux de San Francisco : **F/A-18 Interceptor** (Electronic Arts°, 1988), sur Amiga, et **Jetfighter** (Velocity, 1988), sur PC. Loin de ces appareils ultra-perfectionnés, **Battlehawks 1942** (Lucasfilm Games°, 1988), de Lawrence Holland°, nous ramène à la Guerre du Pacifique contre le Japon. Le programme est simple à prendre en main : une seule vue, un maniement peu compliqué, beaucoup d'action (les batailles se déroulent en escadrille). Cerise sur le gâteau, un magnétoscope permet de

revoir les dernières minutes de vol. Cette innovation fera vite des émules. Quant à **Flight Simulator 3.0** (Microsoft, 1988), c'est plus ou moins une adaptation sur PC des versions Amiga et ST de **Flight Simulator II**, avec davantage de résolutions graphiques, parmi lesquelles un mode EGA haute résolution. Elle est compatible avec les extensions géographiques que subLOGIC° publie de son côté ; l'une d'elle, **Hawaiian Odyssey** (1989), contient des portails qui mènent par exemple dans une cuisine géante ou près d'un très grand piano ! Qui a dit que **Flight Simulator 3.0** est un logiciel trop sérieux ?



F-14 Tomcat (C64)



F/A-18 Interceptor (Amiga)



Battlehawks 1942 (PC)



Flight Simulator 3 (PC)



Strike Fleet (PC)



Red Storm Rising (PC)

Depuis la sortie de **Silent Service**, les mers sont encombrées. Au sein de Lucasfilm Games°, Noah Falstein conçoit deux simulations navales de bonne facture publiées par Electronic Arts° en 1987. Alors que **P.H.M. Pegasus** ne simule qu'un bateau, **Strike Fleet** donne le contrôle de toute une flotte et offre ainsi des missions plus complexes. Pour les sous-marins, la guerre froide est à l'honneur. En effet, deux romans de Tom Clancy ont été adaptés pratiquement en même temps. **The Hunt for Red October** (Argus Press Software, 1987) ne propose qu'une seule mission, mais qui ne se déroule jamais de la même façon à chaque partie. **Red Storm Rising** (MicroProse°, 1988), quant à lui, n'est pas une simple suite de **Silent Service**. Le sous-marin ultra-perfectionné que l'on commande n'a rien à voir avec les engins de la Deuxième Guerre Mondiale. Les instruments de bord sont plus sophistiqués, et le programme fait la part belle à la stratégie et à l'ambiance de tension extrême entre l'URSS et les États-Unis. Plus classique, **PT-109** (Spectrum HoloByte°, 1987) a le mérite d'être sorti sur Mac. Enfin, les tanks entrent en scène en 1988. **Heavy Metal** (Access Software°) et **Steel Thunder** (Accolade°) tentent de reproduire le pilotage du M1 Abrams américain. Ils présentent toutefois le défaut de ne faire piloter qu'un tank seul, un acte quasi-suicidaire qu'aucune armée n'autoriserait.

Course

Il aura fallu attendre la puissance des micros 16 bits pour que la course motorisée soit enfin exploitée à sa juste valeur, alors qu'elle n'avait donné lieu jusqu'ici qu'à quelques jeux rarement enthousiasmants. Trois familles se dégagent maintenant distinctement.

Il y a tout d'abord les courses dans lesquelles le circuit est vu de haut, avec ou sans perspective, sur un ou plusieurs écrans. Les véhicules sont de petite taille et sont tous vus sous le même angle, qu'ils soient contrôlés par un joueur ou par l'ordinateur, ce qui autorise les parties à plusieurs. Le programme référentiel de cette famille est le jeu d'arcade **Super Sprint** d'Atari Games, qui a été fort bien adapté sur micros par Electric Dreams° en 1987. **BMX Simulator** (1987), le premier jeu de Code Masters°, se vend en grandes quantités grâce à son prix on ne peut plus modique (1,99 £). L'adaptation de **LED Storm** (Go !, 1988), le jeu d'arcade de Capcom, est moins convaincante et ne se joue qu'en solo.



Super Sprint (ST)



BMX Simulator (CPC)



Super Hang On (ST)

Ensuite viennent les jeux dans lesquels la voiture du joueur est vue de l'arrière, avec la route devant soi, comme dans **Pitstop**. La circulation ne se fait que vers l'avant ; il n'est pas possible de reculer ou de faire demi-tour, mais simplement de faire dévier la voiture vers la gauche ou la droite et de rouler plus ou moins vite. Cette famille a connu une nouvelle jeunesse grâce à l'excellent jeu d'arcade **Out Run** de Sega, qui donnait l'occasion de sillonner les routes californiennes au volant d'une Ferrari. Hélas, les conversions sur micros réalisées pour U.S. Gold° ont été bâclées. Un autre classique de Sega, la course de moto **Super Hang On**, a connu un meilleur sort, car c'est là encore Electric Dreams° qui s'est chargé de l'adaptation. Le sympathique **Buggy Boy** (Elite°, 1988) n'a pas non plus trop souffert de son passage sur micros. Plus original, **Gee Bee Air Rally** (Activision°, 1987) propose des courses d'avions du début du vingtième siècle ; la partie est agrémentée d'écrans inspirés par les jeux Cinemaware°. En France, l'éditeur Titus° a flairé le filon et a sorti plusieurs jeux de piètre qualité utilisant un moteur commun. **Crazy Cars** (1987) est une course sur les routes américaines : le choix des couleurs, l'animation et la maniabilité sont plus que médiocres ; pourtant, le jeu (programmé en quelques semaines) s'est très bien vendu. La voiture de **Fire & Forget** (1988) peut voler et tirer sur les ennemis, le jeu est un tout petit peu meilleur que **Crazy Cars**. Rebelote avec **Offshore Warrior** (1988), cette fois avec des hors-bords armés. Basé sur un nouveau moteur, **Crazy Cars II** (1988) est bien plus joli et moins linéaire, car il faut suivre un itinéraire en s'aidant de la carte fournie avec le jeu, mais il n'y a pas de quoi crier au génie. Quant à Loriciels°, ils ont réalisé un joli coup avec **Turbo Cup**, un jeu parrainé par le pilote automobile René Metge. Les premières éditions du logiciel étaient vendues avec une reproduction miniature de sa voiture à l'effigie du logo Loriciels°. Gros succès commercial à la clé.



Buggy Boy (ST)



Crazy Cars II (ST)



Turbo Cup (ST)

La troisième famille nous place directement dans l'habitacle de la voiture, face au volant. En théorie, ces jeux devraient proposer une conduite plus sophistiquée. Dans la pratique, ils ont pour l'instant les mêmes limitations qu'**Out Run**. **Ferrari Formula One** (Electronic Arts°, 1987) laisse le joueur modifier les réglages de son bolide, mais on ne peut pas trop s'éloigner de la piste, et le tableau de bord au premier plan dévie dans les virages ! **Test Drive** (Accolade°, 1987) nous propose de tester les performances de cinq voitures prestigieuses sur des routes le long d'une montagne, sans se faire rattraper par la police. Avec un ravin sur la gauche et un flanc de montagne à droite, la marge de manœuvre est pour le moins réduite. L'année suivante, les auteurs du jeu, Distinctive Software°, amortissent leur moteur dans **Grand Prix Circuit**, un jeu de course de Formule 1 nettement plus satisfaisant, même s'il n'est toujours pas possible de s'écarter beaucoup de la route. La consommation de carburant n'est pas prise en compte, et les pilotes contrôlés par l'ordinateur ne sont pas très coriaces. Les amateurs de courses réalistes devront encore patienter.



Ferrari Formula One (PC)



Test Drive (PC)



Grand Prix Circuit (PC)

Sport

Les sportifs en chambre peuvent se réjouir : pratiquement tous les sports majeurs sont maintenant reproduits sur micro. Commençons par les jeux multi-sports, qui ont déjà fait leurs preuves. En 1987, Electronic Arts° et Epyx° ont eu la même inspiration : **Skate or Die** est consacré au skateboard acrobatique, tandis que **California Games** réunit des épreuves de skateboard, frisbee, surf, vélo tout-terrain et patins à roulettes. 1988 est une année olympique (Calgary pour l'hiver, Séoul pour l'été), et une fois de plus Epyx° est au rendez-vous avec **The Games : Winter Edition** et **The Games : Summer Edition**, qui contiennent huit épreuves chacun. D'autres programmes ont surfé sur cette vague, certains corrects comme **Indoor Sports** (Advance Software°, 1987) et **Super Ski** (Microïds°, 1987), d'autres plus fantaisistes qu'intéressants comme **Western Games** (Magic Bytes, 1987) ou **Caveman Ugh-Lympics** (Electronic Arts°, 1988). Cela dit, si traire une vache en

rythme ou participer à une course de dinosaures vous tente, pourquoi pas… Les adeptes des sports d'hiver peuvent aussi se tourner vers **Bivouac** (Infogrames°, 1987), une simulation d'escalade réalisée en collaboration avec l'alpiniste Éric Escoffier. Choix de l'itinéraire, remplissage du sac à dos, pose des pitons : rien n'a été oublié.



Skate or Die (C64)



California Games (C64)



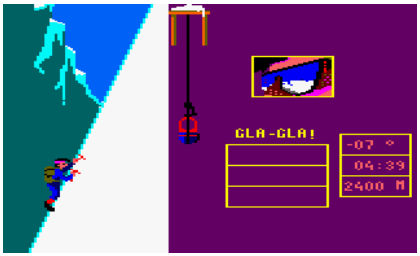
The Games : Winter Edition (C64)



The Games : Summer Edition (C64)



Super Ski (CPC)

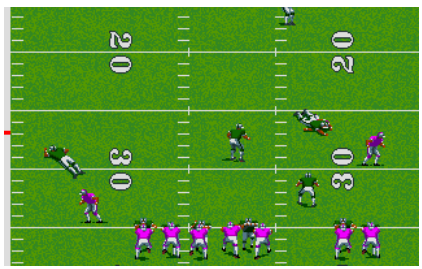


Bivouac (CPC)

Aux États-Unis, le baseball est roi. **Earl Weaver Baseball** (Electronic Arts°, 1987) contient tout ce dont les passionnés de baseball peuvent rêver : plusieurs vues comme à la télévision (avec des ralentis sur les meilleures actions), une véritable base de données très complète sur tous les joueurs, des parties menées de manière réaliste, avec une prise en compte de tous les paramètres possibles (performances, fatigue du sportif). Il est possible de créer son équipe de A à Z, et même de concevoir son stade. Earl Weaver, le célèbre manager des Baltimore Orioles, donne des conseils à tout moment. Seules les statistiques générées présentent parfois des incohérences. **Pete Rose Pennant Fever** (Gamestar°, 1988), de Dynamix°, se montre convaincant sur PC grâce à ses multiples points de vue et ses voix digitalisées. En football américain, **4th & Inches** (Accolade°, 1987) et **John Madden Football** (Electronic Arts°, 1988) font de la figuration ; **TV Sports : Football** (Cinemaware°, 1988) est de loin le plus beau, avec de nombreuses scènes intermédiaires pour nous mettre dans l'ambiance.



Earl Weaver Baseball (PC)



TV Sports : Football (Amiga)



Kings of the Beach (PC)

En lisant le paragraphe précédent, on peut remarquer deux choses. La première est que le parrainage de célébrités est devenu une pratique courante, sans que ce soit synonyme de qualité. La seconde est qu'Electronic Arts° et Accolade° se talonnent. Cela se vérifie également en 1988 pour les sports à filets. En basket, match nul : **Jordan vs Bird : One on One** (Electronic Arts°) n'est qu'une version améliorée de **One on One** et **Fast Break** (Accolade°) est oubliable. **Kings of the Beach** (Electronic Arts°) est un bon jeu de beach volley. **Serve & Volley** (Accolade°) est un jeu de tennis correct sans plus, qui adopte un point de vue peu courant (le siège de l'arbitre). Accolade° prend de l'avance en billard avec **Rack 'Em** (1988). En Europe, seuls deux jeux de football méritent l'attention : **Match Day II** (Ocean°, 1988), de Jon Ritman° et Bernie Drummond, sur CPC et ZX Spectrum, et **MicroProse Soccer** (MicroProse°, 1988), de Sensible Software°, sur C64. Pour ces ordinateurs, ce sont des références, surtout à deux joueurs – encore que sur C64, certains préfèrent **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic, 1988). Sur 16 bits, il n'y a pas encore de jeu de football digne de ce nom, mais il existe une variante plus musclée qui fait oublier cette absence. **Speedball** (Image Works°, 1988), la nouvelle création des Bitmap Brothers°, est un handball futuriste dans une arène en acier avec des joueurs équipés d'armures métalliques. Tous les coups sont permis, il est de même fortement conseillé de plaquer les joueurs adverses pour leur faire perdre de la vigueur. Des bonus apparaissant aléatoirement peuvent renverser le cours de la partie. La maniabilité de **Speedball** est irréprochable : la durée d'appui sur le bouton du *joystick* règle la force des tirs, tandis que les autres joueurs peuvent tenter d'intercepter une balle en plein vol. Défoulant à souhait, surtout à deux, **Speedball** a connu un succès retentissant et mérité.



Rack 'Em (PC)



Match Day II (CPC)



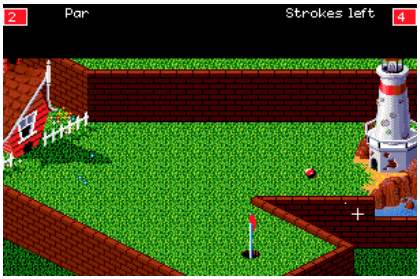
MicroProse Soccer (C64)



Speedball (ST)



Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf (PC)



Zany Golf (Amiga)

Terminons avec un sport en solitaire : le golf. **World Class Leader Board** (Access Software°, 1987) est une version améliorée de **Leader Board**. **Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf** (Accolade°, 1988) propose 18 des plus célèbres « trous » des parcours mondiaux, sélectionnés par Jack Nicklaus lui-même, plus deux trous inédits. Le programme est classique sans être inoubliable, mais on retiendra une option qui mérite d'être saluée : la possibilité

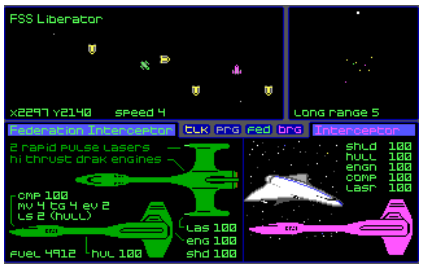
de contrôler au choix un golfeur ou une golfeuse. En effet, les jeux de sports se contentent généralement d'imiter scrupuleusement les compétitions officielles et ne montrent donc presque toujours que des sportifs masculins. Pour changer du golf traditionnel, le très sympathique **Zany Golf** (Electronic Arts°, 1988) est un mini-golf en 3D isométrique, avec des moulins ou des hamburgers géants en guise d'obstacles.

Stratégie et exploration

La période 1987-1988 se montre assez décevante en matière de gestion et de stratégie non militaire. Chris Crawford° et Dan Bunten° font des infidélités au genre, et la relève tarde à se montrer. C'est Sid Meier° qui sauve l'honneur avec un programme exceptionnel. Comme **Defender of the Crown**, **Pirates !** (MicroProse°, 1987) mélange gestion, aventure et action, avec une réalisation moins impressionnante mais une profondeur bien supérieure. Vous voilà dans la peau d'un jeune pirate au dix-septième siècle. L'objectif est simple : accumuler des richesses et monter le plus haut possible dans la hiérarchie sociale en attaquant les bateaux et les ports des nations ennemies. Après avoir choisi votre époque de prédilection, votre nationalité et votre spécialité, puis enrôlé un équipage, les mers vous attendent. L'attaque d'un bateau donne lieu à deux scènes d'action : le combat naval à coups de canon, puis un duel à l'épée contre le capitaine adverse. Au fur et à mesure de la partie, votre magot et votre équipage grossiront, vous serez amené à épouser une fille de gouverneur ou chercher des trésors enfouis, jusqu'au jour où vous mettrez fin à votre carrière pour goûter une retraite bien méritée. **Pirates !** fait partie de ces logiciels inépuisables tant il y a de possibilités et d'événements imprévisibles. Si l'on préfère explorer l'espace, **Sentinel Worlds I : Future Magic** (Electronic Arts°, 1988) marche sur les traces de **Starflight**, sans l'égaler. **Roadwar 2000** semble avoir fait des émules : **Zone** (Loriciels°, 1988) a quasiment le même scénario. Graphiquement moins aride (mais encore en-dessous de ce que peut faire un PC, même en CGA), avec un affichage de vignettes à la **Crash Garrett**, la mission offre des scènes d'action (assez répétitives), ainsi que l'exploration des bases ennemies, proches de ce que l'on trouve dans les jeux de rôle. On notera qu'une carte de ces bases peut être affichée, et elle se complète automatiquement, ce qui était rarissime à l'époque. **Visions of Aftermath : The Boomtown** (Mindscape°, 1988) est un compromis en **Roadwar 2000** et **Wasteland**.



Pirates ! (C64)



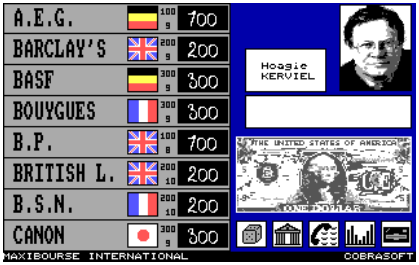
Sentinel Worlds (PC)



Zone (PC)

Les quelques jeux de gestion commerciale sortis en deux ans présentent presque tous l'avantage de pouvoir se jouer à plusieurs, ce qui augmente nettement leur intérêt. C'est le cas de **Prime Time** (First Row, 1988), un jeu de compétition entre trois programmateurs de chaînes télévisées dont les règles peuvent rappeler **M.U.L.E.**, et de **Maxi Bourse** (Cobra Soft°, 1988), l'adaptation du jeu de

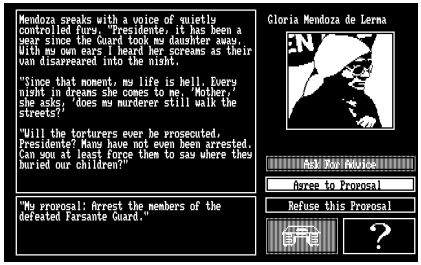
société de Schmidt France qui tombe à pic après le krach d'octobre 1987. Après avoir coécrit **Hanse** (Ariolasoft, 1986), un jeu de commerce très classique, l'Allemand Ralf Glau revient en 1987 avec le plus original **Vermeer** (Ariolasoft). Outre la gestion de plantations dans les colonies et les paris sur les courses de chevaux, c'est le marché de l'art qui est au cœur de la partie. En effet, les quatre joueurs s'affrontent pour aider leur oncle à reconstituer sa collection d'œuvres d'art dispersée aux quatre coins du monde. Il faudra donc participer à des ventes aux enchères, ou y envoyer des intermédiaires plus ou moins compétents, mais aussi apprendre à distinguer les originaux des contrefaçons et tenter de dérober les tableaux des concurrents. Toujours en Allemagne, **Fugger** (Bomico, 1988) est un successeur valable de **Kaiser** qui peut accueillir jusqu'à six joueurs, et **Ports of Call** (AEGIS, 1987) est un jeu de gestion d'une entreprise de fret simple et convivial. Ces différentes sorties semblent dénoter qu'en Allemagne, autrefois le berceau de la ligue hanséatique, le commerce et la gestion de comptes ont des adeptes. L'avenir le confirmera.



Maxi Bourse (PC)



Genghis Khan (MSX)



Hidden Agenda (PC)

Moins variés et plus sérieux, les jeux japonais de KOEI°, **Nobunaga's Ambition** (1987) et **Genghis Khan** (1987), valent le détour pour leur mélange de wargame et de gestion d'un empire. Ils ne sont sortis en Europe et aux États-Unis que plusieurs mois après leur parution au Japon, et il fallait y mettre le prix : aux États-Unis, un jeu KOEI° coûte entre 40 et 55 $, alors que la fourchette des prix d'un jeu varie généralement entre 20 à 35 $. Pour terminer, **Hidden Agenda** (Springboard, 1988) est une simulation géopolitique d'un pays fictif d'Amérique du Sud, dont le but de tenir quatre ans à sa tête sans être renversé par un coup d'état.

Wargames et stratégie tactique

Le wargame est un domaine qui évolue lentement. Pendant que les autres genres adoptent des icônes et des interfaces plus pratiques, les wargames restent souvent désespérément austères. Les grognards s'en moquent et privilégient la complexité et la fidélité historique, alors pourquoi changer ? Les jeux de Gary Grigsby° deviennent de plus en plus denses : **Battle Cruiser** (SSI°, 1987), la suite de **Warship**, retrace cette fois les batailles de l'océan Atlantique lors des deux guerres mondiales. **Panzer Strike !** (SSI°, 1987) et **Typhoon of Steel** (SSI°, 1988) couvrent le front de l'est, de l'ouest (hors troupes américaines) et la campagne d'Afrique du nord pour le premier, l'Asie, le Pacifique et le front de l'ouest (troupes américaines seulement) pour le second. Ils prennent en compte la quasi-totalité des armes utilisées lors de ces conflits, et proposent des campagnes de grande ampleur qui peuvent durer des dizaines d'heures ! Chuck Kroegel et

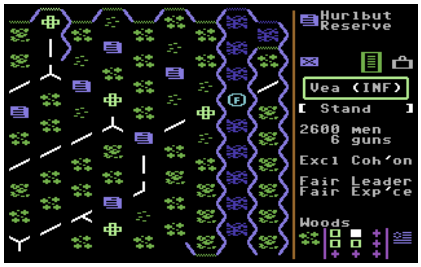
David Landrey écrivent d'autres reproductions de batailles du dix-neuvième siècle aussi proches de la réalité que possible : **Shiloh : Grant's Trial in the West** (SSI°, 1987), **Rebel Charge at Chickamauga** (SSI°, 1987), **Battles of Napoleon** (SSI°, 1988). Chez SSG° aussi, l'orthodoxie est de rigueur : Roger Keating° et Ian Trout° développent une trilogie retraçant les grandes batailles de la Guerre de Sécession (**Decisive Battles of the American Civil War**) ainsi que des jeux ré-utilisant le moteur de **Battlefront** : **Halls of Montezuma** (1987) et **MacArthur's War** (1988). Heureusement, pour les néophytes et les réfractaires aux graphismes monochromes, il y a **Empire**. Ce jeu a d'abord été programmé en FORTRAN par Walter Bright sur un serveur universitaire à la fin des années 70 ; il n'a pas de lien direct avec un autre **Empire** réalisé par Peter Langston quelques années plus tôt. Son auteur a ensuite voulu le publier sur micros, mais il a essuyé les refus de plusieurs compagnies de renom, avant qu'Interstel n'accepte de l'éditer en 1988 après une refonte graphique réalisée par Mark Baldwin. Le principe est simple : deux ou trois armées s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une. Au départ, on ne dispose que d'une ville, qui peut produire une unité à la fois parmi les huit modèles disponibles. Le brouillard de guerre est intégral : la carte est noire au début, elle se dévoile lorsqu'on l'explore avec les unités. On capture des villes neutres qui produisent à leur tour, on traverse les mers pour accoster sur d'autres îles, puis on finit par tomber sur des unités ennemies, et là les choses sérieuses commencent. Il faut aussi bien attaquer les villes ennemies que protéger les siennes. **Empire** est le genre de programme dont on ne se lasse pas : l'ordinateur génère la carte à chaque partie, et le jeu peut se jouer à plusieurs sur la même machine. De plus, l'ergonomie est excellente, l'interface exploite parfaitement la souris, avec très peu de tableaux de chiffres. **Empire** est en quelque sorte le **Tetris** de la stratégie militaire : simple dans ses règles et son apparence, immense pour ses parties longues et addictives et pour l'influence qu'il aura par la suite.



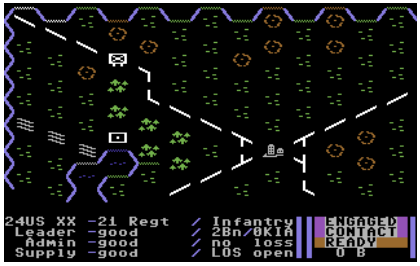
Panzer Strike (Apple II)



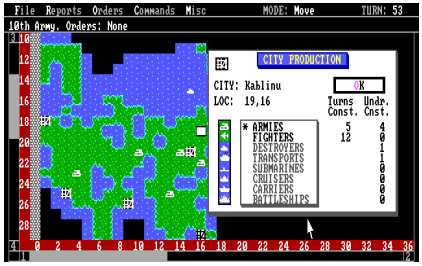
Shiloh : Grant's Trial in the West (Apple II)



Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 1 (C64)



MacArthur's War (C64)



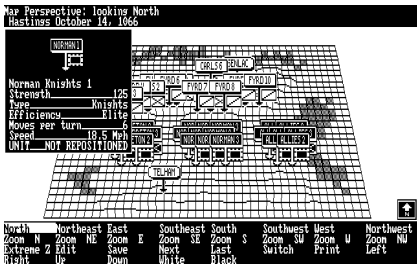
Empire (PC)



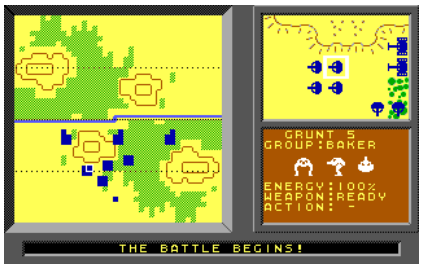
Sorcerer Lord (ST)

D'autres éditeurs parviennent à sortir des sentiers battus. **The Ancient Art of War at Sea** (Brøderbund°, 1987), la suite de **The Ancient Art of War**, est toujours en temps réel, jusque sur le

pont des bateaux attaqués. **Sorcerer Lord** (PSS, 1987) remplace les unités militaires par des chevaliers. Quant à **UMS : The Universal Military Simulator** (Rainbird°, 1987), son titre dévoile ses ambitions : être un wargame universel. Il est en effet possible de créer son terrain en relief, de placer ses unités et de jouer le scénario seul ou à plusieurs. Hélas, le programme comporte de nombreuses lacunes : pas de cours d'eau, pas d'unités navales ou aériennes, pas de brouillard de guerre ou de ravitaillement, des graphismes peu avenants et identiques quel que soit le contexte historique. Dans le domaine du temps réel, **Modem Wars** (Electronic Arts°, 1988) est une avancée notable. C'est une version très améliorée et en couleurs de **Cytron Masters** qui dispose d'un mode deux joueurs à distance via modem (d'où son titre). Intéressant, mais le public n'est pas encore prêt pour ce type de jeu. **War in Middle Earth** (Melbourne House°, 1988) propose une vision opérationnelle du *Seigneur des anneaux*. Mike Singleton° en a écrit les règles de base, qui rappellent la partie stratégique de **The Lords of Midnight**. Une grande carte de la Terre du Milieu affiche les villes et le groupe d'individus que l'on contrôle. Au gré des rencontres, on peut glaner des informations ou enrôler des alliés. Lors des combats, on passe en vue de profil, avec les deux camps de chaque côté de l'écran, presque tout se fait automatiquement.



UMS (PC)

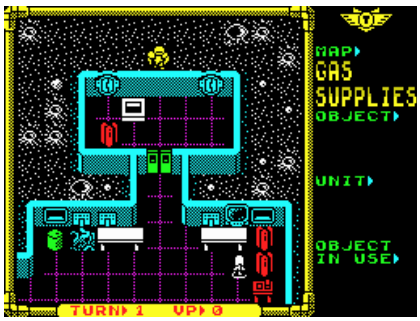


Modem Wars (PC)



War in Middle Earth (Amiga)

Un dernier mot sur les jeux de combat tactique, avec deux logiciels importants qui donnent le contrôle d'une escouade de *space marines*. **Laser Squad** (Blade Software, 1987), le nouveau jeu de Julian Gollop°, ne propose que trois missions, mais offre la possibilité d'équiper son escouade avant chaque mission. On peut aussi y jouer à deux à tour de rôle. **Breach** (Omnitrend Software, 1987) propose plusieurs missions aux objectifs variés et un éditeur de missions. L'escouade peut trouver des objets à utiliser par la suite, et son leader gagne de l'expérience à chaque victoire. Des mêmes auteurs, **Paladin** (Omnitrend Software, 1988) est l'équivalent *heroic-fantasy* de **Breach**.



Laser Squad (ZX Spectrum)



Breach (ST)

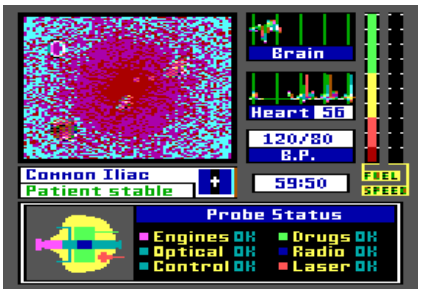


Paladin (PC)

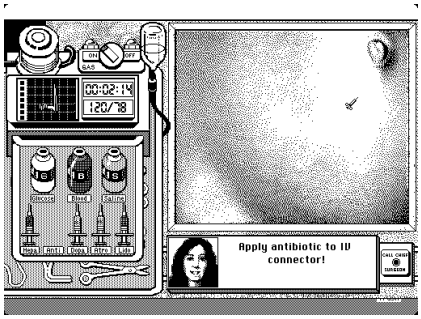
Les Inclassables

Plus complexe que **Robot Rascals**, **Star Saga : One – Beyond the Boundary** (MasterPlay, 1988) est une saga spatiale cosignée par Andrew Greenberg°. La boîte, de la taille de celle du *Trivial Pursuit*, contient un grand plateau coloré, six pions, un manuel, 13 livrets de 48 pages chacun, et bien sûr deux disquettes. Les livrets sont constitués de plusieurs centaines de paragraphes, comme les « livres dont vous êtes le héros », qu'il faut lire au fur et à mesure de la partie. Le logiciel affiche du texte et se charge de la résolution des combats. La partie peut durer plus de soixante heures si on veut aller jusqu'au bout du scénario !

Life & Death (The Software Toolworks°, 1988) n'est pas la première simulation de chirurgie, **Laser Surgeon** (Activision°, 1987) l'a précédé. C'est cependant la plus connue et la plus pointue. Le programme est centré sur les affections gastriques et intestinales. Chaque patient doit être examiné, avec un passage aux rayons X si nécessaire, afin d'établir un diagnostic. Si une opération est indispensable, c'est vous qui en serez chargé, étape par étape : désinfection, injections, incisions, suture. Vous pourrez même choisir les chirurgiens qui vous assisteront ; si vous en sélectionnez deux qui ne se supportent pas, vous courez droit à la catastrophe.



Laser Surgeon (PC)



Life & Death (Mac)



1989-1990

Les années 1989 et 1990, c'est le calme après la tempête. Le marché des micro-ordinateurs est maintenant structuré autour d'un petit nombre de standards. Les rares nouveaux modèles qui apparaissent sont presque tous destinés aux entreprises ; le STE d'Atari ne remporte pas un gros succès et sera boudé par les développeurs. 1989, c'est aussi l'année où les micros 16 bits deviennent pour de bon la « locomotive » du développement de jeux : on développe sur Amiga, ST ou PC, puis on adapte éventuellement sur CPC et C64, et plus l'inverse. Les programmeurs maîtrisent maintenant très bien ces ordinateurs et vont en tirer des jeux extraordinaires. En contrepartie, de tels logiciels demandent plus de travail qu'il y a encore quelques années. Les cas de jeunes programmeurs qui écrivent leur jeu dans leur chambre se raréfient, le travail en équipe devient la norme. On y perd en folie ce que l'on gagne en professionnalisme. De plus, cela pousse les prix à la hausse : les jeux 16 bits neufs se vendent entre 200 F et 300 F et même jusqu'à 400 F pour certains gros jeux américains (Origin°, Sierra°, MicroProse°, Electronic Arts°). Les jeux 8 bits, eux, se vendent entre 140 et 200 F sur disquette (compter environ 50 F de moins pour la version cassette).

Pour les micros 8 bits, l'heure de la retraite approche. Les beaux jours du ZX Spectrum sont derrière lui, les adaptations de jeux 16 bits qui sortent encore ne remettent pas en question son déclin. Le C64 et le CPC ont un public dévoué, les éditeurs européens ne les oublient pas, mais ils ne tiennent plus le premier rôle. Aux États-Unis, où les ventes de jeux ont accusé une nette baisse en 1989, pratiquement tous les éditeurs abandonnent le C64 et l'Apple II en 1990.

Chez les 16 bits, le point à retenir est l'inversion du rapport de force entre l'Amiga et le ST. Commodore n'avait pourtant pas de quoi s'inquiéter : début 1989, près d'un million d'Amiga avaient déjà été vendus. Grâce au soutien total d'Electronic Arts° et à des jeux comme **Defender of the Crown**, l'Amiga avait pris une bonne avance sur le ST aux États-Unis, mais pas en Europe. C'est la sortie en 1989 de nombreux jeux techniquement impressionnants, comme l'inoubliable **Shadow of the Beast**, qui va montrer de quoi cette machine est vraiment capable. De plus, le prix de l'Amiga baisse progressivement pour ne dépasser que de peu celui du ST fin 1990 (environ 300 F de différence en France). Les ventes d'Amiga dépassent les 600 000 machines par an, soit le double des ventes d'Atari ST. La guerre entre les utilisateurs d'Amiga et les utilisateurs de ST fait rage, chaque camp rivalisant de mauvaise foi pour essayer de prouver la supériorité de sa machine sur l'autre. Le Macintosh passe pour la première fois la barre du million d'unités écoulées par an, ce qui lui permet enfin de dépasser les ventes du C64 en 1990, mais cela reste un ordinateur pour *yuppies* et pour infographistes.

Et puis il y a les PC. Ces ordinateurs, naguère austères et peu puissants, ont maintenant de sérieux arguments en leur faveur. Les processeurs 286 sont très répandus, les premiers 386 SX (16 et 25 MHz) sont réservés aux PC haut de gamme. Le mode graphique VGA est fourni en standard et commence à être exploité par les développeurs, ce qui donne des graphismes magnifiques. Les lecteurs de disquettes 3'1/2 haute densité et les disques durs de 20 à 40 Mo sont de plus en plus courants et apportent un confort d'utilisation non négligeable. La grande nouveauté sur PC est l'apparition des cartes sonores. Il existait déjà des cartes de ce type pour l'Apple II, comme la Mockingboard. Pour avoir du son de meilleure qualité, il était aussi possible de relier un expandeur Roland MT-32 à son PC ou son ST et de rediriger la sortie audio vers une chaîne hi-fi. Le MT-32 est de plus en plus reconnu par les jeux sur PC, notamment ceux de Sierra° qui s'y était intéressé très tôt. Cette solution est onéreuse, mais les sonorités splendides qui en résultent justifient l'investissement. Plusieurs constructeurs proposent à leur tour des cartes d'extension moins chères : Creative Labs avec sa Game Blaster et Covox avec sa Sound Master, entre autres, soit autant de modèles différents et incompatibles. Coup de chance, une carte va s'imposer rapidement chez les développeurs et devenir un standard : la carte AdLib, du constructeur canadien du même nom. Dotée d'une puce FM Yamaha, elle produit des musiques au rendu synthétique mais agréable. Enfin, la nouvelle version 3.0 de Windows est infiniment plus conviviale que les précédentes, mais rares sont les jeux du commerce qui l'utilisent, MS-DOS reste le système d'exploitation de base du PC. Du son, de l'image, des supports de stockage de grande taille, et un parc imposant (plus de 16 millions d'unités vendues chaque année) : malgré leur prix élevé, les PC ont maintenant leur mot à dire dans le marché du jeu.



Un détour par le salon : CGDC (Computer Game Developers' Conference)
En créant sa revue *The Journal of Computer Game Design* en 1987, Chris Crawford° avait ouvert un premier espace de débat et de discussion sur la conception de jeux sur micros. En 1988, il réunit près d'une trentaine de développeurs et producteurs dans son salon pour la première Conference on Computer Game Design. En septembre de la même année, la deuxième édition a lieu dans le cadre plus spacieux de l'Holiday Inn de Milpitas ; près de 150 journalistes et développeurs y participent, parmi lesquels Dan Bunten°, Brian Moriarty°, Noah Falstein, Gilman Louie, Ned Lerner, Mark Baldwin et Chuck Kroegel. Petit à petit, cette manifestation (rebaptisée Computer Game Developers' Conference en 1989) devient de plus en plus importante et rassemble plus d'un millier de participants par édition, dont la crème des développeurs nord-américains. Chaque année, les sessions et conférences couvrent des sujets et points de vue extrêmement variés ; l'inévitable conférence de Chris Crawford° ne manque jamais d'intérêt. La Computer Game Developers' Conference est le genre d'événement qui manquait cruellement en Europe.

Action

Dans le domaine des jeux d'action, l'Amiga et le ST règnent désormais en maîtres, suivis du CPC, du C64 et loin derrière du ZX Spectrum. Sauf mention contraire, les PC ne sont pas concernés par cette section ; les programmeurs européens, surtout anglais, ne savent pas encore programmer de *scrolling* fluide et d'animation 2D rapide sur ces machines et ne travaillent donc pas dessus.

Maintenant que les micros 16 bits ont un public conséquent en Europe, les conversions d'arcade deviennent une véritable poule aux œufs d'or. Ce marché est presque accaparé par quatre éditeurs :

— Ocean° se charge essentiellement des jeux de Taito (**Operation Thunderbolt**, **The New Zealand Story**, **Plotting**, **Puzznic**, **Chase H.Q.**, **S.C.I.**) ainsi que quelques jeux éparpillés de Mitchell (le très bon **Pang**), Williams (**NARC**), Data East (**Sly Spy**), TAD (**Cabal**) et Tecmo (**Shadow Warriors**). Plusieurs de ces conversions (et pas les moins bonnes) ont été réalisées par leur studio français, Ocean France.

— U.S. Gold° a les licences de deux éditeurs japonais prestigieux : Capcom (**Ghouls'n Ghosts**, **Last Duel**, **Forgotten Worlds**, **Tiger Road**, **Dynasty Wars**, **U.N. Squadron**, **Strider**, **Strider II**) et Sega (**Crack Down**, **E-SWAT**, **Line of Fire**, **Turbo Out Run**). La plupart de ces conversions ont été réalisées par le studio anglais Tiertex, et elles en ont déçu plus d'un : niveaux amputés ou appauvris, réalisation très en-dessous de leurs modèles, et, véritable hérésie pour les utilisateurs d'Amiga, des versions ST et Amiga presque identiques ! Seuls les joueurs pas trop exigeants, qui ne connaissent pas les versions originales ou qui n'y ont pas accès peuvent y trouver leur compte.

— Activision° se charge d'autres jeux Sega (**Altered Beast**, **Dynamite Dux**, **Power Drift**) et de quelques jeux Irem (**R-Type**, **Dragon Breed**, **Ninja Spirit**).

— Tengen, une filiale d'Atari Games, adapte fort logiquement les jeux d'Atari Games (**Badlands**, **S.T.U.N. Runner**, **Xybots**, **Hard Drivin'**, **Klax**) qui sont ensuite commercialisés en Europe par Domark°.

Dragon's Lair est un cas très particulier. Ce jeu d'arcade sur Laserdisc de 1983 était un véritable dessin animé interactif réalisé par Don Bluth, un ex-animateur des studios Disney. **Dragon's Lair** met en scène un chevalier prénommé Dirk à la rescousse de la princesse Daphné dans un château truffé de pièges. Hélas, la jouabilité est proche du zéro absolu : on ne contrôle Dirk qu'à certains points précis de l'histoire, il fallait alors rapidement pousser le *joystick* dans une des quatre directions ou appuyer sur le bouton de tir, tout mauvais choix étant sanctionné par la perte d'une vie. L'adaptation sur micros 16 bits par la société ReadySoft en 1989 reprend la plupart des scènes du jeu d'origine (les autres seront rassemblées dans une suite, **Escape From Singe's Castle**, en 1990). Cette adaptation est certes impressionnante à regarder (et cela se paye en espace-disque), mais la jouabilité est toujours aussi déplorable. ReadySoft adaptera ensuite **Space Ace** (autre jeu d'arcade qui suit le même principe et un scénario quasi-identique, mais dans l'espace), puis plusieurs suites et déclinaisons aussi peu intéressantes sur lesquelles je ne m'attarderai pas.



Pang (Amiga)


Dragon's Lair (Amiga)


North & South (ST)

L'adaptation de jeux d'arcade n'est qu'un sous-ensemble du marché des licences qui atteint des proportions préoccupantes. Certes, cela n'a rien de nouveau, plusieurs films avaient déjà été adaptés en logiciels au cours des années 80, mais la situation a empiré :

— En France, le filon de la BD franco-belge s'épuise. Après l'avoir bien exploité (la série des **Bob Morane** de sinistre mémoire), Infogrames° tire ses dernières cartouches. Fébrilement attendu, et sorti en retard à cause des exigences des héritiers d'Hergé, **Tintin sur la Lune** (1989) est un pétard mouillé : des phases de plates-formes jolies mais répétitives et des slaloms en fusée sans intérêt. Tiré de la BD *Les Tuniques bleues* de Lambil et Cauvin, **North & South** (1989) imite **Defender of the Crown** en supprimant tout ce qui peut ressembler à de la stratégie. Le camp que l'on a choisi doit occuper tous les états impliqués dans la Guerre de Sécession. Un état est conquis si on attrape le drapeau d'un fort (lorsqu'il y en a un) dans une course en temps limité ou en attaquant les troupes adverses sur un champ de bataille scindé en deux par une crevasse. Lassant et déséquilibré en solitaire (l'ordinateur ne se gêne pas pour déplacer tous ses soldats simultanément pendant les batailles, ce que le joueur ne peut pas faire), **North & South** est beaucoup plus drôle à deux, et les graphismes reproduisent bien le dessin de la série.

— Les Américains ne signent plus que des noms de sportifs, ainsi que quelques films et *comics*.

— Les champions du monde de la signature de licences, ce sont les Anglais. À la tête de cette activité, on trouve une fois de plus Ocean°, qui obtient les licences de beaucoup de films qui ont toutes les chances d'atteindre les sommets du box-office : *Batman*, *The Untouchables*, *Total Recall*, *Navy Seals*, *Nightbreed*, *Red Heat*, *RoboCop 2*, etc. Et ces jeux font souvent un carton ! Plusieurs autres éditeurs, moyens ou gros, suivent le mouvement en signant tout ce qui passe à leur portée : films, sportifs, bandes dessinées, émissions télévisées, groupes musicaux. Peu importe que cela soit pertinent ou non : le projet sera délégué à une équipe interne ou un studio de développement qui devra se débrouiller pour en tirer un jeu.

Pour écrire ce genre d'adaptation rapidement, il existe deux recettes bien éprouvées. La première est de développer un simple jeu de plates-formes, on en reparlera dans la section suivante. La seconde consiste à proposer une succession de séquences bien distinctes, et souvent assez peu abouties. Pour une adaptation de film, elles correspondent plus ou moins aux scènes-clés ; n'espérez pas une narration soignée entre les niveaux, on ne comprend généralement rien à l'histoire sans avoir vu le film. **Back to the Future II** (Image Works°, 1990) est un parfait exemple de ce genre de pratiques. On y trouve notamment un taquin, l'artifice préféré des concepteurs en mal d'inspiration. Autre exemple, **The Untouchables** (Ocean°, 1990) alterne des niveaux de combat de rue et de tir, soit deux ingrédients déjà utilisés dans **Batman** et **Operation Wolf**. Dans l'ensemble, ce sont les adaptations anglaises qui manquent le plus d'inventivité. En guise de démonstration, il suffit d'examiner **Ghostbusters II** (1989), qu'Activision° a décliné en deux versions très différentes pour deux marchés éloignés. La version anglaise pour Amiga et ST contient plusieurs phases de *shoot'em up*, vertical, puis horizontal. La version américaine pour PC, réalisée par Dynamix°, est moins linéaire et plus proche de l'esprit et du scénario du film ; elle est comparable aux jeux Cinemaware° comme **Rocket Ranger**. Il en va de même pour **The Punisher**, dont l'adaptation américaine (Paragon Software) et l'adaptation anglaise (The Edge) n'ont rien à voir, que ce soit le contenu du logiciel ou les ordinateurs visés.



The Untouchables (ST)



Ghostbusters II (PC)



Golden Axe (PC)

En matière de baston, l'arcade domine largement, mais la qualité des conversions laisse à désirer. Les combats de rue et les ninjas sont les thèmes favoris, **Dynamite Dux** (Activision°, 1989) étant une amusante exception. L'une des meilleures conversions du moment est publiée par Virgin Games°. Ce n'est pas **Double Dragon II** (1989), qui est aussi laid que le premier, mais bien **Golden Axe** (1990), le jeu de Sega dans un univers d'*heroic-fantasy*. Une fois n'est pas coutume, **Golden Axe** a aussi été adapté sur PC, et de quelle façon : 32 couleurs et bruitages digitalisés joués par le haut-parleur interne. Sur PC également, les combats de **Crime Wave** (Access Software°, 1990) se font à l'arme automatique, comme dans la borne d'arcade **NARC**. Les scènes intermédiaires sont digitalisées ; en revanche, pendant la partie, les personnages sont assez grossièrement dessinés. **Crime Wave** a tout de même le mérite de prouver que l'on peut écrire ce genre de programme sur un PC en faisant quelques efforts. Sur le même thème, **Task Force** (Britannica Software, 1990) exploite à fond les ressources de l'Apple IIGS.



Crime Wave (PC)



Xenon II (Amiga)



Battle Squadron (Amiga)

Très prisés aussi bien par les joueurs que par les programmeurs, les *shoot'em up* atteignent de nouveaux sommets techniques. **Xenon** et **Goldrunner** avaient donné un aperçu de ce que l'on pouvait attendre de ce type de jeu sur 16 bits ; ce ne sont que des brouillons maladroits en comparaison de ce qui sort en ces deux années, soit quasiment le summum du genre sur Amiga et ST, à commencer par **Xenon 2 : Megablast** (Image Works°, 1989), conçu par les Bitmap Brothers° et programmé par The Assembly Line°. La version Amiga fut un véritable choc : la musique d'introduction (le morceau *Megablast* du DJ Bomb the Bass) tranche avec les musiques habituelles des jeux vidéo, les graphismes biomécaniques de Mark Coleman sont magnifiques, et les boss sont impressionnants. En ramassant les bulles libérées par les *aliens*, on augmente son budget pour la prochaine visite à la boutique d'armement tenue par un extraterrestre peu accueillant. Le petit vaisseau de départ se transformera progressivement en machine de guerre équipée de tirs multidirectionnels, de modules latéraux, et de satellites de protection. Seule la fin bâclée et

l'absence de mode deux joueurs simultanés causent un peu de tort à **Xenon 2**. Les versions ST et PC sont également bonnes, bien que la musique d'introduction perde des plumes au passage. À peine quelques mois plus tard, c'est **Battle Squadron** (Innerprise, 1989) qui fait l'unanimité : une action soutenue qui occupe plus d'un écran de largeur, des ennemis surprenants comme les vaisseaux translucides ou les dragons qui sortent de terre, la possibilité de choisir le prochain niveau à explorer en plongeant dans un tunnel. Et là, au moins, le mode deux joueurs n'a pas été oublié. Moins référentiel, **Wings of Death** (Thalion°, 1990) bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité, aussi bien sur Amiga que sur ST. Ses auteurs sont d'anciens *demomakers* capables de programmer des effets visuels et sonores étonnants. En *scrolling* horizontal, **Blood Money** (Psygnosis°, 1989), de DMA Design°, est le nouveau jeu de David Jones°, l'auteur de **Menace**. Assez similaire à son prédécesseur, en moins organique, **Blood Money** apporte en plus l'achat d'armement avec les pièces récoltées pendant les combats, des couloirs verticaux et le jeu à deux simultanément. La conversion de **Silkworm** (Virgin Games°, 1989) de Tecmo en a impressionné plus d'un. La particularité de ce jeu est de proposer deux véhicules différents : l'hélicoptère se manie comme un vaisseau traditionnel, tandis que la jeep reste au sol mais peut orienter son tir. Cette jeep est réservée au deuxième joueur et nécessite un peu d'entraînement pour être maîtrisée, mais le programme y gagne en durée de vie. **R-Type** est copié maintes fois, en arcade par **Darius** de Taito, dont la conversion sous le nom de **Darius+** (The Edge, 1989) est fort bonne, mais aussi sur micros. Développé par l'équipe allemande Factor 5, **Katakis** (Rainbow Arts°, 1988) a subi les foudres d'Activision°, l'éditeur de l'adaptation de **R-Type**, car les deux jeux se ressemblent beaucoup. Factor 5 a évité le procès en acceptant d'écrire la conversion de **R-Type** sur Amiga, et **Katakis** est ressorti sous le nom de **Denaris** en 1989. Dans la même famille et chez le même éditeur, **X-Out** (Rainbow Arts°, 1990) se déroule sous l'eau, ce qui change un peu de l'espace. Le système d'armement est particulièrement novateur : l'argent accumulé sert à acheter de nouveaux vaisseaux, à les équiper indépendamment comme on le souhaite, pour ensuite les faire intervenir dans l'ordre souhaité. Moins d'un an plus tard, **Z-Out** (Rainbow Arts°, 1990) propose des



Wings of Death (Amiga)



Blood Money (Amiga)



Silkworm (Amiga)



X-Out (Amiga)



Saint Dragon (Amiga)



Rock 'n Roll (ST)

graphismes plus fins et un mode deux joueurs plus difficile qu'en solitaire. Enfin, **Dragon Breed** (Activision°, 1990) d'Irem et **Saint Dragon** (Storm, 1990) de Jaleco exploitent la même idée : chevaucher un dragon dont la tête est vulnérable, mais dont la longue queue indestructible peut servir aussi bien à se protéger qu'à frapper les monstres, pour peu que l'on arrive à la contrôler.

Les labyrinthes et autres jeux en vue aérienne ne semblent plus intéresser les développeurs. **Rock 'n Roll** (Rainbow Arts°, 1989) renouvelle un peu le genre avec sa boule affectée par l'inertie et la gravité. **Skweek** (Loriciels°, 1989) est le nom d'une sympathique boule de fourrure qui doit repeindre les horribles dalles bleues de chaque niveau en rose, simplement en passant dessus. Monstres, dalles à sens unique ou explosives, plaques de verglas et téléporteurs lui rendront la vie difficile tout au long des 100 niveaux. Parfois un peu crispant (la musique qui tourne en boucle y est pour quelque chose), **Skweek** est néanmoins très attachant. Il est suivi en 1990 de **Super Skweek**, qui apporte son lot de nouveautés comme la boutique d'armement et le jeu à deux. Il est également copié par **Jumping Jack Son** (Infogrames°, 1990), qui joue sur des cases de couleurs à harmoniser pour obtenir des instruments de musique. La production en 3D isométrique est elle aussi en recul. La conversion d'**Escape From the Planet of the Robot Monsters** (Domark°, 1990) est réussie, son look de vieux *comic* de science-fiction a son charme. Les splendides **Cadaver** (Image Works°, 1990), des Bitmap Brothers°, et **The Immortal** (Electronic Arts°, 1990) mêlent judicieusement action et aventure sur fond d'*heroic-fantasy*. Sur C64, **Project Firestart** (Electronic Arts°, 1989) est une remarquable ré-écriture du film *Aliens* réalisée par Jeff Tunnell° et Damon Slye°. Les occupants d'une station spatiale ont été victimes de leurs expériences génétiques. Vous avez pour mission d'aller sur place, d'éliminer les mutants qui errent dans les couloirs déserts et de ramener les éventuels survivants. Les munitions sont limitées : tirez à bon escient !



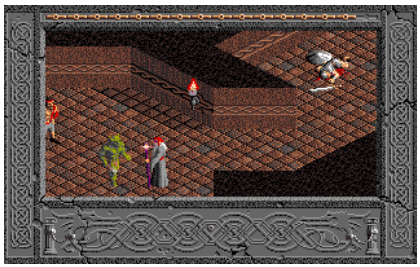
Skweek (ST)



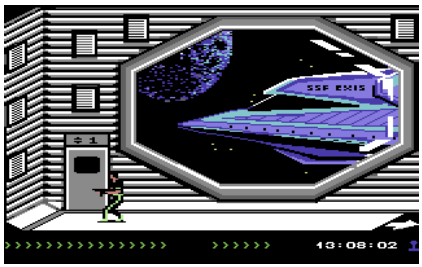
Escape From the Planet of the Robot Monsters (ST)



Cadaver (Amiga)



The Immortal (Amiga)



Project Firestart (C64)



Shadow of the Beast (Amiga)

Ce sont les logiciels en vue de profil qui prennent la relève. Eux peuvent tirer parti des capacités du ST et de l'Amiga pour afficher de magnifiques paysages. Beaucoup d'entre eux ne sont pas des

jeux de plates-formes à proprement parler, car l'action s'y déroule latéralement, et assez peu en hauteur. Le spécimen le plus emblématique de ces deux années est sans nul doute **Shadow of the Beast** (Psygnosis°, 1989). À sa sortie, jamais la puissance de l'Amiga n'avait été aussi bien exploitée. L'équipe de Reflections Interactive a réussi à donner vie aux mondes oniriques qui ornaient les boîtes des jeux Psygnosis°. Le *scrolling* parallaxe sur 13 niveaux en extérieur offre une profondeur incroyable. La bande-son de David Whittaker est elle aussi somptueuse, sans l'aspect synthétique qui caractérisait jusqu'ici les bandes-sons de jeux vidéo. Psygnosis° a poussé la finition jusqu'à offrir un tee-shirt avec le logiciel. L'intérêt du jeu est plus discutable : il faut contrôler un homme-bouc dans différents tableaux et utiliser pieds et poings pour éliminer des monstres pour le moins étranges. On ne dispose que d'une seule vie, et beaucoup de passages nécessitent une bonne synchronisation des mouvements. Difficile et linéaire, **Shadow of the Beast** doit pourtant être vu au moins une fois dans sa vie tant il est époustouflant, sur Amiga seulement (les autres versions ne font pas honneur à l'original). L'année suivante sort **Shadow of the Beast II**, moins surprenant, mais toujours aussi difficile, avec un thème plus préhistorique. Sans surprise, **Shadow of the Beast** a inspiré d'autres jeux, comme **Wrath of the Demon** (ReadySoft, 1990) et **Unreal** (Ubi Soft°, 1990), un bien beau jeu français graphiquement proche de **Shadow of the Beast II** qui contient quelques séquences de *shoot'em up* en 3D à la sauce **Space Harrier**. Les Français sont prolifiques dans ce domaine, on leur doit également **Ivanhoe** (Ocean°, 1990), très moyen, **Sir Fred** (Ubi Soft°, 1990), qui se déroule sur trois plans de profondeurs, ainsi que les jeux de Silmarils° qui ajoutent à la recette de base une dose variable d'aventure : **Targhan** (1989), moins sanglant et plus subtil que **Barbarian II**, **Le Fétiche maya** (1989), **Colorado** (1990) et **Starblade** (1990), plus axé sur l'exploration spatiale. En action pure et dure, l'éditeur espagnol Dinamic° sort successivement **After the War** (1989), **Astro Marine Corps** (1989), **Satan** (1990), qui partagent le défaut récurrent chez cet éditeur : un niveau de difficulté insensé. **Weird Dreams** (Rainbird°, 1989) met en scène les rêves délirants d'un homme plongé dans le coma : une guêpe géante, une gamine psychopathe, des statues dans le désert. Le jeu, frustrant au possible, est sauvé par ses décors influencés par les



Shadow of the Beast II (Amiga)



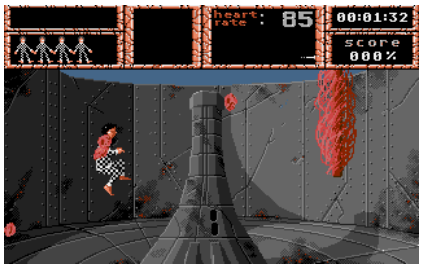
Unreal (Amiga)



Targhan (ST)



Colorado (ST)



Weird Dreams (Amiga)



Fright Night (Amiga)

œuvres de Dali et Magritte. Enfin, le thème de l'horreur n'est pas oublié. Alors que **Horror Zombies From the Crypt** (Millennium°, 1990) pastiche les films de série B sur les chasses aux vampires, Steve Bak° inverse les rôles dans **Fright Night** (Microdeal, 1989). On y dirige un vampire qui se réveille chaque soir pour occire des chasseurs de vampires tout en évitant les fantômes qui rôdent.

Plates-formes

Les jeux de plates-formes (les vrais, cette fois) ont désormais leur propre section, car après un passage à vide de deux ans, ils reviennent sur le devant de la scène. Une part non négligeable de la production est originaire d'autres machines, que ce soient les consoles, pour **Wonder Boy in Monster Land** (Activision°, 1989) et **Teenage Mutant Ninja Turtles** (Image Works°, 1990), ou les bornes d'arcade. Ocean° a ainsi parfaitement adapté l'adorable **New Zealand Story** (1989) de Taito. **Rainbow Islands** (Ocean°, 1990) est une autre grande réussite, signée Andrew Braybrook°, malgré l'amputation du mode deux joueurs et de plusieurs niveaux pour faire tenir le programme sur une disquette. Paradoxalement, l'un des jeux les plus techniquement aboutis de cette période ne vient pas de l'arcade, mais s'en inspire très fortement. Dans **Turrican** (Rainbow Arts°, 1990), de Manfred Trenz, un homme équipé d'une armure futuriste affronte des territoires hostiles à l'aide d'un pistolet laser dont il peut orienter le tir. Il peut aussi se rouler en une boule invincible quelques secondes. L'action est incessante, la musique de Chris Hülsbeck est mémorable, les boss sont redoutables (notamment le gant métallique géant qui frappe le sol, inspiré par celui du film animé *Yellow Submarine*). La version C64 de **Turrican** est aussi impressionnante que la version Amiga. Dans la même veine, la mouche de **Venus : The Flytrap** (Gremlin°, 1990) peut grimper au plafond, et **Killing Game Show** (Psygnosis°, 1990) bénéficie de l'idée du liquide toxique qui inonde



New Zealand Story (Amiga)



Rainbow Islands (Amiga)



Turrican (Amiga)



Killing Game Show (Amiga)



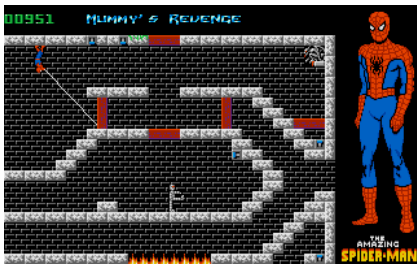
Batman : The Movie (ST)



Navy Seals (Amiga)

progressivement les niveaux et de sa réalisation impecccable.

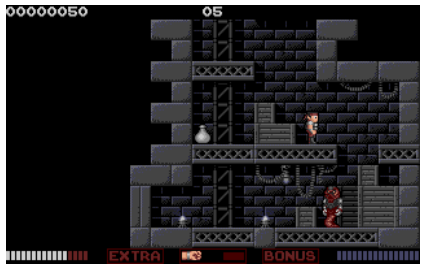
Les adaptations de films ou de bandes dessinées vont elles aussi bon train. À ce jeu, nous l'avons vu, Ocean° est le plus fort. Tiré du plus gros succès au box-office américain de l'année 1989, **Batman : The Movie** contient plusieurs niveaux dans lesquels Batman peut utiliser son bat-grappin, ainsi que des courses-poursuites en Batmobile. Fort de ce succès, Ocean° a appliqué la recette du jeu de plates-formes à plusieurs reprises. Elle fonctionne bien pour les très difficiles **RoboCop 2** (1990) et **Navy Seals** (1990), puis plus du tout sur le décevant **Total Recall** (1990). D'autres éditeurs suivent cette méthode à la lettre, sans trop se fatiguer. Le comble du manque d'imagination revient à **Monty Python's Flying Circus** (Virgin Games°, 1990), de Core Design°. Certes, le sujet ne se prête guère à un jeu vidéo (et encore, Cinemaware° a bien sorti **The Three Stooges**), mais le résultat laisse perplexe : un mélange de plates-formes et de *shoot'em up* contre des perroquets morts, des inquisiteurs espagnols et des ministres des démarches stupides. Aux États-Unis, Paragon Software a obtenu la licence des héros de Marvel Comics. Plus axé sur la réflexion que sur les réflexes, **The Amazing Spider-Man** (1990) nous renverrait presque à l'époque de **Lode Runner** et **Conan** grâce à ses petits *sprites* et ses pièges à désactiver.



The Amazing Spider-Man (PC)



Rick Dangerous (ST)



Switchblade (Amiga)

Le meilleur de cette catégorie se trouve dans les autres jeux, ceux qui ne sont pas tirés d'une franchise à succès. En tout cas pas directement… En effet, l'un des premiers jeux de Core Design°, **Rick Dangerous** (Firebird°, 1989), est un pastiche intégral d'*Indiana Jones*, des premières secondes, lorsque Rick est poursuivi par une grosse boule de pierre, aux derniers niveaux, infestés de nazis. Et pourtant, **Rick Dangerous** aura laissé davantage de souvenirs que **Indiana Jones and the Last Crusade : The Arcade Game** (U.S. Gold°, 1989) ! Rick est équipé d'un revolver, de quelques balles et bâtons de dynamite, et il doit se frayer un chemin dans des temples et des bases ennemies. Descendant des jeux les plus vicieux sur 8 bits, **Rick Dangerous** propose un grand nombre d'écrans bourrés de pièges impossibles à éviter du premier coup : pieux qui sortent de terres, flèches tirées depuis une statue murale, ennemis rapides et fourbes. Comme il faut tout reprendre depuis le début à chaque partie, ce sont des centaines de fois que l'on entendra le cri d'agonie du pauvre Rick (poussé par l'auteur Simon Phipps° lui-même) avant de voir la fin du jeu. Au bout de quelques parties, on en vient à se mettre dans la peau du programmeur pour essayer de deviner à chaque nouvel écran l'endroit le plus tordu pour placer un piège ! Très populaire, **Rick Dangerous** sera évidemment suivi de **Rick Dangerous 2** (MicroStyle°, 1990), inspiré cette fois de *Flash Gordon*, dans lequel Rick est téléporté dans des bases extraterrestres. Simon Phipps° signe aussi **Switchblade** (Gremlin°, 1990), qui est proche de **Rick Dangerous** sur bien des points. La même année, le studio Core Design° achève **Impossamole** (Gremlin°), qui marque la dernière apparition de la taupe Monty Mole, sur 16 bits cette fois, et **CarVup**, un jeu ayant pour héroïne une



Impossamole (Amiga)



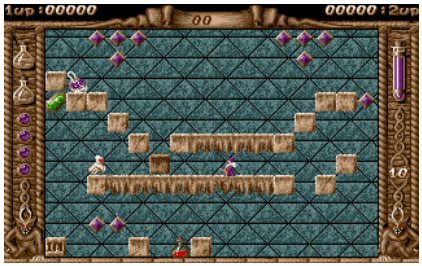
CarVup (Amiga)



James Pond (Amiga)



Flood (Amiga)



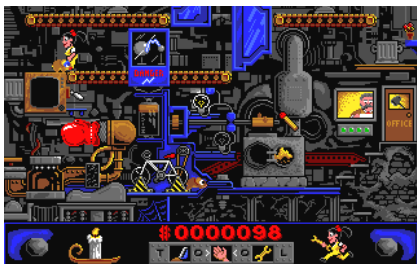
Spherical (Amiga)



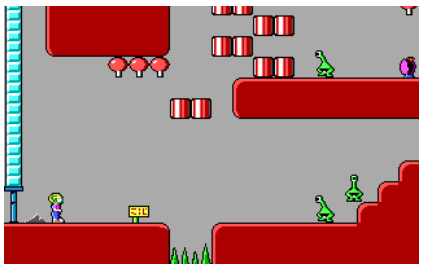
Fantasy World Dizzy (ZX Spectrum)

petite voiture dépourvue de freins. **CarVup** a de faux-airs de **Rainbow Islands** pour l'ambiance cartoon et de **Skweek** pour la nécessité de colorer toutes les plates-formes en passant dessus afin d'ouvrir l'accès au tableau suivant. Ces multiples sorties font de Core Design° un label spécialiste du genre. Comme Rick Dangerous, le personnage de James Pond, le poisson espion créé par Chris Sorrell, a vite acquis un bon capital sympathie. Chaque niveau de **James Pond** (Millennium°, 1990) propose une mission : libérer les homards enfermés dans des cages, poser de la dynamite pour faire sauter une plate-forme pétrolière, ou ramasser des containers radioactifs. Très mignon et bien réalisé, **James Pond** contient beaucoup de bonnes idées, comme les méduses invisibles à l'œil nu tant que l'on n'a pas trouvé de lunettes noires, les plongeurs qui suivent la trace de James et l'obligent à être sans cesse en mouvement, et les poissons fantômes qui traversent les murs. Le niveau de difficulté est élevé, et comme pour **Rick Dangerous**, il n'y a aucune sauvegarde possible. En milieu aquatique lui aussi, et réalisé par Bullfrog°, **Flood** (Electronic Arts°, 1990) offre en plus la possibilité de marcher sur les murs et au plafond. La sphère de **Spherical** (Rainbow Arts°, 1989) doit être guidée jusqu'à la sortie de chaque niveau en déplaçant des blocs de pierre. Dizzy, la coqueluche de Code Masters°, revient dans **Fantasy World Dizzy** (1989) et **Magicland Dizzy** (1990). **Stormlord** (Hewson°, 1989), **Fire and Brimstone** (Firebird°, 1990), **Flimbo's Quest** (System 3°, 1990) et **Enchanted Land** (Thalion°, 1990) sont d'autres bons jeux, auxquels il manque le petit plus qui les ferait sortir de la masse. **Night Shift** (Lucasfilm Games°, 1990) est plus complexe : il faut assurer la maintenance d'une machine à fabriquer des poupées de plusieurs écrans de hauteur. Les sections qui la composent ne sont dévoilées qu'au fur et mesure des missions pour initier le joueur à son fonctionnement : doser les ingrédients de la résine, sélectionner les moules, choisir les couleurs, régler les tapis roulants dans le bon sens, et surveiller les rongeurs qui s'amusent à tripoter les manettes à leur portée. Le programme est bien réalisé et humoristique, on pourra d'ailleurs s'amuser à reconnaître les modèles des poupées (Darth Vader, Luke Skywalker,

Indiana Jones, Zak McKracken). Sur PC, id Software° s'est inspiré des jeux sur consoles, **Super Mario Bros** en particulier, pour réaliser **Commander Keen** (Apogee°, 1990) : salles secrètes, bonus, niveaux vastes et tortueux. Bien que bridé techniquement (graphismes en EGA, aucune carte son reconnue), et vendu uniquement dans le circuit du *shareware* (sur lequel je reviendrai plus tard), **Commander Keen** s'est vendu comme des petits pains aux États-Unis.



Night Shift (PC)



Commander Keen (PC)



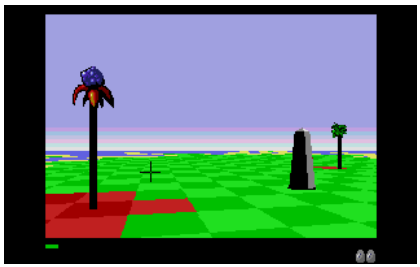
Prince of Persia (PC)

En comparaison de tous ces programmes, **Prince of Persia** (Brøderbund°) est tout simplement révolutionnaire. Jordan Mechner° avait déjà fait un travail d'animation remarquable sur **Karateka**, mais **Prince of Persia** place la barre bien plus haut. Les mouvements des personnages sont réalistes et parfaitement coulés. Prisonnier dans les sous-sols d'un temple perse, le héros court, se penche, tâte le sol, saute et s'agrippe aux rebords avec grâce. Contrairement à ce qui se fait d'habitude, les sauts sont crédibles : leur longueur augmente avec de l'élan, et leur hauteur ne fait pas deux ou trois fois la taille du personnage. Pour compenser cette contrainte, Jordan Mechner° a eu une idée simple mais géniale : le bouton d'action permet de s'accrocher à un rebord, pour monter ou descendre d'un étage, ou pour s'agripper pendant un saut. Il peut aussi servir à marcher à tâtons pour passer un piège en douceur. Cela ouvre de nouvelles possibilités pour ce type de jeu. **Prince of Persia** est de toute évidence un héritier des jeux de plates-formes sur micros 8 bits : les décors ne changent pas souvent d'un niveau à l'autre, il n'y a pas de boss de fin de niveau ou de bonus à profusion. Tout son intérêt est dans la construction des niveaux, très bien étudiée, avec beaucoup de pièges : pieux qui sortent du sol, hachoirs géants, grilles que l'on ouvre avec une dalle précise et qui se referment lentement, potions bénéfiques ou empoisonnées. On appréciera d'ailleurs l'option de sauvegarde, trop souvent négligée. Plusieurs passages, comme les combats à l'épée, le squelette qui prend vie, le miroir ou les niveaux dans les étages supérieurs du palais, sont vraiment inoubliables. Sorti d'abord sur Apple II en 1989, c'est sur les versions 16 bits de 1990 que **Prince of Persia** montre toute sa grandeur, même sur PC.

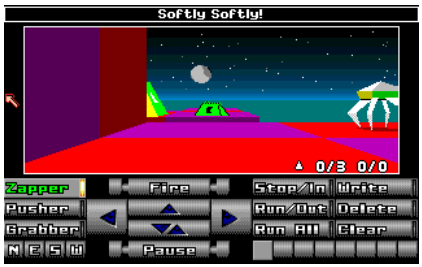
Action / stratégie 3D

Si l'on cherche des logiciels qui concilient action et créativité, c'est par ici qu'il faut se tourner. En deux ans, l'utilisation de la 3D surfaces pleines sur 16 bits atteint des sommets d'inventivité, dont **The Sentinel** donnait un avant-goût. **The Sentinel**, justement, est le père spirituel de quelques jeux hors-normes. Dans **Archipelagos** (Logotron°, 1989) de Paul Carruthers, des archipels sont altérés par des entités maléfiques. Pour les nettoyer, il faut localiser et briser d'un clic de souris les œufs éparpillés sur les îlots, puis retrouver et détruire un obélisque noir dans un délai de 90 secondes. Il faut aussi relier les îlots à la terre où se trouve l'obélisque en créant des bandes de sable

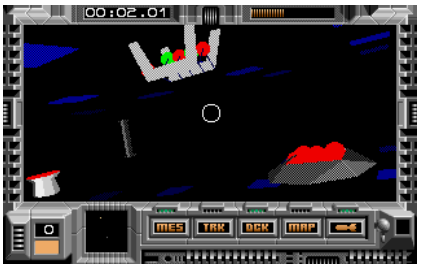
avant de détruire leurs œufs. Comme **The Sentinel**, dont il est le digne successeur, **Archipelagos** compte 10 000 niveaux, soit autant d'archipels de plus en plus vastes et parsemés d'arbres polluants, de nécromanciens qui dévorent la terre et de fantômes capables d'absorber l'énergie vitale. Il ne manque aux décors qu'un peu de relief. Dans **Tower of Babel** (Rainbird°, 1989), on contrôle trois robots qui doivent allier leurs fonctions pour progresser dans les étages d'une tour. Le Pusher peut pousser des objets, le Zapper peut tirer au laser pour éliminer un ennemi ou déclencher un mécanisme, le Grabber peut ramasser un objet. Le décor en 3D est visible sous plusieurs angles grâce à une caméra mobile. L'équipe anglaise The Assembly Line° se montre particulièrement audacieuse dans **Interphase** (Image Works°, 1989). On y joue le rôle d'un hacker du futur qui veut contrer les projets totalitaires d'une entreprise cybernétique. Pour cela, son amie s'introduit dans le bâtiment et monte les douze étages jusqu'au support informatique à dérober. Un plan zoomable affiche sa progression, ainsi que tous les pièges (caméras, détecteurs infrarouges, portes verrouillées) dans lesquelles elle foncera tête baissée si vous ne faites rien. De votre côté, vous naviguez dans le système de sécurité de l'immeuble sous la forme d'un espace virtuel en 3D où chaque piège de l'immeuble est représenté par un objet polygonal à détruire au bon moment. C'est sans compter sur les systèmes de défense informatiques qui envoient des aéronefs ou des grenouilles en monocycle (!) pour vous arrêter ! L'année suivante, The Assembly Line° applique la technique de *ray-tracing* (projection lumineuse sur un objet pour lui donner du volume) sur les sphères de **Vaxine** (U.S. Gold°, 1990). Sur un damier géant de taille infinie, on projette des boules de vaccin rebondissantes sur des sphères virales de la même couleur, sans oublier de se recharger en vaccin en attrapant des étoiles colorées. L'ordinateur affiche de temps en temps des messages d'information en 3D au beau milieu du damier.



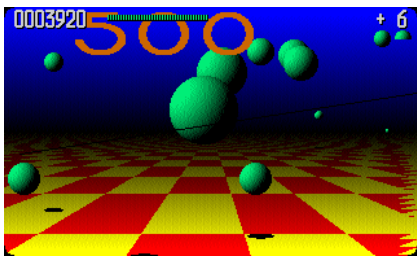
Archipelagos (ST)



Tower of Babel (Amiga)



Interphase (Amiga)



Vaxine (Amiga)



Die Hard (PC)



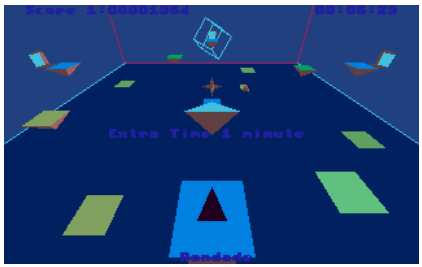
Corporation (Amiga)

Les labyrinthes en 3D sont plus novateurs qu'en 2D. Dans **Die Hard** (Activision°, 1989), Dynamix° concentre l'intrigue du film en vingt minutes au cours desquelles John McLane doit accéder au toit pour faire redescendre les otages avant de retrouver le terroriste Hans Gruber qui tient sa femme en otage. Les couloirs sont quadrillés par les terroristes, et les accès aux étages et

aux autres pièces sont nombreux. Il faudra faire des plans et noter l'emplacement des objets utiles pour s'en sortir, car aucune sauvegarde n'est possible. John MacLane est vu de dos et peut tourner à 90°, tandis que le décor est en 3D. Assez ambitieux, **Die Hard** pêche par la trop grande complexité de ses commandes : il n'est pas facile de combattre à mains nues, viser, utiliser les objets trouvés et effectuer des roulades avec le petit nombre de touches du clavier reconnues par le programme. **Corporation** (Core Design°, 1990) est plus simple à contrôler, et là au moins on peut tourner à 360° et tirer sur les ennemis avec un viseur au centre de l'écran. Plus traditionnel, **Infestation** (Psygnosis°, 1990) lorgne du côté d'*Alien* : il faut débusquer et détruire les œufs extra-terrestres dans une station spatiale. La vision du scaphandre et les sons de respiration instillent une ambiance très étouffante. **Alpha Waves** (Infogrames°, 1990) était présenté comme le premier jeu *new-age*, car chacune des salles à traverser est associée à une couleur, un sentiment et une musique planante soit-disant chargée en ondes alpha. En dehors de cet argument commercial, **Alpha Waves** est surtout un programme sympathique dans lequel on pilote un module sautillant de plaques en plaques pour atteindre des sorties haut placées. Le premier jeu de plates-formes en 3D ? C'est bien possible. Dans la même collection, **The Light Corridor** (Infogrames°, 1990) est une sorte de casse-briques en 3D le long d'un immense corridor, une bonne idée plutôt bien exploitée.



Infestation (Amiga)



Alpha Waves (ST)



The Light Corridor (PC)



Resolution 101 (Amiga)



MechWarrior (PC)



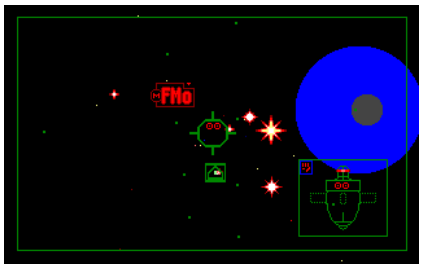
Midwinter (Amiga)

Les simulateurs de véhicules plus ou moins futuristes ne sont pas en reste. Entre les combats de vaisseaux dans les arènes de **Thunderstrike** (Millennium°, 1990), les poursuites urbaines du justicier de **Resolution 101** (Millennium°, 1990), le remake très amélioré de **Stellar 7** (Dynamix°, 1990) pour PC, ainsi que quelques autres programmes, il y a de quoi faire. On décernera une mention particulière à Dynamix° (encore eux) pour leur travail sur **MechWarrior** (Activision°, 1990), une nouvelle adaptation de l'univers *Battletech* de FASA. Ce ne sont pas de simples combats de robots bipèdes en 3D, il y a un scénario, des missions à accomplir, ainsi qu'une gestion de son armée de robots (achats et réparations). **Battle Command** (Ocean°, 1990), le nouveau programme des auteurs de **Carrier Command**, n'est qu'un jeu de char d'assaut de science-fiction orienté action avec des missions classiques. Ceux qui ont apprécié la richesse de **Carrier Command** n'ont

cependant pas à se plaindre, ils ont un autre jeu encore meilleur à leur disposition : **Midwinter** (Rainbird°, 1989), de Mike Singleton°. Le capitaine John Stark doit organiser la résistance sur l'île enneigée de Midwinter contre l'assaut des forces du général Masters, qui débarquent au sud-est de l'île. La partie est découpée en tranches de deux heures accélérées (huit minutes en temps réel), au cours desquelles Stark peut se déplacer à skis, en autoneige armée (s'il en trouve une), en téléphérique ou en deltaplane (délicat à maîtriser), ou s'arrêter pour tirer au fusil sur les véhicules ennemis. S'il trouve un ou plusieurs bâtiments, il peut s'arrêter pour effectuer des actions qui prennent plus ou moins de temps : se nourrir, dormir, faire le plein, prendre des munitions ou des explosifs, dynamiter un bâtiment. Là où le jeu devient passionnant, c'est qu'il y a sur l'île trente-deux personnes que l'on peut recruter pour atteindre l'objectif assigné par le jeu (bloquer la progression de l'armée ennemie suffisamment longtemps ou faire sauter son quartier général). Tous les personnages ont des compétences spécifiques (force, endurance, pilotage, tir au fusil, dynamitage, ski), ainsi que des ressentiments personnels : certains se font confiance, d'autres se détestent. À chaque tranche de deux heures, tous les membres recrutés ont leur propre capital de temps et sont contrôlés indépendamment, dans l'ordre que l'on souhaite. On peut alors mettre en œuvre une véritable stratégie de recrutement, de résistance et de sabotage (les pylônes radio ont leur utilité). La modélisation du paysage montagnard en 3D est très bonne, et le mélange entre simulation, aventure et stratégie est parfait, à tel point que l'on oublie vite les quelques incohérences qui parsèment le programme.



Damocles (Amiga)



Warhead (Amiga)


Wing Commander (PC)

Concluons cette partie par les logiciels d'exploration et de combats spatiaux. Le pionnier qu'était **Mercenary** bénéficie d'une suite, **Damocles** (Novagen, 1990), qui offre une complète liberté d'exploration sur plusieurs planètes, en vaisseau ou à pied. Deux extensions proposent des missions supplémentaires. Dans le même style, **Galactic Empire** (Tomahawk°, 1990) est moins convaincant. **F.O.F.T.** (Gremlin°, 1989) et **Lightspeed** (MicroProse°, 1990) tentent tant bien que mal de succéder à **Elite**. Uniquement axé sur les combats, **Warhead** (Motion Picture House, 1990) se distingue en modélisant les effets de l'inertie lorsque le vaisseau est en mouvement. Il faudra de la patience et quelques heures d'entraînement pour comprendre les subtilités de la dizaine de modes de pilotage manuel ou automatique et le contrôle du vaisseau à la souris. Dans la division au-dessus, **Wing Commander** (Origin°, 1990), de Chris Roberts°, est réservé aux PC musclés (disque dur et carte VGA obligatoires, carte son fortement conseillée), mais il en vaut la peine. **Wing Commander**, c'est le *Star Wars* des micros, avec dans le rôle du côté obscur les Kilrathis, des hommes-tigres aux intentions belliqueuses. Dans votre vaisseau-mère, le Tiger's Claw, vous n'êtes pas seul : vous pouvez discuter avec d'autres pilotes au bar entre deux missions. Ils vous épauleront lors des vols, chacun a sa personnalité et son style d'attaque, et si l'un d'eux meurt, il disparaît évidemment de la partie. C'est là un des points forts du jeu : la succession des missions n'est pas linéaire, il en existe

toute une arborescence. Selon que l'on réussisse ou que l'on échoue, la mission suivante sera différente (il existe deux fins distinctes). Si l'on échoue trop souvent, le Tiger's Claw sera attaqué, et l'échec ne sera plus permis. Le moteur 3D est inhabituel : les vaisseaux sont représentés en *sprites* zoomés, et malgré les effets de pixellisation en gros plan, cela fonctionne très bien. Les scènes intermédiaires et les dialogues alternent les plans entre les personnages, les musiques sont épiques et splendides, les missions sont variées, et il y a plusieurs types de vaisseaux à piloter. Le niveau de finition se retrouve jusque dans les options intégrées dans les décors de la base. Par exemple, les couchettes (occupées ou non) représentent les sauvegardes, tandis que le sas d'éjection permet de quitter le programme. **Wing Commander** est une merveille arrivée un peu par surprise et qui a connu un succès énorme malgré la configuration technique exigée. C'est aussi la preuve qu'un PC puissant est capable de faire mieux qu'un Amiga et peut devenir une machine de jeu à part entière… pour qui en a les moyens !

Aventure

Si je devais choisir une époque-phare pour le jeu d'aventure, ce serait certainement celle-ci. Elle n'est pas nettement meilleure que les autres (plusieurs chefs-d'œuvre sont déjà sortis, d'autres viendront plus tard), mais c'est celle au cours de laquelle les programmeurs ont le plus expérimenté et pris des risques avec les interfaces avant de se laisser aller à la facilité. Tous les thèmes et tous les styles graphiques se côtoient au sein d'une production de très grande qualité, au sein de laquelle la France brille tout particulièrement.

Depuis le déclin d'Infocom°, Sierra° est devenu le leader américain du jeu d'aventure. Leurs séries en « *quest* » deviennent de véritables sagas, et la nouvelle version du système SCI donne de superbes résultats. **Space Quest III** (1989) est une déception relative à cause de sa durée de vie trop légère. **Manhunter 2 : San Francisco** (1989) reprend la recette du premier épisode, avec une réalisation à peine améliorée, mais un scénario plus élaboré. Il marque la fin de la collaboration entre Sierra° et Evryware ; le troisième épisode, qui devait se situer à Londres, ne sera jamais développé. Dans **Leisure Suit Larry III** (1989), ce pauvre Larry est plaqué, licencié et abandonné sur une île tropicale ravagée par le tourisme. De nouveau parti en quête de l'amour, il va croiser le chemin d'une charmante pianiste prénommée Patti qu'il sera possible de contrôler dans la deuxième partie du jeu. Aussi satirique que les précédents, ce troisième volet est souvent considéré comme un des meilleurs de la série d'Al Lowe°. Corey et Lori Cole° ont imaginé dans **Hero's Quest** (1989) un univers proche de celui de **King's Quest**, avec une nouveauté de taille. En début de partie, on doit choisir la classe du héros (guerrier, mage ou voleur) et lui assigner des points dans plusieurs



Space Quest III (PC)



Leisure Suit Larry III (PC)



Hero's Quest (PC)

caractéristiques et compétences, à la manière d'un jeu de rôle. En fonction de ces choix, les énigmes changent, certaines actions nécessitent un entraînement préalable, et les combats sont plus ou moins faciles. Le mélange fonctionne très bien et augmente considérablement la durée de vie du programme. À cause de menaces judiciaires de la part de MB (qui a sorti le jeu de plateau *Hero Quest*), il a fallu procéder à un changement de nom, et c'est donc **Quest for Glory II** (1990) qui poursuit la série, cette fois au Moyen-Orient. Dans le même esprit, **Conquests of Camelot** (1990) est une belle adaptation de la légende des Chevaliers de la Table Ronde. Tous ces jeux vont inspirer d'autres programmeurs, tout particulièrement ceux d'Accolade°. **Search for the King** (1990) et **Altered Destiny** (1990) plagient l'interface du moteur SCI dans ses moindres détails. Ce sont de bons jeux, mais leurs influences (respectivement **Leisure Suit Larry** et **Space Quest**) sont trop visibles.



Conquests of Camelot (PC)



Indiana Jones and the Last Crusade (PC)



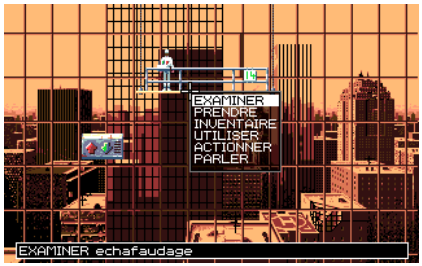
Loom (PC)

À un rythme moins soutenu, Lucasfilm Games° voit sa réputation grimper de sortie en sortie. Comme **King's Quest IV** l'avait fait pour Sierra°, **Indiana Jones and the Last Crusade** (1989) marque l'arrivée d'une nouvelle version de l'interface SCUMM, qui ne contient plus que quatorze commandes, avec deux nouveautés : « parler », pour dialoguer en choisissant la phrase à prononcer dans une liste, et « voyager ». Le curseur est plus rapide et plus adapté à l'utilisation d'une souris. Enfin, la résolution graphique, étudiée pour les micros 16 bits et non pour le C64, est maintenant identique à celle des jeux Sierra°. Conçu par Ron Gilbert°, Noah Falstein et David Fox, **Indiana Jones and the Last Crusade** est tout simplement la meilleure adaptation de film en jeu vidéo réalisée à ce jour. Elle suit parfaitement le scénario du film, mais écarte certaines scènes (les poursuites) et en rallonge d'autres (le château de Brunwald, qui devient un grand labyrinthe de plusieurs étages) sans nuire à la continuité de l'histoire. Avoir vu le film ne rendra pas le jeu beaucoup plus facile, et avoir terminé le jeu ne gâchera pas le plaisir apporté par le film. Comme dans la série des *Indiana Jones*, aventure et action sont judicieusement mêlées. On pourra se battre à mains nues contre des soldats nazis (l'entraînement est vivement conseillé), ou fuir en avion, mais si l'on joue intelligemment, on peut éviter la plupart de ces scènes. Les labyrinthes sont plus courts et bien moins fastidieux que ceux de **Zak McKracken**. En fin de partie, on pourra même contrôler Henry Jones et son fils en alternance, mais cette option est beaucoup moins exploitée que dans **Maniac Mansion**. Riche, bourré de petits détails (il existe parfois plusieurs solutions à une énigme), **Indiana Jones and the Last Crusade** atteint la perfection. C'est la moindre des choses, à l'époque on imaginait mal Georges Lucas autoriser le saccage d'une de ses œuvres (par son propre studio qui plus est). Sorti l'année suivante, **Loom** est un projet bien plus étrange signé Brian Moriarty°. Bobbin Threadbare, un jeune membre de la guilde des tisserands, voit les habitants de son village se transformer en cygnes. À l'aide de ses pouvoirs magiques, il va devoir voyager parmi les autres guildes (forgerons, bergers, clercs) pour comprendre ce qui se trame. L'interface de

Loom ne contient qu'une seule commande : une canne musicale qui lance des sorts en jouant des mélodies de quatre notes. En début de partie, Bobbin ne connaît que trois notes. En progressant, il en découvrira d'autres, ainsi que de nouveaux sorts. Les mélodies doivent être reproduites en suivant la partition à l'écran (en mode facile) ou à l'oreille. La musique joue un rôle capital tout en long du jeu, dont l'ouverture est une belle interprétation du *Lac des cygnes* de Piotr Tchaïkovski. Le scénario de **Loom** est poétique et souvent magique, ce qui n'est guère étonnant de la part d'un ancien auteur d'Infocom°. En revanche, en tant que jeu, **Loom** montre vite ses limites : il n'y a pas d'interface de dialogues ni d'inventaire, les objets utilisables à l'écran sont rares, les mélodies autorisées sont peu nombreuses, le scénario est très linéaire et laisse peu de liberté au joueur. Un fois terminé, malgré sa fin magnifique, **Loom** laisse un goût de trop peu, car il aurait pu être bien plus étoffé.



Kult (Amiga)



Les Voyageurs du temps (Amiga)



B.A.T. (ST)

Évidemment, le jeu d'aventure ne se réduit pas à ces deux éditeurs. Le thème le plus en vogue est la science-fiction, notamment en France. **Kult** (Exxos°, 1989) est la nouvelle œuvre des auteurs de **L'Arche du Captain Blood**. L'interface, simple d'emploi, est constituée d'icônes et de menus déroulants, et les personnages apparaissent dans des fenêtres flottantes. **Kult** concentre toute la folie créative d'Exxos° : un scénario qui fait la part belle à l'ésotérisme et au psychisme, un terminal fœtal qui vous prodigue ses conseils en phonétique, des prêtres masqués qui vous lancent des défis, des épreuves à réussir sans pour autant finir sur l'autel du sacrifice à Zorq, des graphismes dans l'esprit *Métal Hurlant*. C'est grâce à de tels logiciels que le mot qui revenait le plus souvent dans la presse anglaise pour décrire les jeux français était « *weird* ». La grosse surprise de l'année 1989 s'appelle **Les Voyageurs du temps** (Delphine Software°), le premier jeu d'aventure réalisé par Paul Cuisset°, qui a fait voler en éclats le complexe d'infériorité que les Français pouvaient encore éprouver au sujet de ce type de programme. Il rivalise en qualité avec les productions Sierra° et Lucasfilm Games° : les graphismes d'Éric Chahi° sont magnifiques (la scène d'ouverture devant la façade du building avec la ville qui se reflète sur le verre est à mon avis un des plus beaux écrans de graphisme *bitmap* des années 80), l'ambiance sonore est remarquable, l'interface est la simplicité même (un menu déroulant), et quelques scènes d'action agrémentent la partie. Le scénario, bien charpenté, bénéficie d'une des meilleures fins de jeu vidéo que je connaisse. Le seul reproche formulé fréquemment est la taille infime de certains objets, qui nécessitent des séances de « chasse au pixel » pour les repérer. Le jeu a connu un vif succès, pas seulement en France (17 000 exemplaires vendus en quelques mois), mais aussi à l'étranger où il a été distribué sous le titre **Future Wars**. Bref, **Les Voyageurs du temps** est une illustration parfaite de l'expression « coup d'essai, coup de maître ». Le voyage temporel semble à la mode depuis *Retour vers le futur*, car en 1989 sortent également **Les Portes du temps** (Legend), doté d'une interface textuelle, et **Explora 2** (Infomédia), dont les jolis graphismes ont fait sensation. En revanche, **Explora 3** (Infomédia, 1990)

tient plutôt de l'enquête policière, la machine à voyager dans le temps de la série n'y fait qu'une brève apparition. Pour compléter cette sélection française, ajoutons un logiciel sorti avec plus d'un an de retard. **B.A.T.** (Ubi Soft°, 1989) est un hommage à la bande dessinée bien plus pertinent que les adaptations insipides d'Infogrames°. L'entrée dans une pièce scinde la fenêtre comme une page de BD, et les dialogues sont affichés dans des phylactères. Les superbes graphismes signés Olivier Cordoléani rappellent le style de Bilal et Moebius. À vrai dire, lors des premières parties, on prend plus de temps à se promener dans les rues et les bars de Terrapolis qu'à se concentrer sur sa mission, à savoir retrouver un criminel évadé et son complice. Le jeu est enrichi par des séquences de tir, une exploration des égouts, le pilotage d'un vaisseau en 3D, et la programmation d'un micro-ordinateur implanté dans le poignet et capable de traduire les langages extraterrestres ou de signaler la présence d'un danger. Impeccable sur 16 bits, **B.A.T.** parvient même à être excellent sur CPC. On trouve des idées similaires dans les jeux américains. Ainsi, **Mean Streets** (1989), le premier jeu d'aventure d'Access Software°, propose lui aussi des phases de conduite automobile en 3D. **Mean Streets** est la première enquête de Tex Murphy, le détective privé du futur incarné par Chris Jones°, un des auteurs du programme. L'intrigue se déroule en 2033, dans un San Francisco où cohabitent humains et mutants. Les graphismes sont proches de ceux des **Voyageurs du temps**, et les visages des protagonistes sont digitalisés. Jeff Tunnell° reprend le principe du découpage de l'écran sous forme de bande dessinée dans **Rise of the Dragon** (Dynamix°, 1990), mais cette fois avec l'influence des *comics* américains. L'histoire emprunte un peu trop à celle de *Blade Runner* (notamment le lieu de l'action, Los Angeles), mais la mise en scène vaut la détour. Dans la même famille, on peut aussi mentionner **Circuit's Edge** (Infocom°, 1990) de Westwood°, moins impressionnant techniquement que **B.A.T.** ou **Rise of the Dragon**.



Mean Streets (PC)



Rise of the Dragon (PC)



The Colonel's Bequest (PC)

Les jeux d'enquête policière et d'espionnage atteignent leur pic de qualité grâce à des moteurs spécialement conçus pour la résolution d'affaires criminelles. **The Colonel's Bequest** (Sierra°, 1989), de Roberta Williams°, en est le meilleur exemple. En pleines années folles, la jeune Laura Bow est invitée par son amie Lilian à un repas de famille dans une grande demeure de Louisiane isolée dans les bayous. Au cours du repas, leur hôte, le colonel Dijon, annonce son intention de répartir l'héritage entre les invités présents. Peu de temps après, les invités commencent à mourir les uns après les autres (comme dans **Mystery House**). **The Colonel's Bequest** entremêle deux intrigues. L'intrigue secondaire est une chasse au trésor que l'on résout à l'aide de combinaisons d'objets classiques. L'enquête, elle, ne nécessite pratiquement aucune de ces combinaisons. Elle demande un examen attentif de tous les indices rencontrés et l'écoute discrète de conversations entre invités pour découvrir leurs secrets (il faudra trouver un moyen de ne pas être aperçue). Le jeu est divisé en tranches de cinq minutes, l'heure avance après une discussion importante ou une scène animée. À chaque tranche, certains invités apparaissent, disparaissent ou

meurent, des objets deviennent accessibles ou non. Il faut donc s'assurer d'avoir inspecté tous les écrans avant de passer à la tranche suivante. En fin de journée, le programme analyse vos actions, dresse un bilan de tous les indices trouvés (et indique vaguement ceux que l'on a ratés, pour vous aiguiller lors de la prochaine partie) et vous attribue un score, qui va de « à peine consciente » (si vous avez passé la journée sans rien faire) à « super détective » (si vous avez tous les indices et la bonne fin). Ce type de moteur d'analyse est une excellente idée qui aurait gagné à être utilisée plus souvent. De plus, la réalisation est très agréable (de beaux décors, une ambiance orageuse et étouffante, une introduction sous forme de pièce de théâtre). Il existe toutefois un défaut, hélas commun à presque tous les programmes de ce genre : il est impossible de changer le cours de l'histoire en démasquant le tueur assez tôt ou en l'empêchant d'agir. Il est toujours frustrant de voir les cadavres s'amonceler sans pouvoir rien faire. Passons à la production française, qui se montre une fois de plus à la hauteur. **Meurtres à Venise** (Cobra Soft°, 1989), le nouvel épisode de la série des « meurtres », est l'un des plus aboutis. Un groupe terroriste menace de faire sauter les canaux de la ville italienne, vous êtes chargé de les en empêcher en trouvant leur bombe et en la désamorçant. La vue de Venise s'étale sur plusieurs écrans de large. Le temps avance lentement, certains événements se produisent à des heures précises. Le programme intègre deux mini-jeux : un atelier de déguisement pour prendre le visage de quelqu'un d'autre (bien sûr, si on vous offre cette possibilité, c'est que cela servira à un moment ou à un autre), et un entraînement au désamorçage, qu'il vaut mieux maîtriser à l'avance. En 1990, **Murders in Space** (Infogrames°) clôt la série dans une station spatiale dont le commandant prétend avoir été victime d'une tentative d'assassinat. Chaque astronaute, d'une nationalité bien définie, cache un secret à découvrir. On trouve là encore quelque mini-jeux (création d'un vaccin, balade dans l'espace), et on apprend des anecdotes sur la vie en apesanteur. Les astronautes meurent les uns après les autres si vous ne faites rien, et cette fois votre tâche est de leur sauver la vie. **Murders in Space** emprunte quelques éléments au **Manoir de Mortevielle** (le découpage temporel en heures, le questionnaire final). On notera au passage que le titre du jeu est en anglais, un symptôme de la professionnalisation du métier : les jeux perdent petit à petit leur caractère « français » et adoptent des thèmes plus internationaux et propices à l'exportation. Je mentionnais quelques lignes plus haut le **Manoir de Mortevielle**, voici maintenant sa suite, **Maupiti Island** (Lankhor°, 1990). À cause d'un cyclone, Jérôme Lange doit faire escale sur l'île polynésienne de Maupiti. Sur place, la propriétaire d'un ancien comptoir colonial l'informe qu'une jeune femme prénommée Marie a été enlevée ; il a 36 heures pour retrouver sa trace. Dans son déroulement, **Maupiti Island** ressemble à son prédécesseur : il faut là encore trouver un accès à un passage secret, puis répondre à un questionnaire afin de s'assurer que l'on a bien compris l'intégralité de l'affaire. Les progrès effectués par Lankhor° sont toutefois énormes. Les écrans dessinés par Dominique Sablons sont splendides, les petites animations et les bruitages dépaysants



Meurtres à Venise (Amiga)



Murders in Space (PC)



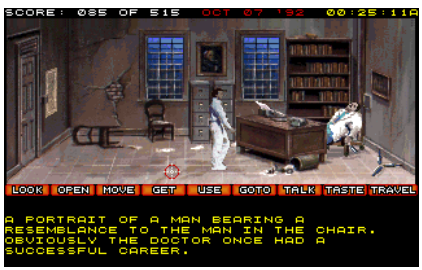
Maupiti Island (Amiga)

leur donnent vie. Les voix digitalisées sont meilleures qu'auparavant. Le scénario concocté par Sylvian Bruchon, un passionné de théâtre, est exceptionnel : chaque protagoniste a une personnalité, un emploi du temps précis, et souvent des choses à cacher. L'interface de dialogue permet maintenant d'interroger un suspect sur son activité à une heure précise, de lui montrer un objet, ou de le confronter à une déclaration d'un autre personnage. L'interface propose des commandes moins nombreuses mais mieux utilisées, avec des nouveautés comme la loupe pour passer une pièce au peigne fin ou la fonction « sonder » pour trouver des caches (il y en a beaucoup). On peut aussi suivre une personnage ou se cacher pour surprendre une discussion (n'espérez pas découvrir le tueur de cette manière, il vous trouvera toujours). À vrai dire, l'interface mériterait d'être enseignée en cours d'écriture de jeu tant elle est exemplaire. On peut certes critiquer le niveau de difficulté, notamment certains messages codés dignes des pires casse-têtes de *Jeux & Stratégies*, mais il y a tant à découvrir et à fouiller qu'il est impossible de regretter le temps passé sur l'enquête. En ce qui me concerne, je range **Maupiti Island** dans les trois ou quatre plus belles créations vidéo-ludiques françaises, toutes années confondues.

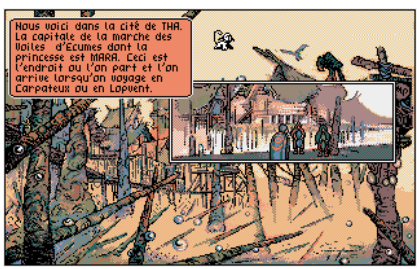
En espionnage, **Code-Name : Iceman** (Sierra°, 1989) est plutôt décevant et trop court malgré des séquences de pilotage de sous-marin. **Operation Stealth** (1990) est le deuxième jeu d'aventure de Delphine Software°. Il hérite naturellement des qualités des **Voyageurs du temps**, avec quelques améliorations (la version PC VGA en 256 couleurs est somptueuse). Son principal défaut est le scénario qui pille sans vergogne la série des *James Bond*. La version américaine a même été renommée **James Bond 007 : The Stealth Affair** ! Les scènes d'action sont également assez pénibles. Pour les PC avec carte VGA, **Countdown** (Access Software°, 1990) est très impressionnant : les digitalisations que l'on trouvait dans **Mean Streets** sont étendues à l'ensemble des graphismes, et les décors ont été réalisés à partir de maquettes. Seule l'animation des personnages laisse encore à désirer. Le scénario est classique : un pensionnaire amnésique d'un hôpital psychiatrique turc s'enfuit et découvre qu'il est un agent des services secrets américains qui enquêtait sur une organisation terroriste. Le système de dialogues a lui aussi été amélioré : au lieu de choisir des phrases, on sélectionne le ton à adopter ou on propose de l'argent. Une fois que l'interlocuteur est coopératif, on peut l'interroger sur une liste de sujets. Dans le cas contraire, il faudra trouver une autre approche, autant de fois qu'on le souhaite, ce qui n'est pas très crédible. L'enquête couvre plusieurs continents, c'est une des causes de la difficulté du programme : chaque déplacement, en avion ou en train, coûte plus ou moins de temps (limité avant qu'un attentat de grande ampleur ait lieu) et d'argent (qu'il faut trouver après s'être évadé). Les morts brutales sont très fréquentes, comme dans les jeux Sierra°.



Operation Stealth (PC)



Countdown (PC)



La Quête de l'oiseau du temps (Amiga)

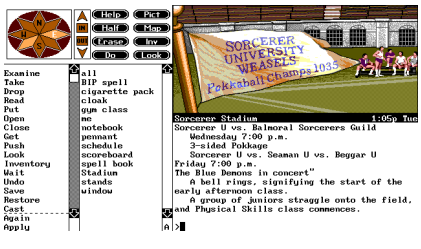
Devant cette déferlante de programmes beaux et riches, les jeux plus superficiels ne convainquent plus aussi facilement. **La Quête de l'oiseau du temps** (Infogrames°, 1989) n'atteint pas la qualité de **Hero's Quest**. Les beaux graphismes sont toutefois fidèles à l'œuvre de Serge Letendre et Régis Loisel. **Lost Patrol** (Ocean°, 1990) pourrait passer pour un produit Cinemaware° : une profondeur discutable, mais des graphismes somptueux. Il doit pourtant s'incliner face à la nouvelle superproduction de Cinemaware°, **It Came From the Desert** (1989). C'est un hommage aux films de science-fiction de série B des années 50 : une chute d'astéroïde dans le désert californien provoque l'apparition de fourmis géantes près de la petite ville de Lizard Breath. Le géologue Greg Bradley doit tout faire pour les arrêter. On retrouve toute la palette de personnages de ce type de film-catastrophe : le maire qui ne veut pas effrayer la population, les jolies infirmières, le journaliste à la recherche du scoop, les habitants du coin. **It Came From the Desert** est le jeu le plus complet de Cinemaware° : on y trouve de l'aventure (les discussions avec les habitants), de la stratégie (l'organisation de la résistance) et quelques phases d'action, dont les confrontations avec une fourmi géante, pistolet à la main.



It Came From the Desert (Amiga)



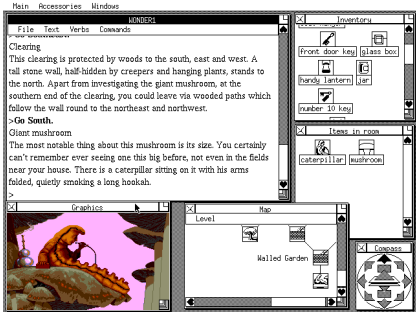
Ooze (Amiga)



Spellcasting 101 (PC)

À l'exception notable des jeux Sierra°, qui fonctionnent avec des saisies de texte, quasiment tous les programmes présentés ici font un usage intensif de la souris, avec menus, boutons et icônes. Les jeux textuels ne sont plus assez pratiques pour le grand public, en dépit de leurs scénarios souvent bons et des possibilités offertes par le texte ; leur déclin est inéluctable. Parmi les dernières sorties, le thème de l'angoisse revient plusieurs fois, que ce soit la maison hantée de **Ooze** (Dragonware, 1989), le village isolé de **Personal Nightmare** (Horror Soft°, 1989) ou l'ambiance lovecraftienne et occulte de **The Hound of Shadow** (Electronic Arts°, 1990). Après s'être vanté pendant des années de faire appel à la puissance de l'imagination plutôt qu'à de simples dessins, Infocom° se résout à ajouter des graphismes à ses derniers jeux (**Arthur** et **Journey**) avant de laisser tomber le genre. Un nouvel éditeur formé par un de leurs auteurs, Legend°, fait néanmoins de la résistance. Leur première publication a été écrite par nul autre que Steve Meretzky°. Dans **Spellcasting 101 : Sorcerers Get All the Girls**, vous incarnez Ernie Eaglebeak, un jeune magicien à lunettes fraîchement entré à l'Université de la Sorcellerie. De nos jours, une telle intrigue aurait comme un air de déjà-vu, mais en 1990, J.K. Rowling n'avait que vingt-cinq ans et venait à peine d'imaginer le personnage de Harry Potter. De plus, l'esprit n'est pas le même. Ernie Eaglebeak est titillé par ses hormones et passerait bien son temps libre à draguer si son physique ingrat ne lui mettait pas des bâtons dans les roues. C'est là que la magie pourra se révéler utile. Ernie doit donc assister aux cours loufoques dispensés par l'université (sans quoi il sera renvoyé), s'entraîner à la sorcellerie, aborder des demoiselles, et contrecarrer les plans de son redoutable beau-père, Joey Rottenwood. L'une des grandes qualités de **Spellcasting 101** est son interface extrêmement agréable : un petit tiers d'écran pour le texte, un petit tiers pour le graphisme, et un gros tiers pour l'inventaire, la liste

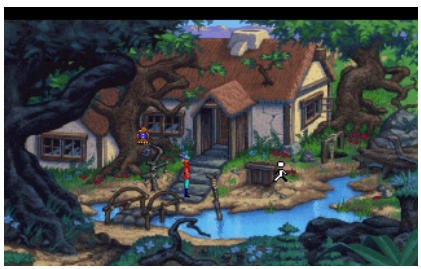
des objets présents, les verbes principaux et une rose des vents pour se déplacer. Complètement loufoque, bourré de lieux insensés et de jeux de mots ahurissants, **Spellcasting 101** est difficile d'accès pour les non-anglophones. Si l'interface de **Spellcasting 101** est très agréable, que dire de celle de **Wonderland** (Virgin Games°, 1990), la nouvelle production de Magnetic Scrolls° qui a demandé plus d'un an de travail ? C'est un véritable système d'exploitation de jeu textuel qui s'apparente au GEM, un concurrent de Windows. Chaque fonctionnalité a sa propre fenêtre : texte, graphismes, compas, inventaire, objets accessibles. On peut les ouvrir, les fermer, en redimensionner la plupart et sauvegarder leur agencement. Le bouton droit de la souris ouvre un menu contextuel avec les principales commandes pour un objet, ou pour se rendre rapidement à un lieu sur la carte (qui se complète automatiquement au fur et à mesure de la progression). La fenêtre de saisie, elle, est pratiquement un mini-traitement de texte : on peut copier et coller du texte, se repasser la liste des commandes saisies et les modifier, revoir toutes les descriptions passées, choisir leur niveau de détail, et imprimer tout le texte affiché. **Wonderland** est une très belle adaptation d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, respectueuse de l'œuvre d'origine, avec de bonnes énigmes bien intégrées à l'histoire. Ce fut cependant un échec commercial, à la fois à cause du désintérêt du public pour ce type d'interface, et parce qu'en fin d'année 1990, il est resté dans l'ombre des deux géants américains du genre. Lucasfilm Games° sort alors **The Secret of Monkey Island**, l'histoire du jeune Guybrush Threepwood qui cherche à devenir pirate. Pour ce faire, il doit accomplir trois épreuves : trouver un trésor, apprendre à manier le sabre et voler un objet de valeur. Le jeu offre peu d'innovations, mais on remarque qu'il est impossible d'être bloqué (c'était déjà le cas dans **Indiana Jones and the Last Crusade**) et qu'on ne peut mourir qu'à deux occasions. Issu de l'imagination fertile de Ron Gilbert°, le scénario est délirant et bourré de rebondissements. Quelques scènes tombent un peu à plat, d'autres sont entrées dans la légende, comme les duels d'insultes, la boutique de bateaux d'occasion de Stan ou la rencontre avec les indigènes cannibales. **The Secret of Monkey Island** a immédiatement acquis une très grande popularité qui ne s'est pas démentie avec le temps. Dans le camp d'en face, Sierra° créé l'événement avec **King's Quest V**, qui inaugure la nouvelle version du système SCI, avec un changement majeur à la clé : la fin des saisies textuelles. Désormais, le bouton gauche de la souris déclenche une action, tandis que le bouton droit fait défiler les actions possibles, qui se résument au strict minimum : marcher, regarder, ramasser, utiliser, parler. Le développement de **King's Quest V** a coûté la bagatelle d'un million de dollars, un record pour l'époque. C'est le premier jeu d'aventure de Sierra° qui exploite les 256 couleurs du mode VGA : les décors ont été peints à la main et sont absolument magnifiques, l'ambiance féerique de la série est plus forte que jamais. Hélas, à moins d'être aveuglé par la beauté du jeu, on ne peut que déplorer le petit nombre de commandes qui offre beaucoup moins de possibilités que



Wonderland (PC)



The Secret of Monkey Island (PC)



King's Quest V (PC)

l'interface textuelle, ainsi que le scénario très linéaire, et les morts ou les culs-de-sac trop fréquents. **King's Quest V** et **The Secret of Monkey Island** sont des étapes-clé dans l'histoire de Sierra° et Lucasfilm Games°, qui vont modeler le futur du jeu d'aventure.

Jeux de rôle

Pas de changement majeur pour les jeux de rôle en l'espace de deux ans. Les programmeurs se contentent de tirer parti des avantages des micros 16 bits : de meilleurs graphismes et une ergonomie améliorée par l'usage de la souris.

SSI° poursuit l'exploitation de la franchise *AD&D* avec d'une part les nouveaux volets de *Forgotten Realms* (**Curse of the Azure Bonds** en 1989, **Secret of the Silver Blades** en 1990) et d'autre part **Champions of Krynn**, qui ouvre la série *Dragonlance*. **Champions of Krynn** est généralement le plus apprécié de ces trois programmes. SSI° adapte également une autre gamme de jeux de TSR plus futuriste, *Buck Rogers*, avec **Buck Rogers : Countdown to Doomsday** (1990) qui utilise la même interface que les jeux précédents. Après tout, pourquoi changer une formule qui marche ?



Curse of the Azure Bonds (PC)



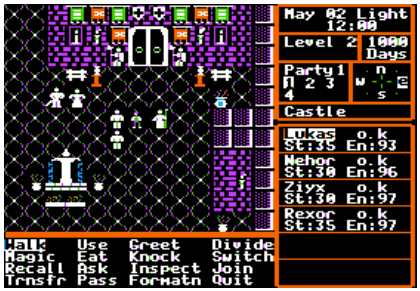
Champions of Krynn (PC)



Buck Rogers : Countdown to Doomsday (PC)

L'Apple II a encore les faveurs de quelques programmeurs : **The Dark Heart of Uukrul** (Brøderbund°, 1989) est plutôt classique, tandis que **The Magic Candle** (Mindcraft, 1989) est un concurrent très sérieux de la saga **Ultima**. Le scénario est un peu plus recherché que la moyenne (une chandelle magique est sur le point de s'éteindre, ce qui libérerait le démon Dreax), le nombre de quêtes accessoires est très élevé, l'univers est immense, la liberté d'action est totale, les dialogues sont nombreux. Les versions PC de ces deux jeux, peu spectaculaires, seront rapidement éclipsées par **Ultima VI : The False Prophet** (Origin°), qui arrive dans les bacs au printemps 1990. C'est une refonte totale et impressionnante du système de jeu de la série, qui commençait à dater. La vue subjective dans les souterrains a disparu, tout Britannia est maintenant représenté sur une échelle unique en vue aérienne. Le programme a été pensé pour les PC en mode VGA, et cela se voit : les décors sont très détaillés, avec beaucoup de petits objets que l'on peut s'amuser à ramasser ou à déplacer. Toutes les actions se font à la souris, à l'exception des dialogues. **Ultima VI** met un peu plus l'accent sur l'aventure et moins sur les combats, mais i reste néanmoins un vrai jeu de rôle. Origin° ré-utilise ce type de vue dans **Bad Blood** (1990), de Jef George et Chris Roberts°, un jeu au thème post-apocalyptique qui n'arrive hélas pas à la cheville de **Wasteland**. **Ultima VI** n'est grandiose que sur PC, la version C64 a été amputée de beaucoup de fonctionnalités et les versions Amiga et ST sont plombées par leur lenteur et le nombre de changements de disquettes. Les

utilisateurs de ces deux machines ont plutôt intérêt à essayer **Dragonflight** (Thalion°, 1990), moins ambitieux mais assez joli, ou **Swords of Twilight** (Electronic Arts°, 1989), de Jon Freeman° et Anne Westfall, qui présente la particularité de pouvoir être joué à trois simultanément.



The Magic Candle (Apple II)



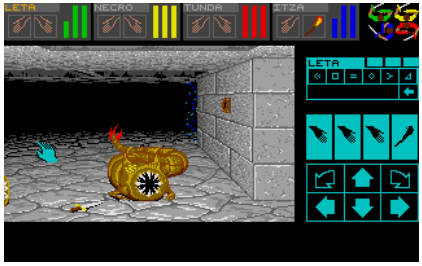
Ultima VI (PC)



Dragonflight (Amiga)



Swords of Twilight (Amiga)



Chaos Strikes Back (ST)



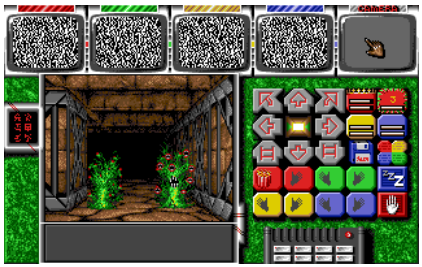
Wizardry VI (PC)

L'autre famille principale de jeux de rôle, inspirée par **Wizardry**, a désormais **Dungeon Master** pour modèle. Sa suite était d'ailleurs attendue de pied ferme. **Chaos Strikes Back**, qui était prévu comme une extension, sort finalement fin 1989 en tant que jeu autonome. Attention toutefois : comme **Wizardry IV**, il s'adresse avant tout aux experts de **Dungeon Master**, ceux qui le connaissent sur le bout des doigts et qui ont conservé une sauvegarde de leur partie avec une équipe expérimentée. En effet, dès les premières minutes, le niveau de difficulté est très élevé, une équipe débutante aura le plus grand mal à s'en sortir. Cette réserve émise, **Chaos Strikes Back** ne fait pas honte à son aîné, avec assez de pièges tordus et de monstres pour s'occuper pendant des semaines. L'ancêtre du genre n'a pas dit son dernier mot et revient en 1990. **Wizardry : Bane of the Cosmic Forge** (Sir-Tech°) est le premier volet écrit sans les deux géniteurs de la série. C'est David W. Bradley, le coauteur du précédent épisode, qui en a maintenant la charge. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'équipe de développement a bien appris les leçons enseignées par FTL° : **Bane of the Cosmic Forge** se joue entièrement à la souris, les graphismes ont été considérablement améliorés (mais ils restent moyens car uniquement en EGA), les monstres sont animés, et la fenêtre d'exploration rappelle beaucoup celle de **Dungeon Master**. Parmi les innovations, on trouve un grand nombre de métiers et de classes, un bon système de magie, des fins multiples en fonction des choix opérés au cours des discussions avec les personnages rencontrés. Un bon jeu, surtout sur PC, ordinateur sur lequel **Dungeon Master** n'a pas encore été adapté. **Bloodwych** (Image Works°, 1989) propose une fonction peu commune : le jeu à deux simultanément. L'écran est divisé en deux, chaque joueur contrôle et déplace son équipe. En science-fiction, les corrects **B.S.S. Jane Seymour** (Gremlin°, 1990) et **Xenomorph** (Pandora, 1990) sont surpassés par **Captive** (Mindscape°, 1990), d'Antony Crowther°. Emprisonné sur une planète indéfinie, le joueur y dispose d'un ordinateur

portable lui permettant de contrôler à distance un groupe de quatre androïdes, qu'il va tenter de mener jusqu'à sa cellule pour le libérer. Les androïdes ont plus de fonctionnalités que de simples aventuriers : au lieu d'améliorer leurs pouvoirs et leurs niveaux de compétences, on leur achète de l'équipement et des armes plus puissantes. Enfin, avec **Elvira : Mistress of the Dark** (Accolade°, 1990), Horror Soft° aborde un thème peu traité jusqu'ici : l'horreur. Son interface reprend en grande partie celle de **Personal Nightmare**, en remplaçant la fenêtre de saisie de texte par l'inventaire et en ajoutant des éléments de jeu de rôle très simplifiés et des combats. Le jeu est basé sur le personnage de la présentatrice de films d'horreur de la chaîne américaine KHJ incarnée par Cassandra Peterson. Le joueur est engagé par Elvira pour l'aider à trouver un parchemin dans le château dont elle vient d'hériter. Le château est mal famé, et on ne tardera pas à comprendre que le logiciel est à la hauteur de la réputation d'Elvira : que ce soit au cours de l'aventure ou en cas de décès, on aura l'occasion d'admirer des têtes tranchées, des cadavres égorgés, et des yeux arrachés. Aucun jeu n'était allé aussi loin avec un tel sens du « détail ». **Elvira** a le mérite de s'adresser aux adultes et de ne faire aucune concession pour adoucir le ton ; quoi qu'il en soit, il ne faut pas le prendre comme un cas exemplaire de violence dans les jeux vidéo, il n'est qu'une petite exception dans la déjà très dense production micro-ludique.



Bloodwych (Amiga)



Captive (Amiga)



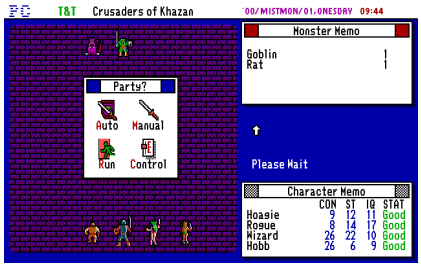
Elvira (PC)



Drakkhen (PC)



Prophecy (PC)



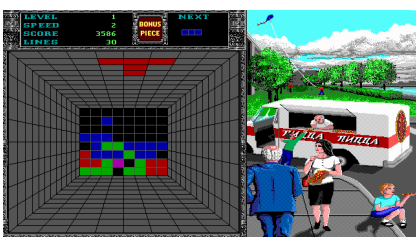
Tunnels & Trolls (PC)

Alors que le jeu de rôle informatique est divisé depuis toujours entre ces deux familles (vue aérienne et vue subjective), **Drakkhen** (Infogrames°, 1990) prouve qu'il est encore possible d'innover. En extérieur, les déplacements se font en 3D, avec quelques objets en 2D zoomés, un peu comme dans **Archipelagos**. Lors d'une rencontre, la caméra se fige, les héros apparaissent ainsi que la ou les créatures, et le combat commence. Les scènes intérieures sont vues de profil avec un peu de perspective. **Drakkhen** est une bonne production, surtout la version PC en 256 couleurs. On remarque aussi que les éditeurs occidentaux semblent s'intéresser au phénomène des jeux de rôle japonais. **Prophecy : The Fall of Trinadon** (Activision°, 1989) rappelle le premier **Zelda** sur consoles, l'intensité de l'action en moins : le héros est visible et les combats se font manuellement. **Hillsfar** (SSI°, 1989) contient lui aussi des phases d'action, comme le combat dans l'arène, le

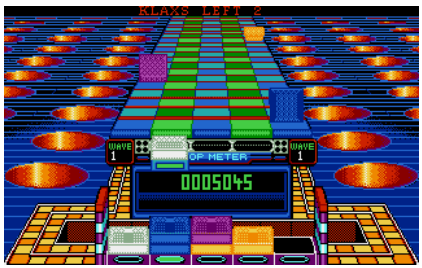
crochetage des serrures et les trajets à cheval (qui deviennent vite lassants). En 1990, Sierra° traduit et adapte sur PC **Sorcerian** et **Zeliard**, déjà évoqués plus haut. Enfin, **Tunnels & Trolls : Crusaders of Khazan** (New World Computing°, 1990) est le fruit de la collaboration entre Ken St Andre et Liz Danforth (les auteurs du jeu de rôle sur papier du même nom) et une équipe de développement japonaise, sous la direction de Jon Van Caneghem°. Il se rapproche des jeux américains comme les premiers **Ultima**, mais avec des graphismes aux couleurs vives typiques des micros japonais. Aucun de ces jeux ne suscitera hélas le même engouement que ses homologues sur consoles.

Réflexion

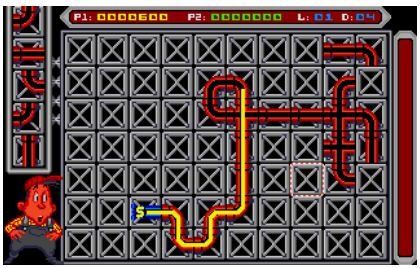
Ce fut laborieux, mais ça y est, le jeu de réflexion a pris son envol. C'est évidemment à **Tetris** que l'on doit cela, ses successeurs potentiels commencent à se manifester. On ne peut pas accuser **Welltris** (Spectrum HoloByte°, 1989) de plagiat, car c'est le nouveau jeu d'Alexey Pajitnov°. Comme son nom l'indique, **Welltris** applique les règles de **Tetris** à un puits avec quatre parois et un fond carré. Les pièces glissent une par une et peuvent passer d'une paroi à l'autre ; une fois au fond, elles poursuivent leur glissade jusqu'à ce qu'elles touchent une autre pièce déjà posée ou la paroi d'en face. Si une pièce immobilisée déborde sur une paroi, cette dernière est inaccessible quelques tours. La partie est terminée lorsque les quatre parois sont bloquées. **Welltris** demande plus de parties que **Tetris** pour en saisir les subtilités, notamment pour scinder les pièces à cheval sur deux parois. Les scènes de la vie soviétique qui faisaient le charme des versions américaines de **Tetris** sont de retour, Alexey Pajitnov° lui-même apparaît au niveau 5. **Block Out** (California Dreams°, 1989) est moins réussi. Les auteurs ont cru bon de réaliser un **Tetris** entièrement en 3D, avec un point de vue similaire à **Welltris** et des pièces plus tarabiscotées. Même avec des étages de couleurs distinctes, il devient vite difficile de se souvenir où se situent les trous dans les couches inférieures, et il faut six touches pour couvrir toutes les rotations possibles, ce qui devient ingérable quand la vitesse augmente. Comme en plus **Block Out** n'est pas très beau… **Faces** (Spectrum HoloByte°, 1990) est tout aussi dispensable. **Pick'n Pile** (Ubi Soft°, 1990) propose un puits très large et deux types de pièces : les blocs de pierre, stables, et les balles, qui roulent lorsqu'elles sont empilées. **Klax** (Domark°, 1990) est issu des salles d'arcade. Des dalles colorées avancent sur un tapis roulant jusqu'au premier plan, elles peuvent alors être interceptées par une raquette et entassées sur plusieurs piles. Les lignes unicolores disparaissent automatiquement. Dans les niveaux élevés, le type de lignes à réaliser (horizontales, verticales, diagonales) est imposé. Joli et bien conçu, **Klax** a été très bien adapté sur micros.



Welltris (PC)

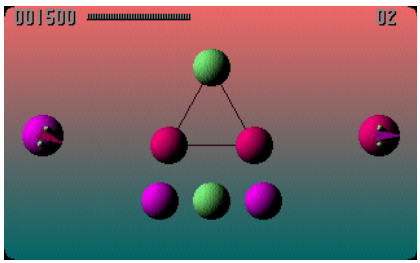


Klax (Amiga)

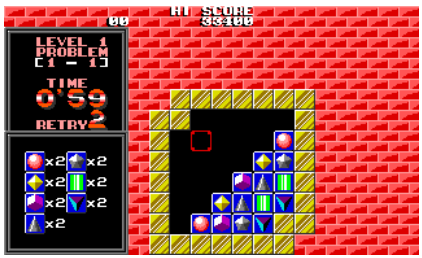


Pipe Mania (Amiga)

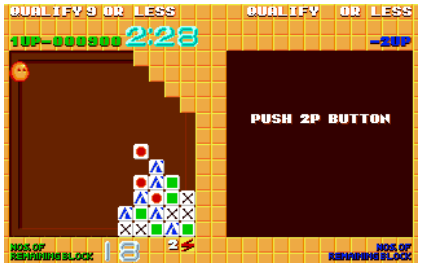
Ce qu'Alexey Pajitnov° a fait avec des briques dans **Tetris**, d'autres concepteurs le font avec des formes, des couleurs, des motifs et autres éléments à assortir. Dans **Pipe Mania** (Empire, 1989), de The Assembly Line°, l'ordinateur distribue des pièces de tuyauterie (droites, coudées ou croisées) à placer sur une grande grille. Au bout de vingt secondes, le robinet sur la grille commence à déverser un liquide visqueux dans le tuyau. Le but est de former le circuit le plus long possible avant que le liquide n'en atteigne le bout. On peut remplacer une pièce déjà placée au prix d'une baisse du score. Dans les niveaux supérieurs, des pièces inamovibles sont déjà posées, le liquide coule plus vite, et le circuit doit être de plus en plus long. **Pipe Mania** a été porté sur pratiquement tous les micros en vogue (même les machines d'Acorn et le SAM Coupé y ont eu droit). Lui aussi réalisé par The Assembly Line°, **E-Motion** (U.S. Gold°, 1990) est le prédécesseur 2D de **Vaxine**. Votre module, qui ressemble à un shadok vu de haut, percute des sphères colorées pour les déplacer. Si deux sphères de la même couleur entrent en contact l'une avec l'autre, elles disparaissent ; si elles sont différentes, elles se multiplient, et certaines d'entre elles sont reliées par un élastique, ce qui peut entraîner des réactions en chaîne indésirables. **Puzznic** et **Plotting** sont deux jeux d'arcade de Taito assez proches, puisque dans les deux cas il faut associer des cubes ornés d'un motif identique pour les faire disparaître, jusqu'à ce que le tableau soit nettoyé. Dans **Puzznic**, l'espace de jeu a des formes variables, les cubes sont en nombre fixe et soumis à la gravité. Dans **Plotting**, les cubes sont empilés dans le coin d'une zone carrée, et un petit personnage jaune projette d'autres cubes sur le tas. Les deux jeux ont été adaptés en 1990 par Ocean°. **Shanghai II** (Activision°, 1990) surpasse son prédécesseur en offrant un grand nombre de dispositions et de motifs de pièces ainsi qu'un éditeur de parties. C'est la référence incontestée du mah-jong en solitaire ; **Sarakon** (Starbyte, 1990) et **Ishido** (Accolade°, 1990) sont moins riches mais plus esthétiques. **The Teller** (Ubi Soft°, 1990) est un jeu de mémoire très astucieux : l'ordinateur affiche pendant quelques secondes une grille de cinq cases de côté dont les cases forment un motif, puis la grille disparaît, et un petit magicien doit la reconstituer avec les cases qui tombent du ciel. **The Teller** est très amusant à deux,



E-Motion (Amiga)



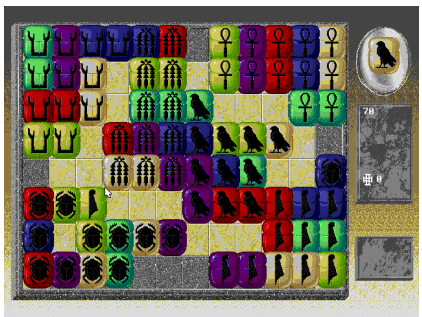
Puzznic (Amiga)



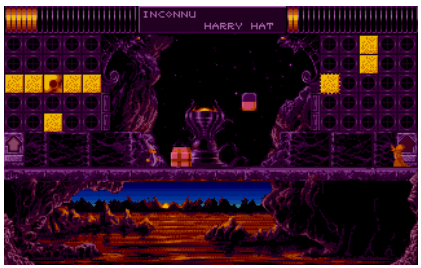
Plotting (Amiga)



Shanghai II (PC)

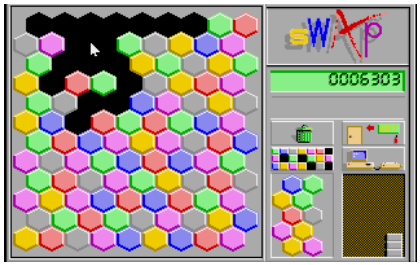


Ishido (PC)



The Teller (Amiga)

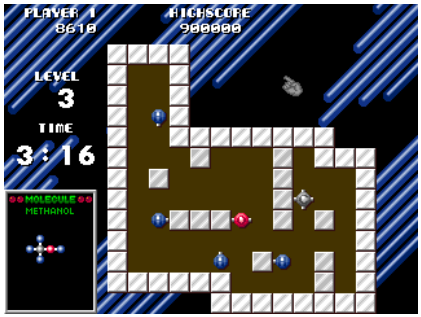
chaque joueur doit terminer sa grille plus vite que l'autre. Un écran de **Swap** (Microïds°, 1990) est rempli de cases de couleurs ; on permute deux pièces en cliquant sur leur arête commune. Les pièces adjacentes de même couleur se désintègrent. Selon les niveaux, le nombre de couleurs et la forme des pièces (triangles, petits ou grands carrés, hexagones) varient, ainsi que les options disponibles.



Swap (Amiga)

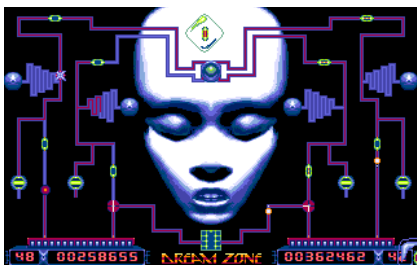


Chip's Challenge (ST)

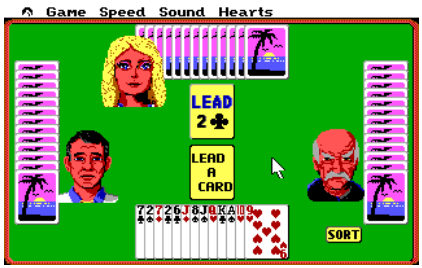


Atomic (Amiga)

Lorsque ce ne sont pas des pièces et des couleurs, d'autres mécanismes entrent en jeu. Dans **Chip's Challenge** (Epyx°, 1990), le joueur doit ramasser toutes les puces électroniques en évitant les flammes et en créant des ponts sur l'eau, sur plus de 140 niveaux. Dans **Atomic** (Thalion°, 1990), il faut créer la molécule affichée à l'écran en déplaçant les atomes dans un labyrinthe. Un atome lancé dans une direction ne s'arrête que contre un mur ou un autre atome, il est donc indispensable d'anticiper leurs mouvements. Le plus beau logiciel du lot est **Extase** (Virgin Games°, 1990), de Cryo°, la nouvelle incarnation d'Exxos°. Son principe, similaire à la séquence de transfert de **Paradroid**, consiste à animer le visage d'un androïde au centre de l'écran en activant une fonction sensorielle à l'aide de stimulus électriques. Chaque joueur doit organiser son circuit électrique en orientant les interrupteurs, en remplaçant les fusibles grillés et en éliminant les étincelles parasites, et activer la fonction avant l'autre joueur. Il est tout à fait possible de saboter le circuit de son adversaire pour le ralentir, cela ajoute du piment à la partie (attention, l'ordinateur est très rancunier). **Extase** est surtout recommandable sur Amiga en raison de sa musique évolutive composée de samples des *Mystères des voix bulgares*. **At the Carnival** (Miles Computing, 1989) est la suite de **The Fool's Errand**, avec de nouveaux casse-têtes variés situés dans une fête foraine.



Extase (Amiga)



Hoyle Official Book of Games (PC)



Battle Chess II (PC)

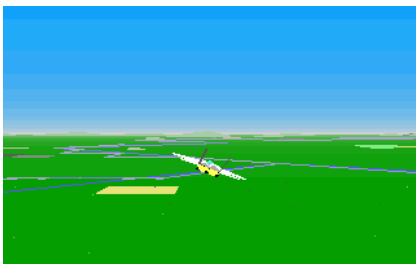
Les jeux de société traditionnels ne sont pas oubliés. Le premier volume de **Hoyle Official Book of Games** (Sierra°, 1989) propose six différents jeux de cartes, comme le crib ou le gin rummy, le deuxième est consacré au solitaire. On aura l'occasion d'affronter certains personnages connus de Sierra° comme Larry Laffer, Roger Wilco ou le roi Graham. **Cribbage King / Gin King Gin** (The

Software Toolworks°, 1989) est plus sérieux et n'offre que les deux jeux de cartes qui lui donnent son titre. **Spot** (Virgin Games°, 1990) est un dérivé de l'*Othello* animé par la mascotte de la boisson gazeuse 7-Up. Pour les échecs, c'est le calme plat. Oxford Softworks écrit **Chess Player 2150** (1989) pour son propre compte et **Checkmate** (1990) pour Interplay°, les deux programmes sont quasiment identiques et de bonne facture. Plus intéressant, **Battle Chess II : Chinese Chess** (Interplay°, 1990) est l'une des premières adaptations des échecs chinois sur micros. C'est une excellente occasion de découvrir ce type d'échecs, d'autant que les animations humoristiques sont toujours présentes, cette fois dans une atmosphère asiatique.

Pour terminer, n'oublions pas un jeu qu'on retrouvera sur des millions d'ordinateurs : **Minesweeper** (alias le **Démineur**) de Windows 3.1 ! En effet, sa première version fait partie du premier des quatre **Microsoft Entertainment Pack for Windows** (1989) qui se vendront à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires. Les jeux qu'ils proposent ne sont pas forcément originaux, mais certains, comme **Freecell** ou **Tetravex**, ont été pratiqués intensivement dans les bureaux ou à domicile.

Simulation

La puissance des machines 16 bits est une bénédiction pour les amateurs de simulation : les animations sont plus rapides, les objets 3D sont plus beaux, le niveau de réalisme augmente. Il n'est pourtant pas facile de succéder à des programmes comme **F-19 Stealth Fighter** et **Falcon**. MicroProse° n'a rien autre à proposer que **F-15 Strike Eagle II** (1989), une remise à niveau de leur grand succès. **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0** (Electronic Arts°, 1989) n'offre pas non plus de gros changements, mais on apprécie tout de même le mode EGA haute résolution. Parmi les nouveaux programmes, le plus facile d'accès est **F29 Retaliator** (Ocean°, 1989), de DID°. C'est davantage un jeu d'action en 3D qu'un vrai simulateur et il est assez buggé, mais l'animation est très véloce sur Amiga, machine sur laquelle il est rapidement devenu populaire. À l'opposé, **F-16 Combat Pilot** (Digital Integration°, 1989) est le plus complet et le plus riche du moment, avec en bonus un mode multijoueurs. Entre les deux, nous trouvons **Fighter Bomber** (Activion°, 1989) qui propose plusieurs avions aux caractéristiques bien distinctes, et des combats sur le sol américain, ce qui change des campagnes militaires au Moyen-Orient. **A-10 Tank Killer** (Dynamix°, 1989) reproduit le pilotage de l'A-10 Thunderbolt II, un monstre à deux réacteurs spécialisé dans les bombardements à basse altitude. Sur PC, **Jetfighter II** (Velocity, 1990) a des graphismes en 256 couleurs avec de beaux dégradés et une campagne qui laisse le choix des missions. **Stormovik** (Electronic Arts°, 1990) adopte le point de vue de l'URSS avec un avion



F-15 Strike Eagle II (PC)



F29 Retaliator (Amiga)

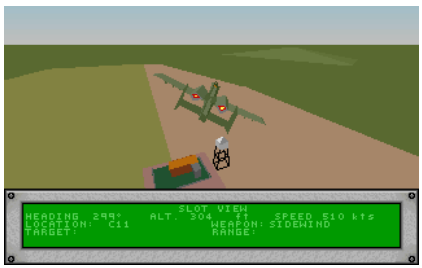


F-16 Combat Pilot (PC)

soviétique. Courageux mais pas téméraires, les auteurs n'ont pas poussé le vice jusqu'à proposer d'attaquer l'armée américaine sur son propre territoire ! Les missions visent à contrecarrer les plans d'un groupe terroriste. Un seul simulateur d'hélicoptère est publié, et seulement sur PC, mais pas n'importe lequel. **LHX : Attack Chopper** (Electronic Arts°, 1990), de Brent Iverson°, est l'antithèse de **Gunship** : son pilotage n'est pas réaliste, mais il est simple à prendre en main, il y a beaucoup d'action et l'animation est d'une souplesse remarquable.



Fighter Bomber (PC)



A-10 Tank Killer (PC)



LHX : Attack Chopper (PC)

Le nec plus ultra de la simulation aérienne ne se trouve pas dans cette catégorie. Il faut tout d'abord chercher du côté des simulateurs historiques. **Their Finest Hour : The Battle of Britain** (Lucasilm Games°, 1990) est la suite de **Battlehawks 1942**. Cette fois, c'est l'affrontement épique entre la *Royal Air Force* et la *Luftwaffe* de septembre 1940 qui est relaté. Le programme compte près d'une centaine de missions. On peut créer les pilotes de son escadrille un par un, en leur faisant passer des missions d'entraînement pour déterminer leurs capacités ; ils seront ensuite contrôlés par l'ordinateur. Ce sont toutefois vos performances en cours de partie qui affecteront le déroulement des événements. Bien plus varié et mieux réalisé que **Battlehawks 1942**, **Their Finest Hour** propose un meilleur magnétoscope, un éditeur de missions et un manuel admirable. C'est pour l'instant ce qu'on a fait de mieux sur les combats aériens de la Deuxième Guerre Mondiale. Par le plus grand des hasards, la Première Guerre Mondiale, qui avait été jusqu'ici ignorée par les programmeurs, est quatre fois à l'honneur en fin d'année 1990. On oubliera rapidement le peu réaliste **Blue Max** (Three-Sixty Pacific). Sur Amiga, **Wings** respecte la tradition des jeux Cinemaware° : les duels aériens en 3D sont spectaculaires, et les bombardements s'effectuent dans une scène en 3D isométrique. Ce changement de perspective est inhabituel et rafraîchissant dans un simulateur de vol. Comme d'habitude, les scènes intermédiaires et les coupures de journaux dynamisent la partie. Plus traditionnel, **Knights of the Sky** (MicroProse°) est convaincant, on peut notamment s'affronter en duel par modem. En revanche, en solitaire, on ne peut se battre que du côté américain, ce qui n'est guère étonnant de la part de MicroProse°. **Knights of the Sky** est cependant détrôné en moins de deux mois. Damon Slye° a intégré dans **Red Baron** (Dynamix°)



Their Finest Hour : The Battle of Britain (PC)



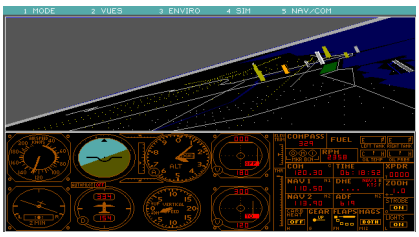
Wings (Amiga)



Red Baron (PC)

tout ce dont l'adepte de vieux coucous peut rêver : des missions dans les deux camps, un modèle de vol réaliste, une fidélité historique à toute épreuve, un grand choix d'aéronefs, des vues externes variées, un magnétoscope pour enregistrer sa mission, des batailles héroïques, des graphismes de haute qualité (le tableau de bord est splendide) et un son excellent. Bref, tout, sauf le jeu à deux. **Red Baron** est une référence incontestable, mais seulement sur PC (la version Amiga est à oublier).

La dernière catégorie intéressante, le simulateur d'aviation civile, est dominée par un seul nom. **Flight Simulator 4.0** (Microsoft, 1989) ne propose toutefois que quelques évolutions mineures par rapport à la troisième version : la possibilité de concevoir son aéronef, ou la météo imprévisible. Les nouveaux sites proposés dans le jeu ne suffiront probablement pas à contenter les aviateurs chevronnés. Microsoft a donc eu la bonne idée de publier **Aircraft and Scenery Designer**, un outil pour créer de nouveaux avions et des paysages, qui peuvent ensuite être distribués gratuitement ou commercialisés. De petites sociétés se sont spécialisées dans ce domaine, c'est par exemple le cas des Français de Colorado Technologies. Cette équipe était constituée notamment d'Alain Rénier, un pilote déçu par la piètre qualité des scénarios européens de **Flight Simulator 4.0**, et Georges Debord, un autre pilote en charge de la modélisation. Après s'être fait la main sur l'aérodrome de Meaux, ils ont sorti plusieurs extensions couvrant au final toute l'Europe, avec tous les aérodromes reproduits dans les moindres détails. Il existe aussi une extension française qui contient toute la région parisienne, avec le château d'Eurodisney, la pyramide du Louvre, la tour Montparnasse et le parvis de la Défense avec son arche en dessous de laquelle on ne peut s'empêcher de passer. L'éditeur Mallard a quant à lui réalisé des extensions modélisant Hawaï, Tahiti et le Grand Canyon. De longs mois de navigation en perspective ! Privé de son logiciel phare (maintenant édité par Microsoft), subLOGIC° se rattrape avec **A.T.P.** (1990), un simulateur d'avion de ligne qui montre qu'un Airbus ou un Boeing ne se pilotent pas comme un petit Cessna. Ils ont deux moteurs, et par conséquent deux fois plus de commandes et d'indicateurs. Du même éditeur, **UFO** (1989) est comme son nom l'indique un simulateur de soucoupe volante ! Évidemment, comme il n'existe aucun modèle de soucoupe à imiter, les auteurs ont imaginé un pilotage proche de celui de l'hélicoptère, avec rotation, inclinaison et même antigravité. L'objectif ? Trouver et pomper des réserves de carburants à rapporter au vaisseau-mère. Dans l'étrange et le surnaturel, n'oublions pas **Dragon Strike** (SSI°, 1990), de Westwood°, le premier simulateur de chevauchée à dos de dragon qui offre l'occasion unique d'attaquer des forteresses volantes ou d'autres dragons à coups de boules de feu.



Flight Simulator 4.0 (PC)



UFO (PC)



Dragon Strike (PC)

Voilà pour ce qui vole, intéressons-nous maintenant à ce qui navigue. MicroProse° a pratiqué un sérieux lifting sur un de ses gros succès : **Silent Service II** (1990) conserve ainsi la tête des simulateurs de sous-marin, pour son réalisme et son authenticité historique. Pourtant, la compétition

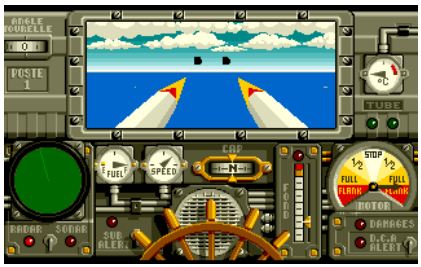
est rude. Toujours dans le cadre de la Deuxième Guerre Mondiale, mais moins sophistiqués, **Wolfpack** (Brøderbund°, 1989) et **Das Boot** (Three-Sixty Pacific, 1990) sont forts jolis et offrent la possibilité de choisir son camp. **Wolfpack** a comme atout supplémentaire son éditeur de scénarios. Sur un conflit plus récent (autrement dit : contre l'URSS), **688 Attack Sub** (Electronic Arts°, 1989) mérite le même reproche que **LHX : Attack Chopper** : il manque parfois de réalisme. Il est cependant très amusant, facile d'accès et jouable à deux par modem, autant d'arguments qui lui ont assuré une bonne renommée. Le manque de rigueur dans le réalisme se retrouve dans les simulateurs navals, moins nombreux. **Advanced Destroyer Simulator** (Futura°, 1990) est réservé aux débutants, les manœuvres sont simples et le niveau de difficulté est réglable. **Gunboat** (Accolade°, 1990) a pour lui son originalité : on y conduit un PBR, c'est-à-dire un bateau de patrouille de rivière au Vietnam. Le pilotage est réparti sur quatre postes, un peu comme dans un tank.



Silent Service II (PC)



688 Attack Sub (PC)



Advanced Destroyer Simulator (Amiga)

Les tanks, justement, parlons-en. Aucun logiciel ne faisait jusqu'ici l'unanimité. L'affaire est pliée, les spécialistes du simulateur militaire viennent d'intervenir. C'est encore le M1A1 Abrams américain qui est à l'honneur. **M1 Tank Platoon** (MicroProse°, 1989) offre des tableaux de bord très détaillés, de nombreuses missions et un contrôle complet d'une escouade de quatre tanks. Plusieurs techniques sont possibles pour mener une mission à bien, on peut diriger les tanks depuis la carte uniquement, ou piloter un seul tank et donner des consignes aux trois autres, ou encore passer de l'un à l'autre à tout moment. **M1 Tank Platoon** est devenu la référence du genre. Conçu par Dynamix°, **Abrams Battle Tank** (Electronic Arts°, 1989) ne met en scène qu'un seul tank. Le bien nommé **Tank** (Spectrum HoloByte°, 1989) propose une excellente carte et de bonnes idées, mais il tombe dans l'excès inverse : contrôler jusqu'à vingt tanks au cours d'une mission, cela fait beaucoup. **Sherman M4** (Loriciel°, 1990) ne soutient pas la comparaison : il n'y a pas de relief et il est impossible de faire pivoter la tourelle indépendamment du corps du tank. **Team Yankee** (Empire, 1990) affiche les vues de quatre tanks sur un seul écran pour pouvoir donner des ordres rapidement, mais le pilotage est considérablement simplifié.



M1 Tank Platoon (PC)



Tank (PC)



Abrams Battle Tank (PC)

Course

Le régime de rodage de ces dernières années n'est plus de mise : les jeux de course ont maintenant passé la quatrième vitesse, pour le plus grand plaisir des apprentis pilotes. La famille **Super Sprint** grandit d'un seul coup en 1990 avec cinq titres de bonne qualité. **Badlands** (Domark°) est la suite officielle de **Super Sprint** avec des armes en plus. **Super Off Road** (Virgin Games°) est une borne d'arcade à trois volants pour trois joueurs (la quatrième voiture, conduite par le pilote Ivan « Ironman » Stewart qui a parrainé le jeu, est toujours dirigée par la machine). On y pilote des *monster trucks* minuscules mais très bien animés sur des circuits couverts de bosses, de flaques et de boue. Des bonus apparaissent en cours de partie, que ce soit de l'argent pour acheter un meilleur équipement (amortisseurs, pneus, moteurs) ou des turbos pour être propulsé en avant l'espace d'une seconde. Les conversions micros signées Graftgold° sont impeccables et ont conservé l'option du jeu à trois (deux joueurs au clavier, un au *joystick*). Contrairement à ses concurrents, **Super Off Road** existe en version PC, excellente elle aussi. Plus futuriste, **Nitro** (Psygnosis°) propose entre autres des courses nocturnes éclairées seulement par les phares des participants, il est donc nécessaire de bien mémoriser les circuits pour s'en sortir. Le mode deux joueurs est cependant mal conçu, mieux vaut y jouer en solo. **Jupiter's Masterdrive** (Ubi Soft°) est plus équilibré, seul ou à deux ; dans ce dernier cas, l'écran est divisé en deux. **Supercars** (Gremlin°) ne se joue qu'en solitaire.



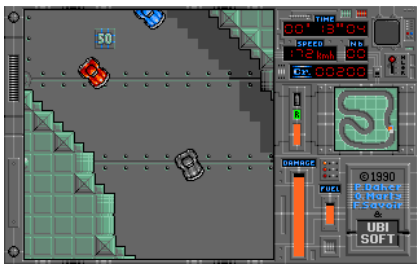
Badlands (Amiga)



Super Off Road (PC)



Nitro (Amiga)



Jupiter's Masterdrive (Amiga)



Lotus Esprit Turbo Challenge (Amiga)



RVF Honda (ST)

La famille **Out Run** a elle aussi de nouveaux rejetons, tirés en grande partie du milieu de l'arcade. On y trouve du bon, comme **Continental Circus** (Virgin Games°, 1989), du moyen, comme **Chase H.Q.** (Ocean°, 1989) et **STUN Runner** (Domark°, 1990), et de l'arnaque pure et simple comme **Fire & Forget II** (Titus°, 1990), moins laid mais aussi confus et peu jouable que le premier volet. La publicité parue dans la presse le présentait comme « une fabuleuse adaptation du jeu d'arcade », alors que c'est un jeu micro à la base dont Titus° a cru bon de tirer une borne d'arcade. Le seul jeu excellent de cette famille est **Lotus Esprit Turbo Challenge** (Gremlin°,

1990), de Magnetic Fields°. Ce logiciel vient d'Angleterre, on n'y retrouvera donc pas le parfum des plages californiennes d'**Out Run**, mais plutôt celui des routes européennes, au volant de la célèbre Lotus Esprit Turbo SE. Comme **Out Run**, le programme permet de choisir sa musique sur une autoradio avant la course. Quelques fonctionnalités ont été ajoutées, comme l'obligation de faire le plein lors des courses les plus longues. Le précédent programme de Shaun Southern°, **Trailblazer**, utilisait le même type de visualisation, ainsi qu'un mode deux joueurs. Ce mode a été conservé, c'est le gros point fort de **Lotus Esprit Turbo Challenge** : chaque joueur a sa moitié d'écran, les courses sont alors bien plus stimulantes. **Lotus Esprit Turbo Challenge** est un des jeux emblématiques de l'Amiga, c'est un nom qui revient systématiquement lorsque l'on aborde les courses automobiles sur micro 16 bits. Que les adeptes de deux roues se réjouissent, **RVF Honda** (MicroStyle°, 1989) est de très bonne qualité, et on peut y jouer à deux en reliant deux micros. Plus surprenant, les trois roues ont aussi leur jeu : **Combo Racer** (Gremlin°, 1990) propose huit circuits de courses de side-cars jouables en duo. Le side-cariste manie le guidon, tandis que son copilote (le « singe ») doit se pencher dans les virages pour assurer l'équilibre du véhicule, sans quoi c'est la gamelle assurée. Autre option qui tend à se raréfier : un outil de création de circuits.



Test Drive II (Amiga)



The Cycles (PC)



Indianapolis 500 (PC)

Ce sont les courses avec vue sur le volant qui sont maintenant majoritaires, grâce aux possibilités offertes par la 3D. Écartons d'emblée les jeux en fausse 3D. Fort du succès de **Test Drive** et **Grand Prix Circuit**, Distinctive Software° en remet une couche avec **Test Drive II : The Duel** (Accolade°, 1989), bien plus joli que son prédécesseur mais tout aussi limité. On n'a plus le choix qu'entre deux voitures, il faut acheter une extension pour en avoir plus ! **The Cycles** (Accolade°, 1989) est une resucée de **Grand Prix Circuit** pour motos, avec bien sûr des circuits différents. Le moteur n'a été retouché que pour ajouter un peu de relief : dans les virages, le décor reste parfaitement horizontal, c'est le guidon de la moto qui se penche ! Heureusement, ce genre de programme est éclipsé par les jeux en vraie 3D. À défaut de course de Formule 1 traditionnelle, c'est la légendaire course des 500 miles du circuit en boucle d'Indianapolis qui tient la vedette : **Indianapolis 500** (Electronic Arts°) est une simulation fidèle de cette course d'endurance. Le choix de la suspension et du châssis influe sur la tenue de route, et il faut passer au stand régulièrement pour faire le plein ou changer les pneus. En effet, au lieu de simuler un simple pivotement latéral lorsqu'on tourne le volant, David Kaemmer° a écrit des algorithmes utilisant plusieurs centaines de variables pour modéliser la dynamique de la voiture. Le fait de tourner le volant ne fait que modifier l'angle de braquage des roues ; le mouvement de la voiture est calculé en fonction de sa vitesse, de son inertie, de l'angle des roues, de l'adhérence et de l'état des pneus. Ce moteur dynamique tourne parfaitement sur un PC 286 ou un Amiga, alors qu'il y a 33 voitures sur le circuit. Les vues externes filmées par les caméras de télévision et l'hélicoptère qui survole le circuit sont particulièrement spectaculaires, surtout pendant les carambolages. Un classique, sans l'ombre d'un doute. Quelques

autres programmes bien moins impressionnants simulent la course sur route : **Street Rod** (California Dreams, 1989) pour les duels dans les villes américaines des années 50, **Toyota Celica GT Rally** (Gremlin°, 1990) pour les rallyes, ou **Deathtrack** (Activision°, 1989), de Dynamix°, pour l'ambiance *Mad Max* sur PC, avec armes et explosions. Quant aux courses futuristes de vaisseaux de **Powerdrome** (Electronic Arts°, 1989), c'est surtout leur moteur 3D et la possibilité de connecter deux machines pour s'affronter qui leur valent une mention ; la prise en main est bien trop difficile. Pour qui cherche des sensations plus fortes, il y a les courses acrobatiques, en plein essor. La borne d'arcade **Hard Drivin'** avait fait forte impression : un cockpit en forme d'habitacle de voiture, un volant et des pédales, deux circuits avec loopings et ponts levants. La version micro réalisée par Tengen n'a pas le charme de l'originale et s'avère assez poussive à l'emploi. Elle est vite dépassée par le superbe **Stunt Car Racer** (MicroStyle°, 1989), de Geoff Crammond°. **Stunt Car Racer** est une course de dragsters en duel. Les circuits sont vallonnés, avec quelques trous à franchir à pleine vitesse. Rien d'extraordinaire jusqu'ici, mais il y a le petit détail qui change tout et qui fait la différence entre un bon jeu et un grand jeu : la piste est au minimum à cinq mètres au-dessus du sol. Toute sortie de piste se solde par un tractage qui coûte de précieuses secondes. Ça n'a l'air de rien, mais cela rend la conduite bien plus exigeante et stressante, le moindre virage met les nerfs à l'épreuve. À deux joueurs sur deux machines, c'est encore plus captivant. Sûrement le jeu de course le plus éprouvant sorti alors (mieux vaut éviter la version PC, rapide mais laide). **Stunts !** (Brøderbund°, 1990), de Distinctive Software°, et **Stunt Driver** (Spectrum HoloByte°, 1990) sont d'amusants dérivés de **Hard Drivin'** bourrés d'options, et aussi peu réalistes que leur modèle. Ils disposent d'un éditeur de circuits simple à utiliser, avec les limitations que cela implique : les routes sont bien droites, avec peu de relief et les virages sont toujours à 90° ou 180°.

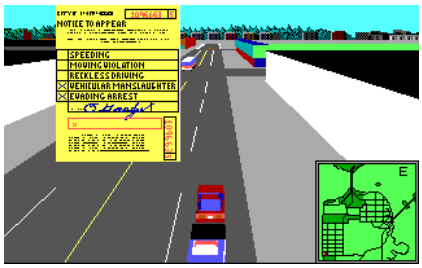


Powerdrome (Amiga)


Stunt Car Racer (Amiga)


Stunts ! (PC)


Stunt Driver (PC)



Vette ! (PC)

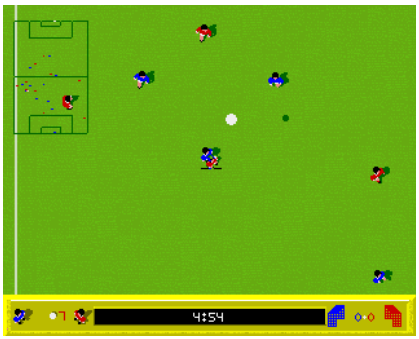

Test Drive III (PC)

Alors que tous ces jeux imposent des circuits fermés et une série de tours à effectuer, deux programmes offrent plus de liberté au pilote. Dans **Vette !** (Spectrum HoloByte°, 1989), ce sont les rues de San Francisco que l'on sillonne. La ville a été modélisée en 3D, avec son port, ses ponts et ses monuments et bâtiments les plus connus. Il y a de la circulation dans les deux sens, et même des

piétons, que l'on peut renverser, mais la police veille. Si elle vous arrête, vous pourrez toujours choisir une excuse à leur présenter : cela peut passer pour un excès de vitesse, mais pas pour l'assassinat de passants innocents ! **Vette !** est un duel entre deux voitures, on vous assigne un point de départ et un point d'arrivée, et vous pouvez ensuite circuler librement, l'essentiel est d'atteindre l'arrivée avant votre adversaire. Une carte miniature et plusieurs vues sont disponibles, ce qui n'a rien de surprenant de la part d'un éditeur qui a sorti un classique de la simulation aérienne, à savoir **Falcon**. D'ailleurs, comme dans **Falcon**, on peut jouer à deux en reliant deux PC. Le seul vrai défaut du programme est le son primitif (aucune carte son n'est reconnue). **Vette !** n'a pas rencontré un gros succès, alors qu'il le méritait largement. Il aurait également gagné à être complété d'extensions ajoutant des villes ou des modèles de voitures, comme cela se fait fréquemment pour les simulateurs de vol. Le second programme, **Test Drive III : The Passion** (Accolade°, 1990), n'a pas été développé par Distinctive Software°. Il n'a de commun avec les deux premiers épisodes que le nom et le thème : piloter une voiture hors de prix sur des routes américaines. **Test Drive III** a été écrit spécifiquement pour PC, machine dont il utilise à fond les capacités : graphismes VGA avec digitalisations dans les menus, meilleur son, et surtout un moteur entièrement en 3D. On peut enfin choisir son itinéraire et sortir de la route si on le souhaite. Beaucoup de détails ont été ajoutés : un klaxon, des essuie-glaces à actionner quand il pleut, des phares quand la nuit tombe, et bien sûr le magnétoscope pour tout revoir sous tous les angles. Ce souci du détail se retrouve dans les paysages, on croisera un phare, des panneaux publicitaires, des passages à niveau avec un train qui circule, et même des animaux comme des vaches ou des poules.

Sport

Si on les compare avec les éditeurs américains, les Européens n'avaient pas vraiment brillé dans le domaine sportif. Cette situation évolue maintenant dans le bon sens, l'exemple le plus frappant est le football. Un petit éditeur anglais à la production peu brillante, Anco°, publie en 1989 un jeu intitulé **Kick Off** et signé Dino Dini°. Le programme adopte une vue à vol d'oiseau avec un radar pour avoir une bonne vue d'ensemble du placement des joueurs. Les règles sont scrupuleusement respectées, les options sont nombreuses (on peut choisir son arbitre, tous ne sanctionnent pas de la même façon). La prise en main est déroutante pour une raison toute simple : la balle est complètement indépendante des footballeurs, elle ne leur colle pas au pied quand ils se déplacent. Si le footballeur fonce et fait demi-tour, la balle continue son chemin sur quelques mètres. Il faut donc plusieurs parties pour maîtriser cette propriété (que certains n'aiment pas), et c'est là tout l'intérêt de **Kick Off** : plus on joue, plus on s'améliore, et mieux on joue, plus les parties sont passionnantes. C'est tout le contraire des jeux de foot dont on a fait le tour en quelques parties. À deux, **Kick Off** devient sublime : on peut s'affronter ou jouer dans la même équipe contre l'ordinateur. **Kick Off** a instantanément acquis le titre de meilleur jeu de foot sur micros 16 bits (les autres versions sont à éviter). Anco° a sorti ensuite **Kick Off : Extra Time** (1989), une extension ajoutant quelques options (état du terrain, force du vent, nouvelles tactiques), **Player Manager** (1989), une variante avec une gestion économique de l'équipe très complète, puis **Kick Off 2** (1990) qui propose plusieurs nouvelles fonctionnalités (jeu à quatre, ralentis sauvegardables, changement de tactique en plein match, gardiens de but plus intelligents). Certains préfèrent le premier épisode, d'autres le deuxième, mais le simple nom de **Kick Off** inspire en tout cas le respect. Bien des années après, des compétitions autour du jeu auront encore lieu, comme le championnat du monde organisé par la



Kick Off (Amiga)



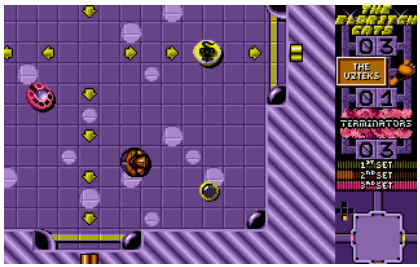
International Soccer Challenge (Amiga)



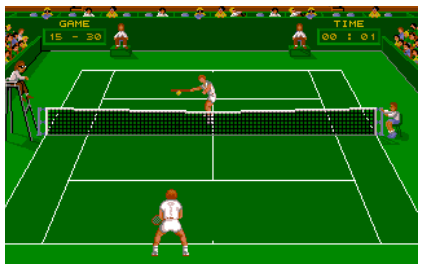
Speedball II (Amiga)

Kick Off Association depuis 2005. Face à un tel engouement, aucun des jeux de foot sortis les mois suivants n'a pu faire le poids. Et pourtant, il y en eut, Coupe du Monde oblige. Parmi les moins mauvais, **International Soccer Challenge** (MicroStyle°, 1990) offre un point de vue en perspective rapprochée (la caméra suit le joueur qui a le ballon), mais cette visualisation interdit le jeu à deux. **Manchester United** (Krisalis, 1990) propose de bonnes options de gestion. Mais non, décidément, aucun n'arrive à la cheville de **Kick Off**… à moins de prendre en compte les jeux plus futuristes et violents. **Speedball II** (Image Works°, 1990) surpasse son prédécesseur de la tête et des épaules. Ce n'est pas une suite inutile : depuis l'arrivée de Dan Malone au sein des Bitmap Brothers°, les graphismes sont devenus plus métalliques et vivants. Les règles ont été affinées : la castagne est ouvertement encouragée (un joueur évacué rapporte des points à l'équipe adverse), des rampes et des capteurs sur les côtés du terrain peuvent rapporter gros si on les percute plusieurs fois avec la balle. Le gros changement vient de l'évolution des joueurs : en solitaire, l'équipe attribuée d'office, les Brutal Deluxe, n'est qu'une bande de mauviettes. À chaque match remporté, on obtient de l'argent pour améliorer les performances de ses joueurs (ou mieux, les remplacer, car ils ne sont vraiment pas doués). On pourra voir son équipe monter en puissance pour affronter d'autres équipes aux noms poétiques comme les Mean Machine, les Lethal Formula et les redoutables Fatal Justice. Brutal sans être sanglant, défoulant et extrêmement jouable, **Speedball II** fait partie des jeux les plus pratiqués à deux sur Amiga, en plus d'être un des quatre ou cinq jeux les plus emblématiques de cette machine. C'est cette version qu'il faut privilégier, plus que les pourtant réussies versions ST et PC, car elle bénéficie de la meilleure ambiance sonore, avec entre autres le célèbre « Ice cream ! Ice cream ! » scandé par le marchand de glaces depuis les tribunes. D'autres jeux de football futuriste sont sortis, on retiendra surtout **Projectyle** (Electronic Arts°, 1990) qui a été étudié pour des matches à trois équipes (et donc trois joueurs humains si on le souhaite), une idée rarement exploitée en sport. **Grand Monster Slam** (Rainbow Arts°, 1989), **M.U.D.S.** (Rainbow Arts°, 1990) et **Sliders** (Microïds°, 1990) s'en tirent honorablement.

Le tennis a suivi la même évolution. On n'avait rien de fameux à se mettre sous la dent et soudain, au même moment que **Kick Off** sort le jeu allemand **Great Courts** (Ubi Soft°, 1989), de Blue Byte°, qui soulève un enthousiasme presque équivalent. Le logiciel offre l'essentiel : choix du niveau de difficulté (pour les débutants, le point d'impact de la balle est affiché), plusieurs tournois, jeu à deux. La vue reprend celle des diffusions télévisées, la prise en main est simple, et la réalisation est bonne sur Amiga et ST (la version PC est moins agréable). Là encore, des programmes concurrents tentent ensuite de se faire un nom, avec plus de succès que dans le



Projectyle (Amiga)



Great Courts (Amiga)

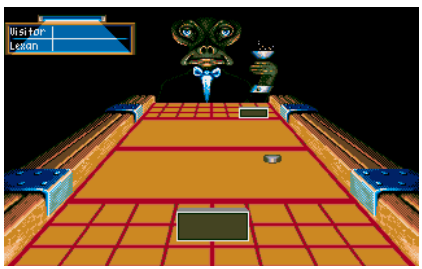


Tennis Cup (Amiga)

football, en adoptant des vues très différentes. Dans **Tennis Cup** (Loriciel°, 1990), l'écran est coupé en deux, même en solo, la caméra est plus proche du sol. Cette vue réduit la taille du fond du terrain et complique la visée, mais le jeu n'en souffre pas trop. **Tie Break** (Starbyte, 1990) affiche le court du ciel, à la **Kick Off** ; de plus, le programme se charge de déplacer les personnages, le joueur se contente de doser et d'orienter les frappes. Gros avantage : on peut y jouer à quatre en double. Enfin, **International 3D Tennis** (Palace Software°, 1990), de Sensible Software°, est entièrement en 3D surfaces pleines, y compris les joueurs. Comme pour le foot, une variante futuriste existe : **Disc** (Loriciel°, 1990) accommode **Tennis Cup** à la sauce *Tron*. Le terrain est au-dessus du vide, et c'est un disque que l'on envoie vers l'adversaire soit pour l'affaiblir, soit pour détruire les dalles derrière lui (qui effacent les dalles correspondantes au sol). Malgré son manque d'options, **Disc** renouvelle agréablement le genre. **Table Tennis Simulations** (Starbyte, 1989) est, sans surprise, un jeu de ping-pong, dans lequel on ne voit que la main des joueurs. Seul logiciel américain de ce paragraphe, **Shufflepuck Cafe** (Brøderbund°, 1989) est le meilleur jeu de palet sur micros, bien qu'il lui manque un mode deux joueurs. Ce n'est pas seulement parce que c'est le seul dans son genre, c'est aussi parce qu'il ne se prend pas au sérieux. La compétition se situe dans un pub sur une planète lointaine. Les adversaires, qui semblent tirés de **L'Arche du Captain Blood** ou de *Star Wars*, ont chacun leur tactique de jeu à découvrir. La souris est de loin le moyen de contrôle optimal pour ce type de sport ultra-rapide. Ajoutons à tout cela le squash avec **Jahangir Khan World Championship Squash** (Krisalis, 1990) et le volley-ball, avec au choix le très amusant **Beach Volley** (Ocean°, 1989) ou le plus sobre **Over the Net !** (Genias, 1990).



Disc (Amiga)



Shufflepuck Cafe (Amiga)



Beach Volley (Amiga)

Face à cette profusion de logiciels européens, la production américaine de sports d'équipe est franchement légère. En basket, on retient surtout **TV Sports : Basketball** (Cinemaware°, 1990), aussi visuellement attrayant que l'était son homologue en football américain. Le baseball est représenté par **Hardball II** (Accolade°, 1989), le hockey sur glace par **Wayne Gretzky Hockey**

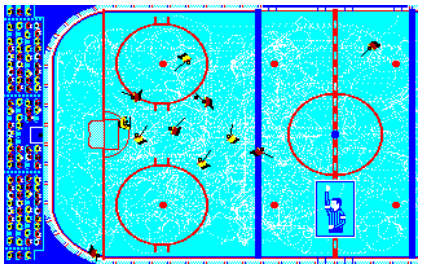
(Bethesda Softworks°, 1989), un programme peu spectaculaire mais très jouable. C'est le golf qui mérite une attention particulière en cette année 1990. **PGA Tour Golf** (Electronic Arts°) et **Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design** (Accolade°) sont deux très bons programmes, le deuxième dispose même d'un éditeur de parcours, une excellente initiative pour augmenter sa durée de vie. Mais le véritable événement s'appelle **Links : The Challenge of Golf**. **Crime Wave** et **Countdown** ont montré qu'Access Software° s'intéressait de près aux digitalisations visuelles et sonores sur PC, **Links** confirme leur maîtrise de ces techniques de pointe. Ce jeu ne propose qu'un parcours (Torrey Pines, en Californie), mais d'une beauté inouïe : Bruce Carver° et son équipe ont filmé et pris plusieurs centaines de photos du terrain, puis ils ont modélisé fidèlement sa topographie en 3D avec des textures de gazon plaquées sur le sol. Les arbres, trous et bâtiments, sous forme de *sprites* zoomés, sont situés à leurs emplacements exacts. Le golfeur à l'écran a lui aussi été filmé pour que ses mouvements soient les plus réalistes possibles. Toutes les options rêvées sont au rendez-vous : sélection du club, affichage d'un quadrillage au sol pour mieux visualiser le relief, position des pieds. Les bruitages (coups, oiseaux, eau) renforcent l'ambiance. Acclamé et récompensé comme il se doit à sa sortie, **Links** recevra les mêmes éloges en Europe l'année suivante. Access Software° publiera ensuite sept parcours supplémentaires sous forme d'extensions individuelles.



TV Sports : Basketball (Amiga)



Hardball II (PC)



Wayne Gretzky Hockey (PC)



PGA Tour Golf (PC)



Links (PC)



Budokan (PC)

Passons rapidement aux arts martiaux. Electronic Arts° a fait fort avec le très beau **Budokan** (1989). Au programme, quatre disciplines asiatiques : karaté, nunchaku, *bō*, *kendo*. Pas question d'espérer gagner en frappant n'importe comment ou en se spécialisant dans une seule technique, il faudra s'entraîner pour toutes les maîtriser avant de s'inscrire au championnat. Les graphismes exploitent merveilleusement le mode VGA, les sons sont digitalisés : c'est une réussite. Sur PC également, **Bruce Lee Lives** (The Software Toolworks°, 1989) se rapproche plus d'un jeu d'action, avec des adversaires de plus en plus coriaces qui apprennent les tics du joueur pour le surprendre. Il est possible de sélectionner les coups à appliquer à chaque mouvement du *joystick*. L'idée est reprise dans **Panza Kick Boxing** (Futura°, 1990), un jeu de savate parrainé par le champion

français André Panza. Les personnages et leurs mouvements ont été digitalisés (ce sont des employés de Loriciel° qui leur prêtent leurs visages) ; le jeu s'avère moins rigoureux que **Budokan**.



Bruce Lee Lives (PC)



Panza Kick Boxing (Amiga)



Purple Saturn Day (Amiga)

Pour les sports multi-épreuves, l'originalité compense le petit nombre de sorties. **Purple Saturn Day** (Exxos°, 1989) est l'œuvre des auteurs de **L'Arche du Captain Blood**, on peut donc s'attendre à tout. Ces olympiades saturniennes se composent de quatre épreuves : le slalom sur les anneaux de Saturne, la pêche aux fragments d'énergie, le saut dans le temps et l'activation des zones mentales du cerveau (un avant-goût de ce que sera **Extase** l'année suivante). L'aspect des écrans est aussi peu conventionnel que dans **Kult**. **Ski or Die** (Electronic Arts°, 1990) est le moins sérieux des jeux de sports d'hiver, puisqu'au saut à ski et à la descente se joint la bataille de boules de neige ! **Fiendish Freddy's Big Top O' Fun** (Mindscape°, 1989) est tout simplement le meilleur jeu de cirque sur micros. Le cirque en question est menacé par un promoteur immobilier, il faut réunir 10 000 $ dans la soirée pour le sauver. La recette encaissée sera proportionnelle à votre prestation dans les six épreuves qui suivent : trapèze, numéro d'équilibriste, lancer de couteaux sur des ballons, plongeon acrobatique (atterrir sur une cible de plus en petite en prenant des poses en cours de vol), jonglerie (ne pas faire tomber les quilles et autres ballons), et homme-canon (placer la cible et tirer avec le bon angle en fonction de la quantité de poudre placée dans le canon). Ce serait plus simple si le promoteur n'avait pas envoyé un de ses sbires déguisé en clown pour saboter les épreuves, en lançant des bombes ou en essayant de pousser l'équilibriste. **Fiendish Freddy's Big Top O' Fun** est un véritable dessin animé interactif : du menu de départ aux épreuves en passant par les intermèdes, c'est un régal. Cirque, western, Moyen-Âge… Pour montrer à quel point les programmeurs ont tout essayé, il existe même un **Bar Games** (Accolade°, 1989) compilant palet, glisser de chopes sur le comptoir, lancer de dés, drague et concours de tee-shirt mouillé ! On en fait vite le tour ; en jeux de tripot, mieux vaut essayer **Shufflepuck Cafe** ou **3D Pool** (Firebird°, 1989), un des premiers billards en 3D.



Ski or Die (PC)



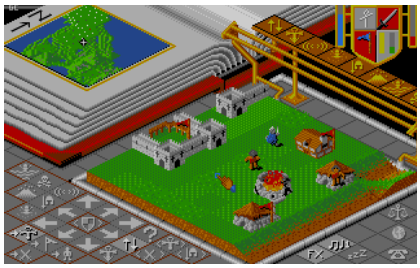
Fiendish Freddy's Big Top O' Fun (PC)



3D Pool (PC)

Stratégie et exploration

1989 est une année charnière pour le jeu de stratégie. C'est cette année-là que deux programmes originaires des deux côtés de l'Atlantique démontrent qu'une réalisation attrayante et une interface à la souris simple à assimiler sont indispensables pour toucher un nouveau public, comme **Dungeon Master** l'a fait pour les jeux de rôle. Au printemps sort un certain **Populous** (Electronic Arts°), programmé par l'équipe anglaise Bullfrog° et conçu par Peter Molyneux°. On n'y tient pas le rang d'un général, d'un patron ou d'un chef d'État, mais la classe au-dessus : Dieu. Ou plutôt un dieu, dont la couleur est le bleu, qui a défié un autre dieu de la couleur rouge. Leur terrain de jeu : la surface d'une petite planète. Leurs pions : leurs adeptes. Leur source d'énergie : la mana, l'énergie divine produite par la ferveur des adeptes. Leur objectif : éliminer les adeptes du dieu adverse jusqu'au dernier. En tant que dieu, vous pouvez modeler la terre à votre guise. Votre première tâche consiste à aplanir le terrain où vos adeptes se sont installés : ils construiront de plus grandes maisons et se reproduiront plus vite. Pour rassembler vos hommes, vous disposez d'un sigle divin que vous pouvez placer n'importe où. En plein milieu du terrain ennemi, cela poussera vos hommes à aller combattre. Vous pouvez aussi fusionner plusieurs hommes pour former un leader et le transformer en chevalier incontrôlable qui partira en croisade contre le camp ennemi jusqu'à ce que mort s'ensuive. Mais le plus drôle est de provoquer des catastrophes naturelles chez les hérétiques : des marécages, un volcan, un tremblement de terre ou un raz-de-marée. Il y a aussi l'option de la guerre sainte, pour envoyer tous les hommes des deux camps au combat jusqu'à la mort. **Populous** propose 500 niveaux contre un ordinateur de plus en plus agressif et redoutable, ou le jeu à deux en reliant deux machines par câble réseau ou modem. Visuellement, **Populous** est irréprochable : la présentation du terrain sur un plateau carrelé, à côté du livre géant qui affiche la carte, est magnifique, le terrain change selon les niveaux (campagne, désert, toundra, plateau volcanique), et les catastrophes sont spectaculaires. L'extension **The Promised Lands** ajoute de nouveaux types de décors incongrus, comme un monde informatique construit sur du papier à listing ! Aux États-Unis, la toute jeune société Maxis° publie **SimCity**, un logiciel de Will Wright°. **SimCity** est presque le premier jeu de gestion d'une ville. Presque, car en 1986 sortait en France **La Ville idéale** (Jeriko), un logiciel éducatif pour ordinateurs Thomson permettant de construire des bâtiments et de gérer la ville au mieux. **SimCity** suit le même principe : un terrain est généré aléatoirement, un budget est alloué, il n'y a plus qu'à construire. Will Wright° a imité l'interface des logiciels de dessin, avec un bulldozer en guise de gomme : un clic sur une icône et un clic sur la carte suffisent pour poser des blocs d'habitations, ou de commerces, des casernes de pompiers, des commissariats, des centrales énergétiques, des aéroports, des parcs, puis un réseau routier et électrique. Assez rapidement, les



Populous (Amiga)

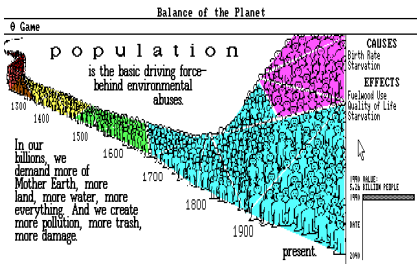


SimCity (Amiga)



SimEarth (PC)

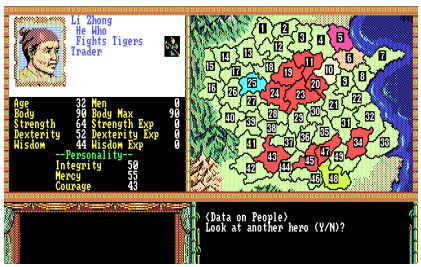
interactions entre les éléments se concrétisent dans la fenêtre de jeu ou sur l'écran des statistiques : les embouteillages encombrent les routes entre les maisons et les usines, des incendies sont déclarés, la pollution augmente. C'est là que **SimCity** se montre le plus ludique : même sans être intéressé par la gestion économique, la simple idée de pouvoir construire sa ville et la regarder s'animer, grossir ou péricliter donne envie d'y jouer. Les données économiques sont réunies sur une seule fenêtre : celle du budget, qui permet de choisir le taux d'imposition (s'il est trop élevé, les habitants font leurs bagages). Le but est finalement très simple : assurer la prospérité de la ville et surtout la satisfaction des habitants. Si vous êtes trop doué, vous pourrez vous ajouter un handicap sous la forme d'une catastrophe naturelle (séisme, tornade, lézard géant) ou tenter de redresser la situation d'une ville déjà construite offerte avec le jeu. Il n'est pas judicieux de critiquer le manque de réalisme de **SimCity** : ce logiciel n'a pas la prétention d'être une simulation pointue, ni même un jeu de gestion économique (l'endettement est impossible), ce n'est qu'un jeu de construction animé, avec en prime des interactions dont il faut comprendre les subtilités. Trois extensions paraîtront peu de temps après : deux **Graphic Sets** qui changent le graphisme de la ville (ancestrale au Far West ou au moyen-âge, futuriste sur la Lune) et le **Terrain Editor** pour créer le terrain de toutes pièces. **Populous** et **SimCity** ont eu du mal à trouver un éditeur en raison de leur originalité. Heureusement, la persévérance a payé ; ils ont eu un succès retentissant et se sont réparti absolument tout ce que la profession micro-ludique pouvait décerner comme récompenses en matière de jeu de stratégie, jeu le plus original ou jeu de l'année. Will Wright° poursuit ses travaux en 1990 avec Fred Haslam sur **SimEarth** (Maxis°). Ce n'est plus une ville que l'on construit, mais une planète, du point de vue géologique, atmosphérique, hydrologique, puis biologique. On peut observer la façon dont la planète créée se stabilise, voir si la vie s'y maintient, provoquer des catastrophes ou des changements climatiques et en étudier les conséquences. **SimEarth** est moins accessible que **SimCity** : la documentation est épaisse, le programme est compliqué, avec davantage de fenêtres d'informations et de chiffres, et il est globalement moins gratifiant de voir évoluer des continents et des océans que de satisfaire ses concitoyens. C'est cependant un terrain d'expérimentations fascinant si on s'en donne la peine. Plus tôt dans l'année était sorti **Balance of the Planet**, de Chris Crawford°, qui est basé sur un thème similaire, mais sous l'angle politique. Il faut agir en tant que chef d'États (avec un « s » car cela se joue au niveau mondial) et prendre des décisions pour éviter une catastrophe climatique ou écologique : choisir les sources d'énergie à privilégier en votant des subventions, en taxer d'autres, modifier le niveau des allocations familiales, ou encore réduire l'utilisation des engrais et des matières premières. **Balance of the Planet** est sûrement le seul jeu qui décrit explicitement les équations sous-jacentes de ses mécanismes et qui autorise le joueur à les modifier, soit pour relancer l'intérêt du programme, soit pour ménager toutes les susceptibilités politiques (le niveau de dangerosité de l'énergie nucléaire,



Balance of the Planet (PC)



Railroad Tycoon (PC)



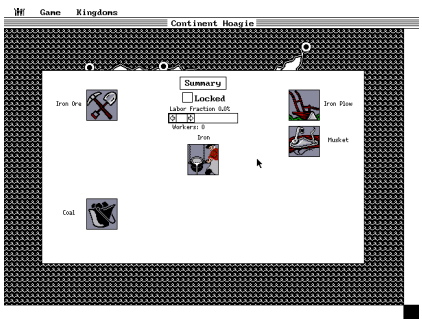
Bandit Kings of Ancient China (PC)

par exemple).

Il n'est pas évident de faire aussi bien que **SimCity** et **Populous**, à moins de s'appeler Sid Meier°. Avec **Railroad Tycoon** (MicroProse°, 1990), l'auteur de **Pirates !** nous ramène au dix-neuvième siècle, en plein essor du chemin de fer. L'objectif est de faire de sa petite entreprise ferroviaire un empire financier. On se contente d'abord de définir quelques lignes à desservir, d'acheter les trains, d'installer rails, ponts et tunnels, de construire et d'aménager les gares et d'organiser les allers-retours et échanges de marchandises. On aura le plaisir de voir les trains s'animer comme dans un modèle réduit. Lorsque la ligne est amortie, on peut en ouvrir d'autres petit à petit. Contrairement à **SimCity**, **Railroad Tycoon** ne néglige pas la dimension financière de l'entreprise : on peut émettre ou acheter des actions et des obligations. Les concurrents n'hésiteront pas à prendre des parts de votre entreprise pour essayer de vous renverser. L'interface est bonne mais un peu moins agréable que celle de **SimCity**. **Railroad Tycoon** reste cependant accessible à tous grâce à ses réglages et ses cinq niveaux de budget de départ. Complet et inépuisable, c'est LA simulation économique du moment. Un ex-collègue de Sid Meier°, Ed Bever, a écrit de son côté **Revolution '76** (Britannica Software, 1989), un jeu retraçant la révolte des colonies anglaises en Amérique de 1775 à l'indépendance. En remontant un peu plus dans le temps, **Gold of the Americas** (SSG°, 1989) fait revivre la conquête de l'Amérique, comme **The Seven Cities of Gold** cinq ans plus tôt, avec une compétition accrue entre les pays européens, mais sans l'exploration des terres ou la communication avec les indigènes (qui sont complètement écartés du jeu). Les logiciels de KOEI° sont toujours appréciés pour leurs graphismes agréables, leurs moteurs puissants et leurs reconstitutions de l'Asie médiévale, plus originales que la sempiternelle Deuxième Guerre Mondiale. **Bandit Kings of Ancient China** (1989), **Nobunaga's Ambition II** (1989) et **Romance of the Three Kingdoms II** (1990) ont une très bonne réputation chez les stratèges, **L'Empereur** (1990) est un peu moins satisfaisant. Voir un regard japonais sur les guerres napoléoniennes n'est pas déplaisant, mais l'authenticité historique et stratégique laisse à désirer. Plus moderne, le jeu allemand **Oil Imperium** (reLINE, 1989) réveille le J.R. qui sommeille en l'utilisateur avec une société pétrolière à développer par tous les moyens possibles, y compris le sabotage des installations concurrentes. Certaines opérations, comme le forage, la construction d'un pipeline ou l'extinction d'un incendie, donnent lieu à de petites séquences d'action bienvenues. Quelques mois seulement après **Balance of the Planet** et la version actualisée de **Balance of Power**, Chris Crawford° poursuit ses expérimentations géopolitiques dans **The Global Dilemma : Guns or Butter** (Mindscape°, 1990). Cette fois, c'est la macroéconomie qui joue un rôle crucial : grâce à un arbre de technologies, il faut répartir à chaque tour le budget et la main d'œuvre du pays entre



Oil Imperium (Amiga)

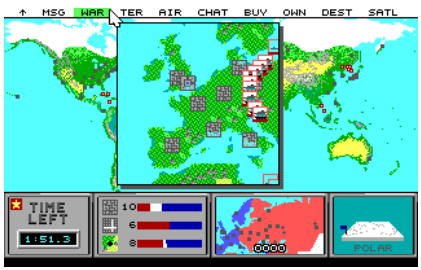


The Global Dilemma (PC)



Nuclear War (PC)

plusieurs inventions, en faisant un choix entre les équipements militaires (« *guns* ») ou sociaux (« *butter* »). La carte et les adversaires changent à chaque partie. Nettement moins subtil, le très loufoque **Nuclear War** (New World Computing°, 1989) est une adaptation du jeu de cartes du même nom, régulièrement ré-édité et enrichi depuis sa première version en 1965. Le but n'a pas changé : éliminer les adversaires soit à l'arme nucléaire, soit en ralliant leur population à sa cause. Les différents joueurs sont des caricatures de leaders politiques célèbres (Ronnie Raygun, Infidel Castro, Gorbachef, Ganjhi). Dans **Command H.Q.** (MicroProse°, 1990), de Dan Bunten°, ce n'est pas une ni deux, mais cinq guerres mondiales qui s'offrent à nous. Selon le scénario choisi, la technologie change complètement : dans les scénarios modernes, le pétrole devient un facteur crucial, et les bombes atomiques représentent une menace non négligeable. Le jeu fait penser à **Empire**, en dehors du fait que le terrain n'est pas généré et n'offre pas de surprise : c'est la planète Terre, et rien d'autre. Le déroulement de chaque partie est enregistré pour être visionné plus tard, avec la possibilité de reprendre la partie à tout moment du « film ». Simple à prendre à main et riche, le programme peut être pratiqué à deux par réseau ou modem.



Command H.Q. (PC)



Centurion (Amiga)



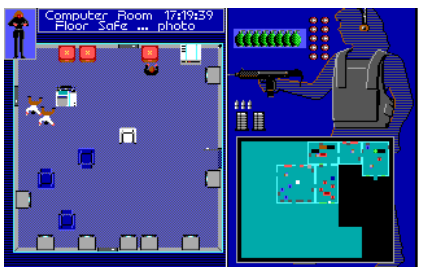
Lords of the Rising Sun (Amiga)

L'influence de **Defender of the Crown** est perceptible dans plusieurs jeux alliant belle présentation, mécanismes simples et scènes d'action. Pour **Centurion** (Electronic Arts°, 1990), cela n'a rien d'étonnant, puisque derrière ce logiciel, on trouve Kellyn Beck, l'auteur de **Defender of the Crown**. Situé dans la Rome antique, **Centurion** mêle stratégie, conquête, batailles en 3D isométrique et combats dans l'arène. Dans **Khalaan** (Chip, 1990), ce sont des califes qui se disputent des territoires. Le mode arcade permet de prendre part à des combats à l'arc, au cimeterre, ou en bateau. Dans **Dragon's Breath** (Palace Software°, 1990), c'est à l'aide de dragons que l'on agrandit son domaine. Il faut maintenir les œufs de dragon dans une couveuse jusqu'à leur éclosion, puis envoyer les dragons attaquer les villages pour obtenir la reddition de leurs habitants (à la guerre comme à la guerre), ou protéger ses propres villages contre les attaques ennemies ; les raids donnent lieu à une scène d'action facultative. L'apprentissage de de la magie est indispensable pour soigner les dragons et les doter de nouveaux pouvoirs. Cinemaware° contribue une dernière fois au genre sur Amiga avec **Lords of the Rising Sun** (1989), dans le cadre du Japon du douzième siècle. L'objectif est de combattre le clan Taira et de devenir Shogun. Les batailles entre deux clans se règlent dans une phase de wargame simplifié, tandis que les autres attaques à l'arc et au sabre se font en vision subjective. L'attaque d'un château donne aussi lieu à une séquence d'action. Bref, comme dans **Defender of the Crown**, c'est stratégiquement très léger. La somptueuse réalisation de **Lords of the Rising Sun** a causé du tort à un autre programme pourtant sorti sur une autre machine (le PC), nettement moins beau mais bien plus complet. **Sword of the Samurai** (MicroProse°, 1989) est en quelque sorte un **Pirates !** situé dans le contexte du Japon du quinzième siècle. Le but est le

même que dans **Lords of the Rising Sun**. En voyageant de château en château, on peut effectuer des missions d'attaque ou de défense pour le compte des chefs du clan, défier des samouraïs ou se défendre contre des assassins dans une séquence de combat à l'épée, combattre des ronins dans les rizières ou les villages. Les victoires consolident votre réputation, votre fief et votre armée s'agrandissent en conséquence. Vous avez la possibilité d'assassiner ou d'enlever un membre du clan adverse, ou de lui dérober un objet précieux. Pour cela, il faut infiltrer sa demeure et atteindre son objectif sans se faire remarquer ou alerter les gardes. Vous ne devez en aucun cas laisser d'indice ou de témoin vivant de votre passage, sinon votre honneur est sali et seul le seppuku peut le laver. Ne pas se fier aux graphismes modestes : **Sword of the Samurai** est un complément parfait à **Pirates !** MicroProse° n'en reste pas là : fin 1990 sort le très sous-estimé **Covert Action**, de Sid Meier° et Bruce Shelley°, le meilleur jeu d'espionnage sur PC. Dans la peau de l'agent Max Remington, vous devez résoudre de nombreuses affaires impliquant des organisations criminelles. Pour chaque affaire, il faut arrêter le maximum d'acteurs : le commanditaire, le vendeur d'armes ou de drogues, les contacts, etc. Attention, il faut arrêter chacun d'eux au bon moment, lorsqu'il a terminé son travail, sinon ses contacts comprennent que l'affaire est compromise et disparaissent dans la nature. Pour arriver à vos fins, plusieurs moyens s'offrent à vous. Pour mettre sur écoute un bâtiment ou une voiture à suivre, il faut passer par un petit jeu consistant à faire circuler un courant électrique jusqu'aux connecteurs du micro, sans déclencher l'alarme, en échangeant des morceaux de circuit. Cette séquence est aussi bonne que le transfert de **Paradroid** et aurait pu faire l'objet d'un jeu à part entière avec une meilleure réalisation et des niveaux prédéfinis. Vous pouvez également suivre une voiture à travers la ville (la séquence la moins réussie du programme). Si vous recueillez un message codé, il faut le déchiffrer en remplaçant chaque lettre par une autre lettre. Enfin, pour arrêter un suspect, trouver des preuves ou obtenir des informations supplémentaires, il faut entrer dans un bâtiment. On retrouve la partie infiltration de **Sword of the Samurai**, avec beaucoup plus de possibilités : regarder derrière les tableaux, ouvrir coffres-forts et classeurs, tenter de hacker les ordinateurs, « neutraliser » un agent qui patrouille, se cacher derrière un meuble, lancer une grenade paralysante dans une pièce voisine. Une fois de plus, il ne faut pas s'arrêter à la réalisation comme l'ont souvent fait les critiques à l'époque : **Covert Action** est passionnant et relativement accessible.



Sword of the Samurai (PC)



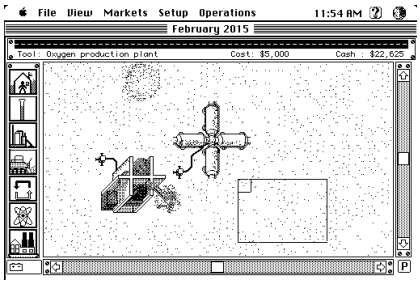
Covert Action (PC)



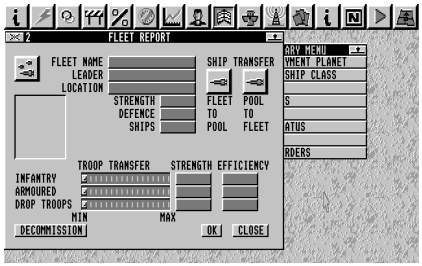
Millennium 2.2 (Amiga)

L'Espace est une source inépuisable d'inspiration pour l'exploration et la gestion. Dans **E.S.S.** (Tomahawk°, 1989), on organise des mises en orbite de satellites en navette spatiale. Le jeu, pas trop complexe, est agrémenté par des scènes de pilotage de navette en 3D. Dans **Millennium 2.2** (Electric Dreams°, 1989), on gère une colonie lunaire : extraction de minerai, production de ressources, protection contre des attaques extraterrestres, colonisation d'autres astres. Cette fois, la partie est rythmée par des phases d'action de qualité inégale. Sur le même thème, **Moonbase**

(Wesson International, 1990) est plus sérieux et réaliste : pas d'extraterrestres, mais un moteur de jeu modélisé à partir de données fournies par KDT Industries, un partenaire de la NASA. Pas d'action non plus dans **Imperium** (Electronic Arts°, 1990), qui mêle diplomatie, politique, économie et conquête galactique : votre premier mandat de 50 ans démarre en 2020, vous devez conquérir toutes les planètes ou régner pendant 1 000 ans, ce qui n'est possible qu'en mettant la main sur un élixir qui prolonge la vie. **Supremacy** (Virgin Games°, 1990), de David Perry et Nick Bruty, est tout aussi intéressant et nettement moins austère. Il faut également prendre en compte les jeux d'exploration et de diplomatie intergalactique. Alors que **Starflight** sort enfin sur Amiga et ST, le non moins excellent **Starflight 2** (Electronic Arts°, 1989) arrive sur PC. La réalisation est quasiment identique, à l'exception des graphismes des extraterrestres, et le commerce a maintenant une plus grande importance. Dans **Space Rogue** (Origin°, 1989), Paul Neurath° et Ned Lerner ont réuni une vue à la **Ultima VI** pour les balades sur les planètes et une vue 3D à la **Elite** pour les voyages spatiaux. **Star Vega** (Loriciel°, 1990) est un programme français, plus modeste que **Starflight**, mais très plaisant, et en 256 couleurs, ce qui ne gâche rien. Si on ajoute à cela les moins bons **Star Control** (Accolade°, 1990) et **Hard Nova** (Electronic Arts°, 1990), plus de doute : l'Espace est vraiment la frontière de l'infini.



Moonbase (Mac)



Imperium (PC)



Supremacy (Amiga)



Starflight 2 (PC)



Space Rogue (Apple II)

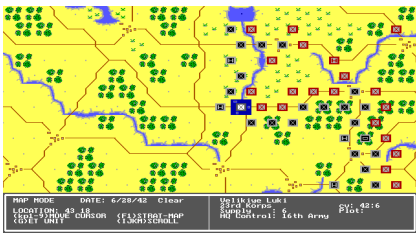


Star Vega (PC)

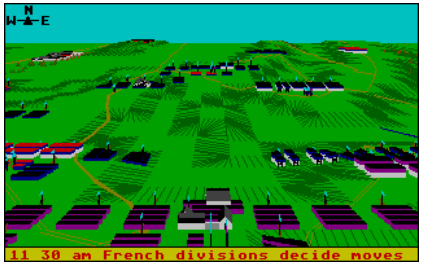
Wargames et stratégie tactique

Vous pensiez que les wargames allaient profiter à leur tour de la souris et de la puissance des micro-ordinateurs 16 bits, comme l'ont fait **Populous** et **SimCity** ? Vous vous trompez lourdement. Les wargames purs et durs ont à peine évolué, à commencer par les logiciels SSI°. **Overrun !** (1989), **Red Lightning** (1989), **Storm Across Europe** (1989) et **Sword of Aragon** (1989) ne manquent pas d'intérêt, mais leur interface et leur réalisation sont désuètes. **Action Stations !**

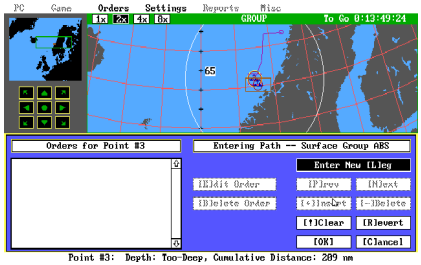
(Internecine, 1990) est même presque intégralement textuel ! De plus, la production s'amenuise. SSI° privilégie visiblement les jeux de rôle. **Second Front : Germany Turns East**, de Gary Grigsby°, est leur seule sortie de 1990 dans le genre ; son interface à la souris, ses cartes en haute résolution et sa très grande richesse sauvent l'honneur. De son côté, SSG° ne publie presque rien en deux ans. Bref, c'est une véritable désertion ! Une exception notable est la série de programmes écrits par l'Anglais Peter Turcan. Entre fin 1988 et 1990, quatre de ses jeux sont publiés chez Atari Corp. : **Borodino**, **Waterloo**, **Austerlitz** et **Armada** (le seul qui ne concerne pas les guerres napoléoniennes). Leurs points forts sont le terrain représenté en perspective et la gestion rigoureuse de la chaîne de commandement. En effet, au lieu de déplacer directement les unités, il faut leur donner des ordres en ligne de commande. Un ordre met un certain temps pour arriver à son destinataire et être exécuté ; il peut même ne jamais arriver, le destinataire prendra alors ses propres initiatives.



Second Front (PC)



Waterloo (ST)



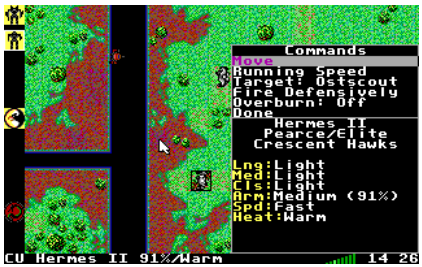
Harpoon (PC)

Ne noircissons pas complètement le tableau : il existe heureusement des jeux conviviaux et passionnants. **Harpoon** (Three-Sixty Pacific, 1989) a été conçu à l'origine par Larry Bond, le coauteur de *Red Storm Rising* avec Tom Clancy. C'est un jeu de combat naval très sophistiqué et pointilleux, dans lequel tout se fait sur la carte et les écrans de contrôle. Les stratégies offertes sont nombreuses, surtout si l'on possède les extensions et l'éditeur de missions parus plus tard. **Omega** (Origin°, 1989) est une sorte de version améliorée du respectable **Robot War** en solitaire. Il faut programmer l'intelligence artificielle de tanks pour leur faire accomplir des missions de plus en plus complexes. **Breach 2** (Omnitrend Software, 1990) est nettement plus ergonomique et joli que le premier épisode. Radicalement différent de son prédécesseur, **BattleTech : The Crescent Hawk's Revenge** (Infocom°, 1990) est constitué de combats en temps réel. **Renegade : Legion Interceptor** (SSI°, 1990) se déroule dans l'espace, avec la possibilité de construire ses unités. Le plus accessible du lot, **Full Metal Planète**, est à la base un jeu de plateau français édité par Ludodélire et conçu en partie par Gérard Mathieu, cofondateur de Ludodélire et dessinateur pour *L'Étudiant* et *Alternatives Économiques*. Ce jeu avait obtenu d'excellentes critiques pour ses règles simples et ses belles pièces en métal, il a encore de nombreux fans aujourd'hui. L'adaptation informatique éditée par Infogrames° en 1989 est fidèle à l'original. Sur une planète déserte, plusieurs joueurs s'affrontent pour recueillir le maximum de minerai. Chacun d'eux a plusieurs pièces à sa disposition : une base volumineuse et équipée de tourelles de défense, un « crabe » pour extraire et transporter le minerai, des chars et vedettes de combat, une barge pour transporter des unités sur l'eau, un ponton à placer entre deux rives, et une pièce précieuse qui sert aussi bien à fabriquer des unités qu'à prévoir la météo un tour à l'avance. En effet, à chaque tour, le niveau de l'eau peut monter ou descendre près des côtes. Les chars immergés et les bateaux échoués sont immobilisés jusqu'à ce que la marée leur soit plus favorable. La version PC était vendue avec une cassette vidéo contenant la présentation

d’une courte partie par Gérard Mathieu lui-même.



Breach 2 (PC)



BattleTech : The Crescent Hawk’s Revenge (PC)



Full Metal Planète (ST)

Changement de décor : **King’s Bounty** (New World Computing°, 1990) et **Warlords** (SSG°, 1990) reprennent l’univers et l’esthétique *heroic-fantasy*. **King’s Bounty** n’est pas très éloigné de **War in Middle Earth**, avec une vue plus rapprochée et une bien meilleure réalisation. Cette fois, le joueur est beaucoup plus impliqué dans les combats, il peut déplacer ses personnages et leur donner des ordres en fonction de leur force, de leur portée d’attaque et de leurs pouvoirs magiques. **Warlords** se rapproche d’**Empire** par certains côtés, notamment la création d’unités dans les villes et la gestion d’un budget assez serré. Ce sont huit armées qui s’affrontent, qu’elles soient dirigées par des joueurs humains ou informatisés. **Powermonger** (Electronic Arts°, 1990) est la très attendue nouvelle œuvre de Bullfrog°. Du statut de dieu, nous voilà rétrogradé au rang de seigneur de guerre, afin de conquérir un large territoire divisé en 150 régions. Dans chaque région, plusieurs capitaines dirigent leurs troupes et mènent des raids dans les villages ennemis. Un raid violent est efficace et destructeur, tandis qu’un raid normal permet de sauver une partie du stock de nourriture du village. Or, l’approvisionnement des troupes est capital : si la nourriture manque, les capitaines désobéissent et les guerriers désertent. Parmi les subtilités du jeu, il y a un peu de commerce et de diplomatie ; les ordres sont envoyés par pigeons voyageurs, qui peuvent être tués en cours de route. La présentation de **Powermonger** rappelle celle de **Populous**, avec les capitaines en arrière-plan, mais surtout un relief en 3D irrégulier, avec des montagnes et des vallées. Le monde de **Powermonger** est vivant : on observe le cycle des saisons, les villageois au travail, les moutons qui gambadent, les oiseaux qui migrent, le tout dans une ambiance sonore qui varie selon la portion de terrain affichée. **Powermonger** semble plus court que **Populous** à première vue, mais il faut plus de temps pour en maîtriser tous les facteurs. Et bien évidemment, il y a un mode pour deux joueurs.



King’s Bounty (PC)



Warlords (PC)



Powermonger (Amiga)

Les Inclassables

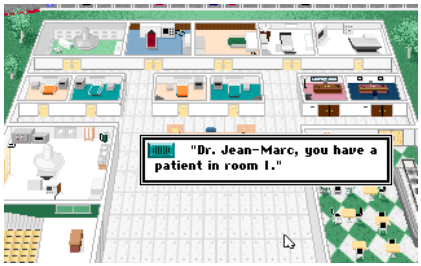
Dans les jeux vidéo, presque toutes les expériences professionnelles sont possibles. **Reel Fish'n** (Interstel, 1989) nous met dans la peau d'un pêcheur amateur. Il suffit de choisir le jour idéal en fonction de la météo, le matériel, un point du lac, et il n'y a plus qu'à guetter le poisson. Seul problème : le matériel n'est pas donné. On peut participer à des compétitions pour augmenter son budget et s'acheter des appâts supplémentaires ou un hors-bord. Dans **Lost Dutchman Mine** (Magnetic Images, 1989), c'est un chercheur d'or que l'on incarne. Au programme : de la gestion (achat de nourriture et d'équipement), des promenades (prospection près des cours d'eau, exploration de mines), de l'action (combat contre les gangsters ou les indiens), et même un peu de poker au saloon. Les six morceaux d'une carte au trésor sont au centre de toutes les convoitises. **Iron Lord** (Ubi Soft°) doit sa célébrité à son statut d'arlésienne du jeu vidéo français. Présenté début 1988, il a été retardé mois après mois pour ne sortir que fin 1989. Ce qui s'annonçait comme le digne successeur de **Defender of the Crown** n'en est finalement qu'un simple ersatz, avec des séquences de tir à l'arc, de bras de fer et de lancer de dés, un peu plus d'exploration et un tout petit peu de stratégie à la fin. Dans **Rock Star** (Infomedia, 1990), vous êtes un manager qui monte un groupe musical de toutes pièces pour lui faire atteindre les sommets du Top 50 : choix des musiciens, enregistrement du disque, préparation de la tournée, ainsi qu'une petite scène d'action pendant le concert. Ce n'est pas le premier jeu du genre, il y avait déjà l'humoristique **Rock Star Ate My Hamster** (Code Masters°, 1988), ainsi qu'un autre **Rockstar** (Wizard Games, 1989) entièrement textuel sur PC, mais c'est le premier en français. **Life & Death** vous avait comblé, la stomatologie n'a plus de secrets pour vous ? **Life & Death II : The Brain** (The Software Toolworks°, 1990) traite d'un organe bien plus sensible : le cerveau. Spécialement conçu pour PC en VGA, cet épisode est tout aussi instructif que le précédent, une salle est même réservée aux cours. Le principe n'a pas changé : pour chaque patient, il faut pratiquer quelques tests de base (vision, réflexes), demander des examens supplémentaires si nécessaire (IRM, rayons X), puis établir le diagnostic. Trois types d'opérations sont réalisables. Le traitement d'un hématome est assez superficiel et pas trop difficile. En revanche, pour une tumeur ou un anévrisme, qui nécessitent l'ouverture de la boîte crânienne, attendez-vous à donner du travail au service mortuaire !



Lost Dutchman Mine (Amiga)



Iron Lord (Amiga)



Life & Death II (PC)



Sur le périphérique (première partie)

Bien qu'ils aient équipé les premières consoles de jeux américaines, les *joysticks* sont historiquement associés aux micro-ordinateurs, tandis que les *joypads* le seront aux consoles à partir de la sortie de la NES en 1985. Le port *joystick* à neuf broches de l'Atari 2600 a été adopté par la plupart des constructeurs de micros 8 et 16 bits, et sa manette a servi de modèle pour les premiers *joysticks* pour micros 8 bits. Ce port *joystick* ne traite que des signaux numériques, autrement dit un simple signal binaire (on/off) pour chacune des quatre directions. Il est conçu pour ne gérer qu'un seul bouton, mais certains *joysticks* pour Amiga ou ST en proposent un deuxième dont il est possible de tirer parti avec quelques astuces de programmation. Quelques jeux Amiga reconnaissent même le *joypad* de la Megadrive et exploitent ses trois boutons. La première grande évolution du *joystick* est la gamme Quickshot de Spectravideo, brevetée pour le design de son manche qui épouse le creux de la main. Plusieurs modèles sortiront progressivement pour la plupart des micro-ordinateurs. Le *joystick* le plus emblématique de l'Amiga et du ST est le Speedking du constructeur anglais Konix. Son socle n'est pas conçu pour être posé sur une surface plane, mais dans le creux de la main gauche, avec le bouton de tir sous l'index ; la main droite contrôle la petite manette au sommet. Ce design a ses adeptes (nombreux, au vu des chiffres de vente du Speedking dans les années 80) et ses détracteurs ; son avantage principal est qu'il s'adapte à toutes les positions de jeu, son défaut est d'être réservé aux droitiers. Konix y remédiera avec son autre *joystick*-phare, le Navigator, qui se saisit comme un pistolet, avec le bouton à l'emplacement de la détente. Konix est aussi célèbre pour son Multisystem, un prototype de console composé de plusieurs éléments indépendants (écran, *yoke*, fauteuil) et techniquement bien plus performants que les consoles 8 bits qui font fureur à l'époque. Soutenu par plusieurs éditeurs et auteurs (dont Jeff Minter°, qui a servi de modèle pour une session-photo avec le prototype), cet ambitieux projet a fini par tomber à l'eau en 1990 ; Konix y a perdu des plumes au passage.



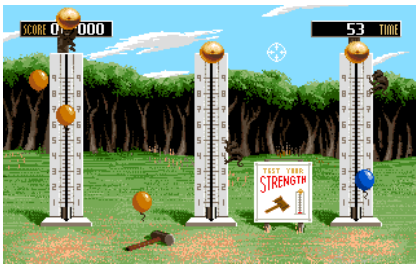






Sur PC, la situation est complètement différente. Tout d'abord, ces micros n'ont pas de port *joystick* en standard, il faut se procurer une carte d'extension spécifique pour en brancher un. Le port *joystick* PC défini par IBM a 15 broches, il peut gérer quatre boutons, traiter des signaux analogiques et être dédoublé pour recevoir deux *joysticks*. Seule exception, le PC 1512 d'Amstrad a un port neuf broches traditionnel derrière le clavier, mais il est ignoré par un grand nombre de jeux. Beaucoup de *joysticks* pour PC sont analogiques. Cela signifie qu'au lieu d'envoyer un signal binaire indiquant que le manche est poussé à gauche, à droite, en haut ou en bas, ils envoient un signal proportionnel à la poussée dans les deux axes. C'est très pratique pour les simulateurs, puisque l'on peut ainsi manœuvrer en douceur ou plus fortement en fonction de la poussée, mais c'est inutilisable dans les jeux d'action qui ont tendance à ignorer les signaux faibles et sur-réagir aux signaux forts. Le pionnier des *joysticks* destinés aux simulateurs de vol est le constructeur californien CH Products. Leur Flightstick dispose d'une molette pour les gaz, il est vendu à partir de 1987 sur PC et Apple II pour environ 80 $. Le constructeur canadien Gravis propose aussi son propre modèle de *joystick*, avec deux énormes boutons rouges sur le socle.

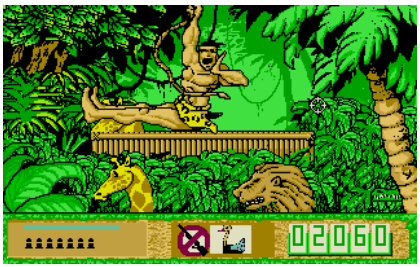
Une autre forme de périphérique a connu son heure de gloire à la fin des années 80 : le pistolet optique, à connecter sur le port *joystick*, pour tirer directement sur l'écran. Le premier est le Light Gun de l'éditeur américain Actionware, inspiré de celui de Nintendo (seuls quelques câblages changent). Actionware a publié trois jeux qui exploitent le Light Gun et peuvent se jouer à deux : **Capone**, sur le même thème que **Prohibition**, **P.O.W.**, très inspiré d'**Operation Wolf**, et **Sideshow**, un jeu de tir en fête foraine fort bien réalisé, avec de bonnes idées (il faut penser à se nourrir avec l'argent gagné). En 1989, Loriciels° sort **West Phaser**, un jeu de tir sur fond de western humoristique vendu avec le Phaser, un colt optique en plastique compatible avec les jeux pour le Light Gun. C'est un gros succès en France. Loriciels° n'a sorti qu'un autre logiciel pour le Phaser, **Crazy Shot** (un autre jeu de fête foraine), qui peut se jouer aussi à la souris. La compagnie espagnole MHT Ingenieros a conçu le Gun Stick pour les micros les plus populaires dans la péninsule ibérique (CPC, ZX Spectrum, MSX et PC). Mentionnons également le Magnum Light Phaser de Amstrad Consumer Electronics, pour CPC. Bref, c'est un véritable trafic d'armes à l'échelle mondiale. Mais que fait la police ?



Sideshow (Amiga)



West Phaser (Amiga)



Crazy Shot (Atari ST)



1991-1992

Cela peut paraître surprenant, mais les micros 8 bits n'ont pas encore dit leur dernier mot. Au cours de l'année 1991, il s'est tout de même vendu 800 000 C64 ainsi qu'une belle petite quantité d'Apple II. Les jeux pour C64 et ZX Spectrum continuent de bien se vendre en Grande-Bretagne, et le CPC est encore populaire en France. Amstrad a bien tenté de persévérer dans cette voie, non pas en continuant d'écouler des machines amorties depuis longtemps comme ses concurrents, mais en rajeunissant sa gamme en 1990 avec les modèles CPC+. Les améliorations sont minimes : un nouveau design plus moderne (et très proche de l'Apple IIc), un plus grand nombre de couleurs, et un port pour les cartouches de la nouvelle console maison, la GX4000. Pour le public, c'est l'incompréhension totale : les machines 8 bits n'ont plus d'avenir, et le marché des consoles est complètement dominé par les Japonais. Pour ne rien arranger, les rares éditeurs qui développent sur GX4000 (Ocean°, Infogrames°, Loriciel°, Coktel Vision°) ne font qu'adapter des jeux CPC sans même les retoucher. Malgré les campagnes publicitaires avec le célèbre crocodile, les CPC+ et la GX4000 font un fiasco retentissant. Amstrad commence alors à accumuler les pertes, le salon Amstrad Expo s'arrête après 1990. Les ventes de micros 8 bits chutent inexorablement en 1992. La fin est imminente…

Apple lance en 1991 les Macintosh LC, à un prix de 2 500 $. À partir de cette année, les ventes de Macintosh doublent, mais elles restent très en-dessous de celles des PC. Bien que l'affichage couleur des Mac LC donne de beaux résultats (la version Mac de **Prince of Persia** est la plus belle de toutes), les éditeurs de jeu continuent de bouder ces machines. En 1991, le choix d'un micro-ordinateur 16 bits à des fins ludiques se fait donc entre deux camps. D'un côté, les Amiga et les Atari ST. Leur prix est raisonnable, leur ludothèque est conséquente et diversifiée, ils sont très bons pour le dessin, la musique ou même le traitement de texte. Leur plus grosse tare : ils n'ont pas de disque dur en série. Pour les jeux volumineux (tout spécialement les jeux d'aventure), il faut manipuler un grand nombre de disquettes. Dans l'autre camp se trouvent les PC. Techniquement, c'est le sommet : les processeurs 386 sont maintenant largement adoptés, qu'ils tournent à 16, 25 MHz (SX) ou 33 MHz (DX : avec coprocesseur arithmétique, pour des calculs et une 3D plus rapides), les 486 commencent à les supplanter en 1992. Le mode VGA est utilisé couramment, le mode Super VGA, ou SVGA (640*480 en 256 couleurs), est encore rare. Une nouvelle carte sonore remporte un gros succès : la Sound Blaster de Creative Labs. Elle est totalement compatible avec l'AdLib pour un prix à peine supérieur, elle peut jouer des sons digitalisés et elle intègre un port *joystick* qui peut aussi être connecté à un instrument MIDI comme le Roland MT-32.



La Sound Blaster devient ainsi le nouveau standard à suivre. Le disque dur des PC n'offre plus seulement un confort appréciable, il est désormais obligatoire : de plus en plus de programmes ne peuvent plus être lancés sur disquettes et doivent être installés et décompactés sur disque dur. Les PC ont cependant trois gros défauts : leur prix est élevé, leur ludothèque manque cruellement de jeux d'action, et leur système d'exploitation, le MS-DOS, est rébarbatif. La configuration de la mémoire n'est pas aisée et peut devenir un cauchemar pour les jeux exigeants. Ces deux camps ont donc leurs points forts et leurs points faibles, le choix est relativement équilibré.

Cet équilibre se fissure en 1992, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les éditeurs de jeux d'action ne négligent plus le PC et convertissent plus fréquemment leurs logiciels sur ces machines, alors que des domaines réservés à l'Amiga et au ST, comme les adaptations d'arcade et les *shoot'em up*, sont brutalement désertés. Plusieurs éditeurs majeurs (LucasArts°, Origin°, Infogrames°) annoncent également leur intention d'arrêter de développer sur Amiga et ST à cause des limitations techniques de ces ordinateurs ou du piratage. Le dernier gros changement, c'est la sortie sur PC de jeux révolutionnaires et inadaptables (ou non adaptés) sur Amiga : **Wolfenstein 3D**, **Ultima Underworld**, **Comanche : Maximum Overkill** et **Alone in the Dark**. Ces programmes sont de véritables incitations à l'achat d'un PC. En ne renouvelant pas leurs modèles assez vite, Commodore et Atari ont sous-estimé la part des joueurs dans leur clientèle et leur attrait pour les performances techniques. Après un apogée en 1991, les ventes d'Amiga chutent en 1992 (tout comme celles du ST, déjà bien plus basses) alors que les grandes migrations vers le PC ont commencé. Signe qui ne trompe pas : les magazines qui rédigeaient des dossiers « Quel micro choisir ? » en 1990 ou 1991 publient maintenant des dossiers « Quel PC choisir ? ». Le PC a un autre atout dans sa manche…

Tous les chemins ne mènent pas encore au CD-ROM



À la fin des années 80, le CD-ROM était un peu le monstre du Loch Ness de l'informatique : tout le monde en parlait, personne n'en avait jamais vu. D'ailleurs, on ne savait pas tout à fait comment cela s'appelait : CD-ROM ? CDI ? CDTV ? Ce dont on était sûr, c'est que sa capacité varie entre 600 et 700 Mo, soit environ 450 disquettes. Les programmeurs et magazines sont unanimes : copier 450 disquettes, c'est impensable ! Le piratage va disparaître, par conséquent on pourra enfin baisser le prix des logiciels. Personne ne semble envisager que la gravure de CD puisse devenir aussi accessible que la copie de disquettes dans un futur proche. Le taux de transfert de données des premiers lecteurs de CD-ROM est de 150 ko/s, soit bien moins qu'un disque dur. Ce taux est dit « simple vitesse » car il servira de facteur de base pour les générations suivantes de lecteurs (un double vitesse, ou 2X, tourne à 300 ko/s). Le premier jeu sur CD-ROM est **The Manhole** (Activision°, 1988), une adaptation d'*Alice au pays des merveilles* signée Rand et Robyn Miller°. D'autres éditeurs s'intéressent à ce format, comme Sierra° (ils étaient déjà les premiers à exploiter le Roland MT-32) ou Cinemaware°. Fin 1992, on trouve des lecteurs CD-ROM dans les principales chaînes de magasins informatiques, parfois vendus avec un ou deux CD-ROM. Le catalogue de titres a eu le temps de s'étoffer, on peut le diviser en trois catégories :

— Tout d'abord, il y a les arnaques pures et simples. Ce sont les versions CD-ROM qui

n'apportent aucun changement par rapport à la version disquettes, comme **Pacific Islands**, **Supremacy** ou **Wonderland**. Il y a aussi les compilations. Dans ce domaine, c'est MicroProse° qui se fiche le plus du monde avec les packs *The MicroProse Collection* : un à deux jeux par CD (**Red Storm Rising** et **Carrier Command**, **Midwinter** et **Gunship**), soit un total maximal de 3 Mo de données, sans que les protections anti-copies aient été enlevées.

— Il y a ensuite les éditeurs qui font des efforts d'adaptation. Sierra° fait très fort avec la version CD de **King's Quest V** et son doublage réalisé par plus de vingt personnes, dont Roberta Williams° elle-même et Lori Cole°. Sierra° publie aussi des versions améliorées de **Mixed-Up Mother Goose** et **Jones in the Fast Lane**. LucasArts° ressort **Loom** et **The Secret of Monkey Island** avec des graphismes en 256 couleurs et des voix digitalisées pour le premier, une interface remaniée pour le second, ainsi qu'une bande-son au format CD audio pour les deux. En France, Coktel Vision° sort **E.S.S. Mega** (avec des petites vidéos et des photos d'archive de la conquête spatiale), et une version de **Fascination** avec voix digitalisées. **Where in the World Is Carmen Sandiego ?** (Brøderbund°, 1992) bénéficie d'un lifting, avec voix, musiques et photos digitalisées.

— Il y a enfin les éditeurs qui prennent le risque de développer des jeux exclusivement sur CD-ROM, en exploitant autant que possible les nouvelles technologies. C'est le cas de la trilogie **Sherlock Holmes Consulting Detective** (ICOM°), dont chaque épisode contient trois enquêtes. Il faut interroger les témoins, noter tous les indices, et une fois que l'on pense tenir le coupable, se présenter devant le juge avec les preuves. Tous les personnages sont incarnés par des acteurs, et les interrogatoires se font en vidéo (non sous-titrée, alors que l'accent des acteurs est plus que prononcé). **Murder Makes Strange Deadfellows** et **The Case of the Cautious Condor**, de Tiger Media, sont des aventures au look de BD, avec des dialogues digitalisés.

Un tel catalogue n'est pas encore suffisamment alléchant pour que le public commence à s'équiper massivement en lecteurs. Quelques constructeurs ont bien tenté d'accélérer le mouvement en sortant des appareils CD-ROM plus familiaux. Le CDTV de Commodore et le CD-I de Philips ressemblent à des magnétoscopes, ils se branchent sur un téléviseur et fonctionnent avec une télécommande pas du tout adaptée pour les jeux. Le CDTV va être un échec total ; grâce à la force commerciale de Philips, le CD-I fera davantage parler de lui, mais ne dépassera pas le statut de gadget ludo-culturel assez onéreux. Rien à faire, le public ne se sent pas concerné par ce genre d'équipement. L'heure du CD-ROM n'a pas encore sonné.

Un détour par le salon : ECTS (European Computer Trade Show)

Dans les années 80, le plus gros salon anglais était le Personal Computer Show, qui avait l'avantage d'être accessible au public, mais les éditeurs ont commencé à le délaisser en 1989 à cause du coût exorbitant de l'emplacement d'un stand. Il a été dépassé en 1990 par l'ECTS, qui est ensuite devenu le principal salon européen du jeu vidéo. L'ECTS se tient lui aussi à Londres, deux fois par an (avril et septembre), mais il est réservé aux professionnels. On y trouve beaucoup d'éditeurs européens, et de nombreux jeux sur Amiga, un ordinateur qui a disparu des salons étasuniens.

Action

Le contraste de la production de jeux d'action entre les années 1991 et 1992 est frappant. 1991 reprend en grande partie les tendances de l'année 1990, avec de nombreuses adaptations d'arcade qui sont principalement l'œuvre des mêmes éditeurs :

— Ocean° adapte **Toki** de TAD et **Smash TV** de Williams.

— U.S. Gold° reste fidèle à Sega (**Shadow Dancer**, **Super Monaco Grand Prix**, **Out Run Europa**, **Alien Storm**, **Bonanza Bros**) et Capcom (**Mega Twins**, **Final Fight**). La très attendue conversion de **Final Fight** n'arrive pas à la cheville de l'original, ce qui n'a surpris personne.

— Les conversions de jeux Atari Games (**Skull & Crossbones**, **Thunderjaws**, **Pit-Fighter**, **Hydra**) réalisées par Tengen sont aussi médiocres que les versions arcade.

— Storm, l'équipe qui a adapté **Ninja Warriors**, convertit en vrac des jeux Technos (**Double Dragon III**, moins hideux mais aussi mauvais que les précédents), Jaleco (**Rodland**), Taito (**Final Blow**) et Leland (**Indy Heat**).

En ajoutant à cette liste quelques conversions éparses d'Activision°, Image Works° et Konami, cela donne une production comparable à celle de 1990. Et pourtant, en 1992, cette production s'effondre : Tengen sort **Rampart** et laisse tomber les micros pour travailler sur consoles, Ocean° se limite à la conversion de **Space Gun** de Taito et Storm à celle de **Big Run** de Jaleco. Quant à U.S. Gold°, ils ne publient que deux adaptations, **G-Loc Air Battle** de Sega et le mythique **Street Fighter II**, fin 1992. Cette dernière est hélas du même tonneau que celle de **Final Fight** : des graphismes pas trop massacrés mais moins animés, une animation plus lente, et une jouabilité désastreuse à cause de l'unique bouton de tir des *joysticks* pour micros. Les conversions décevantes semblent avoir eu raison de la patience du public qui s'est tourné vers d'autres types de programmes, comme les jeux de plates-formes (voir la section suivante). Le même phénomène s'est produit pour les adaptations de films et de séries. En 1991, elles ne manquent pas. Ocean° est responsable du désastreux **Terminator II**, une suite de séquences ratées à mille lieux de l'ambiance du film. Encore plus navrant, **The Godfather : The Action Game** (U.S. Gold°) réduit une illustre trilogie à un simple clone du jeu d'arcade **RoboCop**, beau certes (les graphismes sont signés Pete Lyon, un expert en la matière), mais clone tout de même. Deux nouveaux venus sur micros optent pour cette solution de facilité : le célèbre éditeur japonais Konami, qui adapte les deux coqueluches du moment (**Teenage Mutant Ninja Turtles : The Manhattan Missions**, **The Simpsons Arcade Game**, **Bart's House of Weirdness**), et Disney Software (**Arachnophobia**, **Roger Rabbit : Hare Raising Havoc**, **Dick Tracy : The Crime-Solving Adventure**, **The Rocketeer**). Ils ont fait développer ces jeux par des studios externes ; dans les deux cas, ce n'est pas fameux.



Terminator 2 (Amiga)



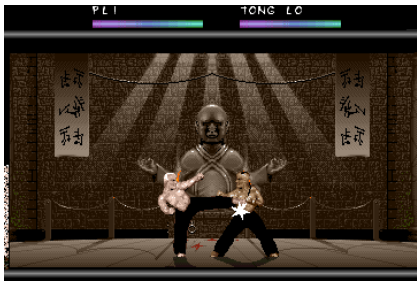
The Godfather (PC)



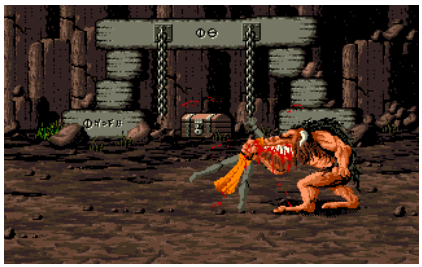
Hare Raising Havoc (PC)

Heureusement, ce genre de pratique tend à se raréfier en 1992, sans toutefois disparaître. Le paysage du jeu d'action sur micros de 1992 est au final radicalement différent de celui de 1989, bien qu'il se base en partie sur les mêmes standards (Amiga et ST). Cela a de bons côtés : la course aux licences s'est enfin calmée, on va désormais avoir affaire à des scénarios originaux et des idées plus approfondies.

En matière de *beat'em up*, les principales sorties ont été mentionnées plus haut, ce n'est pas la peine de revenir dessus tant elles sont médiocres. **WWF Wrestlemania** (1991) et **WWF European Rampage** (1992) d'Ocean° ne valent pas mieux, à moins que l'on aime agiter fébrilement son *joystick* de gauche à droite à chaque empoignade, et encore… La bonne surprise est **Full Contact** (Team 17°, 1991), qui n'a rien à voir avec le film. Les personnages sont énormes, l'animation occupe plusieurs plans de profondeur, et la jouabilité est correcte. Mentionnons aussi **Moonstone** (Mindscape°, 1991), une sorte de cousin de **Golden Axe** qui doit sa renommée à sa violence visuelle : le sang gicle, et les combats se terminent généralement par une décapitation, un empalement ou d'autres exécutions du même acabit. Hommage au groupe de hard-rock éponyme, le rigolo **Motörhead** (Virgin Games°, 1992) offre l'occasion unique de se frotter à des rappeurs et des fans de country et de boire des bières à volonté, ce qui fait oublier la monotonie du jeu.



Full Contact (Amiga)



Moonstone (Amiga)



Motörhead (Amiga)



Dyna Blaster (Amiga)



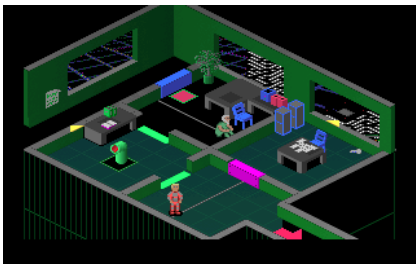
Alien Breed (Amiga)



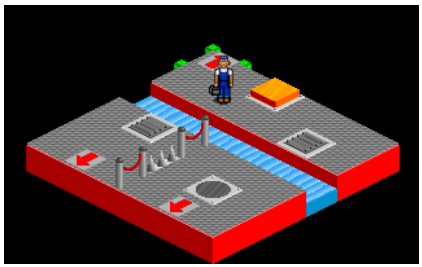
Wreckers (Amiga)

Un terrain encombré par des rochers, quatre joueurs, des bombes : le célébrissime **Bomberman** de Hudson Soft a fait un malheur sur consoles. **Dyna Blaster** (Ubi Soft°, 1992), sa version micro, a les mêmes qualités, y compris le mode multijoueurs grâce à l'adaptateur pour plusieurs *joysticks* offert dans la boîte. Un autre jeu en vue aérienne, inspiré lui par **Gauntlet**, a impressionné le public. Ce n'est pas **Gauntlet III** (U.S. Gold°, 1991), oubliable malgré sa vue en 3D isométrique ; c'est

Alien Breed (Team 17°, 1991). Il est évident que les deux premiers *Alien* ont fourni la matière première du scénario (les monstres sont des répliques exactes de la créature de H.R. Giger). Munitions limitées, bases vastes et reliées par des couloirs étroits, compte à rebours avant la destruction de chaque niveau, voix digitalisées, jeu à deux : il ne manque rien. Le nettoyage de station spatiale peut se poursuivre en 3D isométrique sur **Wreckers** (Audiogenic, 1991), moins brutal et plus subtil. **Last Ninja 3** (System 3°, 1991) a obtenu des notes exceptionnelles dans la presse anglaise pour sa réalisation sur C64, mais il est loin de faire l'unanimité chez les fans, qui lui préfèrent généralement les deux premiers épisodes. Dans **D/Generation** (Minsdcape°, 1991), un facteur du futur se retrouve prisonnier d'un gratte-ciel ultra-sécurisé dans lequel des expériences génétiques ont mal tourné. **D-Generation** ressuscite l'esprit de jeux comme **Crafton & Xunk** ou **Head Over Heels** grâce à ses graphismes fluorescents très typés 80's, ses monstres plus amusants qu'inquiétants et ses salles bourrées de pièges. Du même éditeur, l'usine de **Contraptions** (1992) ne contient pas de monstres, mais des mécanismes à s'arracher les cheveux : boutons à effet temporaire ou permanent, tapis roulants, ascenseurs, outils à ramasser et utiliser.



D/Generation (PC)



Contraptions (PC)



Metal Mutant (PC)

Metal Mutant (1991) est le dernier jeu d'action/aventure de Silmarils°. Le mutant métallique dont il est question peut prendre trois formes : un androïde équipé d'armes à courtes portées et d'un éclair électrique surpuissant, un dinosaure cracheur de feu et doté de quelques gadgets, et un tank capable de tirer dans plusieurs directions. Ces équipements doivent être retrouvés dans les niveaux, ils serviront tous à un moment ou à un autre pour détruire un ennemi ou pour passer un piège. **Metal Mutant** ne manque pas d'humour, notamment ce passage où vous devez passer dans une machine qui vous transforme temporairement en boîte de conserve, suite à quoi vous serez attaqué par… je vous laisse chercher quoi ! **Wizkid** (Ocean°, 1992), de Sensible Software°, est encore plus fou : dans cette pseudo-suite de **Wizball**, on peut projeter des objets sur des papillons, jongler avec des briques, plonger dans un puits et en sortir en inondant les toilettes qui se trouvent au fond. C'est tellement bizarre qu'on ne sait pas toujours ce que le programme attend du joueur. Sûrement le jeu d'action le plus dingue sur micros depuis les délires de Jeff Minter°. Pour avoir de l'action pure sur CPC, il ne faut surtout pas oublier **Xyphoes Fantasy** (Silmarils°, 1991), un jeu français qui représente une véritable prouesse technique : des graphismes en plein écran, quelques combats à la **Barbarian**, le tout compressé à l'extrême sur disquettes. Du jamais vu sur CPC ; en 1991, il était temps !

La production de *shoot'em up* commence à piquer du nez, la lassitude guette. **SWIV** (Storm, 1991) est une suite officieuse de **Silkworm**, cette fois en *scrolling* vertical avec des graphismes plus sombres. L'hélicoptère se déplace latéralement et tire vers le haut, la jeep tourne et tire devant elle. **SWIV** utilise la technique de chargement dynamique introduite dans **Ninja Warriors** : le jeu est



Wizkid (Amiga)



Xyphoes Fantasy (CPC)

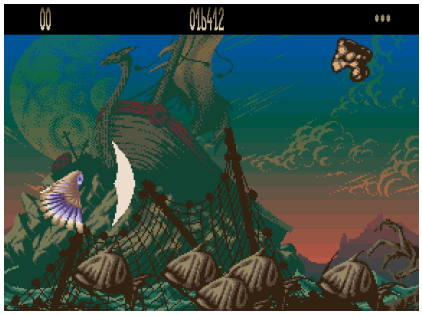


SWIV (Amiga)

constitué d'un seul très grand niveau qui dure près de quarante minutes, le chargement s'effectue en tâche de fond au fur et à mesure de la partie au lieu d'interrompre l'action. Une belle performance, réservée aux plus endurcis. Pour les *scrollings* horizontaux, **Project-X** (Team 17°, 1992) est l'un des jeux les plus représentatifs de la ludothèque Amiga, car son esthétique bleutée et cybernétique et son ambiance sonore sont typiques des démos développées sur cet ordinateur. **Project-X** confirme tout le bien que l'on pouvait penser de Team 17° à la sortie d'**Alien Breed**, la réalisation est impeccable. Il ne lui manque que le jeu à deux, comme dans trop de jeux de cette catégorie. **Agony** (Psygnosis°, 1992) est une autre merveille visuelle, le **Shadow of the Beast** du *shoot'em up* : la chouette qui fait office de mascotte pour Psygnosis° survole des forêts et des mers de toute beauté, les monstres sont étonnants, et la musique d'intro au piano est inoubliable. Du grand art. Toujours sur le thème animalier, dans **Apidya** (Play Byte°, 1992), c'est une guêpe vengeresse qui détruit toute la faune sur son passage (papillons, escargots, taupes). Très joli, mais les âmes sensible ont intérêt a se préparer pour le niveau de l'égout infesté de vers et d'araignées. Le non moins beau **Starush** (Ubi Soft°, 1992) est basé sur les signes du zodiaque. On pourrait ajouter à cette liste **R-Type II** (Activision°, 1991), une bonne conversion d'arcade, **Amnios** (Psygnosis°, 1991), pour son action multidirectionnelle en milieu organique, ou **Cardiaxx** (Electronic Zoo, 1991), pour sa vitesse épuisante qui rappelle **Uridium**, ainsi que quelques autres programmes moins intéressants. Les utilisateurs de PC doivent se tourner vers le *shareware*, pour jouer par exemple à **Overkill** (Epic Megagames°, 1992). **Operation Wolf**, lui, est passé de mode. Un jeu comme **Predator II** (Image Works°, 1991) ne fait plus recette. Le seul qui tente d'innover est **The Terminator : 2029**



Project-X (Amiga)

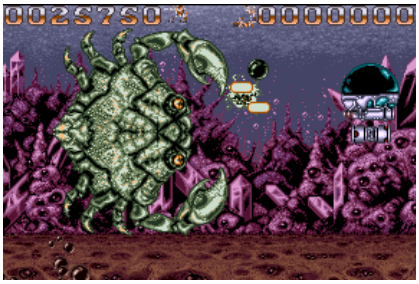


Agony (Amiga)

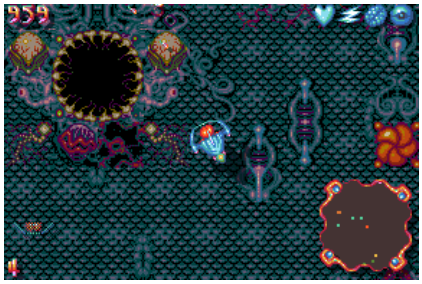


Apidya (Amiga)

(Bethesda Softworks°, 1992) sur PC : on ne se contente pas de tirer à la souris, il faut aussi se déplacer par à-coups, à la manière de **Dungeon Master**, pour se cacher derrière des ruines ou s'approcher des cibles. Ajoutons à cette liste la grosse production qu'est **Inca** (Coktel Vision°, 1992), un jeu étrange qui mélange science-fiction et folklore sud-américain, action et réflexion, séquences de tir en 3D pré-calculée et manipulation d'objets. La réalisation exploite à la perfection les possibilités du mode VGA et de la carte Sound Blaster, mais **Inca** hérite aussi de certains défauts typiques de ce type de mélange, à savoir un manque d'approfondissement des séquences et une durée de vie assez courte.



Starush (Amiga)



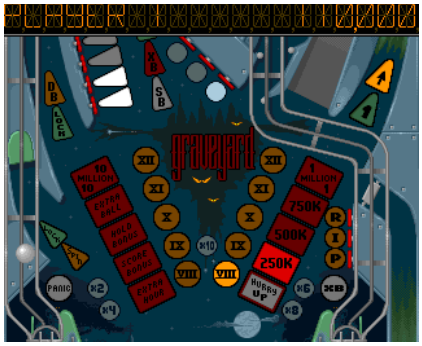
Amnios (Amiga)



The Terminator : 2029 (PC)



Inca (PC)



Pinball Dreams (Amiga)



Pinball Fantasies (Amiga)

L'année 1992 marque le retour en force des flippers sur micro, après quelques années de disette. Ce n'est pas une, mais quatre tables qui sont proposées dans **Pinball Dreams** (21st Century Entertainment°), un logiciel développé par l'équipe suédoise Digital Illusions°. Leur conception est bonne, la bande-son est impeccable, l'inertie de la bille est correcte : il n'en faut pas plus pour que les utilisateurs d'Amiga se jettent dessus. Sorti quelques mois plus tard, **Pinball Fantasies** propose quatre nouvelles tables encore plus belles. Le genre est relancé, il ne s'arrêtera pas de sitôt.

Plates-formes

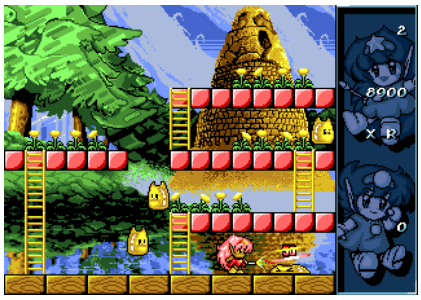
Il n'y a pas de meilleur terme qu' « avalanche » pour décrire l'arrivée en masse des jeux de plates-formes sur micros. On avait bien senti un regain de forme pour cette famille de jeux en 1990, mais ce n'est pas comparable à ce qui suit. De toute évidence, la distribution tardive de la NES, puis le succès de la Megadrive de Sega en Europe y sont pour quelque chose, et la popularité colossale de **Sonic** à partir de l'été 1991 ne fera qu'amplifier le phénomène. À peu près tous les éditeurs européens s'y mettent, on atteint rapidement le rythme de deux à trois nouveautés par mois, presque

toutes influencées par les jeux sur consoles (ce qui n'était pas encore le cas en 1990), sans compter les portages divers et variés. Bien sûr, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous, et l'imagination encore moins. Voici un aperçu aussi représentatif que possible d'une production surabondante.

Les adaptations d'arcade ont fait les frais de ce raz-de-marée. Quelques jeux de plates-formes tirés des bornes d'arcades et des consoles paraissent encore. **Toki** (Ocean°, 1991), **Rodland** (Storm, 1991) et **Parasol Stars** (Ocean°, 1992), la suite de **Rainbow Islands**, sont les meilleurs sur Amiga et ST. Ocean France a aussi réalisé les conversions de **Snow Bros** et **Liquid Kids**, mais leur sortie a été annulée au dernier moment. Sur PC, **Joe & Mac : Caveman Ninja** (Elite°, 1992) est étonnamment bon. On peut y jouer à deux, les niveaux sont beaux, bourrés d'humour et remplis de bonus cachés. Certaines bifurcations laissent le choix entre deux niveaux, on peut ainsi rejouer plusieurs fois en changeant de parcours. Une belle réussite sur une machine qui manquait de vrais jeux d'arcade. Des rumeurs faisaient état de la possible arrivée de Mario et Sonic sur micros. Elles ont vite été démenties, Nintendo et Sega tiennent à garder pour eux leurs poules aux œufs d'or. Nintendo a néanmoins accepté de vendre une licence pour Mario dans le cadre de logiciels éducatifs uniquement, licence qui sera accordée à Interplay° (**Mario Teaches Typing**) et Mindscape° (**Mario Is Missing** et quelques autres). Un projet identique semble avoir été évoqué pour Sonic, sans suite. À défaut des mascottes de Sega et Nintendo, on se contente donc de celle de NEC et sa PC-Engine. **B.C. Kid** (Ubi Soft°, 1992) est aussi bon sur Amiga que sur consoles, le petit homme préhistorique aux coups de boule dévastateurs est toujours aussi amusant. Hélas pour lui, la concurrence est rude.



Toki (Amiga)



Rodland (Amiga)



Joe & Mac : Caveman Ninja (PC)



B.C. Kid (Amiga)



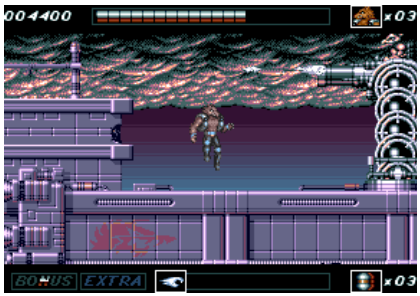
Chuck Rock (Amiga)



Premiere (Amiga)

Après avoir contribué au renouveau du genre, Core Design° a du mal à assurer la succession de

Rick Dangerous. Parmi leurs sorties, on peut surtout retenir **Chuck Rock** (1991), l'homme préhistorique bedonnant qui donne des coups de ventre sur les dinosaures de passage (oui, la préhistoire est à la mode, et ce n'est pas fini). **Chuck Rock** n'est pas passé inaperçu grâce à son humour pas très fin, tout particulièrement le passage où il faut passer entre les pattes arrière d'un diplodocus en évitant ses déjections ! **Premiere** (1992) offre des graphismes à la **Dragon's Lair** proches d'un dessin animé et une action sur deux plans, **Wolfchild** (1992) est plus japonais dans le style graphique et plus sombre, **Doodlebug** (1992) plus naïf et gentillet, mais aucun ne propose du neuf. Ocean° continue de nous infliger des adaptations de films de qualité moyenne. **The Addams Family** (1992) est la meilleure, faute d'être la plus inventive. **Lethal Weapon** (1992) est plaisant, **Hudson Hawk** (1991) et **Cool World** (1992) sont parfaitement oubliables. Le très attendu **The Simpsons : Bart vs The Space Mutants** (1991) contient un premier niveau intéressant avec beaucoup d'utilisations d'objets, mais la suite sombre dans la banalité, et la maniabilité est discutable. Le reste de leur production, comme **Elf** (1991), est un peu meilleur. Comme toujours, Psygnosis° sort des logiciels visuellement exceptionnels : **Leander** (1991) et **Ork** (1991) sont un régal pour les yeux. **Shadow of the Beast III** (Psygnosis°, 1992), plus orienté plates-formes, est une bonne conclusion pour la série. Les graphismes sont toujours aussi beaux, et il faut réfléchir un peu pour comprendre comment passer certains obstacles.



Wolfchild (Amiga)



Doodlebug (Amiga)



The Addams Family (Amiga)



The Simpsons (Amiga)



Leander (Amiga)



Shadow of the Beast III (Amiga)

Après le *shoot'em up* et le sport futuriste, les Bitmap Brothers° s'avancent à leur tour sur ce terrain nouveau pour eux en écrivant non pas un mais deux jeux. **Gods** (Renegade°, 1991) tire son histoire et ses décors de la mythologie grecque. Graphiquement, les Bitmap Brothers° n'ont plus rien à prouver, les textures et les monstres sont splendides. Il ne faut pas se fier aux apparences de brute sans cervelle du héros, **Gods** est un jeu de plates-formes intelligent. Quelques objets peuvent être achetés puis stockés dans l'inventaire pour être utilisés plus tard. Les monstres, stupides au

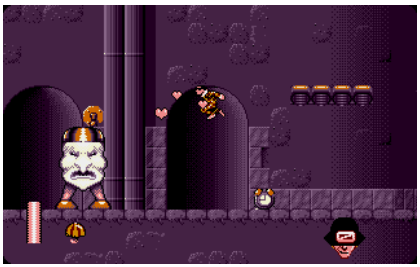
début, attaquent ensuite de manière plus agressive, certains volent les bonus qu'ils trouvent (ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose si le bonus est hors de portée). Les niveaux sont parsemés de leviers et boutons dont l'effet n'est pas toujours évident, une combinaison d'actions peut même faire apparaître une gemme. Si on termine un niveau très rapidement ou si on traîne trop, le programme offre parfois un bonus pour féliciter ou aider le joueur. On ne fait pas le tour de **Gods** en quelques parties. Son seul défaut notable est la maniabilité un peu trop rigide : le héros saute toujours vers l'avant et ne peut pas tirer en se baissant. Quelques mois plus tard, c'est **Magic Pockets** (Renegade°, 1991) qui transforme l'essai. Point de héros musclé ici, mais un gamin qui cumule tous les clichés du jeune branché : lunettes noires, casquette à l'envers, poses décontractées. La qualité de la conception des niveaux rejoint celle de **Gods**, avec beaucoup de passages secrets, et un système de bonus qui augmente leur puissance lorsque l'on prend des risques. En lançant de gros projectiles au bon moment et en se roulant en boule pour frapper les ennemis momentanément immobilisés, on peut obtenir des bonus très intéressants comme un casque-laser. Dans chaque monde, il faut retrouver un jouet, ce qui donne lieu à la fin à une petite épreuve qui change des traditionnels boss (course de vélos, combat de boxe). Il y a plein de petites idées sympathiques, comme les chewing-gums qui élèvent le gamin dans les airs. Bref, un joli doublé. Autre exemple de jeu intelligent, **Harlequin** (Gremlin°, 1992) fait fortement penser à **Weird Dreams**, mais un **Weird Dreams** qui serait jouable et intéressant. Le personnage n'est pas facile à prendre en main, certains sauts sont un peu pénibles à réaliser, mais le jeu en vaut la chandelle. De plus, il y a une option de sauvegarde, trop souvent oubliée dans ce type de programme mais bien pratique au vu de la richesse des niveaux. Dans deux de leurs autres jeux, Gremlin° s'inspire des jeux japonais. **Switchblade II** (1991) diffère nettement du premier épisode par un look encore plus manga et une action plus énervée. **Zool** (1992) surfe de toute évidence sur la vague **Sonic**, l'accroche publicitaire était d'ailleurs « mauvaise nouvelle pour les hérissons ». Ce ninja de l'espace qui ressemble à une fourmi mais n'en est pas une court très vite, certes, mais sa légèreté et son inertie le rendent difficile à



Gods (Amiga)



Magic Pockets (Amiga)



Harlequin (Amiga)



Switchblade II (Amiga)



Zool (Amiga)



Turrican II (Amiga)

contrôler, et les niveaux ne sont pas construits pour profiter de cette vitesse, alors à quoi bon ? **Zool** est un des rares jeux sponsorisés de l'époque, en l'occurrence par Chupa Chups qui décore tout le premier monde et offrait une sucette dans certaines boîtes. À la même époque, on pouvait aussi se procurer **McDonaldLand** (Virgin Games°), preuve s'il en était que le jeu de plates-formes est une affaire juteuse.

En vrac, chez les autres éditeurs, il y a d'abord des suites de jeux à succès : **Turrican II** (Rainbow Arts°, 1991), aussi solide que son prédécesseur, **Nebulus 2 : Pogo a gogo** (21st Century Entertainment°, 1991), pas inoubliable, et **James Pond II : Robocod** (Millennium°, 1991), qui bénéficie de graphismes très améliorés proches de ceux des Bitmap Brothers°. L'agent James Pond est maintenant équipé d'une armure mécanique qui lui permet de s'étirer en hauteur pour s'accrocher aux plates-formes élevées. Une très bonne idée pour un jeu fort attachant. Toute aussi élastique, la boule de gelée de **Putty** (System 3°, 1992) peut s'aplatir pour absorber un ennemi, ou s'étirer dans tous les sens pour atteindre d'autres plates-formes, le tout dans une ambiance cartoonesque. Parmi les autres nombreux logiciels du genre, on peut citer rapidement **First Samurai** (Image Works°, 1991), le très mignon **Fire & Ice** (Renegade°, 1992) de Graftgold°, **Lionheart** (Thalion°, 1992), et **Assassin** (Team 17°, 1992), inspiré ouvertement de **Strider** mais bien mieux réalisé. La plupart des jeux présentés jusqu'ici existent sur Amiga, souvent sur ST, plus rarement sur PC ou 8 bits, et lorsque cette version existe, elle est toujours inférieure à la version Amiga. Les utilisateurs de PC peuvent cependant compter sur les auteurs de *shareware* : **Duke Nukem** (Apogee°, 1991) et **Jill of the Jungle** (Epic Megagames°, 1992) sont eux aussi techniquement en dessous des jeux Amiga, mais l'intérêt et la durée de vie sont bien là. La nouvelle trilogie **Commander Keen** (Apogee°, 1991) est quant à elle bien plus jolie que la précédente. Les



James Pond II : Robocod (Amiga)



Putty (Amiga)



Fire & Ice (Amiga)



Lionheart (Amiga)



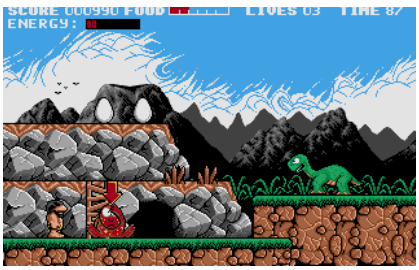
Assassin (Amiga)



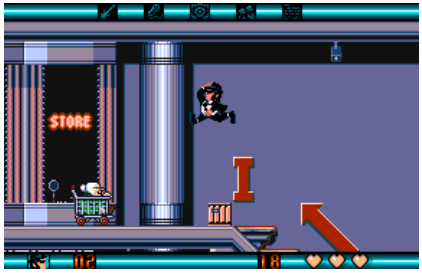
Commander Keen 4 (PC)

graphismes sont encore un peu enfantins, mais ils dégagent un certain charme.

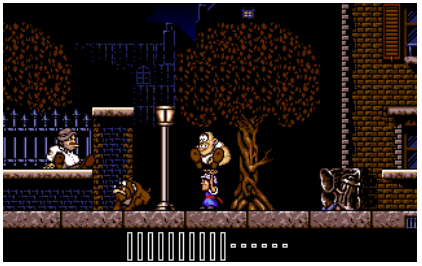
Les jeux français ont été réservés pour la fin. L'éditeur le plus prolifique est Titus°, qui a troqué ses jeux de course contre des jeux de plates-formes de bien meilleure qualité. Le titre de **Prehistorik** (1991) annonce la couleur : un homme des cavernes doit trouver de la nourriture pour sa tribu. Comme dans **Rick Dangerous**, les sauts qu'il fait sont petits et nécessitent souvent un placement au pixel près. Très amusant, avec un grand nombre de grottes à fouiller, **Prehistorik** est un premier pas encourageant pour Titus°. Peu de temps après arrive **The Blues Brothers** (1991). L'adaptation est aussi peu imaginative qu'un jeu Ocean°, mais on y trouve de bonnes idées, parmi lesquelles le moyen de défense : les caisses que l'on peut ramasser et lancer. Ces caisses deviennent plus rares dans les niveaux supérieurs, il faudra les utiliser avec parcimonie car elles ne servent qu'une fois. De plus, quand on en tient une, on ne peut plus se baisser. Autre point appréciable : le jeu à deux. Après ces deux réussites, on attendait la suite avec curiosité. C'est donc avec une certaine stupéfaction que l'on apprit que Titus° avait acquis la licence de la chanson *La Zoubida* qui trônait alors au sommet du Top 50. Lagaf' en jeu vidéo ? Pourquoi pas Licence IV, pendant qu'on y est ? Trêve de sarcasmes, **Les Aventures de Moktar : la Zoubida** (1991) est un fort bon successeur de **The Blues Brothers**, avec de nombreuses améliorations dans l'interaction avec les objets. Ce ne sont plus seulement des caisses, mais aussi des balles, des tessons, des bonbonnes que l'on peut jeter. Certains objets peuvent être réutilisés infiniment (les balles), d'autres servent à se déplacer (skateboard), la balle rebondit et permet d'atteindre les plates-formes en hauteur. On peut même essayer de saisir un ennemi par derrière pour le lancer sur ses collègues, mais cette manœuvre est assez périlleuse. Les différentes scènes du jeu ont ce caractère franchouillard pas déplaisant que l'on croyait disparu des jeux vidéo depuis la fin de l'ère des 8 bits, ses **Billy la Banlieue** et autres **Marche à l'ombre** : la banlieue, le métro, les catacombes, le Maghreb. Un regret toutefois : les codes d'accès pour ne pas avoir à tout recommencer sont parfois cachés dans des endroits trop difficiles d'accès. **Les Aventures de Moktar** sera distribué à l'étranger sous le titre **Titus the Fox** avec la mascotte de Titus° comme héros, car, fort heureusement, *La Zoubida* n'a pas traversé les frontières françaises. Dernier de la liste pour Titus°, **Super Cauldron** (1992) n'a de rapport avec **Cauldron** que le titre et le thème de la sorcellerie. Microïds° s'y met aussi avec **Nicky Boom** (1992) : ce n'est pas un échec, mais le mutisme du personnage principal le rend peu attachant, et les graphismes lorgnent un peu trop du côté des jeux Psygnosis° sans être aussi beaux. Loriciel° sort **Baby Jo in : Going Home** (1991), mignon mais moyen, et l'impressionnant **Jim Power in Mutant Planet** (1992), aussi bien réalisé que ses concurrents allemands. **Jim Power** peut être affiché en anaglyphes pour être joué en relief à l'aide des lunettes offertes avec le logiciel. Bonne nouvelle pour les utilisateurs de PC : les développeurs français ne les négligent pas.

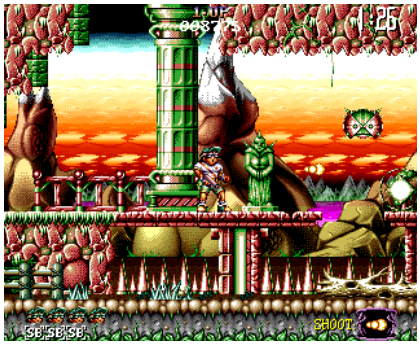


Prehistorik (PC)

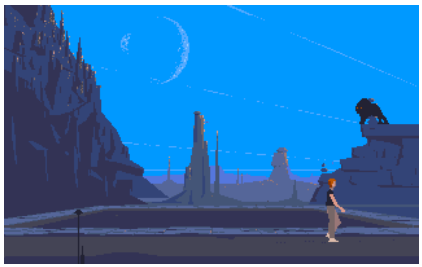


The Blues Brothers (Amiga)


Les Aventures de Moktar (Amiga)



Jim Power (Amiga)



Another World (Amiga)



Flashback (Amiga)

Pour terminer, c'est aussi la succession de **Prince of Persia** que les Français préparent. À la rentrée 1991, les premières images d'**Another World** (Delphine Software°) sont diffusées dans la presse. Le scénario est simple : un jeune physicien appelé Lester Chaykin est projeté dans une dimension parallèle à la suite d'une expérience qui a mal tourné. **Another World** renoue avec la tradition des jeux intégralement réalisés par un seul auteur, tradition que l'on pensait révolue avec la suprématie des micros 16 bits. Éric Chahi° l'a conçu à 90 %, du scénario à la programmation en passant par la jaquette, à l'exception de la bande-son. Pour le graphisme des personnages, il utilise la technique vectorielle, moins gourmande en espace-disque que des *sprites*. Les animations sont pourtant aussi réalistes et coulées que celles de **Prince of Persia**, si ce n'est plus. Là où **Another World** est révolutionnaire, c'est qu'il rompt avec tous les usages en vigueur dans les jeux de plates-formes, et même d'action. On n'y trouve pas de bonus posés par on ne sait qui, de plates-formes qui flottent par l'opération du Saint-Esprit, de changement de décors brusques, ni même de score ou de barre d'énergie. Les paysages et les situations rencontrées sont crédibles, leur profondeur ainsi que les différents plans sont souvent saisissants. À de nombreuses occasions, des scènes intermédiaires parfaitement intégrées au jeu développent l'histoire. Tout cela confère à **Another World** une ambiance et une âme que l'on ne trouve dans aucun autre jeu d'action. Le seul reproche couramment formulé à son égard est sa durée de vie un peu juste. Sur tous les autres plans, **Another World** est un monument du jeu vidéo français. Après le départ d'Éric Chahi°, Delphine Software° va se baser sur son travail pour développer **Flashback** (1992), en utilisant un synopsis calqué sur celui d'*Invasion Los Angeles* de John Carpenter. Après avoir découvert que certains terriens sont des extraterrestres déguisés, le chercheur Conrad B. Hart a juste le temps d'enregistrer sa mémoire dans un holocube avant d'être kidnappé par les extraterrestres. **Flashback** suit une ligne plus conventionnelle qu'**Another World** : niveaux bien distincts, plates-formes à escalader, objets à ramasser. L'animation a encore gagné en fluidité et en vitesse, c'est un plaisir absolu d'effectuer des roulades, de dégainer et de tirer. Intrigue rondement menée, difficulté réglable et bien dosée, maniabilité impeccable : **Flashback** est au moins aussi bon qu'**Another World**.

Action / stratégie 3D

Un programme comme **Midwinter** ne pouvait pas rester sans suite. **Midwinter II : Flames of Freedom** (Rainbird°, 1991) va plus loin dans toutes les directions. Tout d'abord, on ne dirige pas un

personnage prédéfini, on crée sa personnalité à travers plusieurs critères (charisme, force, endurance), ainsi que son visage. Ensuite, au lieu de se limiter à une grande île, il faut organiser la résistance sur un archipel au climat tempéré qui en compte une quarantaine, en accomplissant un maximum de missions, à raison d'une par île. Chaque île a son contact, ses protagonistes dont certains sont des traîtres, sa géographie, ses objectifs et sous-objectifs. Pour se déplacer, on a l'embarras du choix : il y a maintenant vingt-deux véhicules, que ce soit dans les airs (avion, montgolfière), sur terre (jeep) ou en mer (sous-marin). Pour certains, **Midwinter II** se disperse un peu trop, et la petite taille des îles n'autorise pas des stratégies aussi complexes que **Midwinter**. Cela reste une affaire de goût. Mike Singleton° revient en 1992 avec **Ashes of Empire** (Mirage), un programme inspiré par la chute des régimes communistes en Europe de l'est. Le jeu mélange à nouveau pilotage de divers véhicules, diplomatie et stratégie, avec pour enjeu la pacification de plusieurs territoires en plein chaos politique. Dans la même famille, **Hunter** (Activision°, 1991) offre une liberté totale dans la manière de résoudre les missions. Il est entièrement en 3D, même à l'intérieur des bâtiments. **Stunt Island** (Disney Software, 1992), le dernier logiciel de The Assembly Line°, joue quant à lui dans une toute autre division. Ce n'est pas un simulateur de combats, mais de cascades aériennes. Fraîchement arrivé sur une île qui sert de lieu de tournage, vous avez une liste de cascades à réaliser. Le choix d'appareils disponibles est digne de **Midwinter II** : avions de chasse, de ligne, bombardiers, biplans, montgolfière, parachute. Les cascades sont souvent basées sur un atterrissage périlleux (sur un pont, un train en marche, le sommet d'un immeuble avec les gaz coupés), mais cela peut aussi être un décollage pendant un bombardement. Réussir une cascade ne suffit pas : il faut ensuite passer à la salle de montage pour créer son propre film. L'interface permet de placer les caméras n'importe où, de découper et de monter les séquences assez facilement. Il n'y a plus qu'à projeter le film au public du studio. Les cascades prédéfinies ne vous conviennent pas ? Qu'à cela ne tienne, préparez votre décor, tournez votre cascade, montez-la. Vous pourrez ensuite copier le film à des amis. Le pilotage est extrêmement simple et accessible aux débutants, la réalisation est très bonne, avec un ombrage de Gouraud sur les objets 3D. **Stunt Island** est un excellent stimulant pour la créativité qui ne se prend pas trop au sérieux. On n'oublie



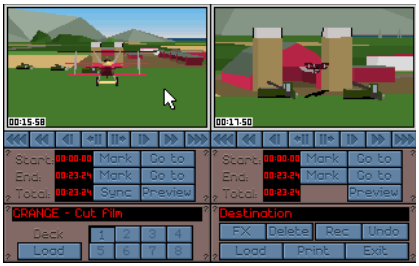
Midwinter II (Amiga)



Ashes of Empire (PC)



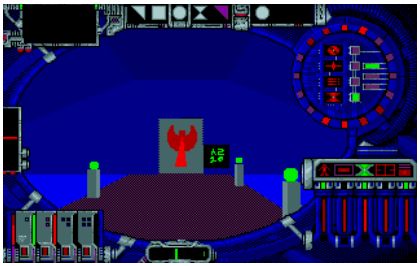
Hunter (Amiga)



Stunt Island (PC)



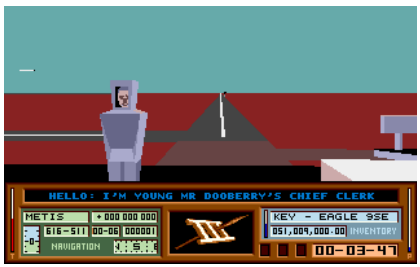
Trex Warrior (ST)



Cybercon III (Amiga)

pas de sitôt une mission de pilotage de canard qui consiste à pondre un œuf en plein vol sur une voiture de police pour provoquer un carambolage !

En matière de combat spatial en 3D surfaces pleines, l'Amiga et le ST ont quelques programmes intéressants à proposer. **The Killing Cloud** (Image Works°, 1991) contient plusieurs missions de capture de malfrats dans un San Francisco couvert d'une brume toxique. C'est sa scène de torture qui a fait parler de lui : après chaque arrestation, il fallait faire parler le suspect en lui infligeant des décharges électriques. Cette scène a fait de tels remous que c'est Robert Maxwell lui-même, le propriétaire de Mirrorsoft°, qui a demandé à la faire supprimer. À la place, on doit négocier des remises de peine avec l'avocat du suspect. **Trex Warrior** (Thalion°, 1991) est un bon jeu de combats de vaisseaux dans une arène. **Cybercon III** (U.S. Gold°, 1991), de The Assembly Line°, est un labyrinthe en 3D du même acabit qu'**Infestation**. **Mercenary III : The Dion Crisis** (Novagen, 1991) clôt brillamment la trilogie **Mercenary**, sans faire de concession sur la liberté d'action. **A.G.E.** (Tomahawk°, 1991), la suite de **Galactic Empire**, est moins vaste mais plus esthétique. L'événement de l'année 1991 reste toutefois la sortie de **Wing Commander II : Vengeance of the Kilrathi** (Origin°) sur PC. Les graphismes sont meilleurs, les ennemis plus intelligents, la bande-son tire profit de la Sound Blaster (une extension permet d'entendre des voix digitalisées), et le scénario est plus élaboré, avec plusieurs rebondissements. **Wing Commander** était superbe, **Wing Commander II** est plus spectaculaire que jamais et consacre le PC comme machine de jeu la plus puissante du moment. Pour se consoler, les utilisateurs de ST et d'Amiga espéraient beaucoup d'**Epic** (Ocean°, 1992), un jeu développé depuis plus de trois ans par DID° qui s'annonçait comme un gros rival de la saga d'Origin°. Hélas, quoiqu'en aient dit les critiques souvent exagérément flatteuses, le délai de trois ans ne se voit pas dans ce programme qui ressemble à une suite de **F-29 Retaliator** dans l'espace. Certes, les objets en 3D sont jolis, mais il n'y a que six missions, et le scénario est aussi banal que celui de n'importe quel *shoot'em up*. Pour faire patienter leur éditeur, DID° a programmé dans l'intervalle **RoboCop 3** (Ocean°, 1991). Ce choix de licence était malheureux, le film est sorti avec un an de retard suite à la faillite d'Orion Pictures. Heureusement, le jeu est plus inventif que les adaptations habituellement peu inspirées d'Ocean°. Il alterne courses-poursuites en voiture ou en jetpack et interventions dans des bâtiments, pour se terminer sur un combat extrêmement difficile contre un ninja-cyborg.



Mercenary III (Amiga)



Wing Commander II (PC)


Epic (ST)

La nouvelle révolution du jeu d'action en 3D vient du studio texan id Software°. L'un des programmeurs de l'équipe, John Carmack°, a en effet commencé à développer son propre moteur 3D. Le premier titre qui l'utilise, **Hovertank** (Softdisk, 1991), en montre à la fois le potentiel et les limites : ce n'est pas un vrai jeu en 3D, comme l'était **Total Eclipse**. On ne peut pas lever le regard ou changer d'altitude. **Hovertank** n'est qu'une variante de **Gauntlet** en vision subjective, avec un



RoboCop 3 (Amiga)



Hovertank (PC)



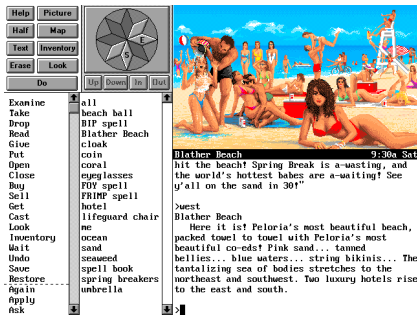
Wolfenstein 3D (PC)

sol et un plafond bien plats et des murs nus. Les personnages sont en graphisme *bitmap* zoomé, comme dans **Wing Commander** ou, encore plus tôt, **Sleeping Gods Lie** (Empire, 1989), un jeu de rôle très moyen qui n'avait pas marqué les mémoires. Dans **Catacomb 3-D** (Softdisk, 1991), le moteur applique des textures sur les murs. C'est déjà plus joli, et l'animation n'en souffre pas. C'est dans **Wolfenstein 3D** (Apogee°, 1992), un jeu développé par id Software° pour leur propre compte, que ce moteur montre toute sa puissance. **Wolfenstein 3D** est un hommage à **Castle Wolfenstein**, l'ancêtre des jeux de labyrinthes sur Apple II. Le jeu est découpé en six missions dans des châteaux et des forteresses nazies de neuf étages. Ce sont des bataillons entiers de la *Wehrmacht* qu'il faudra exterminer au couteau, au pistolet ou à la Gatling, des SS aux meutes de bergers allemands, jusqu'à Adolf Hitler lui-même à la fin de la troisième mission. Les programmeurs n'ont pas fait dans la dentelle : les murs sont tapissés de portraits du Führer ou de croix gammées, certaines salles contiennent des squelettes de prisonniers. Pas de fascination déguisée pour le nazisme ici, les Américains ont simplement moins de complexes à représenter des nazis dans leurs divertissements que les Européens (il n'y a qu'à voir la série des *Indiana Jones* ou le *comic The Rocketeer*). Techniquement, **Wolfenstein 3D** est impressionnant : sur un 386, l'animation est d'une souplesse irréprochable. Il faut une carte-son pour apprécier vraiment le jeu : les cris des SS et le fracas métallique des portes, tout en stéréo, sont des facteurs supplémentaires de stress. **Wolfenstein 3D** combine ainsi l'intensité des *shoot'em up* et l'angoisse des labyrinthes de **Dungeon Master**, les énigmes en moins. La durée de vie est assurée par les quatre niveaux de difficulté et le grand nombre de salles secrètes de chaque étage. Vendu sous forme de *shareware*, **Wolfenstein 3D** se diffuse à vitesse grand V aux États-Unis. En France, à cause de ce mode de diffusion peu courant (ou de son sujet sulfureux ?), il ne peut récolter qu'un succès d'estime, mais les copies pirates prolifèrent. En Allemagne, comme la plupart des jeux violents ou guerriers, il est « mis à l'index » par le BPjS (*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften*, bureau fédéral des écrits dangereux pour la jeunesse) quelques mois après sa sortie, ce qui signifie : aucune promotion, annonce ou mention écrite sous quelque forme que ce soit, aucune mise en rayon autorisée, achat possible uniquement en boutique, à la demande, pour les adultes – soit à peine moins qu'une interdiction pure et simple.

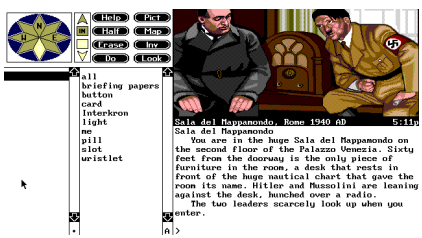
Aventure

Infocom° est mort, Magnetic Scrolls° ferme boutique, **Demoniak** (Palace Software°, 1991) et **Suspicious Cargo** (Gremlin°, 1991) ne suscitent qu'indifférence, les jeux de Harald Evers (**Die Kathedrale** et **Hexuma**, tous deux publiés par Software 2000) sont réservés au marché allemand.

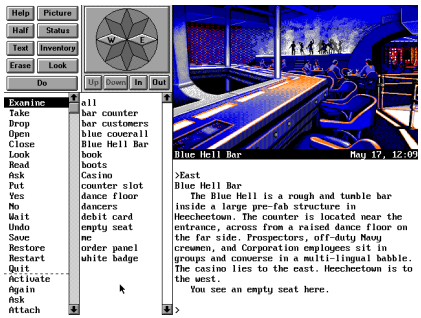
Pratiquement tout le marché mondial du jeu d'aventure est occupé par les interfaces graphiques. Tout ? Non, un petit éditeur résiste encore et toujours à l'envahisseur. Grâce à Legend°, le jeu d'aventure textuel n'est pas tout à fait mort. On peut donc se régaler des deux nouvelles aventures d'Ernie Eaglebeak, **Spellcasting 201 : The Sorcerer's Appliance** (1991) et **Spellcasting 301 : Spring Break** (1992), encore meilleures que la première. **Timequest** (1991) est une enquête temporelle très bien menée, avec plusieurs énigmes basées sur des altérations du passé pour modifier le futur. Enfin, **Gateway** (1992) est une adaptation assez libre du roman de Frederik Pohl. Voilà les derniers représentants des analyseurs de syntaxes. Le reste de la production est piloté par des icônes et des menus, avec des conséquences pas toujours bienvenues.



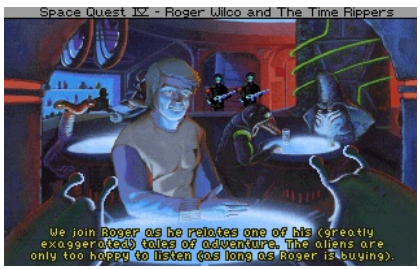
Spellcasting 301 (PC)



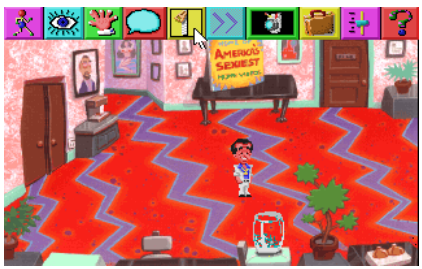
Timequest (PC)



Gateway (PC)



Space Quest IV (PC)



Leisure Suit Larry 5 (PC)



Police Quest III (PC)

1991 est sans aucune contestation possible l'année Sierra°. L'éditeur californien accommode sa nouvelle interface inaugurée dans **King's Quest V** à toutes les sauces. Tout d'abord, le premier épisode de chacune de leurs sagas ressort dans une version complètement rénovée, avec cette interface, ainsi que des graphismes en VGA et du son de meilleure qualité. Ces versions sont magnifiques, mais les cinq commandes disponibles restreignent les interactions possibles. Ne pas pouvoir essayer des commandes salaces pour tester les réactions du programme fait perdre à **Leisure Suit Larry** un peu de son charme. En deux ans, les nouveaux épisodes des sagas Sierra° se succèdent. Chronologiquement, **Space Quest IV** (1991) sort en premier. Menacé par des sbires de Sludge Vohaul, Roger Wilco est projeté dans le futur. Plus précisément dans **Space Quest XII** ! Ses péripéties le ramèneront dans **Space Quest X**, puis dans le premier **Space Quest** en 16 couleurs, dans lequel son apparence en 256 couleurs lui vaudra des sarcasmes. Comme dans la plupart des Sierra°, les morts et blocages sont courants, et le moteur SCI avait tendance à planter sur certains PC, mais **Space Quest IV** est de l'avis général l'apogée comique de la série. Ce n'est pas le cas de **Leisure Suit Larry 5** : l'intrigue qui mêle espionnage (pour Patti) et voyage à la recherche de pin-ups (pour Larry) s'éloigne sensiblement des thèmes de prédilection de la série, le scénario est court, les interactions trop peu nombreuses ou agaçantes (telles ces interminables séances de poker

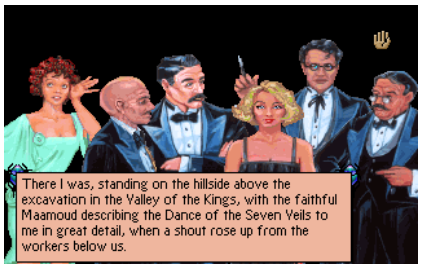
électronique pour gagner de l'argent) montrent les limites de la nouvelle interface. C'est d'autant plus regrettable que les graphismes aux décors distordus sont un enchantement pour les yeux. Au fait, ne cherchez pas de **Leisure Suit Larry 4** : tout comme il n'y eut jamais (jusqu'en 1986) d'album 5 de *Gaston Lagaffe*, il n'y a pas eu et il n'y aura jamais de **Leisure Suit Larry 4** ! En raison de l'investissement moindre de Jim Walls, Mark Crowe° et Jane Jensen° ont dû prendre le relais pour boucler l'écriture de **Police Quest 3** (1991), d'où un scénario plus noir qu'à l'accoutumée, très bien mis en valeur par les graphismes digitalisés. **Conquests of the Longbow** (1991) succède à **Conquests of Camelot**, avec Robin des bois dans le rôle principal. **EcoQuest** (1991) s'adresse aux plus jeunes afin de les sensibiliser au recyclage et à la préservation de la faune. Malgré sa réalisation irréprochable, **The Dagger of Amon Ra** (1992), la deuxième aventure de Laura Bow, est une déception relative. Le moteur d'analyse de performance est remplacé par un simple questionnaire identique à celui de **Maupiti Island**, et l'intrigue est une fois de plus un prétexte à des meurtres en série, avec toutefois un rebondissement en fin de journée : Laura est poursuivie par le tueur. Il faut donc lui échapper en le retardant ou en se cachant plusieurs fois. Stressant à souhait ! **Quest for Glory III** (1992) est considéré comme le moins bon de la série, tandis que **King's Quest VI** conclut l'année 1992 en beauté ; la collaboration avec Jane Jensen° pour l'écriture du scénario a été bénéfique. Et ce n'est pas tout ! Il faut aussi prendre en compte les jeux de Dynamix°, que Sierra° a acheté en 1990. Comme **Dragon's Lair**, **The Adventures of Willy Beamish** (1991) imite la technique des celluloïds pour ressembler à un cartoon. Le jeune et turbulent Willy Beamish souhaite participer à la compétition de jeux vidéo Nintari, mais ses résultats scolaires ne sont pas fameux. Il faut donc trouver un équilibre entre les devoirs, l'entraînement sur consoles et les tâches ménagères. Original et amusant au début, le scénario dévie de façon impardonnable vers le sempiternel schéma « allons délivrer untel des griffes du grand méchant », avec des personnages aussi caricaturaux que dans un film Disney. **Heart of China** (1991) est une superproduction à l'américaine localisée dans l'Asie des années 30. On passe d'un protagoniste à l'autre selon les chapitres de l'histoire, et on aura l'occasion de piloter un tank ou de se battre dans un train. L'interface est à peu près identique à celle de **Rise of the Dragon**, mais le style *comics* a été



Conquests for the Longbow (PC)



EcoQuest (PC)



The Dagger of Amon Ra (PC)



King's Quest VI (PC)



The Adventures of Willy Beamish (PC)



Heart of China (PC)

remplacé par des décors peints à la main et des acteurs remarquablement digitalisés. Cette beauté a un prix : la linéarité. Il y bien quelques embranchements qui mènent à plusieurs fins, mais ces embranchements sont tellement explicites que l'on se sent guidé en permanence. Au lieu de se promener et d'enquêter librement, on doit souvent suivre un enchaînement d'actions précises, parfois assez illogiques et frustrantes.

À l'instar de Sierra°, LucasArts° (le nouveau nom de Lucasfilm Games°) a mis à jour son moteur SCUMM : le nombre de commandes passe de douze à neuf et les noms des objets de l'inventaire sont remplacés par des icônes. Les graphismes sont désormais en VGA 256 couleurs et la bande sonore est renforcée par le système iMUSE : la musique peut varier lorsqu'un événement particulier se produit, et les dernières mesures d'une musique se fondent avec les premières d'une autre lorsqu'on change de scène. Le premier jeu bénéficiant de cette refonte est **Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge** (1991). C'est un Guybrush Threepwood plus mûr et expérimenté mais encore maladroit que l'on retrouve dans une mauvaise posture : non seulement il s'est fait dépouiller de toutes ses richesses, mais sa vantardise a provoqué la résurrection de son ennemi juré, LeChuck. Plusieurs personnages-clés du premier épisode sont de la partie dans cette suite plus sombre qui n'hésite pas à flirter avec le morbide et l'occultisme vaudou. Les scènes mythiques ne manquent pas : création d'une poupée vaudou, danse des squelettes, concours de crachats. Les graphismes ont une texture de peinture à l'huile séduisante, et les musiques sont tout simplement exceptionnelles. De plus, la fin abracadabrante qu'a choisie Ron Gilbert° donne plusieurs niveaux de lecture au scénario et éclaircit la signification des incohérences et anachronismes de **The Secret of Monkey Island**. Moins d'un an plus tard sort **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, de Hal Barwood et Noah Falstein. Le scénario inédit, centré sur la légende fascinante de l'Atlantide, aurait pu faire l'objet d'une adaptation cinématographique, bien qu'il suive trop fidèlement la trame des premier et troisième volets de la série. Le jeu reprend la formule gagnante d'**Indiana Jones and the Last Crusade** (aventure, action, combat, labyrinthes) avec une innovation importante. À un moment précis de l'intrigue, le programme propose trois orientations, un peu à la manière des **Quest for Glory** : action (plus de courses et de combats), aventure (plus d'énigmes et d'objets) ou coopération avec Sophia Hapgood, l'historienne et magnétiseuse qui aidera le professeur Jones à localiser l'Atlantide. Exceptionnel de par ses graphismes plus léchés que ceux de **Monkey Island 2**, sa bande-son envoûtante, son scénario solide et ses énigmes logiques, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** est considéré par beaucoup comme très largement supérieur au quatrième épisode sorti au cinéma en 2008. Moins médiatisé que LucasArts°, Access Software° progresse à un rythme plus lent. **Martian Memorandum** (1991) est la deuxième enquête de Tex Murphy. Les séquences de pilotage ont été supprimées, les graphismes sont du même niveau que ceux de **Countdown**. La



Monkey Island 2 (PC)



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (PC)



Martian Memorandum (PC)

principale nouveauté est le système d'aide intégré, bien pratique lorsque l'on est bloqué dans un cul-de-sac ou en cas de mort à répétition. **Amazon : Guardians of Eden** (1992) est une aventure dans la jungle amazonienne des années 50.

Plusieurs éditeurs américains essayent d'imiter la recette de Sierra° et LucasArts° (icônes, souris, personnages visibles à l'écran), avec plus ou moins de bonheur. Parmi les réussites, **Star Trek : 25th Anniversary** (Interplay°, 1992) respecte parfaitement l'ambiance kitsch de la série et les personnalités des membres de l'équipage de l'Enterprise. Le jeu alterne des petites missions sur des planètes ou dans des vaisseaux et des combats spatiaux en 3D qui ne feront pas oublier **Wing Commander II**. **The Lost Files of Sherlock Holmes** (Electronic Arts°, 1992) est une enquête inédite et très bien menée du célèbre détective anglais. Les graphismes un peu flous restituent à la perfection l'atmosphère brumeuse des rues de Londres. Le principal regret concerne la résolution de l'affaire : il suffit d'examiner les objets ou de dialoguer, Sherlock et le docteur Watson en tirent les conclusions qui s'imposent, sans vraiment laisser l'utilisateur faire ses propres déductions comme c'était le cas dans **Maupiti Island**. Fin 1992, le premier jeu d'aventure de Westwood°, **The Legend of Kyrandia** (Virgin Games°, 1992) réalise l'exploit de faire de l'ombre à **King's Quest VI**. Les graphismes et la musique sont encore plus féeriques que ceux de la saga de Sierra°. L'interface est cependant réduite à sa plus simple expression (on fait glisser les objets de la scène vers l'inventaire et réciproquement), et le labyrinthe dans les ténèbres en agacera plus d'un. MicroProse° s'y met à son tour à l'aide du MADS (*MicroProse Adventure Development System*), un outil de création de jeux d'aventure écrit par Brian Reynolds°. Le premier jeu qui en est tiré, **Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender** (1992), n'est pas tout à fait à la hauteur de la réputation de l'éditeur. Les graphismes digitalisés sont dignes des logiciels Access°, les animations sont excellentes, l'interface est un peu plus souple que celle de LucasArts°, mais le scénario marche sur les plates-bandes de **Space Quest** et **Leisure Suit Larry**, le caractère en moins, et les énigmes n'ont rien de mémorable. Une belle mayonnaise qui refuse de prendre. Même verdict pour **Les Manley : Lost in L.A.** (Accolade°, 1991), qui ne dépasse pas le niveau d'un film potache de série B, et **Leather Goddesses of Phobos 2** (Activision°, 1992), indigne du talent de Steve Meretzky°. Ces trois éditeurs espéraient peut-être que mettre en avant des décolletés ou un scénario à connotation sexy allait leur apporter un gain de popularité supplémentaire : n'est pas Al Lowe° qui veut ! Cyberdreams a un argument de vente plus séduisant : H.R. Giger. Le peintre suisse a participé à la conception graphique de **Darkseed** (1992), une aventure d'horreur assez prenante, mais sans âme. Le personnage principal est complètement figé et guindé, les animations à l'écran brillent par leur absence et les descriptions sont creuses.



Star Trek : 25th Anniversary (PC)



The Lost Files of Sherlock Holmes (PC)



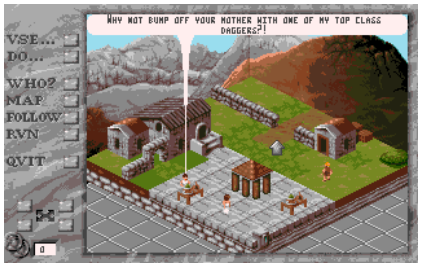
The Legend of Kyrandia (PC)



Rex Nebular (PC)



Lure of the Temptress (Amiga)



Rome AD 92 (Amiga)

À cause de la simplification des interfaces, trop de développeurs s'imaginent qu'il suffit d'un petit nombre de commandes, d'une série de combinaisons d'objets et de jolis graphismes pour obtenir un bon jeu d'aventure, à tort. Les éditeurs anglais, spécialisés dans les jeux d'action, se fourvoient eux aussi, à l'image de Core Design° et de son **The Curse of Enchantia** (1992) : scénario banal et linéaire, interactions très limitées, pas de dialogues. Lorsqu'Ocean° a annoncé le développement de **Hook** (1992), l'adaptation du film de Steven Spielberg, on pouvait s'attendre à un énième jeu de plates-formes, mais ils ont décidé de changer de registre. Là encore, ce n'est pas glorieux : des interlocuteurs sans personnalité et des énigmes fades. Les éditeurs anglais, ça ose toutes les licences, c'est même à ça qu'on les reconnaît, la preuve avec Gremlin° qui a obtenu celle du plus grand nanar d'Ed Wood, alors inconnu du grand public. **Plan 9 from Outer Space** (1992) ne reprend pas le scénario du film, mais fait de ses bobines l'enjeu de la partie. L'aspect fauché du film est bien restitué (pas d'animations, deux des acteurs du film incarnent tous les rôles), sans que le jeu y gagne vraiment, et la fenêtre d'action est bien trop petite. Heureusement que la cassette du film était offerte dans la boîte ! **Lure of the Temptress** (Virgin Games°, 1992), le premier jeu de Revolution Software°, est bien meilleur, malgré un scénario plutôt commun. Son moteur interne est appelé *Virtual Theater* : en effet, les personnages se promènent au lieu de rester consignés dans un lieu particulier, et il est parfois possible de leur donner des ordres et de les regarder les exécuter. Ce système n'est pas exploité à sa juste valeur, mais l'effort est appréciable. Millennium° a choisi une vue en 3D isométrique (très prisée en 1991, **Populous** est passé par là) pour **The Adventures of Robin Hood** (1991) et **Rome AD 92** (1992), ce qui casse un peu la routine.

Sans être chauvin, on peut affirmer sans hésitation que les auteurs français ont fait un travail remarquable au cours de ces deux années. **Croisière pour un cadavre** (Delphine Software°, 1991) est une enquête policière de très grande qualité. Invité sur un yacht, l'inspecteur Raoul Dusentier est amené à enquêter sur l'assassinat de son hôte, le milliardaire Niklos Karaboudjan. **Croisière pour un cadavre** utilise des graphismes vectoriels pour les éléments animés, comme le faisait **Another World**. Raoul Dusentier grandit ou rétrécit harmonieusement en fonction de sa distance à l'écran. Le scénario est impeccable, mais il n'y a aucun moteur d'analyse de performance : il faut obligatoirement trouver tous les indices importants pour faire avancer l'horloge (ce qui nécessite parfois de repasser tous les lieux au peigne fin et de réessayer tous les sujets de discussion), et la seule question finale consiste à désigner le coupable. **KGB** (Virgin Games°, 1992), de Cryo°, est une enquête bien plus complexe au sein des services secrets soviétiques en pleine glasnost. Graphismes et ambiance sonore soignés, intrigue très fouillée de Johan Robson (le scénariste de **Crash Garrett** et **Kult**), interface riche et bien pensée : **KGB** est excellent, mais réservé aux experts. Le temps est compté, certains événements se produisent à une heure bien précise, il faut



Croisière pour un cadavre (Amiga)

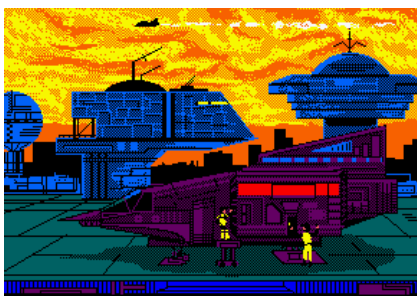


KGB (PC)



B.A.T. II (PC)

tout examiner minutieusement sans rien laisser traîner (un oubli peut coûter cher plus tard), et il n'y a que quatre sauvegardes autorisées. **B.A.T. II** (Ubi Soft°, 1992) élargit l'éventail des possibilités offertes par **B.A.T.** Les habitants se promènent dans toute la ville et se souviennent de vous si vous tentez de les voler. Les décors, dont les retouches leur ont fait perdre leur aspect BD, sont éclairés dynamiquement, ils s'assombrissent lorsque la nuit tombe. L'ambiance sonore est fabuleuse : vaisseaux qui décollent de l'astroport, musique à proximité des boîtes de nuit, brouhaha, circulation. À pieds ou dans le taxi en 3D, c'est un dépaysement total. Les limites imposées sont d'autant plus frustrantes : le scénario ne contient aucun embranchement, et les seuls moyens de gagner de l'argent sont la vente d'objets et la maîtrise des trois jeux d'arcade disponibles. Lankhor° a commencé à plancher sur une nouvelle aventure de Jérôme Lange, **Soukiya**, qui ne sera jamais terminée. Cependant, il faut souligner leur volonté de poursuivre l'édition sur CPC. Comme le faisait Ere Informatique° dans les années 80, ils publient entre 1990 et 1992 une multitude de petits jeux développés par des auteurs indépendants : **La Secte noire**, **Saga**, **Sdaw**, **Infernal House**, **Mokowe**, **Alive**, **Silva**, etc. Mention spéciale à **Fugitif** qui utilise une technique spéciale pour afficher plus de couleurs que la résolution du CPC n'en supporte normalement. La meilleure surprise de l'année 1991 est le renouveau de Coktel Vision° : leur production a énormément gagné en qualité. **Gobliiins** (1991), de Muriel Tramis° et Pierre Gilhodes°, se situe à mi-chemin entre l'aventure (pour le scénario) et le jeu de réflexion (pour le découpage en tableaux avec des objectifs distincts, les commandes réduites et la barre d'énergie). Trois petits gobelins partent à la recherche d'un antidote pour leur roi Angoulafre devenu fou. Oups le technicien peut ramasser et utiliser un objet à la fois, Ignatius le magicien lance des sorts dont les effets sont imprévisibles, et Bob le guerrier utilise sa force. À chaque étape, il faut trouver les bonnes actions à effectuer, toute mauvaise manipulation se solde généralement par une belle frousse ou un choc, et une baisse de la barre d'énergie commune. Ingénieux et bien conçu, **Gobliiins** est embelli par le style graphique très reconnaissable de Pierre Gilhodes° et les expressions à mourir de rire des gobelins. Fin 1992, **Gobliins 2** reprend le



Fugitif (CPC)



Gobliiins (PC)



Gobliins 2 (PC)

même principe, mais avec deux gobelins seulement (d'où la perte d'un « i » dans le titre). Fingus et Winkle peuvent tous deux manipuler des objets et dialoguer, mais leurs tempéraments sont diamétralement opposés : Fingus est raisonnable et diplomate, Winkle est plus direct, vulgaire et parfois inconscient de ses actes. Les énigmes tirent très bien parti de leur complémentarité, avec beaucoup d'opérations à effectuer en synchronisation. La barre d'énergie a disparu et un système de jokers permet d'obtenir de l'aide pour chaque écran. Le trait de Pierre Gilhodes° fait encore des merveilles, et les musiques de Charles Callet sont irrésistibles. Malgré la très grande difficulté de certaines combinaisons dans les derniers niveaux, **Gobliins 2** est peut-être le meilleur de la série. Changement complet de registre dans **Fascination** (1991), de Muriel Tramis° : Doralice, une jeune hôtesse de l'air, est embarquée dans une affaire louche autour d'un laboratoire de synthèse de drogues aphrodisiaques. Gentiment érotique, le scénario est entaché par une fin bâclée. L'interface est identique à celle de **Gobliins 2**, mais avec une action en vue subjective, tout comme **Ween** (1992). **Bargon Attack** (1992) est l'adaptation de la bande dessinée parue dans le magazine *Micro News*, toujours avec la même interface.



Fascination (PC)



Eternam (PC)



Alone in the Dark (PC)

Terminons avec Infogrames° qui semble être victime de musophobie : **Eternam** (1992) se joue en effet entièrement au clavier, sans pour autant recourir à une interface textuelle. Don Jonz, un justicier du futur, est coincé dans un parc d'attractions qui n'est qu'un traquenard tendu par son ennemi, Mikhal Nuke. Les déplacements entre les bâtiments se font en 3D, comme dans **Drakkhen**, avec quelques monstres à abattre au passage. Les salles sont affichées de façon classique, Don Jonz est visible à l'écran et devra parfois slalomer entre les pièges au sol. **Eternam** vaut le détour pour sa mise en scène (très belles animations vectorielles pour les visages), la variété des thèmes des attractions (Révolution française, Égypte, cité futuriste) et son humour absurde jonché de références à des humoristes ou des séries souvent typiquement françaises comme les Nuls ou *Palace*. Mais s'il ne fallait retenir qu'un jeu d'aventure français, ce serait certainement **Alone in the Dark**. Premier hommage d'Infogrames° à H.P. Lovecraft dans le cadre de la série *Call of Cthulhu*, c'est une plongée dans les entrailles du manoir maudit de Derceto, dont le propriétaire s'est pendu. Les pièces sont représentées selon des angles de vues angoissants, tandis que le personnage que l'on incarne (un détective ou la nièce de l'ex-propriétaire) est modélisé en 3D. Les avant-premières publiées dans la presse laissaient pressentir un projet novateur, on pouvait donc craindre qu'il n'aboutisse jamais ou qu'il s'avère injouable. Il n'en est rien, **Alone in the Dark** tient toutes ses promesses. L'interface au clavier réduit le nombre de commandes mais accorde un contrôle total des déplacements. Le scénario, un peu trop court, ne laisse aucun répit, les monstres abondent alors que les armes sont rares (les munitions du fusil sont très limitées). Il y a aussi ces trouvailles comme la capture d'écran miniature liée à chaque sauvegarde ou le moteur 3D qui module la fluidité de l'animation en fonction de la puissance de l'ordinateur pour que la vitesse soit à peu près constante.

Succès critique et commercial, renommée immédiate pour son créateur Frédérick Raynal° : **Alone in the Dark** annonce l'arrivée de la 3D dans les jeux d'aventure.

Jeux de rôle

L'évolution du jeu de rôle sur micros ressemble un peu à des montagnes russes : après le choc **Dungeon Master**, puis deux années plus calmes, voici à nouveau une période fertile en rebondissements et en révolutions techniques. Passons sans nous arrêter sur les deux suites de **The Magic Candle** (Mindcraft) dont la qualité va hélas decrescendo. Le premier épisode reste de loin le meilleur. Interplay° a adapté les deux premiers volumes du *Seigneur des anneaux*, **The Lord of the Rings** (1990) et **The Two Towers** (1992) ; le troisième volume n'aura pas droit à ce traitement. Très fidèles aux livres, les deux jeux n'en sont pas moins monotones et peu captivants. SSI° fait tourner la machine à adapter *AD&D* à plein régime, le moteur de **Pool of Radiance** est ré-utilisé plusieurs fois, mais les légères améliorations apportées ne suffisent pas à cacher son âge. Les séries *Forgotten Realms* et *Dragonlance* s'achèvent avec **Pools of Darkness** (1991) pour la première, **Death Knights of Krynn** (1991) et **The Dark Queen of Krynn** (1992) pour la seconde. La courte série *Savage Frontier* se compose de **Gateway to the Savage Frontier** (1991) et **Treasures of the Savage Frontier** (1992). La deuxième et dernière aventure de Buck Rogers, **Matrix Cubed** (1992), ne vaut pas **Countdown to Doomsday**. Les amateurs de science-fiction préféreront sûrement **Planet's Edge** (New World Computing°, 1991), riche et bien équilibré, s'ils ne sont pas dérangés par ses couleurs très vives.



The Lord of the Rings : The Two Towers (PC)



Gateway to the Savage Frontier (PC)



Planet's Edge

SSI° confie également à Westwood° une nouvelle série qui s'inspire de **Dungeon Master**. C'est une bonne nouvelle pour les utilisateurs de PC : ni **Dungeon Master**, ni **Captive** n'ont encore été adaptés sur leur ordinateur, et **Wizardry VI** n'est pas très beau. **Eye of the Beholder** (1991) va répondre à toutes leurs attentes. Cette excursion dans les égouts de Waterdeep a pour objectif l'antre du *Beholder*, cette hideuse créature en lévitation composée d'une gueule béante, d'un œil gigantesque et de plusieurs tentacules pouvant lancer des sorts. L'interface ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de **Dungeon Master**, son ergonomie est donc exempte de reproches. Les monstres sont splendides, le jeu est très bon et bien construit, il n'est desservi que par sa durée de vie modeste et sa fin pour le moins abrupte. Heureusement, moins d'un an plus tard, **Eye of the Beholder II : The Legend of Darkmoon** (1991) corrige ces erreurs : plus beau, plus long, plus difficile, plus varié (l'aventure commence en forêt, les rencontres sont plus nombreuses), cette exploration de l'inquiétante cathédrale de Darkmoon est irréprochable. Et ce n'est que le début : plusieurs héritiers de **Dungeon Master** voient le jour en deux ans. Le ravalement de façade opéré par Jon Van Caneghem° et son équipe sur **Might and Magic III : Isles of Terra** (New World



Eye of the Beholder (PC)



Eye of the Beholder II (PC)



Might and Magic III (PC)



Might and Magic : Clouds of Xeen (PC)



Wizardry VII (PC)



Ishar (Amiga)

Computing°, 1991) est impressionnant. L'interface est, comme on pouvait s'en douter, très bonne, avec en plus un traçage de carte automatique. Les claustrophobes apprécieront qu'une grande partie de la quête se déroule à ciel ouvert. La principale réserve que que l'on peut émettre (et elle est totalement subjective) concerne le style graphique : le design des monstres et l'abus de couleurs chatoyantes ne sont pas vraiment du meilleur goût. Il y a un autre défaut, incontestable celui-là : les bugs intempestifs. Ils sont corrigés dans **Might and Magic : Clouds of Xeen** (New World Computing°, 1992), qui n'apporte pas de changements majeurs. **Wizardry VII : Crusaders of the Dark Savant** (Sir-Tech°, 1992) a subi un traitement similaire à celui de **Might and Magic III**, avec des couleurs mieux choisies. Cet épisode met l'accent sur la liberté et la compétition. Non seulement on peut voyager sans contraintes dans l'immense planète Guardia pour retrouver la trace de l'Astral Dominae, l'artefact de vie, mais d'autres équipes d'aventuriers convoitent le même objectif et peuvent s'en emparer avant vous si vous perdez trop de temps ; vous n'aurez plus qu'à essayer de suivre leur piste. On peut réutiliser les sauvegardes de **Wizardry VI**, et selon la façon dont on a terminé ce dernier, la partie commencera différemment. Tous ces jeux sont américains, mais le genre a aussi le vent en poupe en Allemagne, où sont développés **Fate : Gates of Dawn** (reLINE, 1991), **The Return of Medusa** (Starbyte, 1991), **Abandoned Places** (ICE, 1992) et **Amberstar** (Thalion°, 1992). Les figures les plus connues de ce milieu outre-Rhin sont Guido Henkel et Hans-Jürgen Brändle, le duo qui, après avoir écrit **Ooze**, a formé Attic Entertainment pour programmer des jeux de rôle sur micros : **Lords of Doom** (Starbyte, 1990), **Spirit of Adventure** (Starbyte, 1991) et surtout **Die Schicksalsklinge** (Fantasy Productions, 1992), le premier volet d'une trilogie tirée du célèbre jeu de rôle sur papier *Das Schwarze Auge* (*L'Œil noir* en français), qui est à l'Allemagne ce que *AD&D* est aux États-Unis. Ce premier épisode n'est pas exempt d'erreurs de jeunesse, mais c'est un début très encourageant. À l'étranger, la trilogie a été rebaptisée *Realms of Arkania*, et **Die Schicksalsklinge** est devenu **Blade of Destiny** ; la boîte a également été modifiée, car la boîte originale est une copie conforme des « *Gold Box* » SSI°. La production française, nettement plus modeste, se résume à **Ishar : Legend of the Fortress**

(Silmarils°, 1992), classique mais très réussi. Les utilisateurs d'Amiga n'ont pas à se plaindre : en plus des excellents portages des deux **Eye of the Beholder**, d'**Ishar** et des jeux allemands, ils ont également **Black Crypt** (Electronic Arts°, 1992) de Raven Software°, peut-être un peu trop calqué sur **Dungeon Master**, mais excellent en tous points. Pour ceux que l'horreur n'effraye pas, **Elvira II : The Jaws of Cerberus** (Accolade°, 1991) devrait faire l'affaire. Elvira a été enlevée dans un vaste studio de cinéma envahi de créatures maléfiques. Le niveau de difficulté est très élevé : le studio est divisé en trois parties sans que l'on sache par laquelle commencer, les pièges et labyrinthes abondent, et le programme ne vous préviendra pas si vous utilisez un objet indispensable à la quête pour préparer une potion. Horror Soft° revient en 1992 avec **Waxworks** (Accolade°), sans Elvira cette fois, dans un musée de cire maudit constitué de quatre ailes (le cimetière, l'Égypte, l'Angleterre de Jack l'éventreur, la mine), avec des morts toujours plus répugnantes. Moins gore, **The Legacy** (MicroProse°, 1992) a pour cadre un manoir hanté. Ce sont des programmeurs de Magnetic Scrolls° qui l'ont développé, d'où le système de multi-fenêtrage assez pratique.



Black Crypt (Amiga)



Elvira II (PC)



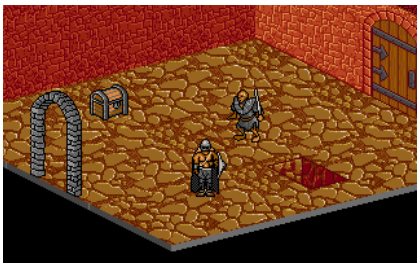
The Legacy (PC)



Shadow Sorcerer (Amiga)



Legend (PC)



Heimdall (Amiga)

Le point commun d'**Elvira II**, **Waxworks** et **The Legacy**, outre le thème : ce sont des jeux anglais. La plupart des autres jeux de rôle développés en Grande-Bretagne au cours de cette période utilisent la vue qui y a gagné ses lettres de noblesse grâce à **Knight Lore** et **Populous** : la 3D isométrique. **Shadow Sorcerer** (1991) est un des trois jeux SSI° situés dans l'univers de *Dragonlance* qui ont été programmés en Europe par U.S. Gold° (après **Heroes of the Lance** et **Dragons of Flame**). C'est la raison pour laquelle ce jeu est assez différent du reste de la production SSI°, de par sa représentation graphique et ses combats en temps réel. Le scénario est lui aussi assez original : une équipe de quatre aventuriers vient de libérer plusieurs centaines d'esclaves et doit les mener en lieu sûr en échappant aux griffes de l'armée des dragons. Réalisé par les auteurs de **Bloodwych**, **Legend** (Mindscape°, 1992) est un jeu simple à prendre en main et doté d'un système de magie astucieux où chaque ingrédient a une fonction particulière. **Heimdall** (Core Design°, 1991) exploite le thème peu courant de la mythologie nordique. Les graphismes sont dignes d'un

dessin animé, et le jeu n'est pas trop complexe (on n'est pas très loin de **Cadaver**). **Shadowlands** (Domark°, 1991) et **Shadoworlds** (Krisalis, 1992) utilisent un système baptisé *photoscaping* : les niveaux sont plongés dans le noir, il faut placer des torches pour éclairer partiellement les pièces, ce qui peut attirer ou repousser des monstres, ou déclencher des pièges. Enfin, pour en revenir aux États-Unis, **Darklands** (1992) est la première incursion de MicroProse° sur les terres du jeu de rôle. Cadre inhabituel (l'Allemagne médiévale), territoire vaste, système de jeu ambitieux qui rappelle **Pirates !** (on se déplace librement, les personnages vieillissent et meurent)… La magie a été remplacée par l'invocation de saints, et le but n'est pas de tuer un sorcier ou un dragon, mais bien de soigner la réputation de son groupe d'aventuriers. **Darklands** souffre d'un grand nombre de bugs et de certaines contraintes scénaristiques frustrantes, mais ceux qui ont fait l'effort de s'y plonger en ont gardé un bon souvenir.



Shadowlands (Amiga)



Darklands (PC)



Martian Dreams (PC)

Origin° a repris le moteur d'**Ultima VI** pour une nouvelle gamme qui sort de l'ordinaire, *Worlds of Ultima*. Sorti fin 1990, **The Savage Empire** se déroule dans les coins les plus reculés de l'Amazonie, là où les dinosaures ne se seraient pas tout à fait éteints. Plus orienté aventure que jeu de rôle, **Martian Dreams** (1991) part d'un scénario dystopique encore plus étonnant : lors de l'exposition universelle de Chicago en 1893, une fusée à destination de Mars est mise à feu un jour trop tôt. À son bord se trouvent plusieurs personnalités, parmi lesquelles Sigmund Freud, Mark Twain, Marie Curie et Raspoutine. L'Avatar doit les ramener à bon port sur Terre. Malgré leur originalité et leur richesse, les ventes des deux *Worlds of Ultima* ont été décevantes. Ce qu'attend le public, c'est **Ultima**, et rien d'autre. Hé bien il va être servi, et plutôt deux fois qu'une ! Le point de départ du scénario d'**Ultima VII : The Black Gate** (1992) est l'assassinat sauvage d'un forgeron dans une étable de la ville de Trinsic, 200 ans après le dernier passage de l'Avatar. Ce dernier revient pour prendre cette affaire en main. Dès les premières secondes, il y a de quoi être surpris : le jeu est maintenant en plein écran, avec un souci du détail très poussé. Un simple clic suffit pour équiper ses personnages ou ouvrir l'inventaire. Tout ce qui est visible à l'écran est manipulable. Tous les habitants ont leurs petites habitudes, dialoguer avec eux apportera des informations précieuses – mieux vaut prévoir un gros cahier pour tout noter, car le monde d'**Ultima VII** est plus vaste que jamais, avec assez de quêtes, d'ennemis et de lieux à visiter pour être occupé de très longs mois. Vous pouvez visiter ce monde comme vous le souhaitez, il n'y a aucune contrainte, mais certaines actions doivent être effectuées dans un ordre précis. Plusieurs adeptes de la saga ont formulé de nombreux griefs sur cet épisode : un scénario riche mais prévisible et dénué de rebondissements, une part de jeu de rôle (choix moraux, statistiques) qui régresse au profit de la part aventure (dialogues interminables, objets), des bugs et des incohérences dans l'interface, des combats peu passionnants, de grosses exigences techniques, un système de gestion de la mémoire (VooDoo Memory) rédhibitoire et un *scrolling* très saccadé. Ces reproches sont fondés, on les



Ultima VII (PC)



Ultima Underworld (PC)



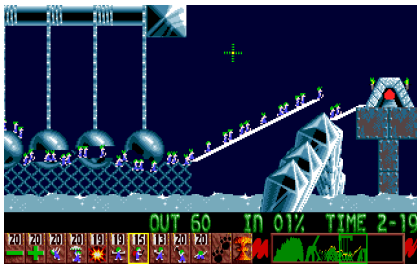
Legends of Valour (PC)

partagera ou non selon ses goûts. **Ultima VII** est néanmoins un bon choix pour les néophytes qui cherchent un épisode d'**Ultima** facile à prendre en main. Il a été traduit en français et a bénéficié d'une extension, **The Forge of Virtue**, avec quelques quêtes supplémentaires. Sorti pratiquement en même temps qu'**Ultima VII**, **Ultima Underworld : The Stygian Abyss** (1992) est une aventure spéciale dans l'univers d'**Ultima**, réalisée en 3D par Paul Neurath° et son équipe Blue Sky Software. **Ultima Underworld** est beaucoup plus sophistiqué que **Wolfenstein 3D**, car il est en vraie 3D : on peut tourner la tête dans tous les sens, il y a des dénivellations et de la gravité. Lors des avant-premières du jeu, les journalistes ébahis ne pouvaient s'empêcher de détailler tout ce que ce moteur de jeu permettait de faire – la dernière fois que l'on avait vu cela, c'était dans les tests de **Dungeon Master**. Les pierres ou les corps qui roulent le long d'une pente, le tangage lorsque l'on nage, les monstres que l'on peut contourner : on voit tout cela et bien d'autres choses. Tout a été fait pour favoriser le confort d'utilisation : l'interface à la souris est ergonomique, et la carte automatique que l'on peut annoter se montre fort pratique au vu des niveaux assez tordus. Le scénario n'a pas beaucoup d'intérêt (une princesse a été enlevée, l'Avatar est injustement accusé et enfermé dans une oubliette dont il doit sortir), mais cela n'a pas la moindre importance, tant les sensations offertes sont alors inconnues. **Ultima Underworld** est peut-être le jeu sur micros qui a reçu le plus de notes maximales dans la presse française, c'est-à-dire des 20/20, 99 % ou 100 %. C'est une étape majeure dans l'histoire du jeu de rôle sur micro, au même titre que **Dungeon Master**. Quelques mois plus tard sort **Legends of Valour** (U.S. Gold°, 1992), un jeu qui utilise la même technique dans une très grande ville médiévale et ses souterrains, avec une liberté d'action et une gestion des caractéristiques qui se rapprochent de **B.A.T. II**. Malgré de bonnes idées, le jeu n'est pas à la hauteur de ses ambitions : on passe plus de temps à penser à se nourrir et à dormir qu'à se battre !

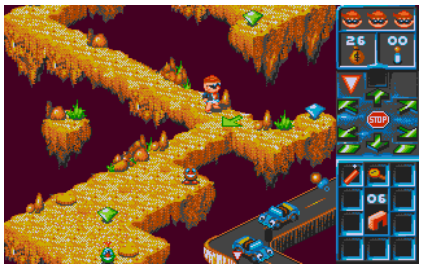
Réflexion

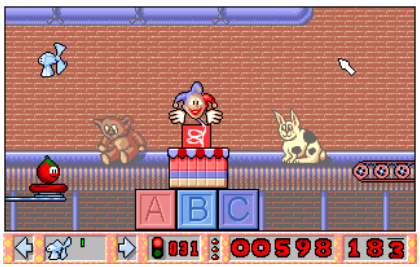
Grâce à **Tetris**, les jeux de réflexion venaient tout juste d'atteindre leur vitesse de croisière, et voilà que début 1991, un nouveau jeu bouleverse encore le genre. Dans **Lemmings** (Psygnosis°), DMA Design° a révélé au monde entier le triste sort que connaissent ces petites bestioles aux cheveux verts et à la tunique bleue qui ne savent rien faire d'autre qu'avancer bêtement droit devant elles. C'est à vous de les guider jusqu'à la sortie en leur assignant un nombre limité d'ordres : construire un escalier, creuser horizontalement, verticalement ou en diagonale (toujours vers le bas), se mettre en position de blocage pour forcer les autres lemmings à faire demi-tour, s'équiper d'un parapluie (pour les chutes), devenir grimpeur, exploser (inévitable pour faire sauter un bloqueur).

Lemmings contient 120 tableaux répartis dans quatre catégories, de facile à infernale. Les premiers tableaux sont très simples, ils servent à se familiariser avec les commandes et à appréhender les différents types de pièges : falaises à sens unique, bains d'acide et lance-flammes. C'est ensuite que les choses se gâtent. Tous les paramètres susceptibles de corser le jeu sont exploités : nombre de commandes disponibles, flux de sortie des lemmings, chronomètre, taux de lemmings à sauver. Un tableau facile à terminer peut revenir plus tard avec des paramètres plus contraignants qui le rendent presque infaisable ; les quarante derniers tableaux sont à s'arracher les cheveux. De par sa réalisation peu spectaculaire, **Lemmings** contrastait fortement avec les autres jeux Psygnosis° (dont certains servent de décors à quelques tableaux), mais l'éditeur à la chouette aurait eu tort de faire la fine bouche. Mignon, intelligent, parfaitement dosé, il n'y a rien à critiquer, à part le fait que la version PC ne contient pas de mode deux joueurs. En fin d'année 1991, **Oh No ! More Lemmings** propose de nouveaux tableaux, mais leur difficulté est très inégale. **Lemmings** se démarque sur un point particulier : pour la première fois dans un jeu de réflexion, on ne manipule pas des briques, cartes, billes ou autres objets, mais des créatures vivantes qui ont un comportement bien défini. Cette idée ne va pas tarder à être imitée. Dans **Brat** (Image Works°, 1991), c'est un jeune morveux qui avance sans s'arrêter dans un décor en 3D isométrique, il faut placer des plaques fléchées et des panneaux « Stop » sur son chemin pour l'aiguiller vers la sortie sans être rattrapé par le *scrolling* qui avance impitoyablement. **Brat** est sorti très peu de temps après **Lemmings**, on peut supposer qu'ils ont été développés au même moment. Pour les suivants, en revanche, pas d'excuses : dans **The Humans** (GameTek, 1992), ce sont des hommes préhistoriques que l'on guide, dans **Troddlers** (Storm°, 1992), ce sont des petits bonshommes qui marchent sur les murs, dans **Bill's Tomato Game** (Psygnosis°, 1992), c'est une tomate propulsée par des ventilateurs. Les règles d'**Atomic** sont reprises avec des boules jaunes amoureuses dans **The Power** (Demonware, 1991) et des boules de poils grincheuses dans **The Tinies** (Kalisto°, 1992), alias **Tiny Skweeks** (Loriciel°, 1992). Le principe de **Push Over** (Ocean°, 1992) est bien plus original : une petite fourmi doit provoquer une chute de dominos en chaîne qui doit se terminer sur un domino précis. Elle peut déplacer les dominos à sa portée et ne devra en pousser qu'un. Plusieurs dominos ont des propriétés spéciales :



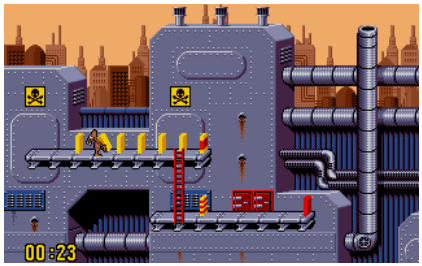
Lemmings (Amiga)


Brat (Amiga)

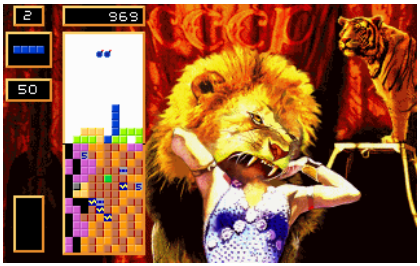


Bill's Tomato Game (Amiga)


Tiny Skweeks (Amiga)



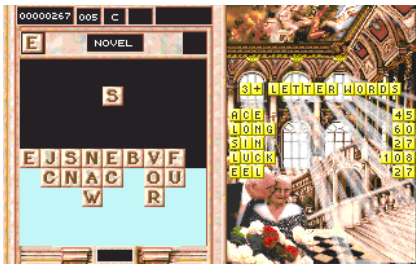
Push Over (Amiga)



Super Tetris (PC)

se scinder en deux, s'élever dans les airs, chuter après un délai, avancer jusqu'à toucher un autre domino, etc. **Push Over** est moins insurmontable que **Lemmings** et conviendra aux joueurs de niveau moyen.

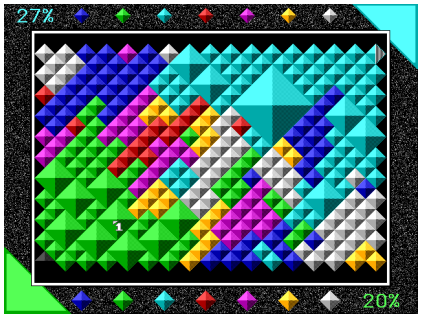
On n'épuise pas facilement un filon comme **Tetris**. **Super Tetris** (Spectrum HoloByte°, 1991) le remet au goût du jour avec de superbes scènes de cirque russe en VGA et un mode deux joueurs, mais aussi des bombes pour détruire les cubes encombrants. Cette fausse bonne idée simplifie et rallonge les parties, alors que les règles de base étaient largement suffisantes. **Wordtris** (Spectrum HoloByte°, 1992) est bien meilleur : comme son nom l'indique, il faut former des mots avec les cases qui tombent. Un bonus spécial est accordé si on réussit à former le mot affiché à l'écran. Avis aux joueurs de *Scrabble* ! Le jeu d'arcade **Rampart** (Electronic Arts°, 1992) alterne tirs au canon sur une forteresse et construction de murs copiée sur **Tetris**. **Zyconix** (Accolade°, 1992) est un mélange de **Tetris** et de **Klax** sans réelle valeur ajoutée, à part de jolies musiques. Les éditeurs français préfèrent visiblement les formes et les couleurs. Dans **7 Colors** (Infogrames°, 1991), on étend progressivement la surface de son camp sur une matrice de carreaux colorés en changeant de couleur à chaque tour, le but est de finir avec une plus grande surface que l'adversaire. Dans **Quadrel** (Loriciel°, 1991), il faut peindre les cases d'un dessin sans que deux cases contiguës aient la même couleur, avec des quantités limitées de chaque couleur. **Cogito** (Kalisto°, 1992) est une variante du *Rubik's Cube* sur un plateau rempli de billes colorées. Les Allemands, eux, semblent avoir un faible pour les billes. Dans **Logical** (Rainbow Arts°, 1991), des billes colorées roulent le long d'une gouttière et dans un réseau de tubes et d'ampoules rotatives contenant quatre emplacements. Une bille peut se loger dans un emplacement et le quitter d'un clic de souris. Une ampoule grille lorsqu'elle contient quatre billes de même couleur. On passe au tableau suivant quand toutes les ampoules sont grillées. Assez vite, des portails apparaissent sur les tubes : certains



Wordtris (PC)



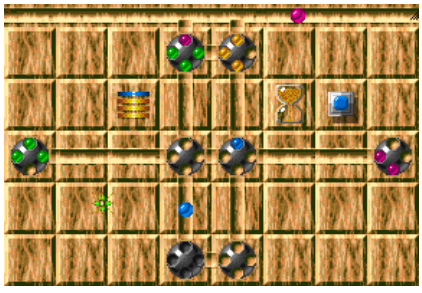
Rampart (Amiga)



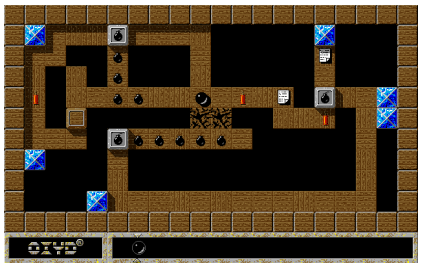
7 Colors (PC)



Quadrel (Amiga)



Logical (Amiga)

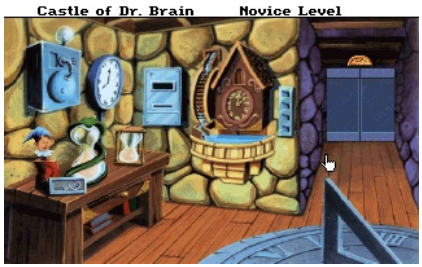


Oxyd (PC)

sont des téléporteurs, d'autres sont à sens unique ou ne laissent passer qu'une seule couleur, d'autres encore changent la couleur de la bille. La finition est impeccable (musique synthétique, plateau en bois ou en marbre), le niveau de difficulté est raisonnable et un éditeur de tableau récompense les plus persévérants. **Oxyd** (Dongleware°, 1992) ressemble à **Rock 'n Roll**, avec une meilleure réalisation et bien plus d'éléments aux pouvoirs spéciaux. Quant aux Suisses, ils préfèrent s'inspirer de **Boulder Dash** : **Supaplex** (Digital Integration°, 1991) en est un joli succédané, avec plus de bonus et d'objets à ramasser.



Supaplex (PC)



Castle of Dr. Brain (PC)



Bush Buck (PC)

Sierra° vise un public plus jeune avec **Castle of Dr. Brain** (1991), une collection de casse-têtes en tous genres dans un étrange manoir, et sa suite **The Island of Dr. Brain** (1992), moins bonne. Pendant que la série **Carmen Sandiego** se poursuit avec un nouveau titre tous les 18 mois en moyenne, **Bush Buck** (PC Globe, 1991) s'en rapproche en proposant une chasse au trésor autour du monde. Chez les jeux de société informatiques, **Jones in the Fast Lane** (Sierra°, 1991) est une sorte de « jeu de la vie » revu et corrigé pour micro-ordinateur et **Lexi-Cross** (Interplay°, 1991) est un excellent mélange de bataille navale, de *Roue de la fortune* et des énigmes de *Fort Boyard* présenté par des androïdes.



Jones in the Fast Lane (PC)



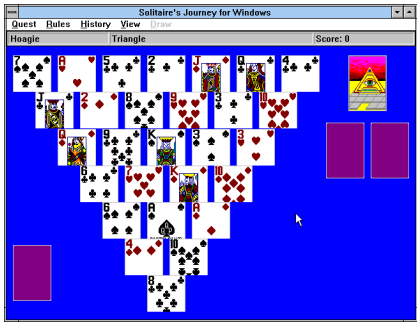
Lexi-Cross (PC)



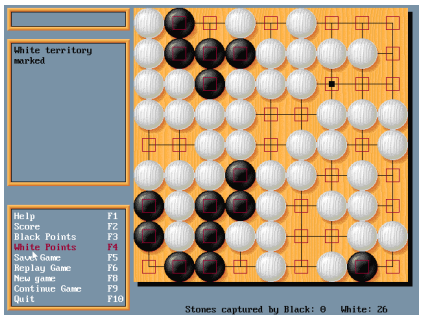
Battle Chess 4000 (PC)

Il y a du remue-ménage dans le jeu d'échecs avec pas moins de quatre sorties. **The Chessmaster 3000** (The Software Toolworks°, 1991) confirme l'excellence de la série avec 150 000 ouvertures, 150 parties authentiques et un assistant. **Sargon V** (Activision°, 1991) n'a pas grand-chose à lui envier. **Grandmaster Chess** (Capstone, 1992) est un partenaire compétent, Capstone promet même de rembourser le programme s'il est battu par **The Chessmaster 3000** ou **Sargon V** au niveau de difficulté maximal ! Il est toutefois moins riche et n'offre pas d'assistance ou de tutoriels pour les débutants. Enfin, **Battle Chess 4000** (Interplay°, 1992) joue mieux que **Battle Chess**, ses nouvelles animations avec des pièces de science-fiction sont très amusantes et particulièrement belles en SVGA. Pas de panique pour les allergiques aux échecs, il y en a pour tous les goûts. Des dames, du

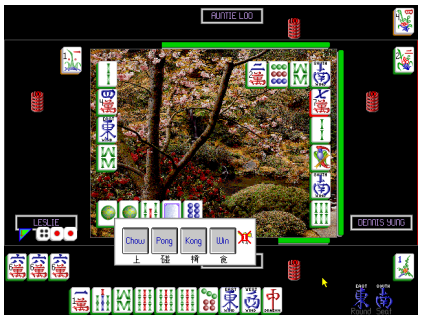
backgammon, des dominos ? Il y a tout ça et plus encore dans **Hoyle Official Book of Games Volume 3** (Sierra°, 1991). Du poker ? **Amarillo Slim Dealer's Choice** (Villa Crespo, 1991) fera l'affaire. Du bridge ? **Omar Sharif's Bridge** (Oxford Softworks, 1992), car les courses ne sont pas sa seule grande passion. Du solitaire ? Les 105 variantes de **Solitaire's Journey** (QQP°, 1992) vous feront oublier la pâle version offerte avec Windows 3.1. Du go ? **Many Faces of Go** (Oxford Softworks, 1991) est le programme idéal. Du mah-jong ? Ce jeu (le vrai, pas la version solitaire de **Shanghai**) est enfin représenté sur micros occidentaux avec le très bon **Hong Kong Mahjong Pro** (Electronic Arts°, 1992), qui dispose d'un petit didacticiel très clair et de plusieurs adversaires digitalisés plus ou moins doués.



Solitaire's Journey (PC)



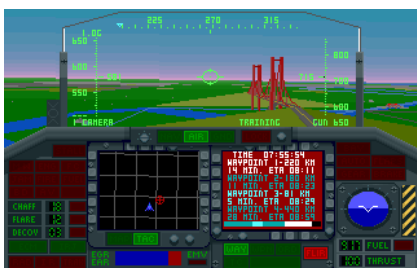
Many Faces of Go (PC)



Hong Kong Mahjong Pro (PC)

Simulation

Le déclenchement de la Guerre du Golfe en 1990 offre un contexte favorable aux simulateurs de combat aérien, dont les ventes augmentent évidemment. Deux éditeurs tentent même d'en profiter d'une manière assez peu élégante. Le premier est bien sûr MicroProse° qui publie une extension pour **F-15 Strike Eagle II** baptisée **Operation Desert Storm** et ré-édite le-dit **F-15 Strike Eagle II** avec un autocollant « *Understanding Desert Storm : Persian Gulf bases, targets and missions, including Baghdad* » sur la boîte. Le deuxième est Dynamix°, que ressort son **A-10 Tank Killer** dans une version 1.5 intégrant une nouvelle campagne annoncée fièrement sur la boîte (« *Includes 7 new Persian Gulf missions* »). Oublions ces ré-éditions opportunistes et attardons-nous plutôt sur les autres programmes, bien plus intéressants. Ce que l'on pressentait avec **Knights of the Sky** se confirme : MicroProse° se repose sur ses lauriers et se fait dépasser en beauté par ses concurrents. **F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0** (1991) est un remake de **F-19 Stealth Fighter** aux commandes du F-117A, cet avion au profil batmanien qui a fait parler de lui lors de la guerre du



F-117A Nighthawk (PC)



Falcon 3.0 (PC)



F-15 Strike Eagle III (PC)

Golfe. Parmi les campagnes proposées, il y a, ô surprise, « Desert Storm ». La réalisation est bonne mais il faut un PC puissant pour en profiter, et le jeu n'a pas énormément évolué. Sid Meier° n'a d'ailleurs pas participé à son développement. **ATAC** (1992) et **Harrier Jump Jet** (1992) n'offrent rien de neuf. Pendant ce temps, **Falcon 3.0** (Spectrum HoloByte°, 1991) devient dès sa sortie le nouveau mètre-étalon du simulateur moderne. Le modèle de vol est le plus sophistiqué sur le marché. Les territoires survolés (Koweït, Israël, Panama) sont bien plus vastes que dans **Falcon** ; de plus, pour la première fois, les campagnes sont dynamiques. À chaque partie, les positions de trois sites stratégiques parmi les dizaines qui composent le théâtre des opérations sont sélectionnées aléatoirement. Le programme modélise l'évolution du conflit et impose des missions générées les unes après les autres en fonction du contexte. Ces missions sont de trois types : offensive (bombardement, escorte), défensive, et de front (soutien des troupes lors de l'attaque d'un site vital). Selon que l'on a réussi ou échoué, la campagne évolue différemment. Le premier camp qui capture les trois sites a gagné. Ce système de campagne dynamique est bien plus puissant que les arborescences comme celle de **Wing Commander**, on peut rejouer des dizaines de fois sans jamais suivre le même scénario. Autre innovation, les missions se déroulent en escadrille. On peut d'ailleurs jouer à plusieurs par modem, en duel ou dans le même camp. Les seuls problèmes notables sont la configuration nécessaire pour profiter pleinement du jeu et plusieurs bugs et plantages fréquents qui seront corrigés dans de futurs patchs. Il faut attendre fin 1992 pour que MicroProse° se ressaisisse avec **F-15 Strike Eagle III**, qui exploite les techniques de pointe en matière de *texture mapping*. Le modèle de vol est très bon, les graphismes sont tout à fait impressionnants, et l'animation est correcte, à condition de disposer d'un 486 DX. Une option réseau a enfin été incluse, pour des duels ou à deux dans le même avion. **Megafortress** (Three-Sixty Pacific, 1991) est un simulateur de B-52, un mastodonte volant de 120 tonnes qui mobilise six pilotes pour fonctionner. Il faut jongler entre les postes pour contrôler l'avion et tirer sur les aéronefs ennemis. Le nombre de paramètres, de boutons et de manettes est ahurissant, le décollage nécessite une dizaine de manipulations à lui seul. Si c'est encore trop simple, il reste l'épreuve de pilotage ultime : la navette spatiale. Dans **Shuttle** (Virgin Games°, 1992), le cockpit occupe neuf écrans remplis de boutons, de cadrans et d'indicateurs en tous genres. Comptez plusieurs mois pour apprendre à mettre un satellite sur orbite et revenir en un seul morceau.



Shuttle (PC)



B-17 Flying Fortress (PC)



Secret Weapons of the Luftwaffe (PC)

MicroProse° ne brille pas davantage dans les simulateurs historiques. **B-17 Flying Fortress** (1992) est un simulateur de bombardier plutôt bien fait, mais il ne faut pas espérer se livrer à des acrobaties avec un tel avion. On ne fait que tirer à la mitraillette et larguer des bombes, ce qui n'est pas très palpitant. **Secret Weapons of the Luftwaffe** (LucasArts°, 1991), troisième et dernier volet de la série de simulateurs de Lawrence Holland°, se concentre sur les dernières années de la Deuxième Guerre Mondiale. Il intègre lui aussi le B-17, ainsi que sept autres appareils (plus ceux

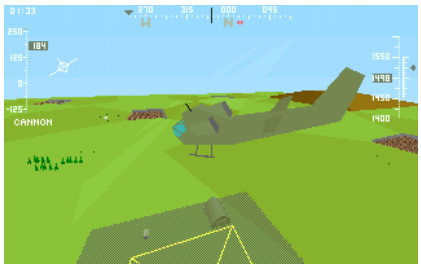
vendus sous forme d'extensions), dans les camps allemand et américain. Si on ajoute à cela l'éditeur de mission et le magnétoscope qui figuraient déjà dans **Their Finest Hour**, ainsi que la très bonne réalisation, le choix est vite fait. **Chuck Yeager's Air Combat** (Electronic Arts°, 1991) reprend l'idée de **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** avec Brent Iverson°, l'auteur de **LHX Attack Chopper**, à la tête du projet. Le meilleur de deux mondes : six avions de plusieurs pays, cinquante missions authentiques de la Deuxième Guerre Mondiale, de la guerre du Vietnam ou de Corée, un éditeur de missions, un magnétoscope, une analyse de performances, et une animation d'une rapidité et d'une souplesse foudroyantes qui laisse **F-117A Stealth Fighter 2.0** loin derrière. Dynamix° parvient à faire mieux avec **Aces of the Pacific** (Sierra°, 1992), le meilleur simulateur de la Deuxième Guerre Mondiale du moment, à défaut d'être le plus réaliste : vingt avions américains, quinze avions japonais, plusieurs campagnes et des batailles épiques impliquant parfois plus de sept avions.



Chuck Yeager's Air Combat (PC)



Aces of the Pacific (PC)



Gunship 2000 (PC)

Pour les hélicoptères, la situation est différente. **Gunship 2000** (MicroProse°, 1991) est un remake plus probant que **F-117A Stealth Fighter 2.0** : graphismes VGA, contrôle d'escadrille et magnétoscope. Si l'on recherche un simulateur moins complexe, le choix dépend uniquement de l'ordinateur. Pour un Amiga, **Thunderhawk AH-73M** (Core Design°, 1991) est aussi accessible et orienté action que l'était **LHX Attack Chopper** sur PC. Le contrôle se fait presque entièrement avec une souris à deux boutons. Pour un PC puissant, il suffit d'attendre fin 1992 pour avoir le summum de la destruction aérienne. **Comanche : Maximum Overkill** (Novalogic°) utilise un impressionnant moteur 3D, baptisé *VoxelSpace* et développé par Kyle Freeman, qui peut modéliser des reliefs accidentés et des textures au sol, comme dans les simulateurs militaires les plus perfectionnés. Il faut un 486 au minimum pour que ce moteur fonctionne correctement, et la pixellisation est forte en gros plan, mais si on accepte ces contraintes, les sensations fortes sont au rendez-vous quand on longe un canyon en rase-mottes. Comme **LHX Attack Chopper**,



Thunderhawk (Amiga)



Comanche : Maximum Overkill (PC)



Task Force 1942 (PC)

Comanche : Maximum Overkill n'est pas un simulateur sérieux : le pilotage est simplifié, mais il y a beaucoup d'action, les tanks et hélicoptères ennemis pullulent.

Pour les simulateurs navals, égalité : **Great Naval Battles** (SSI°, 1992) retraces des batailles de l'Atlantique nord, avec des graphismes digitalisés, **Task Force 1942** (MicroProse°, 1992) se concentre sur les batailles du Pacifique, dont celle de Guadalcanal, avec des bateaux en polygones. Les deux ont leurs forces et leurs faiblesses, ainsi qu'une intelligence artificielle contestable et une interface parfois fastidieuse.

Course

Après un afflux de sorties en 1990, la famille **Super Sprint** vit une période creuse. **Supercars II** (Gremlin°, 1991) contient plus d'armes et d'équipements ainsi que le mode deux joueurs qui manquait au premier épisode. **Warm Up** (Genias, 1991) et **Indy Heat** (Storm, 1992) sont plaisants, sans plus. Inversement, **Lotus Esprit Turbo Challenge** a fait des émules. **Lotus Turbo Challenge 2** (Gremlin°, 1991) est le meilleur de la série. Outre le choix entre deux voitures dont la vitesse et la tenue de route sont différentes, il offre plusieurs améliorations appréciables : de nouvelles règles (on ne roule plus contre des adversaires, mais contre la montre), une importance accrue de la météo (pluie, brouillard, neige), du pilotage de nuit, plus d'obstacles, le plein écran en solitaire, quatre joueurs en reliant deux machines, des décors très variés, de nouvelles musiques. **Lotus : The Ultimate Challenge** (Gremlin°, 1992) est inutile en comparaison, le seul ajout valable est le générateur de circuits ; c'est le seul épisode sorti sur PC. Son principal concurrent sur Amiga est **Jaguar XJ200** (Core Design°, 1992). On y retrouve les mêmes options, ainsi que la gestion des dégâts. **Crazy Cars III** (Titus°, 1992) a le mérite de proposer un scénario : les courses sont illégales, il faut rattraper son adversaire en échappant à la police. Le système de pari sur le vainqueur rehausse l'intérêt de la partie, qui ne se déroule qu'en solitaire. Lui aussi consacré aux courses illégales, **Moonshine Racers** (Millennium°, 1991) a de faux airs de *Shérif fais-moi peur* : il faut livrer de l'alcool de contrebande à bon port sans être rattrapé par le shérif, dont on capte les messages radios grâce à une CB trafiquée. Dommage que la réalisation ne soit pas renversante. En course de motos, **Grand Prix 500 2** (Microïds°, 1991) est jouable à deux, comme son prédécesseur. La conversion de **Road Rash** (Electronic Arts°, 1992) est sympathique, mais sans la possibilité de frapper ses adversaires, il n'y aurait plus grand-chose à en retenir.



Supercars II (Amiga)



Lotus Turbo Challenge 2 (Amiga)



Jaguar XJ220 (Amiga)



Crazy Cars III (Amiga)



Vroom (ST)



Formula One Grand Prix (PC)

Les passionnés de Formule 1 peuvent se frotter les mains : leur heure est venue. L'année 1991 commence fort avec la conversion du **Super Monaco G.P.** (U.S. Gold°) de Sega, rapide et jouable. Elle est pourtant vite détrônée par un jeu français retardé depuis des mois. Le titre **Vroom** (Lankhor°, 1991) peut faire sourire, mais le logiciel, lui, ne prête pas à la plaisanterie. L'animation est impressionnante de vélocité, la route défile à toute vitesse sans le moindre ralentissement. Comme **Super Monaco G.P.**, **Vroom** n'est pas une simulation : en cas de choc contre un arbre, on ne perd que quelques précieuses secondes, et c'est reparti. La version de base, sur ST, présente une contrainte surprenante : le mode de pilotage le plus réaliste ne se joue qu'à la souris. La maniabilité n'en est pas moins excellente. La version Amiga corrige ce point, avec l'ajout du contrôle par *joystick* dans tous les modes. Que ceux qui recherchent une vraie simulation, réaliste et exigeante, ne désespèrent pas : le meilleur arrive. **Formula One Grand Prix** (MicroProse°, 1991), de Geoff Crammond°, fait oublier presque tout ce qui a pu être fait dans le genre. Les seize circuits du championnat ont été fidèlement reproduits. Il vaut mieux les connaître sur le bout des doigts, car aucune approximation ne sera tolérée pendant la course. Le pilotage est conforme à la réalité, il ne suffit pas d'accélérer en permanence. Il faut bien maîtriser son véhicule et utiliser intelligemment ses freins, s'arrêter régulièrement au stand pour faire le plein et changer les pneus (les réglages sont très précis). **Formula One Grand Prix** a été programmé sur Amiga, mais la version PC sortie un an plus tard est plus fluide. À côté des piliers que sont **Vroom** et **Formula One Grand Prix**, des jeux simplement corrects comme **Mario Andretti's Racing Challenge** (Electronic Arts°, 1991), **Grand Prix Unlimited** (Accolade°, 1992) et **Nigel Mansell's World Championship** (Gremlin°, 1992) ont du mal à se faire un nom. **Car and Driver** (Electronic Arts°, 1992) tire le sien d'un célèbre magazine automobile américain. Ce n'est pas un jeu de course, mais de pilotage de voitures de luxe sur plusieurs sites : des circuits, une route de campagne, et, le plus original, le parking du supermarché de San Dimas. Les bolides disponibles ne sont pas des vieux tacots : Ferrari F40, Ferrari Testarossa, Corvette, Lamborghini Countach et Lotus Esprit Turbo. Les menus en haute résolution ressemblent à des coupures de presse, il est d'ailleurs possible de jouer en SVGA. Un



Car and Driver (PC)



Team Suzuki (PC)



No Second Prize (Amiga)

mode réseau et un magnétoscope complètent le programme. **Car and Driver** a un inconvénient de taille : il est à peine jouable au clavier et à la souris. Il faut obligatoirement un *joystick*, ou mieux un volant, pour en profiter à sa juste valeur. Terminons avec les courses de motos, qui elles aussi se sont nettement améliorées : on a enfin un paysage en 3D qui se penche dans les virages ! **The Ultimate Ride** (Minsdcape°, 1990) était un premier essai moyen, **Team Suzuki** (Gremlin°, 1991) le surpasse largement. Seize circuits, des vues externes, une bonne maniabilité : c'est déjà beaucoup. Fin 1992, un autre jeu fait encore mieux : **No Second Prize** (Thalion°) est encore plus beau et plus fluide, avec cette fois vingt circuits. Les vues externes donnent le tournis, la bande-son est agréablement funky. Curieusement, un peu comme **Vroom**, **No Second Prize** ne fonctionne qu'à la souris, sans que cela soit trop gênant.

Sport

Autant le dire tout de suite, la cuvée sportive 1991-1992 n'est pas du meilleur tonneau. Parmi la quantité de programmes qui débarquent dans les rayons, souvent en même temps qu'une compétition sportive, seul un petit nombre apporte vraiment quelque chose. 1992 est une année olympique : malgré la disparition d'Epyx°, ce ne sont pas les jeux multi-sports qui manquent. **The Games : Winter Challenge** (Accolade°, 1991) est très joli, l'interface aux teintes bleues glaciales est du meilleur goût, les huit épreuves sont bien choisies, mais la jouabilité laisse à désirer. Il faut le plus souvent appuyer en rythme sur la touche « Entrée », des épreuves comme le ski de fond sont trop longues, d'autres manquent de rapidité. À titre de comparaison, le pilotage de bobsleigh de **Super Ski II** (Microïds°, 1992) est bien plus exigeant, tous comme les cinq autres épreuves. **Summer Gammes** (Accolade°, 1992) est la version estivale de **Winter Games**, dans les tons de vert cette fois. **International Sports Challenge** (Empire, 1992), **Carl Lewis Challenge**



The Games : Winter Challenge (PC)



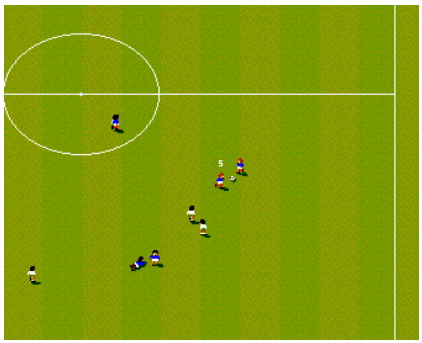
Super Ski II (Amiga)



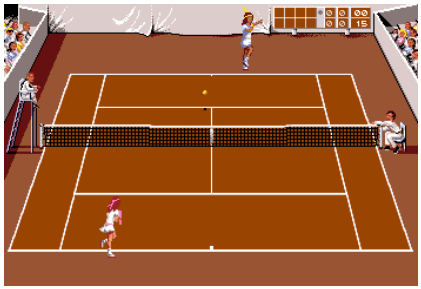
Summer Challenge (PC)



The Super Aquatic Games (Amiga)



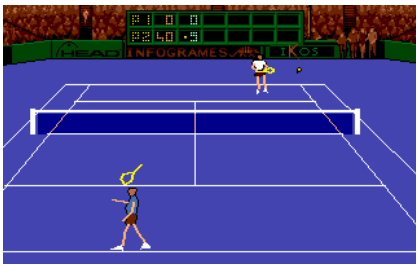
Sensible Soccer (Amiga)



Great Courts 2 (Amiga)

(Psygnosis°, 1992) et **España – The Games '92** (Ocean°, 1992) tentent eux aussi de se faire une place au soleil, sans succès. Quitte à choisir, le fort mignon **The Super Aquatic Games** (Millennium°, 1992), situé dans l'univers de James Pond, a plus de charme.

1991, c'est l'année de la coupe du monde de rugby à XV : **Rugby : The World Cup** (Domark°) et **World Class Rugby** (Audiogenic) ne sont pas mémorables (le deuxième est sensiblement meilleur). Le rugby devra encore attendre pour avoir son **Kick Off**. En football, cela empire avec l'Euro 92. En deux ans, on aura le « plaisir » de découvrir plusieurs « jeux » dont la qualité oscille entre « médiocre » et « à hurler de rire ». Pourtant, tout n'est pas perdu, un programme va sauver l'honneur du ballon rond. **Sensible Soccer** (Renegade°, 1992), de Sensible Software°, offre toutes les options essentielles, ainsi qu'une grosse trentaine d'équipes nationales dont on peut changer la composition et le maillot à loisir. Comme dans **Kick Off**, la vue est à vol d'oiseau, mais plus éloignée et avec une légère perspective, les personnages sont à peine plus grands que des lemmings. L'absence de radar ne pose donc pas de problème. **Sensible Soccer** a la même qualité primordiale que **Kick Off** : la jouabilité. Les contrôles sont parfaits, l'ordinateur joue bien, les règles sont globalement bien respectées. La ré-édition **European Champions** apporte quelques améliorations : mise à jour des équipes, cartons jaunes et rouges, gardiens de buts moins faciles à feinter, etc. C'est cette version qui sortira sur PC en 1993, avec une animation un peu trop rapide, mais comme il n'existe encore aucun jeu de foot digne de ce nom sur PC, cela fera très bien l'affaire ! **Sensible Soccer** n'a pas fait oublier **Kick Off** : les deux ont leurs supporters inconditionnels, il est impossible de les départager. En tennis, la sortie de **Great Courts 2** (Ubi Soft°) début 1991 met tout le monde d'accord : graphismes affinés, entraînement du joueur pour améliorer ses statistiques, choix de match entre hommes, femmes, ou mixte. Pour faire la différence, deux éditeurs privilégient l'animation. Dans **Advantage Tennis** (Infogrames°, 1991), les joueurs sont en graphismes vectoriels fluorescents, leur déplacement est automatique. Dans **World Tennis Championships** (Mindscape°, 1992), ils sont en 3D, tout comme le terrain. Dans les deux cas, l'animation est coulée, les mouvements sont réalistes, mais pour la jouabilité, **Great Courts 2** reste au sommet.



Advantage Tennis (PC)


Tony La Russa's Ultimate Baseball (PC)



Hardball III (PC)

Aux États-Unis, le baseball revient en force sur micros. **Earl Weaver Baseball II** (Electronic Arts°, 1991) corrige les rares erreurs statistiques du précédent volet, mais ses graphismes disgracieux et son animation décevante sabotent complètement la partie. C'est à **Tony La Russa's Ultimate Baseball** (SSI°, 1991) que revient donc le titre de meilleur jeu de baseball du moment. Il combine les trois qualités essentielles à ce type de jeu : une gestion statistique solide, une bonne maniabilité en cours de partie, et des matches attrayants. Les extensions qui suivront l'enrichiront encore davantage. **Hardball III** (Accolade°, 1992) reprend l'interface des deux jeux olympiques d'Accolade°, dans des teintes boisées. La réalisation et le mode arcade sont excellents, la partie

statistique est moins convaincante. **MicroLeague Baseball IV** (MicroLeague, 1992) bénéficie de l'expérience de son éditeur, mais il est visuellement peu spectaculaire. Au contraire, **TV Sports : Baseball** (Mindscape°, 1991) est joli mais superficiel. En football américain, **Mike Ditka Ultimate Football** (Accolade°, 1991) et **NFL** (Konami, 1991) sont bons, **John Madden Football II** (Electronic Arts°, 1992) ne fait pas le poids. Ils seront tous anéantis fin 1992 par **Front Page Sports : Football** (Sierra°), qui inaugure une nouvelle série sportive conçue par Dynamix° sous la direction de Patrick Cook°. Comme **Tony La Russa's Ultimate Baseball**, il réunit tout ce dont on peut rêver : des parties agréables à regarder, neuf caméras, des statistiques plausibles (mais longues à générer) et un outil de création de tactiques au cas où les 200 tactiques de base ne suffiraient pas. Son seul défaut relatif est qu'il n'a pas reçu l'agrément de la NFLPA et ne contient donc pas les équipes officielles. En basket-ball, ni **NCAA : Road to the Final Four** (Bethesda Softworks°, 1991) pour le camp américain, ni **Tip Off** (Anco°, 1991) pour le camp anglais ne suscitent d'enthousiasme. En hockey, **Wayne Gretzky Hockey 3** (Bethesda Softworks°, 1992) pêche par sa maniabilité délicate. En boxe, le choix se réduit à **4-D Sports Boxing** (Mindscape°, 1991) pour son animation souple en 3D et **TV Sports : Boxing** (Mindscape°, 1991) pour sa gestion de carrière des boxeurs.



Front Page Sports : Football (PC)



Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)



4-D Sports Boxing (PC)

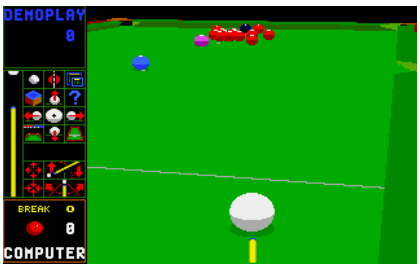
En golf, Access Software° maintient sa position de leader avec **Links 386 Pro** (1992), une nouvelle version qui comprend entre autres un mode SVGA somptueux, un écran scindable en plusieurs parties et le choix d'un golfeur ou d'une golfeuse. De plus, les greens pour **Links** sont compatibles avec **Links 386 Pro**. **Jack Nicklaus Golf & Course Design : Signature Edition** (Accolade°, 1992) est lui aussi une version améliorée de son prédécesseur, l'outil de création de parcours est toujours aussi pratique. Pour l'Amiga et le ST, il reste **MicroProse Golf** (MicroProse°, 1991). Du gazon au tissu, il n'y a qu'un pas : **Jimmy White's Whirlwind Snooker** (Virgin Games°, 1991), d'Archer Maclean°, n'est pas le premier jeu de billard en 3D, mais il fait oublier tous ses prédécesseurs. La physique des boules est excellente, leur animation est d'une fluidité impeccable même lorsque la caméra se déplace, l'interface à la souris est simple à prendre en main.



Links 386 Pro (PC)



Jack Nicklaus Golf & Course Design (PC)



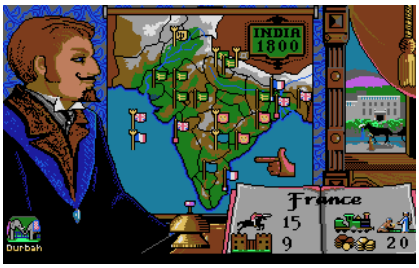
Jimmy White's Whirlwind Snooker (Amiga)

Ce jeu sera suivi d'**Archer Maclean's Pool** (Virgin Games°, 1992). Ce n'est pas forcément pour l'appât du gain que les logiciels de pool et de snooker sortent séparément ; ces deux jeux de billard diffèrent par les règles, mais aussi par les dimensions et la hauteur de la table, la couleur, le nombre et le rayon des boules, la largeur de la queue et les angles de la bande près des trous.

Stratégie et exploration

SimCity et **Populous** ont prouvé que même sans séquences d'action, un jeu de stratégie simple à utiliser peut fédérer un large public. Cette nouvelle donne sonne le glas des jeux qui mélangeaient un peu tous les genres de façon superficielle. On trouve encore un peu de **Defender of the Crown** dans **Champion of the Raj** (PSS, 1991), qui nous ramène en Inde au début du dix-neuvième siècle, dans le rôle d'un rajah. Il ne suffit pas de lever des impôts et de conquérir les territoires adverses, il faut aussi faire ses preuves à la chasse au tigre et à la course d'éléphants. Ce type de programme trouve son aboutissement dans le magnifique **Dune** (Virgin Games°, 1992) de Cryo°. Le scénario suit à la lettre celui du livre et du film : l'Empereur accorde à la famille Atréides le droit de s'installer sur la planète Arrakis pour en extraire l'Épice, une substance extrêmement précieuse. Mais les redoutables Harkonnen sont déjà sur place et contrôlent une partie de la planète. **Dune** est souvent rangé parmi les jeux d'aventure en raison de la présence d'un scénario et de dialogues occasionnels avec la famille Atreides ou les autochtones. On passe cependant la majorité de la partie à parcourir le désert, s'emparer de territoires et répartir le matériel pour optimiser la production d'Épice. Les limites imposées par la trame narrative ne tardent pas à apparaître. Il est hors de question de refuser le combat et de gérer sa petite exploitation tranquillement, la production d'Épice décroît progressivement tandis que les commandes de l'Empereur deviennent de plus en plus importantes. On est obligé de passer par certaines étapes et de se préparer pour le combat final contre la forteresse Harkonnen. L'aspect wargame est tout aussi minimaliste : on place ses troupes autour d'une place forte et on attend que le combat soit terminé. **Dune** contrebalance ces restrictions par une réalisation absolument exceptionnelle. L'architecture du palais, les visages animés des personnages, la palette de couleurs qui change en fonction de l'heure, les trajets à dos de ver, la barre de menu en bas de l'écran : le travail graphique est à tomber par terre. Les musiques de Stéphane Picq sont sûrement les plus belles réalisées avec une simple carte AdLib. Rien que pour ça, il faut avoir joué à **Dune** au moins une fois.

L'influence de **Populous** et **Powermonger** est flagrante sur le terne **Realms** (Virgin Games°, 1991), de Graftgold°, et le plus intéressant **Mega lo Mania** (Image Works°, 1991), de Sensible



Champion of the Raj (PC)



Dune (PC)

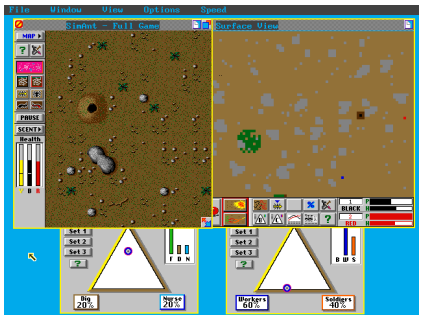


Mega Lo Mania (Amiga)

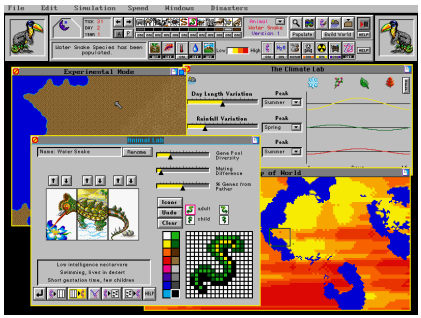
Software°, dont l'idée maîtresse est l'évolution technologique. À chaque niveau correspond une ère et sa technologie associée. On commence à la préhistoire, avec des gourdins pour seules armes, puis l'armement évoluera en fonction de la part d'inventeurs dans la population (il faut aussi former et entraîner son armée). Mais qui peut mieux succéder à **Populous** que **Populous** lui-même ? Le très attendu **Populous II : Trial of the Olympic Gods** (Bullfrog°, 1991) ne s'appuie plus sur un conflit entre des dieux non nommés, mais sur les dieux de la Grèce antique (exactement comme **Gods**). Les pouvoirs sont maintenant répartis en six catégories : humain (positionnement du sigle divin, armageddon), végétal, terrestre, aérien, pyrique, aquatique. À chaque catégorie autre qu'humaine correspond un leader qui a sa propre manière d'éliminer les hérétiques, ainsi que plusieurs catastrophes. Les nouvelles catastrophes les plus pratiques sont les fonts baptismaux qui inversent la religion des fidèles qui tombent dedans (placés au beau milieu d'un camp, c'est le chaos assuré), la peste noire que l'on remarque aux corbeaux qui survolent les malades et qui contamine une partie de la population avant de devenir mortelle, la colonne de feu, et l'éclair que l'on peut infliger à n'importe quel fidèle aussi longtemps qu'on le souhaite en gardant le doigt appuyé sur le bouton de la souris. **Populous II** est aussi beau que le premier épisode, tout particulièrement en haute résolution sur PC. Dommage que les règles n'aient quasiment pas changé. De l'autre côté de l'Atlantique, chez Maxis°, on ne chôme pas. Dans **SimAnt** (1991), de Will Wright° et Justin McCormick, c'est une colonie de fourmis qu'il faut faire vivre pour conquérir tout un jardin. Très éducatif et convivial, le programme est assez déséquilibré dans ses mécanismes. L'ordinateur gère lui-même la plupart des parcelles du jardin, et vu qu'il joue bien, l'annexion des parcelles adjacentes se fait presque automatiquement. Seul le début de partie demande un peu de travail. **SimLife** (1992) surpasse **SimEarth** en complexité, puisque cette fois, c'est au niveau génétique que l'on travaille. On commence par créer ses espèces animales de toutes pièces, puis on définit leurs modes de reproduction, leurs alimentations, leurs cadres de vie, etc. Il n'y a plus ensuite qu'à les



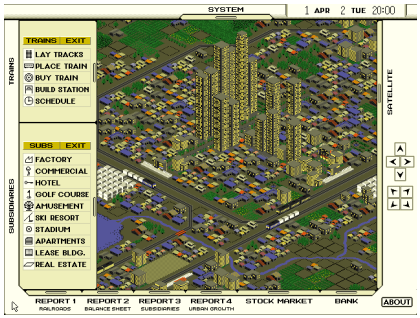
Populous II (Amiga)



SimAnt (PC)



SimLife (PC)



A-Train (PC)



Utopia (Amiga)



Deuteros (Amiga)

lâcher dans la nature et observer leur évolution. Pour accélérer un peu les choses, on peut aussi bidouiller leur ADN ou modifier le climat. Extrêmement compliqué à maîtriser (le manuel est très épais), **SimLife** est complètement dépourvu d'objectif ou de récompense. Les généticiens en herbe y trouveront toutefois leur bonheur. Enfin, **A-Train** est l'adaptation occidentale du jeu japonais **A-Train III**, sorti fin 1990. Ce très bon jeu de gestion d'une compagnie ferroviaire contemporaine en 3D isométrique est agrémenté de spéculation immobilière et boursière. Pendant ce temps, les premiers candidats à la succession de **SimCity** sont arrivés, comme par exemple le décevant **Global Effect** (Millennium°, 1992). **Utopia** (Gremlin°, 1991) réunit la vue en 3D isométrique de **Populous** et les grandes lignes de **SimCity** sur une planète lointaine. Tous les aspects (énergétique, civil, militaire) sont pris en compte, et des rivaux hostiles s'inviteront plus d'une fois. Un regret tout de même : les couleurs extrêmement criardes ont de quoi indisposer. **Deuteros** (Activision°, 1991), la suite de **Millennium 2.2**, est un autre excellent programme de gestion de station spatiale et de conquête intergalactique, plus éloigné de **SimCity** (pas de bâtiment à placer). Ces deux derniers jeux, ainsi que **Populous II**, étaient fortement pressentis pour les prix du meilleur jeu de stratégie de l'année 1991. Un challenger sorti au dernier moment va complètement bouleverser les pronostics.

Comme pour **Dungeon Master**, il est difficile de résumer en un paragraphe ce que **Civilization** (MicroProse°, 1991) a apporté. Ici, ce n'est plus une ville, mais une civilisation tout entière que l'on contrôle, en commençant 4 000 ans avant J.C. Le premier point remarquable, c'est que Sid Meier° et Bruce Shelley° sont parvenus à fusionner gestion, stratégie et wargame sans en simplifier excessivement les mécanismes : du premier genre, ils ont gardé la construction de villes et de bâtiments, le commerce et la recherche scientifique, du deuxième, l'exploration d'une carte générée aléatoirement et la diplomatie avec les autres civilisations, du troisième, le brouillard de guerre, les nombreuses unités aux caractéristiques différentes, la prise en compte du type de terrain dans les déplacements (**Empire** a servi d'inspiration, cela saute aux yeux). Les gestionnaires y trouveront autant leur compte que les passionnés de wargames pas trop réalistes, car la partie peut être remportée de trois façons : durer 10 000 ans, être la première civilisation à envoyer un vaisseau sur Alpha Centauri, ou éradiquer toutes les autres civilisations. Le deuxième point essentiel est l'arbre technologique : chaque découverte scientifique ou politique donne accès à de nouvelles unités, des bâtiments ou des options supplémentaires. Cette idée rend le jeu à la fois extrêmement riche et facile à assimiler. On commence une partie avec seulement deux types d'unités à produire, les autres fonctionnalités apparaissent au fur et à mesure. Les paramètres disponibles avant la création d'une partie (difficulté, topographie, nombre de civilisations) permettent de configurer le jeu à sa guise, de telle sorte que le novice ne perd pas pied dès les premières minutes. Le troisième point important est le caractère addictif de **Civilization** : tel joueur le compare à une drogue dure, tel autre raconte des parties qui se sont terminées à quatre heures du matin. C'est parce qu'il se passe toujours quelque chose à chaque tour : un bâtiment achevé, une technologie découverte, une civilisation qui propose un pacte ou attaque une ville. Impossible d'arrêter dans ces conditions, on veut toujours aller un peu plus loin. On pourrait aussi disserter sur certains aspects politiques de **Civilization**, par exemple le fait que l'évolution des civilisations qu'il propose est calqué sur le modèle occidental, ou la logique déterministe de l'arbre technologique (on ne peut pas empêcher les scientifiques de travailler, ni essayer de ne jamais créer telle ou telle invention). **Civilization** a quelques défauts, comme l'interface à la souris qui n'a pas assez évolué depuis **Railroad Tycoon**. De plus, dans les plus hauts niveaux de difficulté, l'ordinateur n'hésite pas à tricher quand ça



Civilization (PC)

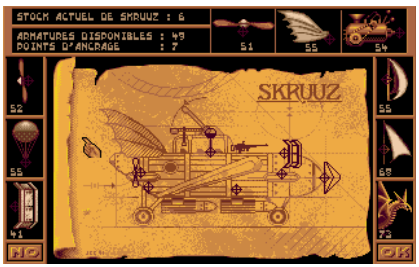


Castles (PC)



Merchant Colony (PC)

l'arrange. C'est un artifice auquel les développeurs ont parfois recours pour mener la vie dure au joueur, et là, ce n'est pas très discret. Autre reproche, qui pourrait s'appliquer à toute la ludographie de Sid Meier° jusqu'ici : **Civilization** est un jeu pour solitaires, il n'y a aucun mode multijoueurs alors que le sujet s'y prête parfaitement. Ces défauts sont toutefois négligeables en regard des centaines d'heures que l'on peut passer sur un tel logiciel sans la moindre lassitude. En plus des innombrables récompenses qu'il a reçues, **Civilization** a souvent été consacré meilleur jeu sur micro-ordinateur : c'est parfaitement justifié. **Civilization** a fait de l'ombre aux autres jeux de stratégie historique de cette période, qui sont pourtant nombreux. Bien moins complexe mais agréable, **Caesar** (Impressions°, 1992) est l'équivalent de **SimCity** au temps de l'Empire Romain. **Castles** (Interplay°, 1991) et **Castles II** (Interplay°, 1992) se situent eux au Moyen-Âge et mettent l'accent sur la construction de châteaux. **Uncharted Waters** (KOEI°, 1991), **Merchant Colony** (Impressions°, 1991) et **Discovery : In the Steps of Columbus** (Impressions°, 1992) célèbrent à leur manière les 500 ans de la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb. Les Allemands et les Autrichiens retracent les grandes heures du commerce maritime avec respectivement **Der Patrizier** (Ascon, 1992) et **1869** (Max Design, 1992). Dans un contexte plus récent, **Crisis in the Kremlin** (Spectrum HoloByte°, 1992) reproduit la situation économique et géopolitique de l'URSS dans le deuxième moitié des années 80, le but est de réussir la transition démocratique sans plonger le pays dans le chaos ou être victime d'un putsch. **Storm Master** (Silmarils°, 1992) se démarque par son univers imaginaire dans lequel le vent joue un rôle primordial ; les unités sont des machines volantes proches de celles de Léonard de Vinci.



Storm Master (Amiga)



Air Bucks (Amiga)



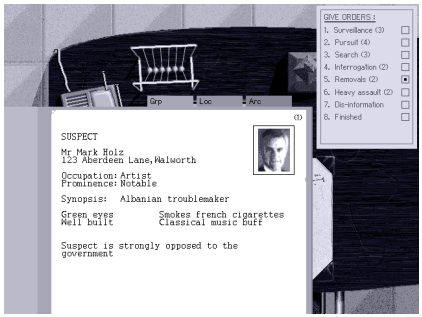
Mad TV (Amiga)

À part la sortie occidentale d'**A-Train**, ainsi que le plus moyen **Air Bucks** (Impressions°, 1992), qui simule la gestion du fret aérien, c'est principalement outre-Rhin que les jeux d'administration d'entreprise commencent à se multiplier. En deux ans, l'éditeur Starbyte sort entre autres **Transworld** (1990), un jeu de gestion de transporteurs routiers, **Black Gold** (1991), un cousin d'**Oil Imperium** consacré aux mines de charbon, et **Winzer** (Starbyte, 1991), qui reproduit le

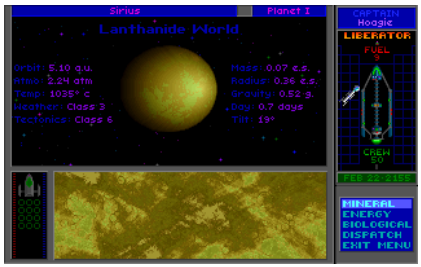
fonctionnement d'une entreprise viticole. Ces trois logiciels n'ont pas été traduits en anglais ou exportés. **Mad TV** (Rainbow Arts°, 1991) a un scénario particulièrement stupide que l'on oubliera vite pour se concentrer sur son travail : prendre la tête d'une chaîne de télévision. On y joue davantage pour l'humour des situations que pour la rigueur du programme, bien que les aspects principaux de ce métier soient gérés (contrats publicitaires, location de films, production de séries et documentaires, sélection d'informations pour le JT, couverture satellite). Le plus gros succès commercial allemand du moment est la série de jeux de gestion d'équipe de football **Bundesliga Manager** de Software 2000, lancée en 1990 et poursuivie en 1991 avec **Bundesliga Manager Professional**. Cette dernière édition est exportée en Europe par U.S. Gold° sous le titre **The Manager**, avec des équipes anglaises. **The Manager** ne manque pas de concurrents, citons **Premier Manager** (Gremlin°, 1992) et **Championship Manager** (Domark°, 1992), qui a été rebaptisé **Guy Roux Manager** en France.



Bundesliga Manager Professional (Amiga)



Floor 13 (PC)



Star Control II (PC)

Le sujet de l'espionnage est traité dans un jeu très particulier, **Floor 13** (Virgin Games°, 1992). On y dirige un service de renseignement du gouvernement anglais, sous la couverture du Ministère de l'Agriculture. L'objectif est de maintenir la cote de popularité de la majorité au-dessus de 50 % et si possible d'accomplir des missions pour la société secrète à laquelle on appartient, les Maîtres Secrets de Thot. Le jeu est rythmé en journées, de nombreuses affaires pouvant causer du tort au gouvernement se succèdent. Pour les étouffer, huit équipes sont à votre disposition : surveillance (mettre un suspect sur écoute), poursuite (surveiller ses déplacements), fouille discrète ou sauvage d'un lieu, infiltration d'une association ou d'un parti politique, désinformation (pour ruiner la crédibilité d'un suspect), suppression (assassinat ciblé), assaut lourd (destruction pure et simple d'un lieu et de ses occupants) et interrogation (enlèvement et torture d'un suspect pour lui soutirer des informations). À aucun moment la violence des actes ne se voit à l'écran : en tant que fonctionnaire, on ne fait que lire des rapports et signer des formulaires. La froideur des pratiques du service est renforcée par l'austérité du programme : monochrome en haute résolution (comme sur Mac), quasiment sans le moindre son, contrôlé uniquement au clavier. **Floor 13** ne peut pas rivaliser avec la profondeur de **Covert Action**, mais son ambiance est bien plus inquiétante. Terminons sur une note plus réjouissante avec un jeu d'exploration spatiale. Le premier **Star Control**, conçu par Paul Reiche III (un des créateurs d'**Archon**) et Fred Ford avec l'aide de Greg Johnson, un des auteurs du légendaire **Starflight**, avait été bien accueilli aux États-Unis mais saqué en Europe à cause de sa réalisation moyenne. **Star Control II** (Accolade°, 1992) reprend la même recette, à savoir un mélange entre exploration d'une immense galaxie, négociation avec des races extraterrestres pittoresques et action à la **Asteroids** pour combattre des vaisseaux ou récolter du

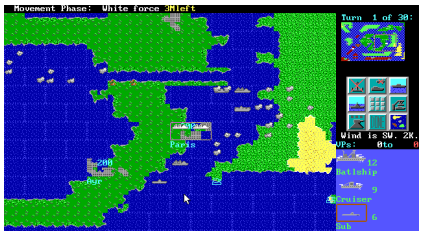
minerai. La réalisation est moins critiquable : graphismes en 256 couleurs, bande-son de qualité. Le scénario est également bien travaillé. En Europe, **Star Control II** a eu de bonnes notes, sans plus. Aux États-Unis, c'est autre chose : critiques dithyrambiques, récompenses prestigieuses (jeu d'aventure de l'année pour *Computer Gaming World*), succès populaire conséquent. Depuis, **Star Control II** est considéré comme le digne héritier de **Starflight** et figure régulièrement en très bonne place sur les listes des meilleurs jeux sur micro publiées par des magazines ou sur le web. C'est une parfaite illustration du contraste qui existe entre les goûts des publics américain et européen.

Wargames et stratégie tactique

On n'y croyait plus, mais ça y est, c'est arrivé. L'Histoire retiendra 1991 comme l'année où les wargames sont devenus conviviaux. Ce n'est pas l'œuvre d'un éditeur isolé, mais bien un mouvement spontané dû à plusieurs nouveaux venus dans le milieu. Le premier de ces bienfaiteurs, QQP°, publie simultanément **The Perfect General** et **The Lost Admiral**. **The Perfect General** est composé de quatorze scénarios authentiques ou fictifs, mais les données historiques ont été simplifiées afin de privilégier la jouabilité. Le but de chaque scénario est de capturer un maximum de villes dans la durée impartie. Les effectifs initiaux ne sont pas imposés, on achète et on place ses unités comme on le souhaite dans la zone de départ. Une des unités, le génie, peut poser et désamorcer des mines et construire ou détruire des ponts. Le programme tient compte de la météo et du type de terrain pour affecter les déplacements, il autorise les tirs d'opportunité (tir accordé au joueur adverse lorsque l'on place une unité à sa portée). Le graphisme est clair et explicite, les unités sont représentées par des petits drapeaux, et l'interface à la souris est simple d'emploi. Bref, c'est l'idéal pour débuter. **The Lost Admiral** ressemble beaucoup à **Empire**, avec moins d'unités : il est consacré exclusivement aux batailles navales. En contrepartie, l'intelligence artificielle est redoutable et ne joue pas toujours de la même façon. **Battles of Destiny** (1992) est lui aussi un très bon descendant d'**Empire**. Dans la même famille, **Global Conquest** (MicroProse°, 1992), de Dan Bunten°, est passé un peu inaperçu à cause du succès énorme de **Civilization**. Moins ambitieux, car situé uniquement à l'ère contemporaine, il est pourtant de très bonne qualité. C'est une sorte de version améliorée de **Command H.Q.** et d'**Empire**, avec beaucoup plus de stratégie militaire et de diplomatie que de gestion. Tous les cinq tours, un élément aléatoire vient perturber la partie. **Global Conquest** dispose d'un avantage indéniable sur **Civilization** : sur deux ordinateurs reliés par le port série ou par modem, on peut y jouer à quatre, une première pour ce genre de programme. Autre nouveau venu dans le milieu, le studio Atomic Games développe la gamme **V for Victory**, publiée par Three-Sixty Pacific. Ces quatre logiciels basés sur le même moteur relatent quatre batailles décisives de la Deuxième Guerre Mondiale : **Utah Beach** (1991), **Velikiye Luki**



The Perfect General (PC)



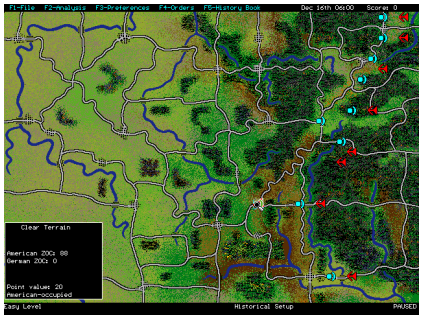
The Lost Admiral (PC)



Global Conquest (PC)



V for Victory (PC)



Patton Strikes Back (PC)



Gary Grigsby's Pacific War (PC)

(1992), **Market-Garden** (1993) et **Gold-Juno-Sword** (1993). Plus complexe et respectueux de la réalité historique que **The Perfect General**, **V for Victory** gère le ravitaillement et les bombardements. Son moteur a été d'abord développé sur Macintosh, ce qui donne une idée de la qualité de l'interface et de la réalisation (les graphismes sont en SVGA). Chris Crawford° propose avec **Patton Strikes Back : The Battle of the Bulge** (Brøderbund°, 1991) un wargame en temps réel accessible aux néophytes : les unités sont représentées par des sigles et des flèches, et à certains moments une fenêtre s'ouvre pour afficher des anecdotes ou des détails historiques sur ce moment précis de la bataille. Malgré ses atouts, le jeu sera un flop commercial. SSG° va jusqu'à sortir une version améliorée pour PC de son ancien classique **Carriers at War** (1992), avec haute résolution et interface à la souris. Même chez SSI°, on ne peut plus ignorer l'existence de la souris, seul **Medieval Lords** (1991) est une exception archaïque. Gary Grigsby° ré-utilise l'interface de **Second Front** dans **Western Front : The Liberation of Europe 1944-1945** (1991), **Carrier Strike** (1992) et **Gary Grigsby's Pacific War** (1992), son *magnum opus*. Les nouvelles fonctionnalités et la richesse de ces jeux combleront le public concerné, et lui seul. Les autres seront repoussés par l'ampleur de **Gary Grigsby's Pacific War** qui reproduit la totalité des batailles du Pacifique, avec plus de 320 unités terrestres, 200 bases, 50 pages de règles et autant de pages de tableaux statistiques. En Europe aussi, la résistance contre les wargames austères s'organise. L'éditeur anglais Impressions° sort une multitude de logiciels assez similaires : **Rorke's Drift** (1990), **Cohort** (1991), **Afrika Korps** (1991), **Feudal Lords** (1991), **The Charge of the Light Brigade** (1991), **Samurai** (1991), etc. Leurs points communs : des petits personnages en guise d'unités, une interface simple d'utilisation. Ces jeux ne satisfont toutefois aucun camp : les non-initiés leur reprochent leurs graphismes un peu ridicules et leurs bugs, les grognards les ignorent à causes de leurs scénarios peu réalistes et leur superficialité. **Battle Isle** (Blue Byte°, 1991) ressemble de loin à **Full Metal Planete** : dans le futur, deux camps s'affrontent et cherchent à prendre possession de la



Cohort (PC)



Battle Isle (Amiga)



History Line : 1914-1918

base de l'adversaire. Les unités sont terrestres, navales ou aériennes ; on peut en construire d'autres en ramassant des cristaux sur la carte. Contrôlé uniquement au *joystick*, **Battle Isle** est particulièrement prenant à deux, car les parties ne sont pas ralenties par des temps morts. Lors d'un tour, un joueur déplace ses unités tandis que l'autre déclenche ses attaques, et vice-versa au tour suivant. Avec dix-huit cartes en solitaire et trente-quatre à deux (sans compter celles de l'extension **Battle Isle Data Disk**), la durée de vie du programme est garantie. Devant le succès rencontré par le jeu, Blue Byte° revient l'année suivante avec le non moins bon **History Line : 1914-1918**, situé pendant la Première Guerre Mondiale.

Le combat tactique s'ouvre lui aussi au grand public. En 1991, Gremlin° adapte **HeroQuest**, le célèbre jeu de plateau issu de la collaboration entre MB et Games Workshop. La 3D isométrique reproduit parfaitement les décors du jeu. L'année suivante, c'est **Space Crusade** qui est adapté. Dans un cas comme dans l'autre, c'est une réussite. Dans le même style que **HeroQuest**, **Celtic Legends** (Ubi Soft°, 1991) se déroule en extérieur avec beaucoup plus de magie. **Paladin II** (Impressions°, 1992) et **Conquered Kingdoms** (QQP°, 1992) sont moins jolis mais proposent plus d'options. **Siege** (Mindcraft, 1992) retrace des attaques de château dans un monde d'*heroic-fantasy*. On peut contrôler le camp de l'assiégeant ou de l'assiégé au travers de vingt-quatre scénarios prédéfinis dans quatre châteaux distincts. Outre le portage tardif de **Laser Squad** sur PC, Krisalis sort **Sabre Team** (1992), un jeu mal équilibré mettant en scène un groupe de quatre soldats d'élite dans des missions d'intervention et de libération d'otages.



Hero Quest (Amiga)



Celtic Legends (Amiga)



Siege (PC)



Sabre Team (PC)



Dominium (PC)



Dune II (PC)

Les deux derniers programmes de cette liste méritent un gros paragraphe pour eux seuls, car ils renouvellent le wargame en temps réel avec plusieurs idées originales. **Dominium** (Microïds°, 1992) a un scénario qui sent le déjà vu (un conflit sur la galaxie Dominium entre l'armée du baron Kraal et la vôtre). Le but est de localiser et de prendre le contrôle de sept noyaux nucléaires sur

plusieurs planètes de Dominium. Au départ, on ne dispose que d'une usine capable de produire huit types d'unités, sur une planète inconnue. La construction se fait sur mesure : pour chaque unité, on peut choisir la vitesse, la portée et la puissance du tir, la portée du radar, le bouclier, la capacité, sachant bien évidemment que plus ces paramètres sont élevés, plus la fabrication coûte cher. L'unité pourra alors explorer et dévoiler le terrain, repérer les sources d'énergie et les ennemis, ainsi qu'un éventuel noyau nucléaire. Il faut aussi penser à envoyer des vaisseaux patrouiller dans l'espace pour y découvrir d'autres planètes à explorer. L'action se déroule en temps réel, mais les unités se déplacent par à-coups sur un terrain à cases hexagonales ; cette lenteur est en partie équilibrée par la course contre la montre qui s'engage entre le Baron et le joueur. À chaque partie, les planètes et leurs topographies sont générées par l'ordinateur ; on peut aussi jouer à deux en réseau. On retrouve une grande partie de ces mécanismes quelques mois plus tard dans **Dune II** (Virgin Games°, 1992), de Westwood°. Ce n'est pas une grande mission, mais trois campagnes de plusieurs missions qui sont proposées, chacune dirigée par un des clans du scénario (Atreides, Harkonnen et Ordos). L'esthétique du programme s'éloigne de celle du premier **Dune** pour ressembler davantage à un *Star Wars* dans le désert. Les unités ne sont pas modulables et il n'y a pas de mode multijoueurs. La fonctionnalité qui distingue **Dune II** de **Dominium** et des wargames traditionnels est la construction de bâtiments suivant un arbre hiérarchique, à l'aide d'une interface très proche de celle de **SimCity**. La raffinerie convertit l'Épice en espèces, les centrales éoliennes fournissent de l'électricité, la caserne forme des unités d'infanterie, les usines fabriquent des véhicules légers ou lourds, les tourelles et les murs protègent la base. **Dune II** est souvent présenté à tort comme le premier jeu de stratégie en temps réel, alors qu'il compte déjà de nombreux prédécesseurs, ne serait-ce que le tout premier, **Cytron Masters**. En revanche, c'est certainement le premier jeu de stratégie militaire qui s'affranchit des limites spatiales et temporelles héritées des wargames de table (les cases et les tours) et qui bénéficie d'une animation rapide et souple. Cette fluidité est un des facteurs qui rapprochent **Dune II** des jeux d'action, tout comme la simplicité des règles : tous les paramètres de complexité des wargames ont été écartés à l'exception du brouillard de guerre, les tirs laissent peu de place au hasard, les unités ont des barres d'énergie et ne tombent jamais à court de munitions ou de carburant, l'intelligence artificielle est assez pauvre, les missions suivent presque toutes le même schéma (construction de bâtiments et d'unités, exploration, destruction méthodique de toutes les unités ennemies). **Dune II** propose plutôt une stratégie *light*, noyée dans une grande dose de cliquage frénétique sur les unités, cliquage d'autant plus répétitif que l'interface laisse à désirer : l'impossibilité de sélectionner plusieurs unités simultanément complique les assauts collectifs. Cette jouabilité simple fait cependant de **Dune II** un jeu accessible à tous, addictif et sans temps mort.



Sharewares et freewares

— *Freeware* : logiciel gratuit que son auteur encourage à diffuser librement.
— *Shareware* : logiciel non-gratuit dont la diffusion est autorisée, mais que l'utilisateur a le devoir moral de payer au bout d'un certain délai s'il souhaite continuer à l'utiliser. La moralité étant ce qu'elle est, les auteurs ont coutume de ne diffuser qu'une version bridée du logiciel, la version complète est disponible sur commande.

Dans les années 80, le *shareware* avait plutôt mauvaise presse. Les magazines et distributeurs avaient tendance à tout regrouper sous le terme erroné de « domaine public », et les articles sur le sujet ne manquaient jamais de rappeler que ces logiciels sont souvent d'une qualité moyenne, en tout cas presque toujours inférieure aux logiciels du commerce traditionnel. Pourtant, aux États-Unis, le *shareware* a fait son trou petit à petit. La diffusion d'un programme y est considérablement facilitée et accélérée par les BBS. De plus, c'est un mode de vente plus profitable pour l'auteur : en envoyant les versions complètes lui-même ou en confiant cette tâche à un petit éditeur, il se passe d'au moins deux intermédiaires gourmands (le distributeur et le vendeur). Sur un logiciel vendu parfois moins cher que dans le commerce, dans un emballage réduit à sa plus simple expression, il peut réaliser une marge nettement supérieure. Le *shareware* a gagné petit à petit en professionnalisme, notamment au travers des conférences annuelles des *Summer Shareware Seminar* (1991-1994) et *Shareware Industry Conference* (1994-2007).

Il en est allé de même pour les jeux : autrefois, pour un utilisateur lambda, un jeu en *shareware* ne pouvait être qu'une imitation de **Pac-Man**, **Space Invaders** ou **Arkanoid** réalisée par un amateur. C'est à Apogee° que l'on doit l'essor du jeu *shareware* à partir de 1987. En 1990, ils distribuent **Commander Keen**, d'id Software° ; le jeu remporte un franc succès et attire l'attention de quelques médias. **Commander Keen** a une qualité particulière : son confort d'utilisation. Le menu principal propose des pages d'aide attrayantes avec le scénario, la liste des objets et des touches utiles, et le programme autorise plusieurs sauvegardes, ce qui est encore rare dans les jeux d'action. Autre sympathique attention : lorsque l'on quitte le programme, un message de plusieurs lignes est affiché en caractères ASCII colorés avant la ligne de commande du MS-DOS. La deuxième trilogie **Commander Keen** reconnaît en plus les cartes sonores les plus courantes et les quatre boutons du *joystick*. Ce degré de finition se retrouvera dans tous les jeux Apogee° et inspirera les autres auteurs de *shareware* sur PC, comme Epic Megagames°. C'est **Wolfenstein 3D** qui donne véritablement ses lettres de noblesse au *shareware* : le public découvre alors que ces logiciels

peuvent rivaliser avec les meilleurs jeux PC du moment. **Wolfenstein 3D** est élu jeu d'action de l'année 1992 par *Computer Gaming World*, qui ouvre une colonne dédiée aux jeux en *shareware* en décembre 1992. Les magazines allemands consacrés au PC suivent eux aussi ce milieu de près. Les jeux en *shareware* sont généralement des jeux d'action : c'est un genre plutôt boudé par les gros éditeurs américains, pas trop complexe, cela permet de se faire la main en programmation d'animations, et c'est facile à diviser en épisodes dont seul le premier sera diffusé gratuitement. Les jeux de réflexion, simples et addictifs, sont également bien représentés. En revanche, les jeux d'aventure graphiques, plus volumineux, et les jeux de stratégie, plus complexes, sont minoritaires.

En France, le handicap n°1 du *shareware* est la distribution. Il n'y a pas de BBS ; on peut trouver des kits de connexion au Minitel, mais vu le tarif des connexions et la lenteur du téléchargement, la facture France Télécom risque d'augmenter rapidement. Il ne reste donc que la Poste. Des petites sociétés comme AB-Club et DP Tool Club permettent de se procurer des *sharewares* français et américains, la première par abonnement (elle propose notamment des jeux Softdisk), la deuxième par commande dans un catalogue renouvelé régulièrement. On trouve dans ce catalogue un fatras de logiciels en tous genres, jeux, utilitaires ou « inutilitaires », de qualité variable ; c'est cette variété qui fait le charme de ce marché parallèle. Les publicités pour des distributeurs de *sharewares* dans les magazines de jeux, occasionnelles avant 1992, deviennent plus fréquentes par la suite, avec en tête Pearl Agency et Floppy International. Ces sociétés vendent des disquettes à l'unité, à raison d'un jeu par disquette, quelle que soit la place qu'il occupe ; le prix, de 25 à 30 F environ la disquette, est dégressif pour les grosses commandes. Le record tarifaire est détenu par DP Magazine, du groupe Pressimage (*Génération 4*) : 50 F la disquette. C'est cher pour des logiciels dont la diffusion est censée être gratuite !



Les mailles du réseau (deuxième partie)

Affirmer que le jeu collectif sur micros a pris de l'ampleur en quelques années est un doux euphémisme. Il existe maintenant quatre solutions pour affronter d'autres joueurs ou s'allier avec eux, à plus ou moins grande échelle.

La première consiste à jouer à plusieurs devant l'écran sur le même programme. C'est la solution la plus pratique et la plus courante, notamment pour les jeux d'action et de sport. En revanche, pour les logiciels où les joueurs participent alternativement, comme les jeux de stratégie par tours, le jeu de chaises musicales devant l'écran peut vite devenir fatigant.

La deuxième solution consiste à installer deux ordinateurs (Amiga, ST ou PC) dans la pièce et à les relier avec un câble Null Modem. On peut alors jouer à deux sur **Populous**, **Powermonger**, **Falcon 3.0**, **Flight Simulator 4**, **Vroom**, **Car and Driver**, etc. Cela demande un peu plus de préparation, il faut prendre le temps d'installer les deux machines, mais chaque joueur a son écran pour lui tout seul. Le Macintosh est avantagé par sa prise réseau intégrée qui permet de connecter un plus grand nombre de machines. Quelques jeux ont profité de cette particularité : **Spectre** (Velocity°, 1991), un jeu de combats de tanks futuristes à la **Battlezone** qui peut accueillir jusqu'à huit joueurs, ou **Minotaur : The Labyrinths of Crete** (Bungie°, 1992), un jeu de labyrinthe un peu désuet qui accepte six joueurs.

La troisième solution, réservée principalement aux États-Unis, est le jeu par modem. Sur ce point, Dan Bunten° est en avance sur son temps (**Modem Wars**, **Command HQ**, **Global Conquest**). Les autres développeurs ne semblent pas prêts à lui emboîter le pas. Le taux de transfert des modems peut maintenant atteindre entre 400 octets et 1,8 ko par seconde selon le modèle.

Enfin, la quatrième solution est le jeu en ligne via les fournisseurs d'accès. Au Royaume-Uni, Micronet 800 et CompuNet ont fermé leurs portes au début des années 90, après plusieurs années de bons et loyaux services au cours desquelles ils ont proposé quelques jeux comme **Shades**, pour le premier, et **Federation II**, un MUD de commerce spatial, pour le second. Aux États-Unis, bien au contraire, l'offre s'est étoffée. Les tarifs se sont plus ou moins ajustés autour de 9,95 $ par mois, avec un supplément horaire variable en cas de dépassement du quota (quatre à cinq heures par mois), d'utilisation de services complémentaires, ou pour bénéficier d'un taux de transfert plus élevé. Le vétéran CompuServe est devenu un géant. En 1989, ce fournisseur relié à 500 000 abonnés a absorbé son ancien rival, The Source, qui plafonnait à 80 000 inscriptions. Hélas, leurs

jeux en ligne restent majoritairement textuels. L'un des plus populaires est **Sniper !** (1989), une adaptation du jeu de plateau de TSR en temps réel. En 1994, CompuServe comptera 1,7 millions d'abonnés.

GEnie reste loin derrière (350 000 utilisateurs en 1994), mais leur catalogue ludique est particulièrement attractif. Un de leur jeux les plus renommés est **Air Warrior** (Kesmai), un simulateur de duels aériens en 3D aux commandes d'une quinzaine d'appareils des deux guerres mondiales. Les parties réunissent plusieurs joueurs qui peuvent s'organiser en camps et établir des règles avant de décoller. Il est aussi possible de se répartir les rôle dans un B17 : un joueur le pilote, l'autre contrôle la mitraillette. Lancé en 1984 sur Mac, **Air Warrior** a été adapté ensuite sur Amiga, ST et PC. Sa qualité graphique en a fait un des jeux en ligne les plus appréciés, bien qu'il n'atteigne pas le niveau des simulateurs de MicroProse°. Sont également réalisés par Kesmai **Stellar Emperor** (la version pour GEnie de **MegaWars III**), et **Multiplayer BattleTech**, une excellente version multijoueurs du classique jeu de combats de robots en 3D. Les rôlistes ont le choix entre la saga **Gemstone** (Simutronic), qui en est à son troisième épisode, et **Dragon's Gate** (AUSI). **Hundred Years War** est un jeu de gestion et de diplomatie médiévale concocté par Jim Dunnigan, un des plus grands créateurs américains de wargames de table. Pour finir en beauté, 1993 marquera la sortie de **CyberStrike** (Simutronic), un jeu à la **MechWarrior** en équipes. Chaque groupe de joueurs doit défendre une tour de sa couleur tout en attaquant celles des autres. Des robots gérés par le serveur s'attaquent à tous les joueurs qu'ils croisent ou à n'importe quelle tour ; si les effectifs des équipes ne sont pas homogènes, ces robots apparaissent plus fréquemment près des équipes les plus fortes afin d'équilibrer la partie. Le jeu est très bien réalisé, et les cadres des batailles sont assez variés. GEnie remportera deux années de suite le prix du meilleur jeu en ligne décerné par *Computer Gaming World*, pour **Multiplayer BattleTech** et **CyberStrike**.

Delphi est toujours en activité. Leur espace de jeu, Electropolis, ne propose rien de très original (**Stellar Conquest**, **Air Warrior**, **Federation II**, **Island of Kesmai**), mais leurs tarifs sont particulièrement raisonnables : 19,95 $ par mois pour 20 heures de connexion, et seulement 96 cents par heure de jeu supplémentaire.

Le principal concurrent de CompuServe est Prodigy Information Services. Fondé en 1984, il était réputé à ses débuts pour la lenteur et la laideur de son interface et la quantité de publicités qu'elle affichait. La situation s'est progressivement améliorée, l'interface a gagné en ergonomie et les publicités sont devenues un peu moins intrusives. Prodigy compte 1,7 millions d'utilisateurs en 1992 et dépassera la barre des 2 millions en 1994. Les joueurs y trouveront **Baseball Manager**, un logiciel de gestion d'équipe de baseball qui enrichit chaque jour sa base de nouvelles statistiques (100 $ la saison, tout de même), et **CEO**, une simulation économique.

L'autre réseau qui monte est AOL (America On-Line), ex-PC Link, le successeur de Quantum Link pour PC. Outre ses jeux de société et de casino habituels, c'est par ce réseau que fonctionne **Neverwinter Nights** (SSI°, 1991), un épisode de la saga *Dragonlance* exclusivement conçu pour les parties en ligne. L'interface est strictement identique à celle des autres jeux « *Gold Box* » de SSI° (**Pool of Radiance**). **Neverwinter Nights** est le jeu de rôle en ligne le plus populaire du moment, devant **Gemstone III**. En 1994, AOL revendiquera 900 000 utilisateurs et lancera une nouvelle interface très convivale sous Windows.

Sierra On-Line° tente de se faire une place sur ce marché en inaugurant The Sierra Network en mai 1991. Conçu comme un espace de jeu et de discussion pour tous publics, y compris les plus âgés, The Sierra Network proposait d'abord quelques jeux de cartes et d'échecs pour 12,95 $ par mois (avec un plafond de 30 h). Le réseau s'est agrandi avec l'ouverture de SierraLand, une section regroupant ces jeux (dont l'interface est calquée sur les **Hoyle Official Book of Games**), un mini-golf, et une version multijoueurs de **Red Baron**. La section LarryLand, réservée aux adultes, donne accès a un casino et au Lefty's, le célèbre bar du premier **Leisure Suit Larry**, où l'on peut tailler une bavette avec d'autre utilisateurs (représentés par un petit visage qui leur sert d'avatar). La troisième attraction-phare de The Sierra Network est **The Shadow of Yserbius**, un jeu de rôle multijoueurs visuellement proche de **Might and Magic III**. Hélas, le public ne semble pas convaincu, le nombre d'inscrits stagne autour de 12 000 en 1992.

Ouvert en 1991, MPG-NET (Multi-Player Games Network) s'adresse aux utilisateurs de PC, Mac et Amiga. Il est exclusivement consacré aux jeux : **Drakkar**, un jeu de rôle viking qui ressemble vaguement à **Ultima VI**, **Operation Market Garden**, un wargame, **Empire Builder**, l'adaptation du jeu de gestion ferroviaire de Mayfair Games, et **Star Crusader**, une sorte de **Wing Commander** pour plusieurs joueurs.

Le fournisseur de services Digital Dreams Network et l'entreprise qui en assure la gestion, Inner Circle Technologies, ont été créés en 1992 par Jon Radoff, un informaticien de 19 ans. Ce fournisseur, rebaptisé plus tard NovaLink, a un argument de poids : **Legends of Future Past**. Ce jeu de rôle textuel est extrêmement vivant, d'authentiques maîtres de jeu enrichissent le scénario en permanence. Son environnement riche lui a valu un prix spécial de la réussite artistique de la part de *Computer Gaming World*. NovaLink propose aussi **Cyber Corps**, un jeu d'action stratégique futuriste, et The Virtual Cafe, une communauté d'utilisateurs en ligne.

Enfin, on commence à entendre parler d'un réseau décentralisé appelé Internet. Bien qu'il soit pour l'instant principalement réservé aux universitaires et aux fonctionnaires, il offre un nombre croissant de *newsgroups* (l'équivalent des BBS) et de serveurs de stockage de logiciels. Les fournisseurs de services Delphi et NovaLink en proposent déjà l'accès dans leur forfait. Nul doute que dans un avenir proche, ce réseau aura son rôle à jouer.

Pendant ce temps, en France, on a le Minitel.



1993-1994

Les années 1993 et 1994 correspondent à une période à la fois décisive et déprimante de la micro-informatique. Cela devait arriver, c'en est fini des micros 8 bits : le nombre de sorties pour ces ordinateurs s'est effondré, les magazines micro-ludiques multi-plateformes avaient cessé de s'y intéresser dès 1992. Les dernières stocks sont liquidés, les magazines spécialisés comme *Your Sinclair*, *Amstrad Cent Pour Cent* ou *Commodore Force* disparaissent. On en resterait bien là, mais malheureusement, plusieurs micros 16 bits vont connaître le même sort.

C'est l'Atari ST qui coule en premier. Le piratage, courant sur cette machine, est devenu si endémique et le parc de machines si réduit que les adaptations sur ST se font presque à perte. Les sorties de jeux ST décroissent mois après mois. Atari a tenté de reprendre pied fin 1992 avec le Falcon 030, un ST aux capacités sonores et graphiques étendues (65 000 couleurs, son stéréo 50 Khz). En revanche, le format de disquettes n'a pas évolué, et le disque dur est en option. Le Falcon est lancé dans la plus grande discrétion, sans publicité, comme si Atari avait honte de sa machine. Les ventes sont donc catastrophiques, et les jeux dédiés au Falcon se comptent sur les doigts d'une main. Atari préfère de toute évidence porter ses efforts sur la console Jaguar, qui fera elle aussi un bide.

Amiga a répliqué au même moment qu'Atari avec l'Amiga 1200. Un processeur 68EC020 à 14,32 MHz, 2 Mo de RAM en standard, une palette de seize millions de couleurs : ce micro est bien plus puissant que l'Amiga 500, mais une fois de plus, il n'y a pas de disque dur en série, et le format des disquettes est inchangé. Les jeux sont bridés par cette limitation, à moins de nécessiter beaucoup de disquettes et de manipulations en cours de partie, ce qui est aussi coûteux pour l'éditeur que pénible pour l'utilisateur. L'Amiga 1200 s'en tire mieux que le Falcon : les éditeurs européens soutiennent la machine et sortent des versions améliorées de leurs jeux pour en tirer parti. Cela ne suffit pourtant pas pour enrayer la chute des ventes d'Amiga, et encore moins pour concurrencer le PC ; le seul ordinateur Commodore qui en soit capable, c'est l'Amiga 4000, une machine professionnelle, avec un prix à l'avenant. Hélas, comme Atari, Commodore essaye lui aussi de s'attaquer au marché des consoles, alors que tous les constructeurs occidentaux qui s'y sont risqué depuis le krach de 1983 s'y sont cassé les dents. Commodore ne fait pas exception à cette règle : le CD32, un Amiga 1200 sans clavier mais avec *joypads* et lecteur de CD, ne se vend pas bien, le public visé ne jure que par ce qui est japonais, et les meilleurs jeux de cette machine existent aussi sur Amiga 1200 ou PC. Le 29 avril 1994, Commodore se déclare en faillite. Plusieurs repreneurs potentiels se font connaître au cours de l'année, mais en décembre, la situation ne s'est

pas arrangée, et les stocks d'Amiga des magasins sont écoulés. Il n'y a plus aucun espoir de voir l'Amiga survivre à cette crise.

Pendant ce temps, le PC s'impose aussi bien dans les entreprises que dans les foyers. La plupart des boutiques d'informatique permettent maintenant de se constituer son PC sur mesure, élément par élément, plutôt que de se contenter de configurations prédéfinies ; cela coûte aussi moins cher que de passer par un constructeur renommé (IBM, Dell, Compaq, pour ne citer qu'eux). Le 486, DX de préférence, devient indispensable pour profiter d'une bonne 3D. En 1994, la génération suivante de processeurs, le Pentium d'Intel, arrive sur le marché, ses premières fréquences sont 60, 75 et 90 MHz. Les disques durs font généralement entre 100 et 500 Mo, le mode SVGA commence à être plus souvent utilisé. Les cartes-sons abondent : en plus des Sound Blaster et Pro Audio Spectrum et de leurs clones, on trouve l'excellente Gravis Ultrasound, dont la principale tare est de ne pas être compatible avec la Sound Blaster (elle ne donne donc de bons résultats que sur les jeux récents qui l'exploitent), et les extensions General MIDI pour obtenir du son de qualité quasi-orchestrale – la Korg Wave est de loin de la meilleure, devant la Wave Blaster de Creative Labs. La configuration de la mémoire est simplifiée par quelques nouvelles fonctionnalités de la version 6 du MS-DOS, des utilitaires comme QEMM, et surtout la librairie DOS4GW que pratiquement tous les développeurs vont adopter et intégrer dans leurs jeux. Plus besoin de se battre avec plusieurs configurations mémoires pour lancer un jeu, DOS4GW se débrouille avec ce qu'on lui donne. Il reste un dernier facteur pour conforter l'hégémonie du PC.

Tous les chemins mènent enfin au CD-ROM

L'année 1993 marque le décollage du CD-ROM comme support de jeu. Plusieurs programmes exceptionnels sortis cette année-là (**The 7th Guest**, **Rebel Assault**, **Myst**) justifient à eux seuls l'achat d'un lecteur de CD-ROM. Cela tombe bien : Creative Labs et Media Vision sortent de nombreux *bundles*, c'est-à-dire des packs contenant le lecteur, une sélection de CD-ROM, et éventuellement une carte-son. L'installation est simplifiée, la compatibilité est garantie et le prix de l'ensemble est inférieur à celui des éléments séparés. De leur côté, les constructeurs de PC intègrent de plus en plus souvent le lecteur de CD-ROM dans la configuration de base. Le parc de lecteurs CD-ROM grandit ainsi rapidement. Cela signifie que l'on entre dans une période de transition : une part décroissante des jeux sur PC sort uniquement sur disquettes, une part croissante est conçue exclusivement sur CD-ROM, et le reste sort dans les deux formats, avec de nombreux ajouts sur le CD-ROM (voix digitalisées, séquences intermédiaires, niveaux supplémentaires). Les développeurs doivent s'équiper en conséquence. Le doublage est soit réalisé avec les moyens du bord (avec le résultat que l'on imagine), soit par une société spécialisée, comme l'excellent studio français Art of Words, responsable des traductions d'un très grand nombre de manuels ainsi que des versions françaises des jeux LucasArts° (depuis 1992), Virgin Games° et beaucoup d'autres. Pour créer des séquences pré-calculées ou des objets 3D plus complexes, deux nouveaux outils sont indispensables. Les premiers sont les logiciels d'infographie 3D, comme 3D Studio d'Automax, le leader dans ce domaine. Ce logiciel professionnel, très cher et complexe à maîtriser (les manuels font plusieurs centaines de pages), permet de créer des objets en 3D, de les éclairer avec des sources de lumière, de les animer en enregistrant leurs mouvements avec des caméras et de sauvegarder l'animation ainsi obtenue dans un fichier lisible séparément. L'autre outil important et très coûteux est la station Silicon Graphics, qui sert à modéliser des objets ou des décors 3D plus sophistiqués.

Autre technologie gourmande devenue accessible grâce au CD-ROM : la vidéo. La technique consistant à afficher des vidéos de grande taille, voire en plein écran, est appelée *full motion video* ; ce terme va revenir fréquemment dans les années qui suivent.

L'émergence du CD-ROM est accompagnée par l'arrivée en masse de logiciels culturels et éducatifs de haut niveau. Les médias généralistes, qui s'étaient détournés de la micro-informatique domestique depuis le plan « Informatique pour tous » et ne parlaient des jeux vidéo que pour déplorer la perdition de la jeunesse et les risques de crises d'épilepsie, s'emparent du phénomène. Les adjectifs « multimédia », « interactif », « virtuel » et le préfixe « cyber » sont utilisés partout, tout le temps et de préférence en grande quantité. Bien aidé par la convivialité de l'interface de Windows 3.1, le PC avec lecteur de CD-ROM devient l'objet *in* (ce que le CD-I et le CDTV avaient tenté de devenir, sans succès). Les rubriques dédiées à la micro-informatique fleurissent dans les journaux et magazines (par exemple celle de Alain Le Diberder dans *Libération*, intitulée comme il se doit « Interactifs »). Les gouvernements s'intéressent à ce que l'on appelle encore les « autoroutes de l'information » ; la réalité virtuelle et la télévision interactive attirent les investisseurs qui ne se doutent pas que ces concepts finiront en eau de boudin.

N'a-t-on rien oublié ? Si, le Macintosh. La gamme Performa, lancée fin 1992, offre des performances proches des PC 486, avec un lecteur de CD-ROM en sus. Grâce à ces nouveaux modèles et aux Power-Mac mis sur le marché en 1994, les ventes de Mac poursuivent leur lente ascension, loin derrière celles de PC. Les Mac redeviennent (un peu) tendance, plusieurs éditeurs de jeu vont arrêter de les snober et adapter leurs logiciels sur ces ordinateurs.

Un détour par le salon : Supergames Show

Hormis l'Amstrad Expo, il n'y avait pas de salon micro-ludique parisien stable dans les années 80. Le Festival de la micro, le Salon de la micro et Micro & Co n'ont pas tenu plus de deux années. Heureusement est arrivé le Supergames Show, qui attire un monde fou dès sa première édition en 1991 à l'Espace Champerret. En 1993, le Supergames a lieu à la porte de Versailles. Les consoles sont toutes représentées ; sur micros, le salon ne semble pas pris au sérieux par les Anglo-saxons, les éditeurs français sont nettement majoritaires, tout particulièrement Ubi Soft°. Les magazines, constructeurs de PC et de matériel ont aussi des stands, les animations ne manquent pas. Bref, c'était un rendez-vous à ne pas rater pour le grand public.

Action

Après des années passées à se disperser, parfois au sein d'un même programme, le jeu d'action se recentre : on revient aux styles de base, et on approfondit. Les *shoot'em up* se contentent de repousser les limites techniques de l'Amiga. **Disposable Hero** (Gremlin°, 1993) a été programmé par le groupe néerlandais d'ex-*demomakers* Euphoria, pour situer la qualité de la réalisation. Pas très éloigné par moments de **Z-Out**, il est relativement difficile à terminer. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes : **Uridium 2** (Renegade°, 1993) recycle avec succès la formule d'**Uridium**, **Stardust** (Bloodhouse, 1993) celle d'**Asteroids**, et **Banshee** (Core Design°, 1994) celle de **1942**, tous les trois avec une réalisation bien plus impressionnante et de l'action à ne plus savoir qu'en faire. Le vénérable **Choplifter !** revient lui aussi sous la forme de deux avatars. Le premier,

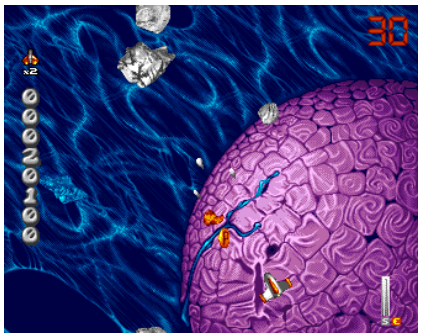
Desert Strike (Electronic Arts°, 1993) est une conversion réussie du jeu en 3D isométrique sur Megadrive, bien que son thème soit très opportuniste – dictateur, Moyen-Orient, intervention américaine… Il faut vous faire un dessin ? **Seek and Destroy** (Mindscape°, 1993), lui, utilise un *scrolling* rotatif : c'est le décor qui pivote, l'hélicoptère au centre de l'écran est fixe. L'action est bien rythmée et les décors changent d'une campagne à l'autre ; dans certaines missions, c'est un tank que l'on pilote. Bizarrement, la version PC ne sortira qu'en 1996 sous forme de *shareware*. C'est d'ailleurs le milieu du *shareware* qui alimente le PC en *shoot'em up*, ce que les développeurs sur Amiga se refusent à faire. Les utilisateurs de PC ont ainsi la joie de découvrir **Zone 66** (Epic Megagames°, 1993), un programme à *scrolling* multidirectionnel écrit par des membre du groupe de démo Renaissance, le plus classique **Tubular Worlds** (Dongleware, 1994), et le plus connu sur cette machine, le très bon **Raptor : Call of the Shadows** (Apogee°, 1994). Sauvegarde possible après chaque niveau, armes variées et très meurtrières, destruction encouragée de tous les bâtiments au sol : il ne manque que le jeu à deux et des ennemis un peu plus mémorables.



Disposable Hero (Amiga)



Uridium 2 (Amiga)



Stardust (Amiga)



Banshee (Amiga)



Desert Strike (Amiga)



Seek & Destroy (Amiga)



Zone 66 (PC)



Raptor (PC)



The Chaos Engine (Amiga)

Il semblait risqué de s'inspirer de **Gauntlet** après le très réussi **Alien Breed** qui mettait la barre assez haut. Les Bitmap Brothers° l'ont pourtant fait et bien fait, car **The Chaos Engine** (Renegade°, 1993) contient plusieurs bonnes idées. Tout d'abord, le thème ne fait pas dans l'*heroic-fantasy* ou les vaisseaux spatiaux : les couleurs de l'interface sont cuivrées, les armes fonctionnent à la poudre, les créatures sont étranges. Comme dans **Gods** et **Magic Pockets**, les ennemis sont plutôt malins et les décors regorgent de salles secrètes et de bonus aux effets variés. Et surtout, le jeu se pratique toujours avec deux personnages. Si l'on joue seul, l'autre personnage est contrôlé par l'ordinateur. Son comportement est très bien programmé, il n'est ni trop mauvais, ni trop fort, il ne faut pas compter sur lui pour mâcher tout le travail. Plus classique, **Alien Breed : Tower Assault** (Team 17°, 1994) ne déçoit pas. En comparaison, **Jurassic Park** (Ocean°, 1993) est banal : d'accord, il y a de beaux dinosaures, et quelques scènes d'exploration copiées sur **Wolfentein 3D**, mais l'action n'est pas à la hauteur de **The Chaos Engine** ou **Alien Breed**. On peut pourtant renouveler facilement le genre : que se passerait-il si l'on prenait un de ces jeux et que l'on remplaçait le maniement au *joystick* par un viseur contrôlé à la souris ? Cela donnerait **Cannon Fodder** (Virgin Interactive°, 1993), de Sensible Software°. Une escouade de deux à six petits soldats rondouillards doit accomplir plusieurs missions dans la jungle ou la toundra qui consistent généralement à tuer tous les soldats ennemis. L'escouade peut être divisée en deux groupes pour surveiller un secteur précis. **Cannon Fodder** tourne l'armée et la guerre en ridicule avec une bonne dose d'humour noir : les ennemis tués se tordent de douleur dans une flaque de sang avant de s'immobiliser, les soldats survivants sautillent comme des cabris et reçoivent une médaille quand une mission est terminée. Le slogan, la chanson et le clip du générique, « *War Has Never Been So Much Fun* », ainsi que l'utilisation dans le jeu du coquelicot, fleur ô combien symbolique en Grande-Bretagne, n'ont pas du tout plu à la *Royal British Legion*, qui a crié au sacrilège. Cela n'a servi à rien : non seulement **Cannon Fodder** a eu un très gros succès, mais il a été suivi en 1994 par **Cannon Fodder 2**, situé au Moyen-Orient et dans l'espace. **Theatre of Death** (Psygnosis°, 1993), un jeu similaire avec bien plus d'armes mais nettement moins drôle, a a visiblement tenté de s'en inspirer, sans succès : ce sont les soldats de **Cannon Fodder** qui ont emporté l'adhésion du public.



Alien Breed : Tower Assault (Amiga)



Cannon Fodder (Amiga)



Theatre of Death (Amiga)

Operation Wolf a eu pas mal de rejetons en arcade, certains se jouent avec des mitraillettes fixées sur la borne (**Alien 3**, **Jurassic Park**, **Lucky & Wild**, **Revolution X**), d'autres avec des pistolets optiques (**Lethal Enforcers**). **Terminator 2 : Judgment Day** appartient à la première catégorie, c'est une splendide borne avec deux mitraillettes vibrantes et des graphismes digitalisés. La conversion sur micros, **T2 : The Arcade Game** (Acclaim, 1993), a remplacé les digitalisations par des *sprites* classiques et n'a pas le charme de l'originale. Plus intéressant est le cas de **Mad Dog**

McCree (American Laser Games, 1993), qui se situe dans la deuxième catégorie. Ce jeu d'arcade sur Laserdisc présente une vidéo de western avec des ennemis sur lesquels il faut tirer avec un revolver en plastique. Sur la version PC de **Mad Dog McCree**, pour que les lecteurs de CD-ROM simple ou double vitesse puissent lire la vidéo à la volée, il a fallu réduire la taille de la fenêtre et compresser la vidéo, d'où une perte de qualité très nette. De plus, le jeu est rapidement répétitif. Il s'est cependant vendu suffisamment pour qu'American Laser Games profite de l'aubaine, comme ReadySoft l'avait fait avec **Dragon's Lair**, en adaptant tous ses jeux d'arcade, basés sur le même principe mais dans des contextes différents (prohibition, espace, guerre contre les trafiquants de drogue), et en sortant le Gamegun, un pistolet à relier au PC. Comme les **Dragon's Lair**, quand on en a vu un, on les a tous vus ! Le genre s'offre une nouvelle jeunesse lorsque les éditeurs occidentaux passent à 3D Studio. L'idée consiste à remplacer le décor qui défile latéralement par des paysages en 3D que l'on survole. **Microcosm** (Psygnosis°, 1994) offre un aperçu de cette technique en présentant un vaisseau miniaturisé qui se déplace à grande vitesse dans des vaisseaux sanguins infestés de parasites. Les présentations de **Microcosm** dans les salons professionnels avaient fait sensation en 1992. Cependant, le jeu tourne vite en rond. Plus varié et spectaculaire, **Rebel Assault** (LucasArts°, 1993) marque avec **X-Wing** le retour de la franchise *Star Wars* sur micros : poursuites en vaisseaux dans des canyons, slaloms dans les champs d'astéroïdes, fusillades au laser contre les soldats impériaux et vidéos tirées des films (avec une compression très moyenne). On retrouve ici la faille principale des jeux multi-séquences : les différentes phases sont assez vite épuisées et répétitives. L'équation « *Star Wars* » + « réalisation qui utilise à fond les capacités du CD-ROM » a pourtant suffi pour que **Rebel Assault** se vende par centaines de milliers d'exemplaires. Il ne faudra pas attendre longtemps pour que les clones surgissent : **Novastorm** (Psygnosis°, 1994), **Creature Shock** (Virgin Interactive°, 1994) ou **Cyberia** (Interplay°, 1994), qui aligne les séquences de tir distinctes tout au long d'un scénario bourré de clichés.



Mad Dog McCree (PC)



Microcosm (PC)



Rebel Assault (PC)



Creature Shock (PC)



Cyberia (PC)



Body Blows (Amiga)

Un autre genre en plein essor est le jeu de combat. **Street Fighter II** lui avait donné un nouveau

souffle, mais la version micro était déplorable. D'autres éditeurs essayent de se faire leur **Street Fighter II** à eux. Team 17° n'a réussi qu'en partie son **Body Blows** (1993) : l'animation des dix combattants surpasse celle de **Street Fighter II**, mais les graphismes imitent mal le style manga, et comme d'habitude, l'utilisation d'un seul bouton d'action réduit fortement l'intérêt du programme. Le code de **Body Blows** est resservi dans **Body Blows Galactic** (1993), qui reprend deux des combattants de **Body Blows** et les accompagne de dix adversaires non humains assez originaux (parmi lesquels une torche ambulante, un petit dragon bipède ou un pantin). Les utilisateurs de PC, privés de **Body Blows Galactic**, peuvent se consoler avec **Ultimate Body Blows** (1994) qui réunit le casting des deux programmes, soit vingt personnages. Sur Amiga, **Elfmania** (Renegade°, 1994) est techniquement supérieur à **Body Blows**, mais sa jouabilité n'a rien d'exceptionnel. Enfin, pour Noël 1994, **Shadow Fighter** (Gremlin Interactive°) met à peu près tout le monde d'accord. Dans un style graphique proche de **Body Blows**, **Shadow Fighter** dépasse tous ses concurrents sur Amiga. Sur PC, il existe quelques jeux de combat en *shareware*, le meilleur est de loin **One Must Fall : 2097** (Epic Megagames°, 1994) qui propose de très bonnes idées comme le choix séparé du robot et de son pilote, les coûts de réparation et d'amélioration du robot et les arènes piégées. Et ce n'est pas tout. En 1993, le jeu de combat dont le nom est sur toutes les lèvres n'est pas **Street Fighter II** ; c'est **Mortal Kombat**. Ce n'est pas en raison de ses combattants digitalisés qui s'inspirent d'acteurs de films d'action célèbres, mais bien pour sa violence débridée. Pensez donc, un jeu où l'on peut achever son adversaire en lui arrachant la colonne vertébrale ou en le décapitant ! Haï par les puristes pour sa jouabilité minimaliste (tous les combattants ont les mêmes capacités et coups de base, seuls les coups spéciaux changent), **Mortal Kombat** a tout de même eu un succès considérable, bien alimenté par les polémiques sur son caractère sanglant. Sur micros, la version Amiga est potable, mais avec un seul bouton par *joystick*, difficile d'y prendre du plaisir. La version



Elfmania (Amiga)



Shadow Fighter (Amiga)



One Must Fall : 2097 (PC)



Mortal Kombat (PC)



Rise of the Robots (PC)



The Horde (PC)

PC est la seule à la hauteur de l'arcade. Fin 1994 sort très logiquement l'adaptation de **Mortal Kombat II** (Acclaim). Les graphismes sont plus fins, on passe de sept combattants à douze ; la version PC est très bonne. Rien à voir avec **Rise of the Robots** (Time Warner Interactive, 1994), qui est un bel attrape-nigaud : les graphismes en images de synthèse des robots sont superbes, mais le jeu est pauvre et sans intérêt.

Rares sont les jeux en 3D isométrique qui sortent encore. Dans **The Horde** (Crystal Dynamics, 1994), un jeune domestique reçoit la lourde tâche de protéger les terres du royaume des attaques d'une horde de monstres affamés. Chaque niveau est constitué de deux phases : l'achat et le placement de pièges et trappes en tous genres sur le terrain, puis le combat contre les monstres qui détruisent tout sur leur passage. **The Horde** est handicapé par son maniement, clairement pensé pour un *joypad* de consoles, alors qu'une meilleure utilisation du clavier aurait simplifié les choses. C'est cependant un bon jeu, drôle, bien animé, et dont les intermèdes en vidéo méritent d'être vus, ne serait-ce que pour la prestation de Michael Gregory en chancelier diabolique. En *shareware*, **Mystic Towers** (Apogee°, 1994) contentera peut-être les nostalgiques de **Knight Lore**. Enfin, sur Amiga, **Darkmere** (Core Design°, 1994) a comme un air de famille avec **Cadaver**, ce qui est plutôt flatteur. Les jeux de flipper sortent à un rythme un peu plus soutenu. Amtex adapte fidèlement le célébrissime **Eight Ball Deluxe** (1993). Sur PC, le *shareware* **Epic Pinball** (Epic Megagames°, 1993) propose jusqu'à douze tables, dont une table mouvante assez novatrice, et une bonne réalisation, malgré une bille un peu légère. 21st Century Entertainment° continue à exploiter le filon avec **Pinball Dreams 2** (1994), mais ce n'est pas Digital Illusions° qui l'a conçu, et cela se voit, malheureusement.



Mystic Towers (PC)



Darkmere (Amiga)



Epic Pinball (PC)

À travers cette sélection, on voit déjà poindre les effets pervers du CD-ROM. Le premier, c'est l'accumulation de séquences plus ou moins banales, qui rappellent les pires copies des jeux Cinemaware°. **Rebel Assault** et **Novastorm** sont critiquables, mais ils valent tout de même mieux que l'horreur qu'est **The Lawnmower Man** (SCI°, 1993), tiré du navet du même nom. Ce CD-ROM n'est qu'une succession de phases à la **Dragon's Lair** et de mini-jeux très pauvres, le tout en 32 couleurs et des graphismes très pixellisés pour ménager les lecteurs de CD-ROM les plus lents. C'est aussi une belle arnaque, la version 256 couleurs promise par l'éditeur contre un bon à renvoyer n'est finalement jamais sortie. L'autre effet pervers, c'est l'abus de séquences vidéos destinées à impressionner l'acheteur naïf. **The Horde** en fait usage judicieusement, **Mad Dog McCree** nettement moins. **Night Trap** (Digital Pictures) est un autre exemple plus célèbre de mauvaise utilisation de la vidéo, sorti sur consoles en 1992 puis sur PC en 1994. On y surveille les

jeunes filles qui occupent une grande maison typiquement américaine à travers six caméras de surveillance. À certains moments bien précis, des intrus pénètrent dans les pièces, il faut alors déclencher des pièges dignes de *Maman j'ai raté l'avion* pour les neutraliser avant qu'ils ne s'en prennent aux jouvencelles. L'idée de départ s'essouffle rapidement et offre peu d'interactions, la partie ne dure qu'une vingtaine de minutes. Le jeu vaut néanmoins le coup d'être vu rien que pour les performances d'acteurs particulièrement nanardes. Bien que relativement inoffensif, **Night Trap** a fait scandale sur un malentendu : certains médias prétendaient qu'il fallait tuer ou torturer les demoiselles. La polémique a évidemment contribué au succès du jeu. **Critical Path** (Media Vision, 1993) est une tentative plus probante d'exploration par un système de vidéo embarquée.

Plates-formes

Le jeu de plates-formes est le dernier domaine où l'Amiga est encore roi. La production se poursuit à un rythme affolant en 1993 avant de refluer à partir de 1994. Le gisement commence à s'épuiser ! La plupart des suites se contentent de faire fructifier les acquis. Dans **Chuck Rock 2** (Core Design°, 1993), c'est le fiston de Chuck qui va casser du dinosaure à la massue pour sauver son paternel kidnappé. Dans **Zool 2** (Gremlin°, 1993), une ninja vient seconder Zool dans des niveaux toujours aussi bariolés. **Second Samurai** (Psygnosis°, 1993), **Turrican 3** (Rainbow Arts°, 1993) et **James Pond 3 : Operation Starfish** (Millennium°, 1994) n'ont pas autant marqué les esprits que les précédents épisodes. Même chose en France : **Prehistorik 2** (Titus°, 1993) s'en tire bien grâce à des contrôles plus souples, une grande quantité de bonus et les bouilles humoristiques des animaux. **The Blues Brothers : Jukebox Adventure** (Titus°, 1993) et **Nicky 2** (Microïds°, 1993) sont nettement plus dispensables. Heureusement, les autres jeux ne sont pas aussi banals.



Chuck Rock 2 (Amiga)



Zool 2 (Amiga)



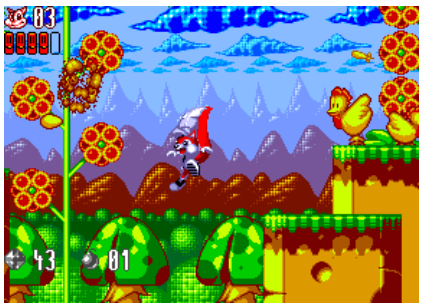
Prehistorik 2 (PC)

Team 17° fait coup double en 1993 avec d'abord **Qwak**, un jeu vendu à petit prix qui n'a rien à envier à **Bubble Bobble**, puis un coup de maître, **Superfrog**. La super-grenouille a droit au grand jeu : graphismes enfantins très mignons, bande-son craquante, maniabilité au poil. À part les codes des niveaux qui doivent être tirés au sort, c'est du tout bon. L'ironie du sort a voulu qu'à peu près au moment où Commodore était mis en liquidation judiciaire, Ocean° a sorti le premier jeu de plates-formes sur Amiga capable de rivaliser avec les meilleures productions sur consoles. Le personnage de **Mr Nutz** (1994) est une création française pour Super Nintendo, mais Ocean° a fait de cet écureuil sa mascotte de l'époque et l'a intégré à ce jeu écrit par le studio allemand Neon sur Amiga. Les influences de ce **Mr Nutz** se voient comme le nez au milieu de la figure : **Mario** pour la petite

carte sur laquelle on se promène pour accéder aux différents niveaux, et **Sonic** pour à peu près tout le reste, l'écureuil qui se roule en boule, le look des niveaux, le système de récupération des points d'énergie perdus, les niveaux bonus en 3D, etc. Le plus étonnant, c'est que **Mr Nutz** est techniquement à la hauteur de ses modèles : l'animation ne faiblit jamais, la maniabilité est parfaite, les niveaux sont splendides et variés, les zooms sur les boss et la 3D des niveaux bonus sont inédits sur Amiga. C'est bien simple, seules les demandes de changement de disquettes nous rappellent que ce n'est pas un jeu pour consoles. Sur consoles, justement, l'un des événements de l'année 1993 est la collaboration entre les studios Disney et Virgin Games° sur le superbe **Aladdin**, de David Perry. Les conversions sur micros sont dignes de la version originale, l'animation est toujours aussi magique. Du même David Perry, **Cool Spot** (1993), le jeu mettant en scène la capsule de 7-Up, est un peu moins bon. **The Lion King** (1994) a été conçu par Westwood°, mais l'animation et la présentation globale ressemblent comme deux gouttes d'eau à celles d'**Aladdin**. La version PC est préférable à la version Amiga qui a été amputée de plusieurs niveaux. Pour en finir avec Virgin Games°, **Global Gladiators** (1993) est aussi d'un niveau acceptable, si l'on n'est pas repoussé par le sponsoring de McDonalds.



Superfrog (Amiga)



Mr Nutz (Amiga)



Aladdin (Amiga)



Cool Spot (Amiga)



The Lion King (PC)



Soccer Kid (Amiga)

On trouve d'autres jeux plus classiques mais plaisants, chez l'éditeur anglais Krisalis par exemple. **Arabian Nights** (1993) et **Soccer Kid** (1993) sont charmants; l'idée d'apprendre à jongler avec un ballon de foot pour frapper les ennemis donne l'avantage à **Soccer Kid**. **Yo ! Joe !** (Play Byte°, 1993), **Bubble and Squeak** (Audiogenic, 1994), **Kid Chaos** (Ocean°, 1994) et **Ruff 'n' Tumble** (Renegade°, 1994) sont eux aussi de bonne facture. C'est Psygnosis° qui se montre le plus productif dans ce domaine, avec pas moins de cinq jeux. Le blob de **Glodule** (1993) est aussi malléable que celui de **Putty**. Le couple de sorciers de **Wiz 'n' Liz** (1993) doit ramasser tous les lapins de chaque niveau en un temps très limité. L'animation est ébouriffante, les boss très

imposants, et c'est jouable à deux. Le lion en bermuda de **Brian the Lion** (1994) est aussi très sympathique, bien que le jeu n'apporte rien de neuf. Soit dit en passant, entre le lion Brian, le poulet d'**Alfred Chicken** (Mindscape°, 1993) et le chien aux super-pouvoirs de **Wonder Dog** (Core Design°, 1993), il ne doit plus rester une seule espèce animale qui n'ait été la star d'un jeu de plates-formes. Toujours chez Psygnosis°, **Benefactor** (1994) est en quelque sorte la rencontre entre **Lode Runner** et **Lemmings** : un aventurier doit mener des petites créatures jusqu'à la sortie de chaque niveau. Enfin, dans **Puggsy** (1994), un extraterrestre cherche les morceaux de son vaisseau éparpillés dans de nombreux niveaux. Il peut ramasser des objets, les jeter ou les empiler, comme dans **Les Aventures de Moktar**. Les boss sont souvent animés par des zooms, une technique décidément à la mode en 1994.



Wiz 'n' Liz (Amiga)



Benefactor (Amiga)

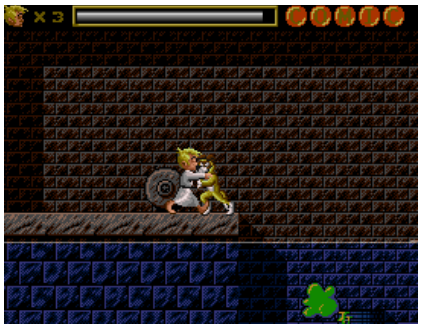


Puggsy (Amiga)

Benefactor et **Puggsy** sont assez représentatifs d'une nouvelle tendance : le jeu de plates-formes intelligent, celui qui nécessite de réfléchir un peu plutôt que de sauter bêtement sur la tête des ennemis. J'en veux pour preuve l'excellent **The Lost Vikings** (Interplay°, 1993). Trois vikings se retrouvent projetés dans le temps par des extraterrestres. Erik peut courir et sauter, Olaf est lent mais son bouclier peut arrêter tous les projectiles et servir de parachute pour tomber lentement, Baleog peut tirer des flèches pour tuer des ennemis ou déclencher des interrupteurs à distance (oui, cela rappelle fortement **Gobliiins**). Les pièges disséminés dans les niveaux exigent une coopération judicieuse. La programmation est impeccable (très compressée dans un minimum de fichiers sur PC), le *scrolling* est fluide à souhait, le jeu est en plusieurs langues, ce qui permet de mieux apprécier les discussions des vikings, et la construction des niveaux est un modèle du genre. Les premières minutes de jeu servent de tutoriel avec des messages d'aide et des pièges très simples, le dernier niveau est conçu de façon à ce que chaque viking affronte seul le boss à tour de rôle avant la


The Lost Vikings (PC)


Fury of the Furries (PC)


Sleepwalker (Amiga)

confrontation finale. Dans **Fury of the Furries** (Mindscape°, 1993), Kalisto° offre un nouveau rôle à ses créatures poilues apparues dans **The Tinies**. Celle que l'on contrôle a différents pouvoirs selon sa couleur. Jaune, elle tire des boules de feu ; bleue, elle peut se déplacer sous l'eau ; rouge, elle dévore certains blocs du décor ; verte, elle dispose d'un grappin pour s'accrocher et se balancer ou tirer des blocs. Selon les niveaux, certaines couleurs sont disponibles ou non, ou peuvent être attribuées ou retirées par des portails. La programmation de la physique du grappin est digne d'éloges ; les musiques, graphismes, et la construction des niveaux également. Les deux principaux défauts sont une gestion médiocre du *joystick* (sur PC) et le niveau de difficulté un peu trop élevé (le code d'accès n'est donné que tous les quatre niveaux). Dans **Sleepwalker** (Ocean°, 1993), un chien doit guider son jeune maître somnambule à travers plusieurs niveaux, en désactivant les pièges qui le menacent, en le bloquant ou en lui bottant l'arrière-train pour lui faire éviter les obstacles. **Krusty's Fun House** (Acclaim, 1993) est une adaptation réussie du jeu sur consoles du même nom. Krusty le clown doit guider des rats à l'aide de cubes qu'il peut ramasser et poser, jusqu'à une machine à tuer activée par un membre de la famille Simpson. Il peut se défendre contre ses ennemis avec des tartes à la crème. À la base, le programme s'appelait **Rat Trap** et montrait d'autres personnages, Acclaim l'a racheté et l'a fait modifier pour exploiter la licence Simpsons fraîchement acquise. Le rapport avec les Simpsons est donc assez ténu, mais comme les graphismes sont très mignons et plus fidèles au trait de Matt Groening que ceux de la précédente adaptation d'Ocean°, on ne va pas trop se plaindre. **Bubba 'n' Stix** (Core Design°, 1994) réunit un livreur emmené de force sur une planète lointaine et un extraterrestre en forme de bâton. Le bâton en question peut servir à tout et n'importe quoi : arme, levier, javelot, projectile. Enfin, comment parler de jeux de plates-formes intelligents sans évoquer **Prince of Persia 2 : The Shadow & The Flame** (Brøderbund°, 1993) ? Plus beau, plus varié, plus dynamique, c'est une réussite, bien que l'on puisse préférer la sobriété et les labyrinthes tortueux du **Prince of Persia** originel.



Krusty's Fun House (PC)



Bubba 'n' Stix (Amiga)



Prince of Persia 2 (PC)



Duke Nukem II (PC)



Hocus Pocus (PC)



Jazz Jackrabbit (PC)

Les utilisateurs de PC ne sont plus victimes de disette, une bonne partie des jeux présentés ici

existent sur PC, et pas les moins bons. Si cela ne suffit pas, que reste-t-il ? Les *sharewares*, bien sûr. **Duke Nukem II** (Apogee°, 1993) vaut le détour, mais les graphismes sont assez confus et simplistes. On peut aussi mentionner **Halloween Harry** (Apogee°, 1993), **Xargon** (Epic Megagames°, 1994) et le très mignon **Hocus Pocus** (Apogee°, 1994). Le meilleur pour la fin : le lapin vert de **Jazz Jackrabbit** (Epic Megagames°, 1994) doit avoir un lien de parenté avec un certain hérisson bleu. Armes, salles secrètes, niveaux bonus en 3D, musiques groovy : rien ne manque.

Action / stratégie 3D

Le succès énorme de **Wolfenstein 3D** appelait un nouvel épisode. Aussitôt dit, aussitôt fait : sorti fin 1992, **Spear of Destiny** (id Software°) est une suite destinée à la vente en magasin, et non par correspondance. Une palanquée de nouveaux niveaux (dont le dernier est très spécial), de nouveaux boss, quelques textures et ennemis inédits, mais le reste est identique. id Software° vend aussi son moteur à d'autres développeurs pour qu'ils en tirent leurs propres jeux. Les deux **Blake Stone** (Apogee°) sont assez laids mais contiennent quelques bonnes idées (armes silencieuses, personnages amicaux). Raven Software° a utilisé une version très améliorée de ce même moteur pour le plus novateur **Shadowcaster** (Origin°, 1993). Le jeu fonctionne à la souris et offre la possibilité de pouvoir changer de forme en cours de partie : humain, homme-chat à quatre bras, dragon volant, golem ou œil flottant. Cette idée est très bien exploitée, les textures et niveaux sont très soignés, bref **Shadowcaster** est une des rares réussites dans le genre à cette époque. Rares, car ce qui sort en face n'est pas beau à voir. **Dracula** (Psygnosis°, 1993) est une pauvre adaptation du film de Francis Ford Coppola. **In Extremis** (Delphine Software°, 1993) copie ouvertement le film *Alien*, le jeu est correct mais pas inoubliable. **The Terminator : Rampage** (Bethesda Softworks°, 1993) semble prometteur, mais l'animation est poussive et saccadée et les niveaux exagérément vastes. **Pathways Into Darkness** (Bungie°, 1993) est réservé aux Macintosh, c'est un choix convenable si l'on ne prête pas attention au design pour le moins discutable des monstres. Tout cela n'est pas bien palpitant, mais heureusement, la relève arrive en décembre 1993.



Shadowcaster (PC)



In Extremis (PC)



Doom (PC)

Les avant-premières de **Doom** (id Software°) annonçaient un grand jeu ; ce fut bien plus que cela. John Carmack° a considérablement amélioré son moteur : les parois ont des dimensions variables, les angles des murs ne sont plus droits, le sol et le plafond sont texturés, l'éclairage varie selon les pièces, des boutons et leviers ouvrent des portes et des parties de décors. Et tout cela tourne à la perfection sur un 486. Le seul reproche que l'on peut adresser à ce moteur concerne la rigidité du déplacement, comme dans **Wolfenstein 3D**. On ne peut pas lever ou baisser le regard,

sauter ou se baisser ; à vrai dire, on a parfois l'impression de diriger un fauteuil roulant motorisé ! La jouabilité a été revue et corrigée, certains éléments de jeu d'action plus vraiment pertinents comme le score, les trésors et les vies multiples ont été supprimés, alors que les armes sont mieux gérées. **Wolfenstein 3D** ne comptait que trois armes automatiques qui utilisaient les mêmes munitions, **Doom** propose sept armes dotées de leurs forces et leurs faiblesses, avec des munitions différentes : tronçonneuse utilisable à volonté, pistolet, fusil à pompe, mini-Gatling, lance-roquettes (à distance uniquement, sinon c'est la mort assurée), fusil à plasma et le célèbre et très puissant BFG9000. Les bonus sont plus nombreux, les zones secrètes encouragent l'exploration minutieuse des niveaux, la carte automatique est un modèle de clarté. Mais ce qui fait de **Doom** un jeu inoubliable, c'est l'ambiance démoniaque qui s'en dégage. Que ce soit pour ses monstres (hommes zombifiés, *Beholders*, crânes enflammés ou autres créatures), ses textures morbides et parfois répugnantes, les morceaux de cadavres qui décorent les couloirs, ses musiques angoissantes qui ré-arrangent des riffs de Pantera, Slayer ou Alice in Chains, une partie de **Doom** est une véritable descente aux enfers. Cerise sur le gâteau : le mode réseau permet de disputer des parties enragées en coopération ou dans des matches sanglants. Dès sa sortie, **Doom** devient un phénomène de société. La version *shareware* est téléchargée massivement sur les BBS, le jeu se retrouve rapidement sur le plupart des disques durs des PC américains et bientôt dans le reste du monde, les parties en réseau plombent la productivité des entreprises, les ventes de serveurs DWANGO décollent, de nombreux joueurs exploitent l'architecture ouverte du programme pour créer leurs propres textures et niveaux, dont certains inspirés de *Star Wars* ou *Alien*, et les mettent en téléchargement sur les BBS. Fin 1994, id Software° fait avec **Doom II** (GT Interactive) le même coup qu'avec **Spear of Destiny** : sortir une pseudo-suite pour les magasins. À part quelques nouveaux monstres et une arme supplémentaire (le fusil à canon scié), ce n'est qu'une succession de niveaux inédits, alors que l'on peut en trouver des centaines sur des BBS. C'est aussi dans **Doom II** qu'id Software° commence à se laisser aller à des provocations gratuites et sans intérêt : un boss final décevant qui cache une tête de John Romero° empalée, ainsi que des niveaux secrets contenant des Commander Keen pendus à abattre ou des soldats de **Wolfenstein 3D**.



Doom II (PC)



Quarantine (PC)



Rise of the Triad (PC)

Wolfenstein 3D avait déjà suscité les convoitises, **Doom** déclenche une nouvelle ruée vers l'or. Plusieurs éditeurs y vont de leur clone, qu'ils décrivent tous « comme **Doom**, mais mieux », dont la majeure partie sort pour Noël 1994. Ceux de Capstone et Merit Software sont des ratages exemplaires, à la hauteur de la piètre réputation de ces deux compagnies. **Quarantine** (GameTek, 1994) a un scénario intéressant : on pilote un taxi dans une grande ville-prison extrêmement mal famée, et on effectue des courses pour des clients en temps limité en essayant de ne pas y laisser sa peau. Au bout de quelques missions, une occasion de s'évader va se dessiner. On peut améliorer son taxi en achetant des armes, mines et autres gadgets dans les garages de la ville. Assez gore,

Quarantine insuffle un peu d'originalité dans le genre. **Rise of the Triad** (1994) est la réponse d'Apogee° à id Software°. Le jeu est basé sur le moteur de **Wolfenstein 3D**, avec quelques améliorations comme la hauteur variable des murs. On y trouve aussi de nombreux pièges, comme des nuages de gaz toxique, des pieux et des murs de flammes mobiles. Les armes sont principalement des armes à feu : pistolets simples ou doubles, Uzis, lance-roquettes, ainsi qu'un lance-flammes et une batte de baseball, pour ne citer qu'elles. **Rise of the Triad** est connu pour son humour noir et gore, ses ennemis digitalisés qui explosent en charpie sous l'impact d'une roquette et ses bonus étranges (transformation en chien, champignons hallucinogènes). Les limitations du moteur (notamment les murs à angles toujours droits), la conception des niveaux qui abuse des pièces trop vastes et certains éléments incongrus comme les dalles-trampolines sont regrettables, mais pas rédhibitoires.



SEAL Team (PC)



System Shock (PC)



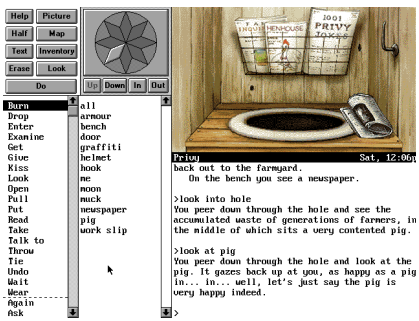
Magic Carpet (PC)

Aucun des programmes présentés jusqu'ici ne justifie la présence du mot « stratégie » en tête de cette rubrique, à moins que l'on considère la recherche d'une clé ou le choix d'une arme comme un effort intellectuel. Il faut bien le reconnaître, les jeux d'exploration novateurs, comme **Interphase** ou **Total Eclipse**, et les multi-simulations, comme **Midwinter**, n'ont plus la cote, même sur Amiga. Les éditeurs copient de plus en plus id Software° et font dans l'action pure et dure. Seule exception : **SEAL Team** (Electronic Arts°, 1993) propose le contrôle d'une équipe de soldats en pleine guerre du Vietnam. Ici, on n'est pas dans **Cannon Fodder** : il faut avancer en douceur, éviter les mines et autres pièges, se cacher dans la végétation et communiquer par signes sans faire de bruit. Les décors sont en 3D surfaces pleines, les personnages en *sprites* zoomés. Il existe également deux jeux d'action intelligents en 3D. Le premier est **System Shock** (Origin°, 1994), le nouveau jeu de Looking Glass°. L'intrigue rappelle un peu celle d'**Interphase** : un jeune hacker capturé par la compagnie dont il essayait de pirater le système informatique se voit proposer un contrat louche. Après avoir subi un implant neurologique et six mois de coma artificiel, il se réveille dans un complexe qui a beaucoup changé. Le moteur de jeu est dans la continuité de celui d'**Ultima Underworld** qui, pour rappel, offre plus de possibilités que celui de **Doom**. Il y a bien sûr des armes à ramasser et des ennemis à neutraliser, mais **System Shock** ne se limite pas à cela, loin de là. Le scénario se dévoile progressivement en consultant les journaux de bord et les e-mails dans les ordinateurs du complexe. On peut équiper son personnage avec des implants et du matériel qui améliorent ses compétences, mais consomment de l'énergie. Des petits casse-tête parsèment le jeu. Enfin, on aura l'occasion d'explorer le *cyberspace*, sous la forme d'un grand espace en 3D avec des objets polygonaux aux contours étonnants (là encore, comme dans **Interphase**). Pour la richesse de son scénario et de son environnement, **System Shock** surpasse tous ses concurrents en 3D. L'autre

jeu nous vient de Bullfrog°, qui a passé deux ans à développer son propre moteur 3D. Les premières images diffusées de **Magic Carpet** (1994) laissent sceptique : un simulateur de tapis volant ? Pas tout à fait. **Magic Carpet** est un subtil mélange d'action et de stratégie, qui peut rappeler **Archipelagos** ou **Populous**, la 3D en plus. Le but de chaque niveau est d'emmagasiner une certaine quantité de mana dans un château volant. La mana est représentée par des sphères colorées disséminés sur les terres. En tirant dessus, on change leur couleur. Le château volant l'absorbera ensuite en passant à proximité. Il y a aussi des ennemis à éliminer, soit parce qu'ils sont dangereux, soit parce qu'il libèrent de la mana en mourant, mais aussi des rivaux sur leurs propres tapis qui n'hésitent pas à s'emparer de votre mana. Toute la partie se déroule en 3D aux commandes d'un tapis volant. La 3D, parlons-en. Le moteur de **Magic Carpet** est le plus impressionnant jamais vu sur PC à sa sortie, ceux de **Comanche** et **Doom** ne font pas le poids. Au prix d'un champ de vision qui manque un peu de profondeur, il génère des reliefs escarpés et irréguliers (comme **Comanche**), de la brume, des reflets sur l'eau, et le plus fou, la déformation du terrain en temps réel. En lançant un sort bien particulier au sol, cela ouvre une gigantesque faille que l'on voit se former petit à petit. Sur un Pentium, on peut afficher le jeu en SVGA (mais c'est à peine jouable), en anaglyphes, ou utiliser des casques de réalité virtuelle. L'ambiance sonore est fabuleuse, avec de nombreux bruitages en stéréo qui varient en fonction de l'environnement. **Magic Carpet** n'est pas seulement un des trois ou quatre exploits techniques de l'année 1994, c'est aussi un jeu passionnant et magique qui n'a pas eu le succès qu'il méritait.

Aventure

Avant de décortiquer la nouvelle moisson de jeux d'aventure graphiques, ayons une pensée pour les jeux d'aventure textuels. Le seul éditeur qui les soutenait encore, Legend°, s'apprête à les abandonner, non sans avoir publié auparavant **Gateway II : Homeworld** (1993) et **Eric the Unready** (1993). Eric est une sorte de Roger Wilco médiéval, un gaffeur de compétition qui se retrouve dans des situations invraisemblables. Absurde à souhait et souvent hilarant, **Eric the Unready** est tout simplement l'équivalent informatique de *Sacré Graal*. Legend° s'inspire ensuite de l'interface des jeux LucasArts° dans **Companions of Xanth** (1993) et **Death Gate** (1994). Seules les longues descriptions en cours de partie rappellent les grandes heures d'Infocom°. Le jeu d'aventure textuel est-il mort ? D'un point de vue commercial, oui. Mais les passionnés du genre n'ont pas lâché prise et programment désormais leurs propres aventures qu'ils diffusent en *freeware*. Tous les ans depuis 1995, l'Interactive Fiction Competition récompense les meilleures







Eric the Unready (PC) Death Gate (PC) Day of the Tentacle (PC)

créations. Qu'on se le dise, la littérature interactive ne disparaîtra pas de sitôt.

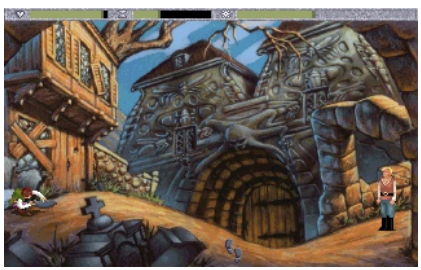
LucasArts° lance maintenant sa quatrième génération de jeux d'aventure. Le moteur SCUMM n'a pas changé, c'est le style graphique qui est renouvelé : il utilise la technique des celluloïds, avec un meilleur rendu que **Willy Beamish**. Le premier jeu qui en tire parti est **Day of the Tentacle**, la suite de **Maniac Mansion** écrite par Tim Schafer et Dave Grossman (deux des dialoguistes de **The Secret of Monkey Island**). Victime d'une mutation qui lui a fait pousser des bras, le tentacule pourpre projette de conquérir le monde. Pour l'en empêcher, le docteur Fred envoie dans le temps les trois étudiants contactés par le tentacule vert : Bernard, le scientifique qui apparaissait déjà dans **Maniac Mansion**, Hoagie, un fan de heavy-metal rondouillard, et Laverne, une étudiante en médecine tordue (dans tous les sens du terme). Hélas, la machine ne fonctionne pas comme prévu : Hoagie est envoyé deux cents ans dans le passé, au moment où trois des Pères fondateurs écrivent la Constitution des États-Unis, Laverne se retrouve deux cents ans dans le futur, alors que les tentacules dirigent le monde et se servent des humains comme animaux de compagnie, et Bernard est resté dans le présent. Comme dans **Timequest**, beaucoup d'énigmes sont basées sur les altérations temporelles d'objets ou d'éléments du décor. À l'écran, on se croirait devant un dessin animé de Chuck Jones ou Tex Avery : les personnages sont grands et superbement animés, chaque action est accompagnée d'un bruitage de circonstance, les dialogues et rebondissements sont exceptionnels. Certains fans de **Maniac Mansion** ont émis deux critiques très justes : l'ambiance angoissante a disparu, et il n'y a plus de choix des personnages et de fins multiples. Ce deuxième reproche vaut malheureusement pour bien des jeux. **Day of the Tentacle** est néanmoins une pure merveille, un des jeux les plus loufoques qui soient. LucasArts° réitère son exploit avec **Sam & Max Hit the Road** fin 1993. Cette fois, il y a un changement de taille : l'interface habituelle a disparu. La nouvelle interface est une copie conforme du système SCI et ses cinq commandes de base. Ce qu'on y gagne : les graphismes sont en plein écran. Ce qu'on y perd : assez peu, car les commandes supprimées sont facilement remplacées par « utiliser ». Sam et Max sont un chien détective et un lapin psychopathe de bande dessinée créés par Steve Purcell (illustrateur et graphiste chez LucasArts°). Leurs enquêtes sont toujours complètement absurdes ; ici, ils sont chargés de résoudre la disparition d'un *bigfoot* et d'une femme-girafe dans un cirque. Les qualités de **Day of the Tentacle** sont toujours présentes : animation, dialogues savoureux, musiques impeccables, lieux complètement timbrés (mention spéciale pour la plus grande pelote de laine du monde), et durée de vie hélas un peu juste. On notera la présence bienvenue de petits jeux dans le jeu (bataille navale, coloriage). Encore une réussite majeure pour LucasArts°. Cela va-t-il durer ? Réponse au prochain épisode.



Sam & Max Hit the Road (PC)



Police Quest : Open Season (PC)


Quest for Glory IV (PC)

Sierra° poursuit ses sagas, avec quelques bouleversements dans l'organigramme. **Space Quest**

V : The Next Mutation (1993) a été conçu par Mark Crowe° seul. La qualité s'en ressent légèrement : cet épisode est court et un peu moins surréaliste que le précédent. Pour **Police Quest**, la crise est plus grave, Jim Walls a quitté Sierra° en mauvais termes. Il est remplacé par Daryl F. Gates, le chef de la police de Los Angeles de 1978 à 1992. Le cadre change en conséquence dans **Police Quest : Open Season** (1993) : au revoir la petite ville de Lytton, bonjour Los Angeles, sa guerre des gangs, ses trafiquants de drogue et ses serial-killers. Les graphismes digitalisés sont encore plus réalistes que dans **Police Quest 3**, l'intrigue est sombre et violente, les procédures policières ont toujours autant d'importance. **Quest for Glory IV : Shadows of Darkness** (1993) est un des meilleurs de la série, et le préféré de Lori Cole°, mais il a été entaché à sa sortie par des bugs graves qu'un patch a heureusement corrigés. Al Lowe° a voulu changer de registre avec **Freddy Pharkas : Frontier Pharmacist** (1993), qu'il a conçu avec Josh Mandel. Le thème du western était peu utilisé dans les jeux d'aventure, c'est désormais réparé. **Freddy Pharkas** contient de bonnes trouvailles, comme la préparation de médicaments et quelques effets visuels, mais on peut ne pas goûter à son humour parfois lourd et ses énigmes illogiques à résoudre en temps limité. Ce ne fut semble-t-il pas un succès suffisant pour amorcer une série. Larry Laffer n'a donc pas à s'inquiéter pour son avenir, il est de retour quelques mois plus tard dans **Leisure Suit Larry 6 : Shape Up or Slip Out !** (1993). Dans cet épisode, Larry a gagné un séjour dans une station balnéaire peuplée de charmantes animatrices qu'il va chercher à séduire tant bien que mal. **Leisure Suit Larry 6** revient au style des premiers épisodes, avec le narrateur qui charrie Larry à tout bout de champ, et en prime des gags sexuels encore plus explicites. Malgré son idée de départ peu inspirée, c'est un des meilleurs de la série. Le plus grand jeu Sierra° du moment est toutefois **Gabriel Knight : Sins of the Father** (1993). Le personnage principal, issu de l'imagination de Jane Jensen°, est un jeune libraire de la Nouvelle-Orléans qui va être entraîné dans une affaire de sacrifices vaudous. **Sins of the Father** a un scénario de tout premier ordre basé sur des énigmes ingénieuses et crédibles, où aucune concession n'est faite pour détendre l'atmosphère. Au contraire, plus l'histoire avance, plus l'ambiance devient étouffante, plus les morts sont fréquentes. **Sins of the Father** contraste fortement avec l'image « nunuche » et « familiale » de Sierra° qui commençait à agacer certains. Au contraire, **King's Quest VII** (1994) ne fait que renforcer cette image. C'est le premier jeu d'aventure de Sierra° exclusivement sur CD-ROM, le premier pour Windows, et surtout le premier à s'inspirer autant des dessins animés Disney, plus encore que **Willy Beamish**. Son scénario a été construit pour les plus jeunes et les novices, avec des chapitres que l'on peut explorer dans n'importe quel ordre et peu de références aux personnages des précédents épisodes. Au mieux on le considérera comme un épisode parallèle à la série, au pire comme une trahison. De plus, pour être prêt pour Noël 1994, le jeu est sorti buggé et instable. Il faudra plusieurs patchs pour y remédier, une mauvaise habitude qui devient courante chez Sierra°.



Freddy Pharkas (PC)



Leisure Suit Larry 6 (PC)



Gabriel Knight : Sins of the Father (PC)



King's Quest VII (PC)



Veil of Darkness (PC)



Shadow of the Comet (PC)

Le thème de l'horreur effraye de moins en moins les éditeurs, mais il n'est pas toujours traité avec la même justesse que dans **Gabriel Knight**. **Veil of Darkness** (SSI°, 1993) compile tous les monstres légendaires en une seule histoire : loup-garou, fantômes, morts-vivants, et un vampire en guise de boss final. Le scénario est inégal et linéaire, mais le mélange de combats et de résolutions de mini-quêtes reste prenant. **Shadow of the Comet** (Infogrames°, 1993) est le deuxième volet de la série *Call of Cthulhu*, après **Alone in the Dark**. Le jeu reprend l'interface d'**Eternam**, moins les déplacements en 3D. L'action se situe dans un petit village isolé de la Nouvelle-Angleterre au début du vingtième siècle, alors que la comète de Halley est sur le point de traverser le ciel. Sans son damné labyrinthe souterrain, **Shadow of the Comet** serait une réussite totale, car le scénario est très bien charpenté et l'atmosphère oppressante à souhait. Ce qui n'est pas le cas d'**Alone in the Dark 2** (1993) ; Frédérick Raynal° n'a pas participé à son élaboration pour cause de « divergences artistiques » (comme on dit dans le milieu musical) et a quitté Infogrames°. Il suffit de quelques minutes de jeu pour comprendre les raisons de ce départ : **Alone in the Dark 2** piétine l'ambiance lovecraftienne du premier épisode. Les combats sont plus nombreux et se règlent à la mitraillette, les morts-vivants sont remplacés par des pirates-zombies en costume. **Alone in the Dark 2** a des qualités, comme sa durée de vie supérieure à celle d'**Alone in the Dark**, mais aussi de gros défauts comme ses caméras parfois très mal placées. Infogrames° aurait mieux fait de couper tout lien avec le premier épisode et de développer un univers bien distinct, ou alors de patienter un peu le temps de programmer un moteur plus puissant pour créer une suite encore plus effrayante et impressionnante. Mais le nom d'**Alone in the Dark** était tellement vendeur… Pour ne rien arranger, **Alone in the Dark 3** sort pour les fêtes de Noël 1994, et là plus aucune excuse n'est valable. Le moteur n'a pas évolué, le scénario dans un décor de western est ridicule et les énigmes sont grotesques. **Alone in the Dark 3** clôt la série sur une triste note. Peu de temps avant, un autre jeu, réalisé par Andrew Spencer°, a montré la voie qu'Infogrames° aurait dû suivre. **Ecstatica**



Alone in the Dark 2 (PC)



Ecstatica (PC)



Hand of Fate (PC)

(Psygnosis°, 1994) ressemble sur bien des points à **Alone in the Dark**, mais les personnages animés par son moteur sont encore plus beaux. Leur corps est constitué de sphères colorées avec un ombrage de Gouraud, leurs mouvements sont souples et rapides. **Ecstatica** tempère son ambiance horrifique avec une bonne dose d'humour noir, et les monstres ont plus de caractère que les zombies d'**Alone in the Dark 2**.

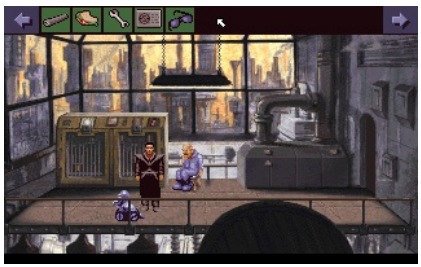
Comme les années précédentes, beaucoup de développeurs apportent leur contribution à la cause du jeu d'aventure en marchant dans les pas de Sierra° et LucasArts°. Aux États-Unis, Tsunami est l'exemple parfait de l'éditeur qui copie maladroitement Sierra° ; ils ont même été jusqu'à embaucher Jim Walls pour écrire **Blue Force**, un pâle plagiat des **Police Quest**. Westwood° poursuit la saga de Kyrandia avec **Hand of Fate** (Virgin Interactive°, 1993), dont l'héroïne est Zanthia, la jeune sorcière qui faisait une apparition dans **Legend of Kyrandia**. L'interface de **Hand of Fate** est encore trop dépouillée, avec toutefois une bonne idée qui rappelle **Loom** : un chaudron dans lequel on plonge des ingrédients pour préparer des potions. L'ensemble est un peu léger, mais on ne peut que s'extasier devant la beauté des graphismes. Le troisième et dernier épisode, **Malcolm's Revenge** (Virgin Interactive°, 1994) a un synopsis pour le moins inédit : on y contrôle Malcolm, le bouffon maléfique qui servait de grand méchant dans **Legend of Kyrandia**, dans le but de faire le mal autour de lui. Les énigmes sont difficiles et souvent illogiques, ce qui change de la tendance globale à la simplification. La déception vient des décors, qui ont été réalisés avec 3D Studio : cela ne vaut pas de beaux graphismes *bitmap*. MicroProse° retente sa percée avec **Return of the Phantom** (1993), une adaptation assez libre du *Fantôme de l'opéra* de Gaston Leroux. La vision américaine du public parisien contemporain a de quoi faire sourire ; cela dit, les descriptions permettent de se familiariser avec l'univers du théâtre. Le scénario est convenu et plutôt court, si on ne tient pas compte de son labyrinthe souterrain. **Dragonsphere** (1994) est meilleur, bien qu'il ressemble un peu trop aux **King's Quest**. **Star Trek : Judgment Rites** (Interplay°, 1994) est la suite de **Star Trek : 25th Anniversary**, avec huit nouvelles missions. En Grande-Bretagne, **Simon the Sorcerer** (Adventure Soft°) est la bonne surprise de l'année 1993. L'histoire de cet adolescent téléporté dans un monde d'*heroic-fantasy* est émaillée de détournements humoristiques de contes célèbres et du *Seigneur des anneaux*. La bande-son et les graphismes sont très attachants, les décors forestiers sont de toute beauté. L'influence de LucasArts°, et de **The Secret of Monkey Island** en particulier, est tout de même très visible. **Beneath a Steel Sky** (Virgin Interactive°, 1994), le nouveau jeu de Revolution Software°, est encore plus réussi que **Lure of the Temptress**. Cette aventure de science-fiction a été réalisée en collaboration avec Dave Gibbons, dessinateur des *Watchmen* et de *Liberty*, dont on reconnaît la patte dans les décors et les scènes intermédiaires. L'univers de **Beneath a Steel Sky** est bien développé : la ville est divisée en trois couches dont



Return of the Phantom (PC)



Simon the Sorcerer (PC)


Beneath a Steel Sky (PC)

l'altitude est inversement proportionnelle à la classe sociale qu'elle abrite ; un système informatique supervise le tout. Des terminaux permettent de se connecter à l'interface en réalité virtuelle de ce système, c'est le seul moyen de s'accorder l'accès à certaines zones. L'interface minimaliste ne perturbera pas les débutants. Le principal reproche que l'on pourrait émettre sur **Beneath a Steel Sky** est son ton trop léger, calqué sur les jeux LucasArts° : personnages comiques, musiques guillerettes, dialogues percutants. Les gags et les répliques sont d'un bon niveau (surtout celles lancées par Joey, le robot portatif du héros), mais pour un scénario aussi pessimiste, un ton noir à la **Rise of the Dragon** aurait été plus approprié. C'est ce ton qui a été choisi dans **DreamWeb** (Empire Interactive, 1994), le seul jeu d'aventure en vue aérienne (à moins de compter **Ultima VII** dans cette catégorie). L'intrigue a de quoi faire tiquer : un barman doit assassiner sept personnes à la demande des voix dans sa tête. L'ambiance générale oscille entre *Blade Runner* et les moments les moins mauvais de *Highlander*, et les morts violentes sont au rendez-vous. Il existe d'autres programmes moyens, comme **Innocent Until Caught** (Psygnosis°, 1993), qui semble s'inspirer de **Rex Nebular** : même thème (la science-fiction), même anti-héros (un macho qui a son franc-parler), et même quête (un vase précieux). Dans le cas présent, Jack T. Ladd est un hors-la-loi traqué par le Fisc galactique. La réalisation moyenne d'**Innocent Until Caught**, ses gags inégaux, ses énigmes illogiques et son inventaire confus ne plaident pas en sa faveur. Et pourquoi diable faut-il toujours que le scénario dévie sur le sauvetage de l'univers en danger alors que l'intrigue de départ est suffisamment motivante ? En France, comme son nom l'indique, **Goblins 3** (Coktel Vision°, 1993) ne met plus en scène qu'un seul gobelin, un reporter prénommé Blount à la rechercher d'un scoop, mais il ne restera pas seul tout au long de l'aventure. Des personnages comme un perroquet ou un serpent lui donneront un coup de main, pour des énigmes coopératives dignes de la série. Dans ce dernier épisode, outre quelques ajouts judicieux (comme la carte des différentes étapes avec leurs objectifs), Pierre Gilhodes° a laissé libre cours à son imagination pendant la conception des niveaux. On aura ainsi l'occasion de passer dans l'au-delà, de devenir géant, puis de promener une puce sur le visage d'un gardien, de déplacer des pièces d'échecs animées, ou de contrôler deux mains pour préparer des potions. Quant aux derniers niveaux, ils font dans la métaphysique onirique ! Nettement plus anecdotiques, les jeux allemands **Berlin Connection** (1994) et **Tom Long** (Promotion Software, 1994) ont été sponsorisés respectivement par le journal *Berliner Morgenpost* et les frites McCain. Cela pourrait sembler surprenant, mais la pratique des jeux promotionnels est plus courante en Allemagne que dans le reste de l'Europe. Ils peuvent être financés aussi bien par des entreprises privées que par des organismes publics ou des partis politiques. Des éditeurs comme Promotion Software ou Rauser Advertainment se sont spécialisés dans ce créneau. Les jeux en question (généralement action, aventure ou gestion) sont diffusés en marge du circuit traditionnel, gratuitement ou à des prix défiant toute concurrence



Dreamweb (PC)



Goblins 3 (PC)



Lost in Time (PC)

(10 DM pour **Tom Long**).

Tous ces jeux suivent une formule bien rodée, sans grand changement. Pour les jeux en vue subjective, au contraire, l'année 1993 est décisive. On commence en douceur avec **Lost in Time** (Coktel Vision°, 1993), la suite de **Fascination**. En visitant un manoir breton abandonné, Doralice se retrouve projetée plusieurs siècles en arrière. Selon le lieu et l'époque, les décors changent du tout au tout. Dans le présent, ce sont des photos digitalisées ; dans le passé, les vues intérieures sont réalisées en 3D, la dernière partie est constituée de décors dessinés et retouchés. Certaines actions sont accompagnées d'une animation affichée dans une petite fenêtre, dans le même style que le décor. En dépit de leur petite taille, ces animations occupent une place non négligeable : sur disquettes, le jeu a dû être vendu en deux épisodes. Les paysages et les costumes ont un parfum un peu artisanal, mais pas déplaisant. Le contraste est saisissant quand on les compare à ceux de **Return to Zork** (Infocom°, 1993), qui tient presque de la superproduction à côté. Le programme est aussi impressionnant qu'il est gourmand en ressources : 21 disquettes à installer quand on n'a pas de lecteur CD-ROM ! **Return to Zork** n'a qu'un rapport très lointain avec la saga **Zork** ; ni Marc Blank°, ni Dave Lebling° n'ont travaillé dessus. Il faut y voir une volonté d'Activision° de capitaliser sur un nom célèbre, comme pour le décevant **Leather Goddesses of Phobos 2**. Le jeu consiste à errer dans les superbes décors de la Vallée des moineaux et à trouver un moyen de rentrer chez soi. Les morts et les culs-de-sac surviennent à la moindre erreur. Dans **The Journeyman Project** (Presto Studios, 1993), un gardien d'une machine à voyager dans le temps du vingt-quatrième siècle doit remonter dans le passé pour trouver le responsable d'altérations historiques et tout remettre en ordre. Il faut absolument veiller à modifier le moins de choses possible à chaque époque pour ne pas menacer le futur. Les décors sont des images de synthèse d'une qualité exceptionnelle sur Macintosh. La version PC sortie plus tard souffre de lenteurs désagréables qui seront corrigées dans une version ultérieure. **Iron Helix** (Spectrum HoloByte°, 1993) est un autre bon jeu avec une présentation similaire, mais une fenêtre d'action bien trop petite. **The 7th Guest** (Virgin Games°, 1993), de Trilobyte°, fait partie des deux ou trois jeux les plus attendus de 1993. Comme **Microcosm**, il a fait parler de lui sur les salons professionnels pour ses graphismes incroyables, de véritables images de synthèse réalisées avec 3D Studio. Prévu au départ sur un CD-ROM, il en occupe finalement deux, du jamais vu en 1993. **The 7th Guest** est une balade en 3D pré-calculée dans un manoir hanté. À chaque écran, plusieurs sorties sont visibles. En cliquant sur une sortie, une animation nous transporte à l'écran suivant. Ce logiciel mériterait d'être rangé parmi les jeux de réflexion, car il n'y a pas d'inventaire, ni de combinaison d'objets, et encore moins de dialogues ; on peut tout de même assister à des scènes macabres ou des apparitions de fantômes. En



Return to Zork (PC)



The Journeyman Project (PC)



The 7th Guest (PC)

réalité, **The 7th Guest** est un descendant de **The Fool's Errand**, c'est-à-dire une collection de casse-têtes indépendants reliés par un scénario. Ces casse-têtes se trouvent dans des salles précises du manoir, ils consistent par exemple à classer des livres pour former une phrase, placer les fous d'un jeu d'échecs dans une certaine position, ou couper un gâteau en parts équivalentes. Chaque résolution fait avancer l'histoire. Évidemment, si on s'attendait à un vrai jeu d'aventure, il y a de quoi être déçu. **The 7th Guest** n'en est pas moins un événement. La performance la plus inattendue de l'année 1993 est **Myst** (Brøderbund°), de Rand et Robyn Miller°. Le scénario est on ne peut plus simple : vous êtes projeté sur une île inhabitée mais équipée de machines étranges ; le but est de s'en échapper. Cette idée de départ n'est pas aussi révolutionnaire qu'on le prétend, elle figure déjà dans **Return to Zork** ou **L-Zone** ; on peut même remonter au moins jusqu'à **E.X.I.T** (Ubi Soft°, 1988), un jeu de science-fiction français sur CPC. Quant au fait de se déplacer pas à pas dans des écrans en vision subjective, cela n'a rien de neuf non plus. Là où **Myst** innove, c'est dans son atmosphère unique. Grâce à ses paysages somptueux et sa bande-son envoûtante, on se sent vraiment plongé dans un monde parallèle. Le jeu ne se termine pas facilement, il y a beaucoup de mécanismes à comprendre et à activer. Toute l'île est une sorte de gigantesque machine qu'il faut remettre en marche. **Myst** aurait pu n'être qu'un très bon jeu de plus sur CD-ROM, mais il est sorti au moment idéal, lorsque les ménages s'équipaient en masse d'ordinateurs et de lecteurs de CD-ROM. Sa simplicité apparente, son scénario non-violent et son caractère reposant et jamais stressant ont immédiatement séduit le grand public qui découvrait le « multimédia ». Les critiques dithyrambiques de journaux généralistes ont fait le reste : **Myst** a atteint rapidement le sommet des ventes de jeux sur micros (CD-ROM et disquettes confondus), 400 000 exemplaires sont écoulés en moins d'un an, le million est dépassé quelques mois plus tard.



Myst (PC)



Little Big Adventure (PC)



Commander Blood (PC)

Il existe d'autres moyens d'exploiter la formidable capacité du CD-ROM. **Little Big Adventure** (1994), la première création d'Adeline Software°, le nouveau studio de Frédérick Raynal°, est impressionnante pour un coup d'essai : graphismes SVGA en 3D isométrique, personnages réalisés sur une station Silicon Graphics, séquences intermédiaires sous 3D Studio, musiques splendides. Le scénario est classique : Twinsen, un jeune Quetch, est le seul capable de libérer la planète Twinsun de la tyrannie du dictateur Funfrock. Pour peu que l'on adhère à son univers naïf, voire enfantin, l'enchantement est garanti. Souvent comparé à **Zelda**, **Little Big Adventure** doit aussi beaucoup aux jeux d'action en 3D isométrique des micros 8 bits comme **Alien 8** et **Crafton & Xunk**. Twinsen ne se déplace pas seulement dans les quatre directions cardinales, il peut pivoter à 360 degrés ; c'est plus délicat à prendre en main. Il peut aussi adopter quatre attitudes différentes : normal, sportif (il court et saute), agressif (il attaque les ennemis) et furtif (il marche à tâtons). C'est

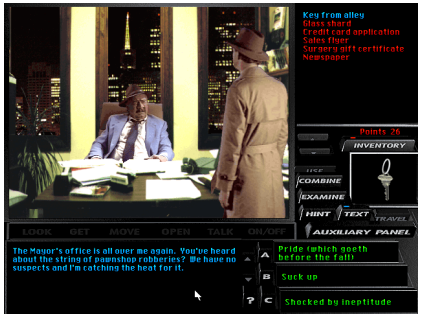
une des innombrables trouvailles qui font de ce jeu une petite merveille ; seul son système de sauvegarde automatique en a désarçonné plus d'un. On retrouve la même ambition dans la suite de **L'Arche du Captain Blood**, **Commander Blood** (Microfolie's, 1994), de Cryo°. La main du capitaine est en 3D, les créatures extraterrestres sont maintenant des marionnettes digitalisées. **Commander Blood** ne manque ni d'humour, ni d'intérêt, mais l'idée la plus géniale de **L'Arche du Captain Blood** (l'interface de communication universelle) a disparu pour laisser place à une interface de dialogue basique, alors qu'elle aurait gagné à être approfondie, et la fin bâclée laisse un goût très désagréable en bouche. Autre œuvre de Cryo° sortie fin 1994, **Dragon Lore** (Virgin Interactive°) est de toute beauté (si l'on fait l'impasse sur la coiffure du héros), 3D Studio a été utilisé à fond. Hélas, **Dragon Lore** manque de profondeur. L'absence de caractéristiques évolutives l'empêche de concurrencer les jeux de rôle, le chemin est balisé bien qu'il soit possible de résoudre des énigmes de deux façons différentes.



Dragon Lore (PC)



Midnight Stranger (PC)



Under a Killing Moon (PC)

La dernière technologie que le CD-ROM rend exploitable est la vidéo, avec toutes les dérives que l'on imagine. Des éditeurs arrivistes commencent à vendre des logiciels sous le terme pompeux de « film interactif » et promettent des « vraies expériences interactives ». La méfiance est de rigueur, on risque fort de se retrouver avec un produit spectaculaire à première vue, mais pauvre lorsqu'on en gratte un peu la surface, ou interprété par des acteurs débutants. **Quantum Gate** (Media Vision, 1993) et **The Vortex : Quantum Gate II** (Hyperbole Studios, 1994) en sont de très bons exemples : de bonnes séquences vidéo, une esthétique soignée, mais très peu d'interactivité. **Midnight Stranger** (Gazelle Technologies, 1993) offre une approche plus intéressante : une promenade nocturne dans une grande ville, au cours de laquelle on peut croiser 18 personnages avec qui discuter. Selon l'orientation des conversations, l'histoire évoluera différemment. **Under a Killing Moon** (Access Software°, 1994), la troisième enquête de Tex Murphy, est pour l'instant l'expérience la plus aboutie dans ce domaine. On savait déjà qu'Access Software° était à la pointe de l'utilisation de graphismes digitalisés. En l'espace d'un an, Chris Jones° et son équipe se sont surpassés et ont développé dans la foulée un moteur 3D époustouflant. **Under a Killing Moon** occupe quatre CD-ROM, et cela se voit à l'écran. Tous les décors sont représentés en 3D, avec des textures en haute résolution. On se déplace librement, en regardant dans tous les sens ; d'une pression sur la barre d'espace, on s'immobilise, et le curseur de la souris permet d'agir sur les objets visibles. La résolution s'affine lorsque l'on s'approche d'un objet, une affiche devient ainsi lisible à courte distance. En SVGA, il faut un PC très puissant pour que l'animation soit fluide, mais cela en vaut la peine. Ce type de visualisation ne sert pas seulement à faire joli, il est aussi utilisé intelligemment. Il ne suffit pas d'ouvrir un tiroir, il faut aussi se pencher pour en inspecter le

contenu. Certains objets sont hors du champ de vision par défaut, il faut se baisser ou se hisser pour les apercevoir. Cela ouvre de nouvelles possibilités pour les jeux d'aventure. L'autre prouesse d'**Under a Killing Moon**, ce sont ses acteurs filmés et incrustés dans les décors lors des dialogues et des scènes intermédiaires, avec néanmoins une restriction : un seul d'entre eux s'anime à la fois, les autres se figent en attendant leur tour. Et là, les choses se gâtent. Le manque d'inspiration du scénario est criant : il accumule tous les clichés du film noir, jusqu'à ce qu'une fois de plus, la planète soit en danger. Le ton hésite trop entre pessimisme (le contexte post-apocalyptique, la ségrégation des mutants) et bouffonnerie (les gags visuels grotesques). Les objets et leur utilisation sont souvent complètement illogiques, à moins qu'on me prouve qu'il est normal qu'un tiroir fermé à double tour ne contienne qu'un lacet. Enfin, la plupart des comédiens couvrent toute la palette du mauvais jeu d'acteur, du cabotinage excessif (la tenancière du bar spatial) au je-m'en-foutisme non dissimulé (l'indien censé être dangereux, dont la scène d'agonie est ridicule). Le budget de deux millions de dollars ne suffisait probablement pas pour obtenir mieux que ces prestations de série Z fauchée.

Jeux de rôle

Après deux années d'euphorie et d'innovations, c'est l'heure de la stagnation. Après un bon crû 1993, le jeu de rôle s'essouffle et fait du surplace. La production diminue, aucun jeu conçu spécifiquement pour CD-ROM ne sort en deux ans. Comme si cela ne suffisait pas, de grosses déceptions attendent les rôlistes.

Prenons par exemple la famille **Dungeon Master**. Quelques suites font leur apparition, comme **Ishar 2** (Silmarils°, 1993) et **Ishar 3** (Silmarils°, 1994), qui rentabilisent le moteur du premier **Ishar**, ou **Sternenschweif** (Fanpro, 1994), le deuxième volet de la trilogie *Das Schwarze Auge* / *Realms of Arkania*. **Might and Magic : Darkside of Xeen** (New World Computing°, 1993) offre peu de changements par rapport à **Clouds of Xeen**, et c'est voulu : grâce à un ingénieux système, si on installe les deux jeux dans le même répertoire, ils fusionnent pour ne former qu'un seul programme, **World of Xeen**, constitué des deux univers reliés par des téléporteurs, ainsi que de quelques lieux supplémentaires. SSI° réduit le genre à sa plus simple expression dans **Dungeon Hack** (1993). Le choix du titre, qui mélange **NetHack** (un clone de **Rogue**) et **Dungeon Master**, est éloquent : **Dungeon Hack** est un générateur paramétrable de labyrinthes, avec monstres, trésors et pièges. Tout labyrinthe généré est accompagné d'un code pour le régénérer tel quel plus tard ou sur un autre ordinateur. La boîte estime à plus de quatre milliards le nombre de combinaisons possibles : il faut vraiment être un fanatique du genre pour jouer à ça ! SSI° tente aussi de maintenir en vie la série *Eye of the Beholder* après la fin de leur collaboration avec Westwood°. Peine perdue :



Ishar 2 (PC)



Might and Magic : Darkside of Xeen (PC)



Dungeon Hack (PC)

Eye of the Beholder III (1993) est unanimement reconnu comme le pire de la trilogie. Moins beau, répétitif, trop court, sans âme : un échec total. Au même moment, justement, Westwood° a mis à profit l'expérience acquise sur les deux épisodes précédents pour développer **Lands of Lore : The Throne of Chaos** (Virgin Games°, 1993). Puisque les programmeurs n'ont plus les droits sur les règles d'*AD&D*, ils les ont considérablement épurées : pas de création d'équipe, pas de gestion de la nourriture, un système de magie très simple. On choisit un personnage parmi trois en début de partie, il sera rejoint en cours de route par d'autres aventuriers. **Lands of Lore** est donc très facile d'accès et s'adresse volontiers aux débutants. Le scénario est conventionnel, mais plus mouvementé que celui des **Eye of the Beholder**, qui se contentaient chacun d'un seul lieu à explorer en profondeur. Ici, on traverse des territoires variés peuplés de nombreux personnages plus ou moins amicaux. L'interface est d'une souplesse redoutable, avec une carte automatique intégrée, et la réalisation est digne de la réputation de Westwood°, c'est-à-dire magique. En science-fiction, l'offre est fort réduite. Les utilisateurs d'Amiga ont le choix entre le fort joli **Perihelion** (Psygnosis°, 1993), dont le style graphique rappelle celui des Bitmap Brothers°, et **Liberation** (Mindscape°, 1994), la suite de **Captive** dotée de graphismes aux textures douteuses. Sur PC, un titre s'impose sans difficulté : **Superhero League of Hoboken** (Legend°, 1994), de Steve Meretzky°. Dans le New Jersey du futur, devenu hautement toxique à cause de la dégradation des emballages de jeux pour consoles, vous dirigez une équipe de super-héros chargée de faire régner l'ordre. Ces héros sont dotés de super-pouvoirs, comme la faculté de deviner le contenu d'une boîte de pizza avant de l'ouvrir ou celle d'augmenter le taux de cholestérol de l'ennemi. Le déroulement de la partie se rapproche des **Final Fantasy** sur consoles : on déplace son équipe sur une carte, et lorsqu'un combat s'engage, on passe en vue subjective. Les ennemis sont hauts en couleurs : Mickey sous amphétamine, avocats corrompus, joueurs de football américain mutants, etc. **Superhero League of Hoboken** est aussi en partie un jeu d'aventure : l'histoire est découpée en petites missions qui consistent à stopper les plans machiavéliques du docteur Entropy. En entrant dans un bâtiment, on retrouve l'interface habituelle de Legend°. Il suffit généralement d'utiliser deux ou trois objets aux bons endroits pour accomplir une mission. **Superhero League of Hoboken** est bien réalisé, passionnant à jouer, et surtout hilarant et absurde, des qualités courantes dans les jeux d'aventure mais rarissimes dans les jeux de rôle.



Lands of Lore (PC)



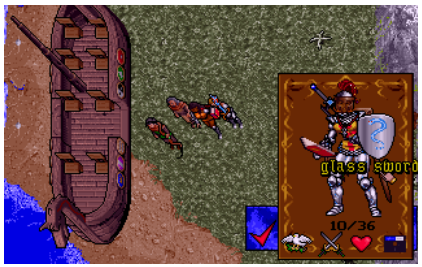
Perihelion (Amiga)



Superhero League of Hoboken (PC)

Richard Garriott° a expliqué dans une interview des années 90 qu'il avait décidé désormais de ne changer la numérotation des épisodes d'**Ultima** que lorsque le moteur de jeu évoluait. C'est pour cette raison que le nouvel épisode sorti en 1993, qui reprend intégralement le moteur d'**Ultima VII**, s'appelle **Ultima VII Part Two : Serpent's Isle** (Origin°). Il sera lui aussi suivi d'une extension, **The Silver Seed**. À part les bugs qui ont été corrigés, la plupart des louanges et des reproches adressés à **Ultima VII** sont encore valables ici, cet épisode n'a donc pas réconcilié les déçus

d'**Ultima VII** avec la saga. Et cela ne s'arrange pas avec **Pagan : Ultima VIII** (Origin°, 1994), c'est même une véritable douche froide. Le nouveau moteur est en 3D isométrique, avec un niveau de détail similaire à **Ultima VII**. L'Avatar est téléporté dans le monde de Pagan, sans ses compagnons, le contexte est radicalement différent de celui des précédents épisodes. C'est aussi le cas de l'interface et du contrôle de l'Avatar. Le niveau de richesse des interactions a été revu à la baisse, l'histoire est plus linéaire. Les contrôles ressemblent à ceux d'un jeu d'action, il faut cliquer et se déplacer sans cesse pour combattre, et sauter de plates-formes en plates-formes à plusieurs reprises. La gestion des sauts, buggée et imprécise dans la version initiale, rend ces passages extrêmement crispants. On passe le plus clair de son temps à sautiller et à cliquer frénétiquement pour survivre. Cela peut plaire aux néophytes ou aux adeptes de jeux d'action, assez nombreux en Europe, mais ce n'est pas, mais alors pas du tout, ce qu'attendait le public traditionnel d'**Ultima**. Surnommé à sa sortie **Mario : The Avatar** ou **Super Avatar Brothers** par les fans déçus (et ce n'est pas un compliment, bien au contraire), **Pagan** est un échec cuisant. L'extension **The Lost Vale** verra sa sortie annulée alors qu'elle était quasiment terminée. De son côté, après avoir bien rentabilisé le moteur de **Pool of Radiance**, SSI° a pris son temps pour développer un nouveau moteur de jeu plus convivial afin d'adapter d'autres univers d'*AD&D*. **Dark Sun : Shattered Lands** (1993), **Dark Sun : Wake of the Ravager** (1994) et **Al-Qadim : The Genie's Curse** (1994) sont fort réussis, leur interface et leurs scénarios renouvellent un peu le genre. Aucun de ces trois jeux n'a toutefois connu un gros succès, la licence *AD&D* ne fait plus vendre. Dans le même esprit, on peut citer le jeu autrichien **Burntime** (Max Design, 1993), un mélange de jeu de rôle et de stratégie post-apocalyptique qui a une excellente réputation en Allemagne. L'une des meilleures réalisations de cette période, **Betrayal at Krondor** (Sierra°, 1993), est tirée d'un tout autre univers, celui de la saga *Riftwar* de Raymond E. Feist, qui a participé à l'écriture du scénario. **Betrayal at Krondor** fonctionne exactement comme **Drakkhen** quelques années plus tôt : on se déplace à l'extérieur en 3D, la caméra recule lors d'un combat pour afficher les personnages. La réalisation a évidemment progressé, les graphismes en 256 couleurs sont souvent digitalisés.



Ultima VII Part Two (PC)


Ultima VIII (PC)



Dark Sun : Shattered Lands (PC)


Al-Qadim (PC)



Betrayal at Krondor (PC)



Ultima Underworld II (PC)

Il aurait été surprenant qu'Origin° ne donne pas une suite à **Ultima Underworld**. **Ultima Underworld II : Labyrinth of Worlds** (1993) offre des changements appréciables, comme les graphismes un peu plus fins et beaucoup plus variés. Il y a même un clin d'œil amusant au tout premier **Ultima**. L'interface et le moteur 3D de Looking Glass° sont toujours excellents. Que demander de plus ? SSI° développe à son tour un moteur 3D, mais là encore la qualité est en dents de scie : **Ravenloft : Strahd's Possession** (1994) est plutôt bon, **Menzoberranzan** (1994) est décevant. Plus orienté science-fiction, l'inégal **Robinson's Requiem** (Silmarils°, 1994) mérite une mention pour sa gestion très précise des conditions de survie en milieu hostile : confection d'armes et d'objets, guérison des blessures, maladies et infections, conditions météo. On n'avait pas vu ça depuis **Wilderness**. Sur Amiga, **Ambermoon** (Thalion°, 1993), la suite d'**Amberstar**, utilise pour les déplacements en ville une 3D proche de celle de **Wolfenstein 3D**, chose rare sur cet ordinateur. **Ambermoon** est encore aujourd'hui considéré comme un des meilleurs jeux de rôle allemands sur micros. L'héritier le plus ambitieux d'**Ultima Underworld** est **The Elder Scrolls : Arena** (Betheda Softworks°, 1994). D'après le dos de la boîte, c'est une surface de 8 millions de kilomètres carrés qui s'offre au joueur. Évidemment, il n'est pas question de l'explorer en entier, on peut automatiser les déplacements d'une ville à l'autre. Il y a énormément de souterrains à explorer et de petites quêtes à accomplir. Une surface d'une telle étendue a un prix : le jeu peut devenir répétitif, ce sont les mêmes monstres qui reviennent, les villes finissent par se ressembler. On subira aussi parfois des bugs ou des plantages. Pourtant, la liberté totale laissée au joueur et le soin apporté aux détails, comme la météo ou les passants dans les villes, neutralisent ces défauts. **Arena** va beaucoup plus loin que **Legends of Valour**, il ne tient qu'aux autres développeurs de s'en inspirer en attendant un nouvel épisode.



Ravenloft : Strahd's Possession (PC)



Robinson's Requiem (PC)



The Elder Scrolls : Arena (PC)

Réflexion

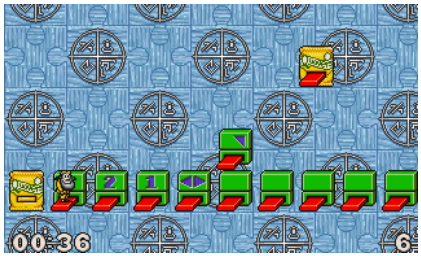
Pas de doute, les jeux de réflexion fonctionnent par modes. Après quelques années d'effervescence, l'effet **Tetris** s'estompe. En revanche, l'effet **Lemmings** se porte bien, ce qui est logique : c'est en 1993 que DMA Design° sort enfin le très attendu **Lemmings 2 : The Tribes** (Psygnosis°). **Lemmings 2** est à **Lemmings** ce que **Prince of Persia 2** est à **Prince of Persia** : même recette, avec des situations et des graphismes plus variés. Ce n'est plus une, mais douze tribus de lemmings qu'il faut sauver, chacune a ses compétences (soixante au total) et ses dix niveaux : les sportifs, les Égyptiens, les ninjas, les clowns, les plagistes, etc. Le système de codes a disparu, la partie est sauvegardée. Chaque tribu peut être contrôlée indépendamment, dans l'ordre que l'on souhaite. Au lieu d'imposer le nombre de lemmings à sauver, chaque niveau démarre avec



Lemmings 2 (Amiga)

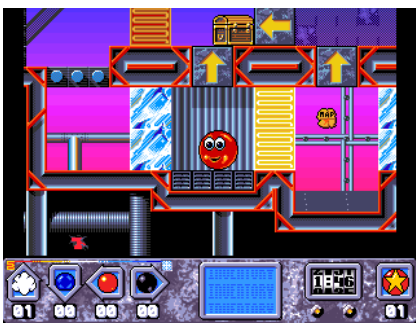


Diggers (Amiga)

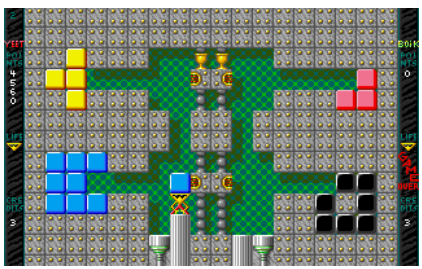


One Step Beyond (Amiga)

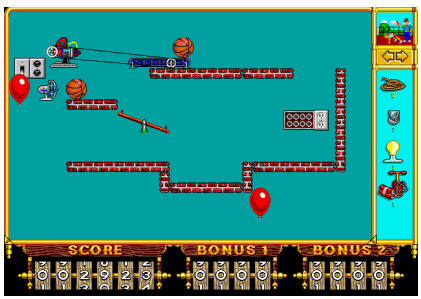
le nombre de lemmings de la tribu que l'on a sauvés au niveau précédent. On peut donc en sacrifier autant que l'on souhaite dans un niveau difficile, au risque de ne pas pouvoir terminer le suivant. Le jeu ne déçoit pas, mais on peut préférer la sobriété du premier et ses casse-têtes infernaux. On en revient à l'éternelle question : vaut-il mieux adopter un petit nombre de règles simples et les exploiter à fond, ou multiplier les options et les détails, quitte à ne pas les approfondir ? Les lemmings commencent à perdre de leur attrait sur **All New Worlds of Lemmings** (Psygnosis°), un épisode sans surprise, moins riche même que **Lemmings 2**, qui semble avoir été précipité pour les fêtes de Noël 1994. Psygnosis° ne s'est pas gêné pour publier aussi **Creepers** (1993), un jeu qui ressemble étrangement à **Lemmings**, avec des chenilles à la place des bipèdes à cheveux verts. Dans **Diggers** (Millennium°, 1993), ce sont des mineurs qu'il faut envoyer creuser pour extraire une quantité donnée de minerais à chaque niveau. Amusant, mais l'interface n'est pas toujours pratique. **One Step Beyond** (Ocean°, 1993) est la suite de **Push Over**. Les règles ont sensiblement changé : chaque niveau est constitué de plates-formes qui se rétractent lorsqu'on les quitte. Il faut toutes les rétracter en terminant par la sortie. Comme **Push Over**, le jeu est mignon, agréable et pas trop difficile à terminer. **Morph** (Millennium°, 1993) ressemble à un jeu de plates-formes, mais son principe est complètement différent. En passant dans un téléporteur défectueux, un gamin est rapetissé et ne peut prendre qu'un état parmi quatre : le nuage gazeux, qui s'élève dans les airs et traverse les grilles mais doit éviter ventilateurs et bouches d'aération, la goutte d'eau qui glisse et éteint les feux mais se dissout dans les liquides et les grilles de drainage, le ballon qui peut sauter et flotter mais éclate au contact du feu ou de certains objets, et la bille de métal, lourde et soumise à l'inertie, qui peut casser certaines parois mais se noie dans les liquides. Un quota de métamorphoses est fixé en début de niveau, mais on peut en récupérer en cours de partie ou en obtenir une en passant sur une plaque chauffante ou réfrigérante. Dans le milieu du *shareware*, on trouve quelque jeux de réflexion sympathiques comme **Boppin'** (Apogee°, 1994), la conversion sur PC d'un



Morph (Amiga)



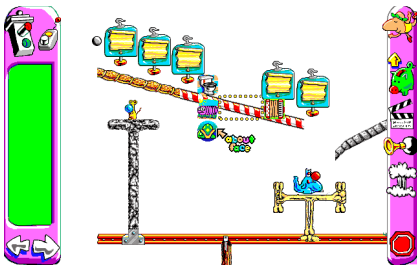
Boppin' (PC)



The Incredible Machine (PC)

programme sorti très confidentiellement sur Amiga en 1992. Les règles rappellent celles de **Plotting**, il faut projeter des éléments sur d'autres éléments pour créer des formes et libérer des monstres.

L'un des jeux les plus originaux de l'année 1993 est **The Incredible Machine** (Sierra°). Chacun de ses niveaux a un objectif précis : faire passer une balle dans un panier, crever un ballon ou faire tirer un pistolet, par exemple. Le niveau, vu de profil, contient plusieurs éléments inamovibles : des tapis roulants, des cordes, des ballons et d'autres objets. Il faut placer les éléments qui sont alloués dans l'inventaire aux bons endroits, puis appuyer sur le bouton « Start ». Cela actionne la gravité, et on peut voir la réaction en chaîne se mettre en place. Quelque chose n'a pas fonctionné comme prévu ? On arrête l'animation, on déplace les objets, et on recommence autant de fois qu'on le souhaite. Les objectifs et objets à utiliser deviennent rapidement farfelus, et il est vraiment fascinant de voir des machines dignes de Rube Goldberg fonctionner comme dans un dessin animé. Un éditeur permet également de créer ses propres machines. Le sujet de **The Incredible Machine** est difficile à épuiser, tant les possibilités sont grandes. Ses auteurs, Jeff Tunnell° et Kevin Ryan, écriront par la suite **The Even More Incredible Machine** (1993), une ré-édition dotée de plus de 70 nouveaux casse-têtes, et **The Incredible Machine 2** (1994). **Sid & Al's Incredible Toons** (1993) est agrémenté d'animations dans le style de Tex Avery.



Sid & Al's Incredible Toons (PC)



Kasparov's Gambit (PC)



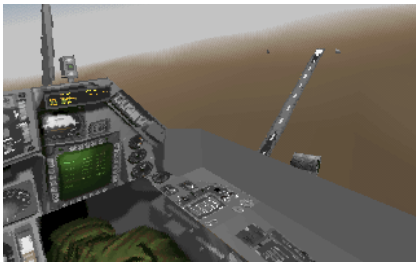
Dark Legions (PC)

Pour les jeux d'échecs, l'année 1993 a vu la sortie de tout et n'importe quoi. Le n'importe quoi, ce sont les jeux qui imitent **Battle Chess**, le charme et l'originalité en moins. **National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion and 1** (Spectrum HoloByte°) est aussi volumineux que ses gags sont consternants, **Star Wars Chess** (The Software Toolworks°) ne sert à rien, **Terminator 2 : Chess Wars** (Capstone) est hideux. Heureusement, il y a des jeux plus sérieux et compétents : **The Chessmaster 4000 Turbo** (The Software Toolworks°), le premier de la série pour Windows, toujours excellent, **Kasparov's Gambit** (Electronic Arts°), très didactique, et **Complete Chess System** (Oxford Softworks), le seul du lot qui est aussi sorti sur Amiga. **Terrace** (1994) est l'adaptation d'un jeu de plateau qui a connu son heure de gloire en devenant le loisir favori de l'équipage de l'Enterprise dans *Star Trek : Next Generation*. **Archon Ultra** (SSI°, 1994), le remake de l'illustre **Archon**, est un peu tristounet, et **The Legend of Ragnarok** (Mirage°, 1993) est à peine meilleur. Ces deux jeux sont complètement éclipsés par **Dark Legions** (SSI°, 1994), qui modernise la formule d'**Archon** avec brio : pièces variées, pouvoirs magiques, animations de qualité.

Simulation

Il est loin, le temps où tant de studios écrivaient leur petit moteur en 3D polygonale pour sortir des simulateurs. Avec la complexité croissante des techniques de modélisation et d'animation et les exigences en réalisme toujours plus élevées, seuls les plus motivés ou les spécialistes se risquent encore à développer de tels programmes. Il y a moins de jeux dans les rayons, mais on peut s'attendre à de la qualité.

Pour les simulateurs d'aviation moderne, on ne peut pas ne pas commencer par **Strike Commander** (Origin°). Chris Roberts° voulait en faire un jeu aussi spectaculaire que les **Wing Commander**. Initialement prévu pour l'automne 1991, le programme, techniquement très exigeant, a accumulé les retards, au point de devenir un sujet de plaisanterie. Alors que l'on n'y croyait plus, **Strike Commander** sort enfin au printemps 1993. Comme d'habitude avec Origin°, le jeu rame même sur un gros 486. C'est dommage, car l'attente était justifiée. **Strike Commander** nous emmène dans un futur pas très éloigné, où les ressources pétrolières sont plus rares et convoitées. Les États s'affrontent en embauchant des équipes de mercenaires. On joue le rôle d'un pilote d'une de ces équipes, les Wildcats, qui accomplit diverses missions pour le compte du plus offrant. La 3D est satisfaisante sur une machine très puissante : textures, dégradés, cockpit virtuel (on peut tourner la tête dans tous les sens). Malgré quelques missions optionnelles, le scénario n'offre pas l'arborescence touffue des **Wing Commander**, mais il est tout de même mouvementé. **TFX** (Ocean°, 1993), le nouveau jeu de DID°, offre l'occasion de se battre pour le compte des Nations Unies, ce qui change un peu de l'*U.S. Air Force*. Les campagnes sont moins statiques que dans beaucoup d'autres jeux : une cible détruite au cours d'une mission le restera lors des missions suivantes. **TFX** dispose lui aussi d'un cockpit virtuel. **Tornado** (Digital Integration°, 1993) simule le pilotage de l'avion anglais du même nom. La 3D polygonale de ses graphismes est moins impressionnante que celle des deux jeux précédents, mais au moins, elle ne demande pas un PC dernier cri pour fonctionner. **Tornado** fait dans le réalisme extrême, il faudra beaucoup d'entraînement pour piloter correctement. **Fleet Defender** (MicroProse°, 1994) est une bonne simulation de F-14 Tomcat, conforme à la réputation de MicroProse°. **U.S. Navy Fighters** (Electronic Arts°, 1994) propose non seulement cinq modèles d'avions à piloter (dont le F-14), mais c'est en plus le premier jeu de combat aérien moderne en SVGA. Le niveau de détail est remarquable, sur les avions comme sur les porte-avions. Le personnel du pont d'envol apparaît même à l'écran et donne les instructions à suivre. Comme à son habitude, le concepteur, Brent Iverson°, a préféré l'action au réalisme à tous crins.



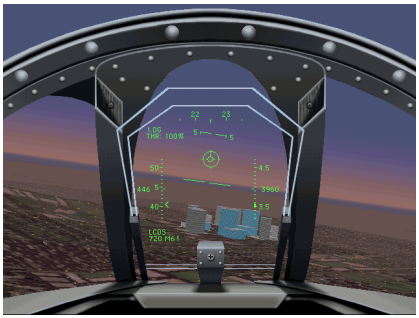
Strike Commander (PC)



TFX (PC)



Tornado (PC)



U.S. Navy Fighters (PC)



Aces Over Europe (PC)



Dogfight (PC)

La sélection de simulateurs historiques est tout aussi maigre. **Aces Over Europe** (Sierra°, 1993), c'est tout simplement **Aces of the Pacific** en Europe, avec des graphismes un peu améliorés. **Dogfight** (MicroProse°, 1993) met à notre disposition douze avions de différentes époques pour des duels aériens. Avec **Pacific Strike** (1994), Origin° cherche de toute évidence à rentabiliser le moteur de **Strike Commander**, ce qu'on pourrait difficilement leur reprocher, après tous les ennuis qu'il leur a causés. Ce jeu situé pendant la Guerre du Pacifique est pourtant décevant. Non seulement les textures de la mer et du ciel sont très grossières, mais le programme est abominablement lent, même sur les PC les mieux équipés. Un responsable d'Origin° a même posté des excuses publiques au sujet de cette lenteur sur un BBS de CompuServe. Pas de chance pour eux, au même moment sort **1942 : The Pacific Air War** (MicroProse°, 1994) qui traite du même sujet. Il est plus riche (on peut choisir le camp américain ou japonais) et tourne sans problème sur un PC de puissance moyenne. Pour la Première Guerre Mondiale, **Dawn Patrol** (Empire Interactive, 1994) et **Overlord** (Virgin Interactive°, 1994), tous deux de Rowan Software°, ne pêchent que par leur moteur de vol peu réaliste.



Pacific Strike (PC)



1942 : The Pacific Air War (PC)



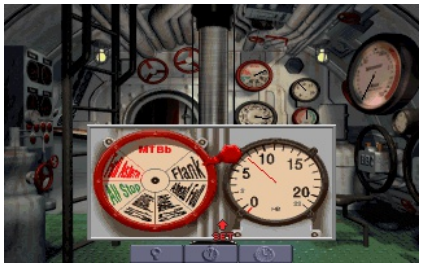
Overlord (PC)

LE nom de la simulation d'aviation civile est de retour, j'ai nommé **Flight Simulator 5.0** (Microsoft, 1993). Lissage de Gouraud sur les avions, plaquage de textures au sol, affichage possible en SVGA : les techniques d'affichage les plus puissantes du PC sont exploitées, pour peu que l'on ait un gros 486 et beaucoup de RAM. Les nuages et les dégradés dans le ciel en fonction de la météo et de l'heure sont plus beaux que jamais. En revanche, le sol est toujours aussi plat qu'un tapis géant. Le réalisme est poussé encore plus loin, la force centrifuge de l'hélice et l'influence du poids des réservoirs sont gérées, et il y a maintenant quatre avions à piloter.

En voyant **Aces Over Europe**, on pouvait craindre que Dynamix° ne répète la formule du simulateur de vol jusqu'à plus soif. Erreur : le **Aces** suivant nous plonge dans l'Océan Atlantique.



Flight Simulator 5.0 (PC)



Aces of the Deep (PC)



Subwar 2050 (PC)

Aces of the Deep (Sierra°, 1994) met fin à la longue absence des simulateurs de sous-marin depuis **Silent Service II**. Le contexte de la Deuxième Guerre Mondiale y est respecté dans les moindres détails, la réalisation est excellente. La version CD-ROM contient en plus des missions supplémentaires, des cartes et des interviews de capitaines vétérans en vidéo. Dans un contexte historique plus moderne, **SSN-21 Seawolf** (Electronic Arts°, 1994) est la suite de **688 Attack Sub**. Ses qualités sont un sonar extrêmement soigné, dont il faut interpréter les signaux à l'aide du manuel, et une gestion réaliste des profondeurs sous-marines. Les couches thermiques, le bruit généré par les changements de vitesse brusques, l'émission de signaux de détection, tout cela est pris en compte et peut servir à l'ordinateur pour détecter votre présence. Dommage que la présentation soit aussi austère, il n'y a aucune vue intérieure du sous-marin, l'essentiel de la partie se joue sur la carte. Avec son histoire de mercenaires qui sillonnent les fonds marins pour le compte de puissantes corporations, **Subwar 2050** (MicroProse°, 1993) a failli être le **Strike Commander** de la simulation sous-marine, mais son scénario bien moins dense que ceux d'Origin° et l'absence de scènes intermédiaires l'en empêchent. En surface, **Great Naval Battles II** (SSI°, 1994) retrace la bataille de Guadalcanal. Le programme est très beau, mais l'intelligence artificielle et la durée de vie laissent à désirer.

En tank, un seul nom à retenir : **Armored Fist** (Novalogic°, 1994), réalisé avec la technologie *VoxelSpace*. La pixellisation, parfois gênante lorsqu'on faisait du rase-mottes dans **Comanche**, est bien plus forte maintenant que l'on est près du sol. **Armored Fist** est tout de même intéressant si on veut de l'action. Pour la stratégie, ce n'est pas cette fois que **M1 Tank Platoon** sera détrôné.

Simulation spatiale

La simulation spatiale se porte si bien qu'elle mérite une section à elle seule. L'année 1993 marque la sortie attendue de longue date de la suite d'un des plus grands jeux sur 8 bits : **Frontier : Elite II** (GameTek). À cause d'un différend avec Ian Bell, David Braben° a programmé le jeu seul, avec un peu d'aide pour les graphismes, ce qui explique le temps nécessaire à son élaboration. À côté de **Frontier,** le premier **Elite** semble minuscule. **Frontier** contient un nombre vertigineux de planètes et de satellites, tous dotés d'au moins une station commerciale. En fonction de la taille de votre vaisseau et de son équipement, plusieurs métiers s'offrent à vous : commerçant, livreur, pirate, chasseur de primes, taxi, vaisseau de tourisme. Un grand vaisseau nécessite aussi un équipage. L'une des grosses surprises de **Frontier** est la modélisation réaliste des forces physiques appliquées au vaisseau. L'inertie est très forte, un vaisseau lancé à pleine vitesse dont on coupe le moteur

poursuit sa route sur une très longue distance avant de s'arrêter. Deux vaisseaux qui voyagent en sens opposé ne peuvent que se croiser ; quant à l'atterrissage, il vaut mieux laisser le pilote automatique s'en charger. Cela renouvelle l'approche du pilotage, mais les combats en souffrent évidemment beaucoup. Les graphismes en 3D surfaces pleines sont vraiment beaux, si on n'est pas allergique aux teintes pastel. Les villes sont couvertes de petits bâtiments et de dômes. Les voir s'affiner et grossir au fur et à mesure que l'on s'en approche est tout simplement magique. Outre son modèle physique qui n'a pas fait l'unanimité, **Frontier** a deux défauts. Tout d'abord, le vaisseau de départ ne permet de faire rien d'autre qu'un peu de commerce. C'est une fois que l'on a assez d'argent pour acheter un autre vaisseau que l'on peut réfléchir à la suite de sa carrière. Il vaut donc mieux conserver une sauvegarde de ce moment précis pour pouvoir y revenir plus tard. Il y a aussi quelques bugs, mais ils ne compromettent pas la partie. Sur Amiga et ST, **Frontier** est une performance comme l'était le premier **Elite** sur micros 8 bits : il ne tient que sur une disquette, les chargements sont très rapides. La version PC réalisée par Chris Sawyer°, pourtant très fidèle à l'originale avec quelques textures en plus, a été accueillie plus tièdement, parce qu'elle n'exploite pas la puissance du PC. Au moins, contrairement à **Strike Commander**, elle ne nécessite pas un 486 ! Sur PC, **Frontier** a aussi quelques concurrents : **Nomad** (GameTek, 1993), de Papyrus°, plus accessible et dénué de phase de pilotage, et surtout un certain **Privateer**.



Frontier : Elite II (Amiga)



Wing Commander : Privateer (PC)



Wing Commander III (PC)

Petit retour en arrière : pour patienter avant la sortie de **Wing Commander III** qui s'annonce gargantuesque, et aussi certainement pour faire rentrer un peu d'argent à cause du retard de **Strike Commander**, Origin° a choisi d'amortir le moteur de **Wing Commander II** avec trois jeux. **Wing Commander : Academy** (1993) est l'équivalent de **Dungeon Hack** pour **Wing Commander** : c'est un générateur de missions complètement dépourvu de scénario. On place les vaisseaux ennemis à des points précis de l'espace, on sauvegarde le tout, et soit on tente d'accomplir la mission, soit on l'échange avec d'autres joueurs. **Wing Commander : Academy** est vraiment réservé à ceux qui ont terminé la série et toutes ses extensions et qui sont en manque de combats. **Wing Commander : Armada** (1994) intègre un peu de stratégie et surtout, c'est là son seul réel intérêt, un mode multijoueurs, à deux sur le même ordinateur, en réseau ou par modem. Le plus intéressant est sans nul doute **Wing Commander : Privateer** (1993). C'est en quelque sorte **Elite** avec la réalisation de **Wing Commander II**. Il y a une intrigue, mais on n'est absolument pas obligé de la suivre. On peut commercer, attaquer des pirates, effectuer des missions et améliorer son vaisseau. Moins vaste que **Frontier**, **Privateer** est néanmoins superbe. Pas de miracle en revanche pour la tardive version Amiga du **Wing Commander** original : elle est poussive et à peine jouable. Et finalement, celui que les utilisateurs de PC attendaient fébrilement sortit à temps pour la *holiday season* (les fêtes de fin d'année, la période critique pour les ventes). **Wing Commander III : Heart**

of the Tiger (1994), le jeu de tous les records : quatre CD-ROM (ex-æquo avec **Under a Killing Moon**), près de quatre millions de dollars de budget, plusieurs heures de vidéo avec des acteurs de renom – Malcolm McDowell, Tom Wilson, John Rhys-Davies, Ginger Lynn Allen et surtout, dans le rôle principal, un certain Mark Hamill. Les ressemblances entre **Wing Commander** et *Star Wars* n'ont jamais été aussi flagrantes ! Avec un projet d'une telle envergure sur les épaules, Chris Roberts° n'avait pas le droit d'échouer. Pari gagné : **Wing Commander III** s'est vendu à 700 000 exemplaires. C'est aussi une réussite sur le plan artistique. Les vidéos sont de bonnes qualité, se chargent correctement, et les prestations des comédiens sont à la hauteur (**Under a Killing Moon** fait pâle figure en comparaison). Le jeu peut être affiché en VGA ou, pour les plus grosses configurations, en SVGA. Comme d'habitude, le scénario offre son lot de rebondissements ; on peut désormais choisir ses coéquipiers avant de partir en mission.

En attendant la sortie de ce *blockbuster*, les passionnés de combat spatial ne pouvaient pas se plaindre. LucasArts° a en effet retrouvé les droits d'adaptation de la franchise *Star Wars* sur micros, qui prenaient la poussière depuis les conversions des jeux d'arcade de la trilogie dans les années 80. Or, quoi de mieux qu'une simulation de pilotage de vaisseaux aux côtés des rebelles pour fêter cela ? **X-Wing** (1993) se distingue de **Wing Commander II** sur plusieurs points. Tout d'abord, les graphismes sont en 3D polygonale bien réalisée, mais il faut une bonne configuration pour que l'animation soit fluide. Le pilotage est plus subtil et plus proche d'un simulateur que d'un jeu d'arcade. Il faut par exemple répartir l'énergie du vaisseau entre les lasers (pour des tirs plus destructeurs) et les multiples boucliers (pour se protéger des tirs) et penser à changer ce réglage au meilleur moment. La jouabilité de **X-Wing** est optimale avec un *joystick* analogique doté de plusieurs boutons. Enfin, il n'y a pas d'arborescence de missions ou de campagne dynamique. Chaque mission doit être accomplie intégralement ; si un des objectifs fixés n'est pas rempli, il n'y a plus qu'à recommencer. Cela peut être assez éprouvant pour certaines missions très difficiles. **X-Wing** sera suivi de deux extensions, **Imperial Pursuit** et **B-Wing**. Lawrence Holland° et son équipe reviennent l'année suivante avec **TIE Fighter** (1994), qui nous place dans l'autre camp, le côté obscur de la force. Le moteur 3D affiche maintenant des ombrages de Gouraud. La difficulté est mieux dosée, le scénario plus fouillé, autant de qualités qui font de **TIE Fighter** le rival le plus sérieux de **Wing Commander III**.



X-Wing (PC)



TIE Fighter (PC)


Earthsiege (PC)

Face à de tels poids lourds, il est difficile de se faire remarquer. **Star Crusader** (GameTek, 1994) n'est pas négligeable, il a pour lui son arborescence d'une centaine de missions et ses scènes intermédiaires réussies. Seul le design bizarre et un peu trop coloré des vaisseaux peut incommoder. **Inferno** (Ocean°, 1994), le successeur d'**Epic**, est encore plus criard, le ciel est rougeoyant et les vaisseaux assez étranges. Le pilotage et les missions sont trop ordinaires, le doublage est tellement

ridicule qu'il en devient drôle. **Space Simulator** (Microsoft, 1994) est hors-compétition : il n'y a pas de combat, c'est une simulation de navette spatiale. Les différentes missions et la beauté des vues spatiales et des objets 3D rendent le jeu bien plus gratifiant que **Shuttle**. Enfin, les simulateurs de combat de robots font un retour pas franchement fracassant. **Ultrabots** (Electronic Arts°, 1993), de Novalogic°, est aussi joli qu'il est limité et ennuyeux ; Dynamix° se montre plus convaincant avec sa série *Metaltech* composée pour l'instant de deux jeux : **Battledrome** (Sierra°, 1994), réservé aux duels en réseau, et **Earthsiege** (Sierra°, 1994), en solo sur huit campagnes.

Course

Au cours de ces deux années, le rythme de sortie des jeux de course accuse une nette baisse. Le genre a du mal à se renouveler, et le déclin de l'Amiga n'arrange rien. Sur Amiga, justement, **Skidmarks** (Acid Software, 1993) a un air de famille avec **Super Off Road**, avec un point de vue plus rapproché. La différence majeure, c'est que les petits 4x4 sont modélisés en 3D, on peut les voir dans toutes les positions possibles pendant les courses. Cela tombe bien, car les circuits sont en relief, avec des pentes et des courbes finement dessinées. La maniabilité est impeccable, on peut jouer à deux sur le même Amiga et jusqu'à quatre avec deux machines. Proche de **Supercars**, **Overdrive** (Team 17°, 1993) est très bien réalisé, il est peut-être même un peu trop rapide. On peut y jouer à deux en reliant deux Amiga. Plus surprenant, **Micro Machines** (Code Masters°, 1994) est basé sur les minuscules véhicules du même nom qui font un malheur dans les cours de récréation. Ce n'est pas seulement un bon coup marketing, c'est aussi une idée lumineuse : au lieu des traditionnels circuits, les courses se déroulent sur une table de cuisine au petit déjeuner, une plage, un jardin ou dans une baignoire. C'est rafraîchissant, et cela peut permet d'ajouter des obstacles originaux sur la piste. Le jeu à plusieurs est intéressant : il ne faut pas être le premier, mais semer suffisamment ses adversaires pour leur faire quitter l'écran aussi souvent que possible.



Skidmarks (Amiga)



Micro Machines (Amiga)



Wacky Wheels (PC)

Dans la famille d'**Out Run**, c'est le calme plat sur Amiga, mieux vaut se tourner vers les PC. L'un des plus gros succès sur consoles en 1992 fut **Super Mario Kart** sur Super NES. Il fallait s'attendre à ce qu'un clone arrive sur micros. C'est chose faite en *shareware* avec le très bon **Wacky Wheels** (Apogee°, 1994) qui ressemble beaucoup à son modèle, avec des animaux en guise de pilotes. Comme dans l'original, on peut se lancer des projectiles (en l'occurrence des hérissons) ou poser des pièges. Il est aussi possible d'envoyer des messages sur l'écran de l'adversaire pour le

narguer. La version complète contient trente circuits normaux pour les courses et douze pistes spéciales pour la chasse au canard en solo ou les duels à coups de hérissons à plusieurs joueurs. L'autre curiosité du moment est **Megarace** (The Software Toolworks°, 1993), le premier jeu de Cryo° développé exclusivement pour CD-ROM. Les décors des courses sont des villes futuristes construites sous 3D Studio. Les trajets ont ensuite été pré-calculés, le bolide du joueur les suit plus ou moins vite et ne se déplace que sur la largeur de la route. **Megarace** est très spectaculaire, mais la course n'est pas palpitante pour autant. Ce n'est pas en raison des restrictions de déplacement ; après tout, dans **Out Run** ou les **Lotus Turbo Challenge**, la route défile aussi toujours vers l'avant, sans que l'on puisse en sortir. Le souci vient du fait que le pilotage manque d'inertie et de justesse, il ne permet pas de rouler avec aisance. **Megarace** n'est pas non plus tout à fait une course : il n'y a pas vraiment de concurrents à proprement parler, simplement des voitures qui apparaissent une par une et ne font que gêner la conduite tant qu'on ne les a pas détruites d'un missile bien placé. À vrai dire, **Megarace** a tout d'un **Fire & Forget** nouvelle génération. On en retiendra tout de même la prestation de Lance Boyle, le présentateur TV surexcité qui fait son show avant chaque course.



Megarace (PC)



IndyCar Racing (PC)



NASCAR Racing (PC)

Pour le pilotage en 3D, la situation est la même que pour les simulateurs de vol : on ne peut plus sortir des jeux de courses à la pelle, la barre est placée haut, surtout depuis la sortie de **Formula One Grand Prix**. Le studio Papyrus° a déjà de l'expérience en la matière, ce sont eux qui ont écrit **Indianapolis 500**. Il n'est donc pas étonnant qu'**IndyCar Racing** (Virgin Interactive°, 1993) soit d'un excellent niveau. Le moteur 3D conçu par David Kaemmer° offre des graphismes extrêmement détaillés (tous les sponsors sont clairement lisibles), les réglages très précis ont leur importance dans le pilotage (pneus, ailerons). Le programme gère même le phénomène d'aspiration, c'est-à-dire le gain de vitesse obtenu en suivant de près une autre voiture. **IndyCar Racing** ne séduira peut-être pas les adeptes européens de Formule 1, car cette compétition se déroule sur des circuits américains, presque tous ovales, alors que les circuits de Formule 1 ont plus de boucles et de virages. Papyrus° embraye l'année suivante avec **NASCAR Racing** (Virgin Interactive°), de la même qualité qu'**IndyCar Racing**, avec en plus un mode SVGA splendide.

Sport

La rengaine est connue : qui dit compétition internationale à l'actualité dit jeux vidéo. Les deux compétitions plus importantes de l'année 1994 sont les Jeux olympiques d'hiver de Lillehammer, qui donnent lieu à quelques jeux sans grand intérêt, et la Coupe du monde de football. En 1993, un certain **Goal !** (Virgin Games°) avait préparé le terrain. L'auteur de ce jeu n'est pas un nouveau

venu : c'est Dino Dini°, l'auteur des **Kick Off**, qui a quitté Anco° pour Virgin Games°. **Goal !** apporte une nouveauté importante : l'accélération des joueurs lorsqu'ils courent tout droit sans s'arrêter. Il y a aussi deux vues plus ou moins éloignées, l'orientation du terrain horizontalement ou verticalement et pas mal d'options. Malgré ses qualités, **Goal !** n'a pas acquis la même renommée que les **Kick Off**. La Coupe du monde 1994 se déroule aux États-Unis, un pays absolument pas friand de « *soccer* ». Aucun éditeur américain n'avait d'ailleurs développé de jeu de foot sur micros. Tout finit par arriver : Electronic Arts° lance une nouvelle gamme *EA Sports* conçue par sa branche canadienne (ex-Distinctive Software°) et sort **FIFA International Soccer** (1994). Disons-le d'emblée, sans être un ratage, ce n'est pas une franche réussite. La 3D isométrique rend bien à l'écran, mais les options ne sont pas nombreuses et le jeu manque de profondeur. On en a vite fait le tour, ce qui n'est pas le cas de **Kick Off** ou **Sensible Soccer**, qui font leur grand retour. **International Sensible Soccer** (Renegade°, 1994) ajoute au jeu de base les équipes internationales, **Sensible World of Soccer** (Renegade°, 1994) contient davantage d'améliorations avec notamment une partie de gestion d'équipe. C'est une totale réussite, à tel point que **Sensible World of Soccer** sera élu meilleur jeu sur Amiga toutes catégories confondues par le magazine anglais *Amiga Power*. En revanche, **Kick Off 3** (Anco°, 1994) est un échec pur et simple : Dino Dini° n'est plus aux commandes, le jeu semble avoir été bâclé, à l'exception des graphismes. Pendant ce temps, en Espagne, les séries **PC Fútbol** et **PC Basket** de Dinamic Multimedia° en sont respectivement à la version 3.0 et 2.0 en 1994. Ce ne sont pas les meilleures dans leurs catégories, mais elles associent la gestion de l'équipe à la possibilité de disputer les matches soi-même, de regarder l'ordinateur s'en charger, ou d'afficher simplement les résultats. Les menus sont en SVGA, et les équipes sont locales, ce qui change un peu des championnats anglais ou de la NBA !



Goal ! (Amiga)



FIFA International Soccer (PC)



Sensible World of Soccer (Amiga)



PC Basket 2.0 (PC)



Michael Jordan in Flight (PC)



Front Page Sports : Football Pro '95 (PC)

En basket-ball, outre **PC Basket**, **Michael Jordan in Flight** (Electronic Arts°, 1993) est le

premier jeu de sport sur PC qui utilise les techniques de pointe en 3D : textures, *sprites* zoomés, et quelques digitalisations. Les PC ne sont pas encore assez puissants pour animer deux équipes entières de cette façon, les matches se font donc en équipes de trois sur une moitié de terrain, le tout sur fond noir. C'est bien animé et assez agréable à jouer, mais la durée de vie est d'autant plus réduite qu'il n'y a pas de mode multijoueurs. Motivé par les critiques dithyrambiques de **Front Page Sport : Football**, Dynamix° a eu une idée inédite (et commercialement attractive) : sortir chaque année une nouvelle version du jeu, avec améliorations et mises à jour de la base de données et des statistiques. **Front Page Sports : Football Pro** (Sierra°, 1993) a reçu l'accord de la NFL pour utiliser tous les joueurs officiels et leurs statistiques, **Front Page Sports : Football Pro '95** (Sierra°, 1994) intègre davantage de stratégies et permet en plus de regarder le match sous n'importe quel angle. Pas de doute, avec **Front Page Sports : Football Pro '95**, Patrick Cook° a réalisé ce que l'on peut faire de mieux en matière de football américain. Parmi ses malheureux concurrents, après un **NLF Coaches Club** (MicroProse°, 1993) moyen, **Ultimate NFL Coaches Club Football** (MicroProse°, 1994) atteint un très bon niveau qui justifie presque son titre. Le baseball est adapté à raison d'un très bon jeu par an. Pour 1993, **Tony La Russa Baseball II** (SSI°) est encore meilleur que le premier. L'entraîneur des Chicago White Sox et des Oakland Athletics s'est davantage impliqué dans sa conception. En 1994, Dynamix° entre sur le terrain avec **Front Page Sports : Baseball '94** (Sierra°). Ce jeu n'a pas autant marqué les mémoires que ses homologues en football, malgré ses qualités : base de données très complète, bonne gestion des statistiques, matches bien retranscrits. **Hardball 4** (Accolade°, 1994) est trop facile à maîtriser, il n'en est pas moins joli (en en SVGA). Même le cousin anglais du baseball n'est pas oublié : **Graham Gooch World Class Cricket** (Audiogenic, 1993) a quatre noms différents selon le pays dans lequel il a été distribué, mais dans tous les cas, c'est le meilleur de sa discipline. Le hockey sur glace a enfin son nouveau jeu de référence avec **NHL Hockey** (Electronic Arts°, 1993), suivi de **NHL Hockey 95** (Electronic Arts°, 1994) sur CD-ROM. En golf, rien d'important à signaler, à part peut-être **PGA Tour Golf 486** (Electronic Arts°, 1994) qui marque le passage de la série au mode SVGA.



Tony La Russa Baseball II (PC)



Front Page Sports : Baseball '94 (PC)



NHL Hockey (PC)

Stratégie et exploration

Les jeux de gestion économique ou urbaine reviennent en force, à l'image de Maxis°, dont c'est le thème de prédilection. **SimFarm** (1993) reproduit le fonctionnement d'une exploitation agricole. Fruits, légumes, céréales, bétail, tout peut être cultivé ou élevé. On peut même essayer de s'adonner

à l'agriculture biologique ou à la spéculation foncière. À cause de son sujet, le rythme du jeu est assez lent et risque donc d'exaspérer les moins patients. Le très attendu **SimCity 2000** (1993) est une énorme refonte de **SimCity** en 3D isométrique. Les mécanismes n'ont pas fondamentalement changé, mais les nouvelles options sont nombreuses : bâtiments culturels (écoles, bibliothèques…), hôpitaux, stades, autoroutes, centrales énergétiques moins polluantes… Après les jeux de planification horizontale, voici la planification verticale : **SimTower** (1994) propose la gestion commerciale d'un gratte-ciel, avec entre autres le placement et la programmation des ascenseurs et des escalators. Moins connu, car financé par la fondation Markle et sorti uniquement aux États-Unis dans le cadre de la réforme du système de santé lancée en 1993 par Bill Clinton, **SimHealth** (1994) prétend initier le public à la gestion d'un système de santé, mais son modèle économique semble favoriser les options de gestion privée. Sur un tout autre sujet, **Unnatural Selection** (1993) est basé sur les manipulations génétiques, tout en étant moins complexe et plus ludique que **SimLife**.



SimFarm (PC)



SimCity 2000 (PC)



SimTower (PC)

Maxis° n'est plus le seul sur le créneau de la simulation économique : en 1994 sort un jeu qui ressemble graphiquement beaucoup à **A-Train** et **SimCity 2000**. **Transport Tycoon** (MicroProse°) n'a pas été écrit par Sid Meier° mais par Chris Sawyer°. Comme son nom l'indique, il est consacré à toutes les formes de transport collectif : trains, lignes de bus, cargos, avions. Les évolutions technologiques et historiques sont prises en compte : certains transports n'apparaissent qu'à une époque précise, les villes grossissent avec le temps. Le système de fenêtres est on ne peut plus ergonomique, les musiques jazzy sont très agréables. C'est un peu complexe au départ, mais le jeu en vaut largement la chandelle. Dans la foulée, MicroProse° a distribué mondialement un jeu allemand, **Pizza Connection** (Software 2000, 1994), en le renommant au passage **Pizza Tycoon**. Ce logiciel humoristique de gestion de chaîne de pizzerias est hélas décourageant et indigeste par son nombre de fonctionnalités dispensables et de tâches à accomplir (achat et placement du mobilier, recettes des pizzas, sélection des employés, liens avec la mafia, sabotage des pizzerias concurrentes…). **Pizza Tycoon** ne peut rivaliser avec l'excellent **Theme Park** (Electronic Arts°, 1994) de Bullfrog°. Voilà enfin l'occasion de créer son parc d'attractions, en plaçant les bâtiments, les boutiques (fast-foods, cafétérias, glaciers, vendeurs de ballons), ainsi que divers accessoires comme les panneaux indicateurs et les toilettes (il manque les poubelles, qui permettraient de réduire la quantité de papiers gras jetés par les visiteurs). Ne pas non oublier les employés : mécaniciens pour réparer les attractions défectueuses, balayeurs et animateurs déguisés. Au niveau maximal de difficulté, il faudra aussi s'occuper des stocks de nourriture. Enfin, le plus important : les attractions, au nombre de deux ou trois au début, mais plus diverses et attrayantes en finançant la branche « recherche et développement » de la société. Pour certaines attractions comme les auto-



Transport Tycoon (PC)



Theme Park (PC)

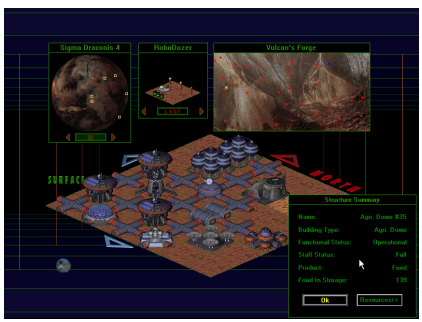


Shadow President (PC)

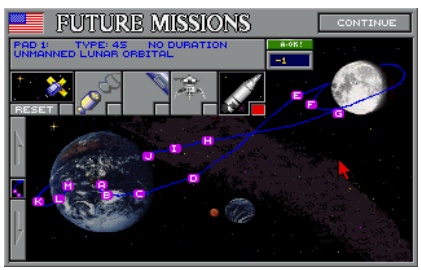
tamponneuses, il faut tracer le parcours ; les plus spectaculaires sont bien sûr les montagnes russes dont on peut choisir le circuit, les loopings… Une fois le parc ouvert, c'est l'enchantement : les attractions sont animées et dotées de musiques spécifiques, les visiteurs se baladent et expriment leurs doléances dans des bulles… En grattant un peu, on retrouve rapidement la vision ironique et teintée de cynisme typique de Bullfrog° : on peut augmenter le taux de sel dans les frites pour donner soif, rajouter des glaçons pour diminuer la quantité de soda dans les gobelets, modifier la fréquence et la valeur des cadeaux dans les stands de tirs au canard… Si les montagnes russes sont trop mouvementées, les visiteurs vomissent à l'arrivée (autant de travail en plus pour les balayeurs). Si les négociations salariales avec les employés échouent, c'est la grève, avec les ennuis qui s'accumulent : allées et toilettes non nettoyées, loubards qui entrent sur le site pour saccager les attractions et crever les ballons des gamins… Qu'on ne se fie pas à son image adorable : **Theme Park** est un jeu difficile, les visiteurs ne sont jamais contents ! Si les carrières de gérant de parc, d'agriculteur ou de maire ne vous attirent pas, ce ne sont pas les offres d'emploi prestigieuses qui manquent : président des États-Unis dans le fort complexe **Shadow President** (D.C. True, 1993), spéculateur boursier dans **Rags to Riches** (Interplay°, 1993), collectionneur d'œuvres d'art dans **Millennium Auction** (Eidolon, 1994), plus accessible et doté de belles images de synthèse, et même producteur de cinéma dans **Corey DeVuono's Hollywood Mogul** (DeVuono Games, 1994), un logiciel indépendant un peu austère (il a été réalisé en Visual BASIC) qui s'embellira au fil des versions. Les Allemands, eux, raffolent toujours autant des simulations économiques, car rien que pour l'année 1994, outre **Pizza Connection**, sortent chez eux **Der Baulöwe** (Software 2000), sur la gestion d'une entreprise de construction, **Der Planer** (Greenwood Entertainment), sur le transport de marchandises, **Mad News** (Ikarion Software), la suite de **Mad TV** qui met le joueur aux commandes d'un quotidien, et même **Software Manager** (Kaiko), pour diriger une société



Rags to Riches (PC)



Outpost (PC)



Buzz Aldrin's Race Into Space (PC)

d’édition de jeux vidéo !

En science-fiction, la production est abondante mais inégale, le pire côtoie le meilleur. Le pire, c’est **Outpost** (Sierra°, 1994). Ce logiciel disposait pourtant d’arguments alléchants : gestion très précise d’une colonie lunaire, graphismes haute résolution en 3D isométrique. Avec Sierra° aux commandes, on pouvait espérer un résultat un tant soit peu correct. Les acheteurs du jeu vont pourtant avoir la mauvaise surprise de découvrir un logiciel inachevé et assumé comme tel dans le fichier-texte inclus sur le CD-ROM : plusieurs fonctionnalités (et pas les moins utiles) n’ont pas été intégrées et seront disponibles dans de futures mises à jour. Et ce n’est pas tout : le programme, qui tourne sous Windows 3.1, plante facilement, il est extrêmement lent et très buggé, le manuel est mal conçu et peu informatif. Immédiatement après la sortie, les joueurs expriment leur colère sur les BBS, nombre d’entre eux demandent à être remboursés. **Outpost** devient ainsi le jeu le plus haï de 1994, devançant de peu **Ultima VIII** qui avait pourtant fait fort. Le magazine *Computer Gaming World* compare même le lancement du jeu au décollage de la navette Challenger ! Cet épisode tragique de l’histoire aéronautique est le genre d’accident à éviter dans **Buzz Aldrin’s Race Into Space** (Interplay°, 1993), une excellente reconstitution de la conquête spatiale. Les États-Unis et l’Union Soviétique lancent leur programme pour être les premiers à envoyer une navette sur la Lune. Tous les paramètres ont leur importance : personnalité et entraînement des astronautes, recherche et développement, étude et construction d’un prototype de fusée, premiers essais. Des petites animations numérisées et de faux journaux télévisés illustrent chaque étape. Un lancer réussi avant l’adversaire apportera du prestige et une augmentation du budget. Faut-il ne rien laisser au hasard quitte à être doublé, ou prendre le risque de sauter des étapes pour gagner du temps ? C’est à vous de décider. Autre excellent jeu, de conquête galactique cette fois, **Master of Orion** (MicroProse°, 1993) respecte la loi des 4X qui définit les bases du genre : « *explore, expand, exploit, exterminate* ». On y retrouve plusieurs règles éprouvées de **Civilization**, comme la recherche de nouvelles technologies, mais aussi des nouveautés, comme la possibilité de construire ses vaisseaux spatiaux sur mesure, ce qui offre un nombre infini de tactiques d’attaque ou d’exploration. Comme dans **Civilization**, l’objectif n’est pas unique, on peut éliminer tous les adversaires ou être élu par les deux tiers des leaders de la galaxie. Les dix races extraterrestres et la multitude de stratégies possibles assurent une durée de vie conséquente qui serait encore plus élevée s’il y avait eu un mode multijoueurs. Sur Amiga, **K240** (Gremlin°, 1994) est la suite d’**Utopia**, sur des astéroïdes au lieu d’une grande planète. **Transarctica** (Silmarils°, 1993) se passe des années après la disparition du soleil, dans une ère glaciaire au cours de laquelle les trains et les mammouths sont les seuls moyens de locomotion. Vous devrez voyager à bord de son train, l’améliorer, faire du commerce, combattre des trains ennemis et trouver un moyen de faire réapparaître le soleil.



Master of Orion (PC)



K240 (Amiga)



Transarctica (Amiga)

Maelstrom (Grandslam, 1993), **Starlord** (MicroProse°, 1994), **Alien Legacy** (Sierra°, 1994) et **Reunion** (Merit Studios, 1994) sont grevés par des défauts d'ergonomie et de conception malheureux.

Civilization est maintenant fréquemment copié, ce dont on ne se plaindra pas. **Genesia** (Microïds°, 1993) semble vouloir fusionner **Populous** (la vue d'ensemble, vraiment TRES ressemblante) et **Civilization** (le principe général d'évolution et de gestion), en y ajoutant un suivi plus rapproché de la population. Les colons ont un âge et une profession. Ils ont aussi une certaine autonomie, puisqu'ils construisent eux-même leurs maisons n'importe où, ce qui ne facilite pas la tâche de l'utilisateur. Attachant au premier coup d'œil, **Genesia** a pourtant beaucoup de défauts gênants : une vue trop rapprochée pour planifier efficacement les constructions et les combats, des mécanismes internes mal jaugés, un terrain unique pour toutes les parties. Plus connu hors d'Allemagne sous le titre de **The Settlers**, **Die Siedler** (Blue Byte°, 1993) est nettement plus équilibré. Ses graphismes médiévaux très mignons cachent un jeu de très bonne qualité qui mélange fort bien expansion et conquête. Il peut être pratiqué à deux sur la même machine. Sur un ton plus sérieux, **Lords of the Realm** (Impressions°, 1994) combine habilement développement économique, diplomatie et guerre. **Die Siedler** et **Lords of the Realm** sont sortis sur Amiga, ce qui devient rare dans les jeux de stratégie. **Merchant Prince** (QQP°, 1993) nous renvoie à l'Italie des quatorzième et quinzième siècle. Plus axé sur le commerce et la diplomatie que sur la conquête, il tire bien parti du contexte historique, notamment de l'importance de l'Église et du Sénat. En achetant les faveurs de l'une ou de l'autre, on peut espérer étendre son influence. On avance de quelques siècles avec **Colonization** (MicroProse°, 1994), le nouveau jeu de Sid Meier°, réalisé avec Brian Reynolds°. Pour résumer, **Colonization**, c'est **Civilization** centré sur un contexte très particulier : la conquête de l'Amérique, de sa découverte par les Européens à la fin du quinzième siècle à l'Indépendance au dix-huitième siècle. Avec le temps, le roi lève de plus en plus d'impôts.



Genesia (PC)



Die Siedler (Amiga)



Lords of the Realms (PC)



Merchant Prince (PC)



Colonization (PC)

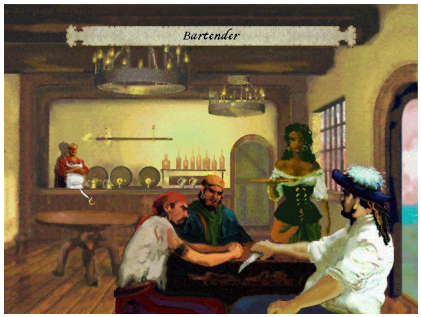


Master of Magic (PC)

Si la colère des colons, représentée par des « cloches de la liberté », est assez élevée, on peut déclarer l'indépendance, mais il faut être prêt à affronter un débarquement de grande ampleur. Avant même qu'il sorte, **Colonization** a suscité une polémique par son caractère « révisionniste » : l'esclavage en a été complètement gommé, car pour les concepteurs ce n'était pas un sujet avec lequel on peut « jouer », et le bon traitement des Amérindiens est encouragé. De telles concessions sont faites fréquemment dans les jeux de gestion, mais quand on prétend reproduire fidèlement un contexte historique précis, cela devient particulièrement épineux. Quoiqu'il en soit, **Colonization** n'est pas du niveau de **Civilization**, à cause de son scénario plus fermé et sa micro-gestion des villes parfois fastidieuse. En revanche, **Master of Magic** (MicroProse°, 1994) tient toutes ses promesses. Ce nouveau jeu de SimTex°, le studio qui a créé **Master of Orion**, se rapproche encore plus de **Civilization** par son interface quasi-identique, avec la bénédiction de MicroProse°. La magie joue un rôle essentiel pour la préparation des combats, qui se déroulent en 3D isométrique. Une fois corrigés les quelques bugs de la version de base, **Master of Magic** a de quoi occasionner de nombreuses nuits blanches. Avec ce magnifique doublé, l'élève (SimTex°) a dépassé le maître ! Les amateurs de magie et de combats ont aussi **Stronghold** (SSI°, 1993), une sorte de croisement entre **Powermonger** (pour la vue) et les règles d'*AD&D*. Ajoutons à cela quelques remakes sortis en 1993 : **Seven Cities of Gold** (Electronic Arts°), pas indispensable, **Railroad Tycoon Deluxe** (MicroProse°) et surtout **Pirates ! Gold** (MicroProse°), dont les écrans dignes de peintures à l'huile subliment un jeu qui n'a pas pris une ride.



Stronghold (PC)



Pirates ! Gold (PC)



Anstoss (PC)

Loin de toute cette débauche visuelle, les jeux de gestion d'équipe sportive ont toujours de quoi laisser sceptiques les non-initiés. Aux États-Unis (et seulement là-bas), on trouve encore des jeux de baseball presque entièrement textuels pour les dingues de statistiques, à savoir les cinquièmes versions de **Strat-O-Matic Baseball** (Strat-O-Matic, 1994) et **Pursue the Pennant**, (Pursue the Pennant, 1994). Il existe le même type de programme pour le basket : **Strat-O-Matic Basketball** (Strat-O-Matic, 1994). On y trouve aussi des jeux de gestion d'écurie de chevaux de courses dont le meilleur est **Good to Firm** (Wizard Games, 1994). En Europe, seul le football peut faire vendre ce genre de logiciels. La nouvelle sensation venue d'Allemagne s'appelle **ANSTOSS** (Ascon, 1993), ou **Carton Rouge** pour la version française. C'est joli, et les paramètres sont nombreux, mais comme d'habitude, les matches sont mal représentés.

Wargames et stratégie tactique

On peut dire beaucoup de méchancetés sur les wargames, mais il faut bien leur reconnaître une

qualité : c'est un genre increvable, porté par un public restreint mais fidèle. Il en sort chaque année, alors que les gros progrès réalisés en ergonomie depuis 1990 n'en ont pas fait vendre davantage. Un éditeur récemment formé, HPS Simulations, ne publie par exemple que des wargames pour puristes. Inutile donc de jeter un œil sur **Tigers on the Prowl** (1994) si l'on n'est pas un grognard aguerri ; on parle là d'un wargame dans lequel l'épaisseur du blindage, l'angle du canon du tank et la force du vent sont pris en compte pour déterminer si un tir a détruit sa cible ou non ! Parmi les autres petits éditeurs, citons Incredible Simulations (**Defend the Alamo !**), Arsenal Publishing (**TacOps**), et Big Time Software, dont les logiciels **Flight Commander** et **Flight Commander 2** reproduisent des combats d'avions de chasse sous forme de wargame. On remarque même le retour d'Avalon Hill sur ordinateurs, après quelques années durant lesquelles leur production micro-ludique s'était amaigrie. Le prestigieux éditeur adapte maintenant plusieurs de ses classiques, comme **Kingmaker** (1993), ou publie de nouveaux programmes comme **5th Fleet** (1994). Il s'alloue aussi les services d'Atomic Games, le studio à l'origine de la série **V for Victory**, qui programme pour son compte la série **Worlds at War**, avec d'abord **Operation Crusader** (1994), sur la campagne africaine d'Irwin Rommel. Son interface n'a rien à envier à celle de **V for Victory**. De son côté, QQP° maintient sa très bonne réputation avec deux jeux de stratégie navale, **World War II : Battles of the South Pacific** (1993), proche de **Carriers at War** et **Pacific War** avec la simplicité d'emploi propre à **The Perfect General**, et **The Grandest Fleet** (1994), qui pourrait presque être la suite de **The Lost Admiral**. Trois suites méritent d'être mentionnées : **Harpoon II** (Three-Sixty Pacific, 1994), pour les adeptes chevronnés de la stratégie navale, **Empire Deluxe** (New World Computing°, 1993), la remise au goût du jour d'un programme déjà imité plusieurs fois, et **Battle Isle 2** (Blue Byte°, 1994), aussi facile d'accès que le premier, sans la scission des tours en action/mouvement, mais avec des scènes de combats animées en 3D et un mode multijoueurs en réseau. Même les débutants et les plus jeunes peuvent se faire la main avec **Battle Bugs** (Sierra°,



Flight Commander 2 (PC)



The Grandest Fleet (PC)



Battle Isle 2 (PC)



Battle Bugs (PC)



Clash of Steel (PC)



Panzer General (PC)

1994) : il est plus attrayant d'envoyer une armée d'insectes prendre possession de victuailles que de déplacer de simples tanks !

Ce sont toutefois les contributions du vétéran du genre, SSI°, pourtant peu nombreuses, qui vont s'avérer décisives. **Clash of Steel** (1993) contient tout ce qu'il faut pour séduire tous les publics : six scénarios couvrant les deux fronts de la Deuxième Guerre Mondiale, graphismes haute résolution, bruitages (souvent négligés dans les wargames), ergonomie au top, mode multijoueurs. **Panzer General** (1994) privilégie lui aussi le plaisir de jouer sur la complexité. L'interface en SVGA est remarquable, belle et simple à utiliser. La Deuxième Guerre Mondiale sert une nouvelle fois de trame historique, avec 350 unités différentes qui sont disponibles ou non selon la date de la bataille. Pour concevoir **Panzer General**, ses auteurs se sont fortement inspirés d'**Avanced Daisenryaku**, l'un des derniers épisodes de la série de wargames de SystemSoft sur Megadrive. Ce n'est pas la première fois que les Japonais donnent des idées de design aux wargamers occidentaux : de l'aveu de leurs géniteurs respectifs, **Battle Isle** a été influencé par **Nectaris**, un wargame sur PC-Engine, et **Dune II** l'a été par **Herzog Zwei**, un *shoot'em up* sur Megadrive. Ce qu'**Avanced Daisenryaku** a apporté à **Panzer General**, c'est le déroulement fluide et dynamique de ses campagnes. On peut en poursuivre une si on perd une bataille, mais plusieurs échecs y mettront fin. Les unités qui survivent gagnent de l'expérience et deviennent plus efficaces (on peut même les nommer). En cas de victoire éclatante, des points de prestige sont accordés, ils peuvent servir dans les missions suivantes pour réparer ou ravitailler une unité ou en acheter une nouvelle. En fonction de sa progression et de l'utilisation de ces points, une campagne se renouvellera toujours d'une partie à l'autre. Comme il y a trente-huit scénarios, on imagine facilement la durée de vie du jeu. **Panzer General** est un wargame exceptionnel, mais personne ne s'attendait à ce qu'il connaisse autre chose qu'un succès d'estime, comme ses concurrents. Pourtant, à la surprise générale, le miracle se produit : **Panzer General** se vend bien. Très bien, même. Mi-1996, les ventes seront estimées à plus de 250 000 exemplaires, ce qui en fera alors le wargame le plus vendu sur micro-ordinateurs. Le wargame serait-il sur le point de se démocratiser ?

En *heroic-fantasy*, les deux facettes du jeu de stratégie sont représentées. En tour par tour, **Warlords II** (SSG°, 1993) contient plusieurs nouvelles fonctionnalités : brouillard de guerre optionnel, générateur de cartes, diplomatie. Avec **Warlords II Scenario Builder** (SSG°, 1994), la durée de vie devient illimitée, mais il manque toujours les parties à distance par modem. **Hammer of the Gods** (New World Computing°, 1994) reprend certaines des idées de **Warlords** et **King's Bounty**, dans le contexte trop peu exploité des légendes nordiques. **WarCraft** (Blizzard°, 1994) est



Warlords II (PC)



Hammer of the Gods (PC)



WarCraft (PC)

le jeu que personne n'attendait. Le recette magique de **Dune II** est appliquée soigneusement à un univers plus qu'inspiré par celui des figurines *Warhammer*, cela frôle même le plagiat. L'ergonomie est un peu supérieure à celle de **Dune II** (on peut sélectionner jusqu'à quatre unités d'un coup) ; le contexte de la guerre entre humains et orcs est bien développé. En solitaire, **WarCraft** s'épuise vite : l'intelligence artificielle est faible et il n'y a que douze missions par camp. C'est son option multijoueurs en réseau, absente de **Dune II**, qui augmente considérablement son intérêt.

Traditionnellement vus de haut, les jeux de combat tactique gagnent maintenant une dimension. En vision subjective, **Hired Guns** (Psygnosis°, 1993) est parfois hâtivement classé dans les jeux de rôle. Quatre mercenaires doivent être dirigés indépendamment au cours de plusieurs missions futuristes. **Hired Guns** est assez riche, et surtout on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément sur la même machine (Amiga ou PC), pour peu qu''il y ait assez de place devant l'écran ! Plus joli mais uniquement en solo, **Space Hulk** (Electronic Arts°, 1993) est une adaptation de l'univers du même nom de Games Workshop, comme **Space Crusade,** mais avec cinq caméras qui présentent les champs de vision des cinq *space marines*. 51 niveaux infestés de *genestealers* (des lointains cousins de l'Alien de H.R. Giger) doivent être nettoyés. Les petites vues n'aident pas à s'imprégner de l'ambiance, mais c'est un mal nécessaire : les guerriers sont trop stupides pour se débrouiller seuls. **Syndicate** (Bullfrog°, 1993) applique la 3D isométrique en haute résolution de **Populous II** à un tout autre monde. Dans un futur à la *Blade Runner*, les syndicats du crime se disputent le contrôle du territoire à l'aide d'équipes d'androïdes. À chaque pays correspond une mission à remplir : éliminer les androïdes adverses, tuer un personnage-clé, capturer et ramener vivant un scientifique. Les fonds récoltés peuvent servir à rechercher des nouveaux armements, soigner et équiper les androïdes ou leur implanter des membres métalliques. En cours de mission, le contrôle des quatre androïdes est plus aisé que dans **Dune II**. Ils ont parfois tendance à faire de grands détours ou ne pas trouver leur chemin, c'est un bug amusant et facile à exploiter contre les ennemis. La ville est animée, les passants se promènent et s'enfuient quand quelqu'un dégaine, les policiers répliquent, les voitures circulent (on peut les faire sauter ou monter dedans). La variété des missions et des stratégies possibles font de **Syndicate** un des meilleurs jeux de l'année 1993. Enfin, **UFO : Enemy Unknown** (MicroProse°, 1994) est l'équivalent de **Syndicate** en tour par tour, avec un scénario différent : l'équipe d'intervention X-COM doit mettre fin à une invasion extraterrestre. Dès qu'un vaisseau intrus est détecté à la surface de la Terre, une équipe doit être envoyée sur place. Les règles du combat tactique à points sont respectées à la lettre, et pour cause : le concepteur du jeu est Julian Gollop°, qui a quasiment inventé le genre avec **Laser Squad**. Le choix de tactiques pour terminer une mission est vaste, on ne voit donc pas le bout du jeu en quelques parties. De plus,



Space Hulk (PC)



Syndicate (PC)



UFO : Enemy Unknown (PC)

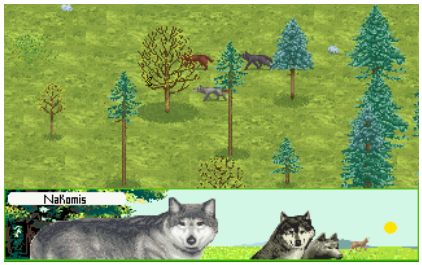
UFO : Enemy Unknown ne se résume pas à une succession linéaire de missions. Comme dans **Syndicate**, on peut affecter des crédits à la recherche et découvrir de nouvelles technologies en disséquant les cadavres d'*aliens* rapportés à la base. À propos de base, justement, on peut choisir son emplacement en début de partie, en créer d'autres, les agrandir, et former de nouveaux soldats. La réalisation est aux petits oignons : le globe terrestre en rotation qui sert de carte est magnifique, les graphismes en 3D isométrique sont clairs et mettent bien dans l'ambiance. Succès critique et commercial (800 000 exemplaires vendus), **UFO : Enemy Unknown** est la fusion parfaite du combat tactique et de la stratégie.

Les Inclassables

Quelle mouche a donc piqué Alexey Pajitnov° lorsqu'il eut l'idée de concevoir un aquarium informatique ? **El-Fish** (1993) n'est rien d'autre qu'un AAO (Aquarium Assisté par Ordinateur), avec toutes les options qui enchanteront les aquariophiles comme la mise en place de la décoration, ainsi que le choix des poissons (et leur éventuelle hybridation). Il paraît qu'observer un aquarium aurait des propriétés relaxantes. Je doute qu'un écran d'ordinateur fasse le même effet, surtout pendant le (très long) calcul des animations. Pour étudier de près un spécimen du monde animal, il y a bien mieux : **Wolf** (Sanctuary Woods, 1994) nous met dans la peau d'un loup, tout simplement. Le logiciel contient une base de données très pédagogique pour découvrir en détail les mœurs des meutes de loup. Un mode entraînement propose toute une série de petites missions dans trois milieux différents (plaine, forêt, toundra) : devenir mâle alpha d'une meute, élever ses petits, chasser. Enfin, en mode simulation, le but est de mener sa vie le plus longtemps possible.



El-Fish (PC)



Wolf (PC)



Sur le périphérique (deuxième partie)



La montée en puissance des PC et la sortie de plus en plus fréquente de jeux d'action sur ce support ont transformé le marché du périphérique micro-ludique. Les principaux constructeurs se cantonnaient auparavant à un marché précis (action sur Amiga et ST, simulation sur PC), ils vont maintenant diversifier leur production pour tous les publics. Le Gravis Gamepad est à la fois le premier *joypad* digne de ce nom sur micros et plus généralement l'un des meilleurs *joypads* toutes machines confondues. Il est équipé d'un *pad* rond, avec un léger relief sur les quatre points cardinaux, ce qui ne meurtrit pas le pouce dans les diagonales (un point que les constructeurs de consoles ont tendance à négliger) ; on peut visser dessus une petite manette amovible. De plus, grâce à son interrupteur d'inversion des commandes, il peut être utilisé à l'envers par les gauchers. Le Gravis Gamepad est adopté dès sa sortie par les développeurs de jeux d'action nord-américains, surtout dans le milieu du *shareware* (Apogee°, Epic MegaGames°), qui vont exploiter tout le potentiel de ses quatre boutons. Le quatrième épisode de **Commander Keen** était d'ailleurs offert sur sa disquette d'étalonnage. Signe notable de sa popularité, c'est le Gravis Gamepad, et non un pad pour consoles, qui servira bien plus tard d'icône pour le portail du jeu vidéo sur Wikipedia.



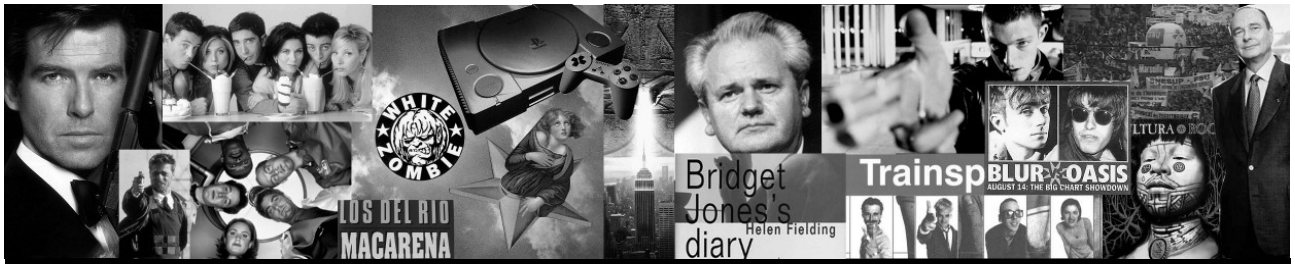


L'autre grosse nouveauté est le débarquement des *joysticks* dédiés aux simulateurs. Le principal responsable en est Thrustmaster, un constructeur de l'Oregon : leurs *joysticks* sont moulés sur le modèle des manches des avions de chasse F-14. Celui pour la main droite, le Flight Control System, comporte quatre boutons (dont celui pour le tir) et un « chapeau » rotatif (*coolie hat*) pour changer de vue. Celui pour la main gauche, le Weapon Control System, plus arrondi, sert à choisir les armes et à régler les gaz ; il contient plusieurs configurations de départs adaptées aux simulateurs les plus connus. Avec ces deux *joysticks*, on peut piloter en se passant du clavier. Pour s'offrir un de ces jouets, il faut débourser environ 70 $ à 90 $ (800 F), et 45 $ (400 F) de plus pour avoir le modèle Pro, avec des boutons supplémentaires et un socle en métal plus stable. C'est cher, et la solidité laisse à désirer. Thrustmaster a aussi sorti un palonnier, pour avoir la panoplie complète. Son principal concurrent, CH Products, propose des *joysticks* moins aguichants, mais plus robustes et légèrement moins chers ; le Flightstick Pro a les mêmes fonctionnalités que le Flight Control System. Il faut attendre 1994 pour voir arriver sur ce marché le spécialiste du

périphérique professionnel, Logitech, qui casse les prix avec ses Wingman et Wingman Extreme, entièrement compatibles Thrustmaster. Quickshot les suit de près avec la gamme Squadron Commander, et on verra même Microsoft sortir son premier *joystick* (le Sidewinder 3D Pro) en 1995. Quant au Gravis Phoenix, c'est une sorte de plan de travail doté d'un grand nombre de boutons programmables, avec deux *joystick* incrustés dessus.



Autre périphérique intéressant, le volant pour les courses automobiles. On peut se contenter d'un *yoke*, comme le Virtual Pilot de CH Products, qui fonctionne aussi bien avec les simulateurs de vol qu'avec les courses. Les puristes préféreront toutefois un vrai volant comme le Formula T1 de Thrustmaster, équipé de son mini-levier de vitesses.



1995-1996

La messe est dite : le PC est désormais le micro-ordinateur standard. On trouve bien quelques nouveaux Amiga 1200 en magasin depuis qu'Escom a racheté Commodore, et les parts de marché du Mac ne sont pas négligeables, bien qu'Apple commence à rencontrer des difficultés financières et que les rumeurs de rachat se multiplient. Cependant, en matière de jeu, pratiquement tout passe maintenant par le PC. Hélas, pour les acheteurs, le choix d'un PC est bien plus aventureux que l'achat d'un Amiga ou d'un CPC. Entre les multiples configurations, les différentes cartes sons, les disques durs et les bus de données, il y a de quoi y perdre son latin. Afin d'aider leurs lecteurs à s'y retrouver, les magazines de jeu contiennent de plus en plus de bancs d'essai de matériel. Pour les processeurs, la course à la performance ne s'arrête pas, loin de là. Le processeur Pentium devient incontournable, bien que l'on puisse encore jouer avec un 486 DX2 ; le Pentium est maintenant cadencé à 100, 120, 166 ou 200 MHz. Même le choix d'une carte graphique a son importance. Cet élément était souvent négligé, à tort : les cartes Trident intégrées par défaut dans beaucoup de configurations sont de la camelote, alors qu'une carte à puce Tseng Labs, Paradise ou Diamond Stealth peut accélérer et fluidifier considérablement l'affichage, surtout en 3D. Or, c'est en 1996 que sont commercialisées les premières cartes accélérées pour la 3D. Lors des débuts des cartes-sons, des standards s'étaient dessinés rapidement. Pour les cartes 3D, cela s'annonce plus délicat : on compte rapidement trois puces importantes, et davantage de cartes pour les exploiter. Ce sont la puce 3DFX Voodoo (dans l'Orchid Righteous 3D), la puce Rendition Vérité (dans la 3D Blaster de Creative Labs) et la puce S3 Virge (dans la Diamond Stealth 3D notamment). Toutes les cartes basées dessus ne se valent pas ; pire, certaines sont lentes en VGA sous DOS, un mode encore très souvent utilisé dans les jeux. Les développeurs ne les exploitent pas vraiment et se contentent au mieux de sortir un patch pour telle ou telle carte. En revanche, les lecteurs de CD-ROM double et quadruple vitesse ne sont plus des options. Les disquettes sont de moins en moins souvent utilisées comme support de logiciel, et ne servent presque plus qu'au stockage de données personnelles et professionnelles, tous les jeux sortent maintenant sur CD-ROM. Le prix du pressage des CD a chuté, c'est d'ailleurs à cette époque que les magazines musicaux commencent à être vendus avec un CD audio, et que les magazines informatiques font de même avec un CD-ROM regroupant démos, *sharewares*, patchs, niveaux inédits, et parfois des vidéos. Le public découvre au passage que l'argument « le CD va faire disparaître le piratage, les prix des jeux vont baisser » est caduc : le coût prohibitif des graveurs de CD-ROM et des CD-ROM vierges complique bel et bien le piratage de jeux récents, mais l'augmentation des budgets et des investissements nécessaires pour réaliser un jeu annule la baisse



promise ; le prix d'un jeu CD-ROM neuf se situe entre 250 et 400 F. Et comme si cela ne suffisait pas, une nuisance supplémentaire arrive.



Le 24 août 1995, appuyé par une campagne de propagande publicitaire sans précédent pour un logiciel, Windows 95 est mis en vente. Les malchanceux qui n'ont pas de lecteur de CD-ROM devront installer ses 25 disquettes (dont une au formatage spécial). Microsoft promet des fonctionnalités qui existent depuis belle lurette dans OS/2, le Système du Mac ou même le Workbench de l'Amiga, ainsi que la fin des contraintes de la configuration des fatidiques premiers 640 ko de mémoire. En fait de simplicité, Windows 95 a apporté son lot de galères, comme des bugs et des incompatibilités avec divers matériels et périphériques. Pour les jeux DOS, il n'a aucun intérêt : il existe toujours une couche MS-DOS dont le fonctionnement n'a pas changé – tant mieux pour la rétro-compatibilité. Beaucoup de développeurs espèrent que la prise en charge du matériel par Windows 95 et l'exécution automatique des programmes leur simplifieront la vie, ainsi que celle de l'utilisateur – une des plus grosses méprises sur l'avenir du jeu sur micros, ex aequo avec la réalité virtuelle et la mort du piratage grâce au CD-ROM.

Le battage médiatique autour de Windows 95 est assez révélateur de l'ampleur que le marché de l'informatique domestique a atteinte et du changement de mentalité dans le milieu. De nombreuses entreprises de médias ont maintenant leur branche vidéo-ludique : Time Warner, Viacom, Fox, Dreamworks, BMG, Telstar, Canal+, Gaumont, Havas. Leurs productions sont pourtant loin d'être irréprochables. Les éditeurs micro-ludiques veulent se donner un air sérieux en ajoutant « multimedia », « interactive » ou « entertainment » à leur nom. Les rachats et fusions deviennent monnaie courante : GT Interactive achète FormGen et Humongous Entertainment (le studio de Ron Gilbert°), Eidos absorbe Domark° et Big Red Software, Electronic Arts° achète Bullfrog°, Infogrames° s'offre Ocean°. Pour un studio de développement, les investissements indispensables pour ne pas être dépassé par la concurrence sont conséquents, et un échec peut coûter très cher. Un rachat peut apporter une certaine sécurité financière à court terme, mais les dissensions surgissent tôt ou tard. La pression des maisons-mères et les tensions internes précipitent des démissions hautement symboliques : Sid Meier° et Chris Roberts° quittent respectivement MicroProse° et Origin°, John Romero° est viré d'id Software°.

Un détour par le salon : E³ (Electronic Entertainment Expo)

Le secteur du jeu vidéo a atteint un tel poids économique aux États-Unis qu'il peut enfin se permettre d'organiser son propre salon. Ainsi naît l'E³, le premier salon américain d'envergure uniquement consacré aux jeux vidéo. La première édition, en 1995 à Los Angeles, est un événement : elle est marquée par la déclaration de guerre (des prix) entre Sega et Sony pour le marché de la console 32 bits. Maintenant que les éditeurs ont un salon rien que pour eux et non une section du CES, ils se lâchent complètement. Stands fastueux et surdimensionnés, volume sonore assourdissant, pom-pom girls et animatrices en petite tenue : tous les moyens sont bons pour attirer l'attention des journalistes, majoritairement masculins.

Action

Pour bien comprendre l'évolution du jeu d'action au milieu des années 90, il faut s'attarder sur un événement capital dans l'histoire des jeux vidéo : la sortie de la PlayStation de Sony au Japon fin 1994 et son succès foudroyant. Techniquement, cette console est loin d'être aussi révolutionnaire qu'on le prétend, ses capacités sont comparables à celles d'un gros PC : processeur 32 bits cadencé à 33 MHz, graphismes en 3D avec plaquage de textures et lissage de Gouraud, lecteur de CD-ROM 2X. Tout au plus a-t-elle le mérite de contenir une architecture optimisée pour ces technologies pour un prix inférieur à celui d'un PC. Plus étonnant, alors que Sega et Nintendo développaient leurs propres jeux et collaboraient en priorité avec des éditeurs japonais, Sony a racheté un éditeur anglais (Psygnosis°) pour développer les premiers jeux destinés à leur console. Beaucoup d'éditeurs occidentaux vont leur emboîter le pas et travailler à la fois sur PC et PlayStation, en adaptant sur cette console des jeux typiques du PC et pas forcément adaptés au contrôle par *joypad* (**Alone in the Dark 2**, **Command & Conquer**, **Broken Sword**, **Discworld**, **Panzer General**). Dans le sens inverse, les éditeurs japonais sur consoles commencent sérieusement à s'intéresser au PC. Le symbole le plus frappant de ce changement de stratégie est Sega, qui annonce son intention d'adapter plusieurs de ses gros succès sous Windows 95, en commençant par **Comix Zone**, **Ecco the Dolphin** et **Bug !** Les différences entre la production pour consoles et celle pour micros vont rapidement s'estomper, ce qui va faire perdre à cette dernière une partie de son identité. Le succès de la PlayStation a une autre conséquence encore plus déplaisante : une épidémie d'immaturité frappe le milieu vidéo-ludique de plein fouet. En effet, nombre d'éditeurs occidentaux s'inspirent des campagnes marketing de Sony, qui visent un public masculin à peine sorti de l'adolescence à grands renforts de musique techno. Cela ne se reflète pas seulement dans la présentation tapageuse de leurs stands à l'E³ et à l'ECTS, mais aussi dans leurs campagnes publicitaires, calquées sur celles de Sony. Les publicités micro-ludiques dans la presse étaient jusqu'ici assez proches de celles pour les logiciels professionnels : un agrandissement de la boîte, une accroche, une description rapide des qualités du jeu, quelques captures d'écran, et c'est tout. À partir de 1995, la plupart des publicités de jeux d'action et de périphériques ludiques exposent visages hurlants, déformés ou tuméfiés, et jeunes femmes en sous-vêtements.

Des visages tuméfiés, on ne risque pas d'en manquer : copier **Mortal Kombat**, et dans une moindre mesure **Street Fighter II**, est la nouvelle lubie des éditeurs. L'adaptation de **Super Street Fighter II Turbo** (1995) par GameTek envoie aux oubliettes celle de **Street Fighter II** par U.S. Gold°. Tous les personnages et tous les coups sont présents, les *joypads* à quatre boutons sont reconnus, l'animation est excellente. La conversion de **Mortal Kombat 3** (Acclaim, 1995) est elle aussi à la hauteur de l'original en arcade. Il faut toutefois reconnaître que la série tourne en rond,



Super Street Fighter II Turbo (PC)



Mortal Kombat 3 (PC)



WWF Wrestlemania (PC)

ajouter des fatalités, des personnages et des décors n'y changera pas grand-chose. C'est pour cela que l'on peut préférer **WWF Wrestlemania : The Arcade Game** (Acclaim, 1995), un autre jeu d'arcade de Midway réalisé avec la même technique de digitalisation. Il n'y a que huit catcheurs de la WWF, parmi les plus populaires du moment (The Undertaker, Yokozuna, Bret Hart, Razor Ramon). Les matches se rapprochent de ceux de **Mortal Kombat**, avec six boutons d'actions, et en plus les déplacements en profondeur sur le ring, ainsi que les mouvements propres au catch : prendre de l'élan sur les cordes, frapper l'adversaire au sol, monter sur un poteau pour sauter. Dans les derniers matches, on affronte jusqu'à trois catcheurs simultanément avec des relais lorsque l'un d'eux est battu. Il ne manque à cette conversion que le mode trois ou quatre joueurs disponible en arcade ainsi que des décors plus variés. Dans les salles d'arcade, les imitations de **Mortal Kombat** pullulent, l'une des plus connues est **Primal Rage** d'Atari Games. Ses sept dinosaures et primates ont été modélisés à partir de figurines articulées, leurs fatalités sont presque aussi gore que celles de **Mortal Kombat**. L'adaptation sur PC publié par Time Warner Interactive est moins fluide que l'original, et les musiques sonnent moins bien. **Resurrection : Rise 2** (Mirage, 1996) est un peu moins mauvais que **Rise of the Robots**, mais l'effet de surprise est passé depuis longtemps. **Xenophage** (Apogee°, 1996) réussit l'exploit de reproduire le système de zooms de **Killer Instinct** sur PC, mais la jouabilité ne suit pas, les coups spéciaux sont impossibles à exécuter. Les jeux de combats en 3D ne sont pas en reste : **Warriors** (Mindscape°, 1995), qui a fait l'objet d'un travail graphique très soigné, mais dont les duels se déroulent sur un seul plan, **FX Fighter** (GTE Entertainment, 1995), moins séduisant visuellement mais plus jouable, ainsi que deux des plus célèbres spécimens du genre sur consoles 32 bits, **Virtua Fighter** (Sega) et **Battle Arena Toshinden** (Takara), qui arrivent sur PC en 1996. **Time Commando** (Adeline Software°, 1996) est relativement différent, c'est une série de combats en solitaire à diverses époques. La 3D



Primal Rage (PC)



Warriors (PC)



Virtua Fighter (PC)



Time Commando (PC)



Battle Beast (PC)



Pinball Illusions (Amiga)

est excellente, mais le jeu se termine rapidement. Il existe même un pastiche de jeux de combat, **Battle Beast** (BMG Interactive, 1995), de 7th Level, avec des petits animaux à l'air inoffensif qui se transforment en robots. Sur Amiga, **Fightin' Spirit** (neo Software, 1996) est une bonne imitation des jeux SNK, tandis que **Corporal Punishment** (clickBOOM, 1996) n'atteint pas le niveau de **Shadow Fighter**.

Un autre genre qui connaît un vif regain de popularité, et là c'est plus inattendu, c'est le flipper. Les interactions sont pourtant singulièrement réduites (deux flips, quelques coups sur les côtés), mais comme c'est un bon passe-temps… **Pinball Illusions** (21st Century Entertainment°, 1995) est le dernier flipper réalisé par Digital Illusions° : trois tables, plus une quatrième sur CD-ROM, toutes de bonne qualité. **Slam Tilt** (21st Century Entertainment°, 1996) n'est pas seulement meilleur, c'est probablement le meilleur flipper sur Amiga : panneau à cristaux liquides, passage en haute résolution en multiball ; seules les musiques sont perfectibles. **Extreme Pinball** (Electronic Arts°, 1995) est la suite d'**Epic Pinball**, il n'y a que quatre tables, et la bille semble toujours aussi légère. **Psycho Pinball** (Codemasters°, 1995) n'a pas ce défaut : la lourdeur métallique de la bille est très bien rendue. Le panneau des scores en cristaux liquides sert aussi à afficher des animations ou des petits jeux. **Psycho Pinball** propose une table principale contenant des accès à trois autres tables, qui sont aussi praticables indépendamment. Leur réalisation est excellente sur tous les plans. Avec la série **3-D Ultra Pinball**, Dynamix° tente de renouveler le genre en proposant des tables très larges et dotées d'animations impossibles à réaliser sur un vrai flipper : des monstres surgissent, des vaisseaux spatiaux se posent, des éléments apparaissent ou disparaissent. **3-D Ultra Pinball** (Sierra°, 1995) exploite l'univers d'**Outpost**, **3-D Ultra Pinball : Creep Night** (Sierra°, 1996) celui des films d'épouvante. C'est un bon début, mais la physique de la bille laisse à désirer. Il y a aussi



Slam Tilt (Amiga)



Psycho Pinball (PC)



3-D Ultra Pinball (PC)



Tilt (PC)



Pro Pinball : The Web (PC)



Earthworm Jim (PC)

les flippers en 3D : **Tilt !** (Virgin Interactive°, 1995) contient six tables que l'on peut pratiquer en vue traditionnelle, en vue 3D « réaliste » (le haut du flipper est au fond, le bas au premier plan) et en vue 3D plus rapprochée. **Pro-Pinball : The Web** (Empire Interactive, 1995) n'a qu'une table, mais le système de scores et le comportement de la bille sont mieux pensés.

La production de jeux de plates-formes décline aussi vite que les ventes de l'Amiga. Les titres marquants ne sortent plus que sur PC, et ils ressemblent sur bien des points à **Aladdin**. **The Jungle Book** (Virgin Interactive°, 1995) sent même le réchauffé. En revanche, **Earthworm Jim** (Virgin Interactive°, 1995) et **Earthworm Jim 2** (Virgin Interactive°, 1996) sont des réussites totales, la conversion sur PC est parfaite. On a rarement vu des jeux de plates-formes aussi cinglés, toutes machines confondues. Ce n'est pas tous les jours que l'on doit faire glisser des cochons sur un toboggan, éviter une pluie de grands-mères ou se promener dans les intestins d'une vache ! **Pitfall : The Mayan Adventure** (Activision°, 1995) est un des tout premiers jeux conçus pour Windows 95. Il n'y a pas grand-chose à critiquer, l'animation est très bonne, mais l'utilisation de Windows 95 n'offre aucun avantage particulier ; on trouve aussi bien sous DOS. **Rayman** (Ubi Soft°, 1995) est un succès aussi énorme qu'inattendu pour un jeu français, sur consoles comme sur PC. Le héros du jeu est attachant, la possibilité de jauger la portée de ses coups de poing est une bonne idée. Pour le reste, **Rayman** suit une recette déjà bien éprouvée, mais que l'on ne se fie pas à ses apparences gentillettes : il est bien plus difficile qu'il en a l'air. **Bermuda Syndrome** (BMG Interactive, 1996) est un croisement entre **Flashback** et **Jurassic Park** en haute résolution. Rien de bien neuf, mais les décors sont très beaux et d'une profondeur inhabituelle pour ce type de jeu.



Pitfall (PC)



Rayman (PC)


Bermuda Syndrome (PC)

Les bons vieux *shoot'em up* en 2D battent eux aussi sérieusement de l'aile. Sur Amiga, ils sont presque tous pédestres. **The Chaos Engine 2** (Renegade°, 1996) n'a pas fait beaucoup parler de lui. Les deux joueurs s'y affrontent au lieu de coopérer ; en dehors de cela, il n'y pas de gros changement, si ce n'est un choix de couleurs plus criardes. **Virocop** (Renegade°, 1995) met en scène un petit robot au tir multidirectionnel qui doit faire le ménage dans des niveaux thématiques : ce n'est pas aussi novateur que Paradroid, mais c'est mignon, sans prétention, et la réalisation est très bonne, comme toujours avec Graftgold°. **Legends** (Guildhall Leisure Services, 1996) et **The Speris Legacy** (Team 17°, 1996) s'inspirent opportunément de **Zelda**, un jeu qui n'avait pas encore d'équivalent sur Amiga : bonne nouvelle, donc, mais c'est hélas un peu tard. Sur PC, les éditeurs de *shareware* sortent deux *shoot'em up* classiques mais impeccablement réalisés : **Tyrian** (Epic Megagames°, 1995) en *scrolling* vertical et **Stargunner** (Apogee°, 1996) en *scrolling* horizontal. **Return Fire** (Warner Interactive, 1996) est un excellent remake de **Fire Power**, avec des

graphismes en perspective, des musiques différentes pour chaque unité et un mode deux joueurs accrocheur. **Jungle Strike** (Gremlin Interactive°, 1995) est la suite de **Desert Strike**, le titre dévoile le seul changement notable : le décor.



Virocop (Amiga)



Legends (Amiga)



Speris Legacy (Amiga)



Tyrian (PC)



Stargunner (PC)



Return Fire (PC)

On monte de plusieurs échelons dans la subtilité avec **Crusader : No Remorse** (Origin°, 1995), un jeu de science-fiction dans lequel un membre des forces de l'ordre qui a rejoint la rébellion doit accomplir plusieurs missions de sabotage dans les bases ennemies. De loin, la 3D isométrique en haute résolution des niveaux fait penser à **Little Big Adventure**, sur un ton plus futuriste et adulte. **Crusader : No Remorse** est cependant un pur jeu d'action qui autorise beaucoup d'interactions avec les nombreux objets placés dans le décor. Les caméras de surveillance doivent être détruites, sans quoi l'alarme est déclenchée, les barils et citernes explosent au bout de plusieurs impacts. On peut ainsi jouer de plusieurs façons, en se cachant, en fonçant dans le tas, en déclenchant des réactions en chaîne. On peut même prendre le contrôle d'un robot par le biais d'un terminal et semer la pagaille dans les rangs adverses. Revers de la médaille : il faut utiliser beaucoup de touches pour bien maîtriser le personnage. Il y a tellement de trouvailles et de techniques d'approche que l'on peut regretter qu'il n'y ait pas aussi la possibilité d'éviter la violence, en assommant certaines personnes au lieu de les tuer ou en plaquant les civils au sol pour éviter qu'ils soient touchés par une balle perdue. Bourrés d'explosions très spectaculaires et d'action non-stop, **Crusader : No Remorse** et **Crusader : No Regret** (Origin°, 1996) sont bien plus riches que la plupart de leurs concurrents. Quelques jeux comparables sortent peu après, comme le rigolo **Firo & Klawd** (BMG Interactive, 1996), le sanglant **Bedlam** (GT Interactive, 1996) ou le très quelconque **Gender Wars** (SCI, 1996), que l'on peut aussi rapprocher de **Syndicate** puisqu'on y dirige une troupe de soldats à la souris, la subtilité en moins. **Gender Wars** relate le futur de la guerre des

sexes qui a dégénéré en guerre tout court, ce qui donne lieu à des gags caricaturaux et prévisibles, comme l'addiction des hommes à la bière et l'incapacité des femmes à piloter convenablement leurs véhicules d'assaut.



Crusader : No Remorse (PC)



Firo & Klawd (PC)



Gender Wars (PC)

Fade to Black (Delphine Software°, 1995) est la suite des aventures de Conrad B. Hart (**Flashback**). Toute similitude s'arrête là ; en effet, **Fade to Black** n'a plus rien d'un jeu de plates-formes, c'est plutôt un **Crusader : No Remorse** entièrement en 3D. Trois points de vue sont accessibles à tout moment : à travers les yeux de Hart, derrière lui, ou par les caméras disséminées dans les niveaux. Il n'y a plus de plates-formes à sauter, mais davantage d'interrupteurs à déclencher, et bien sûr pas mal d'ennemis. Le jeu est assez délicat à manipuler au clavier, il faut un peu d'entraînement pour s'en sortir. La 3D est fort bonne et les missions assez variées, quoique moins intenses que celles de **Crusader : No Remorse**. **Fade to Black** donne une bonne idée de ce qu'Infogrames° aurait pu faire avec la série **Alone in the Dark** au lieu d'utiliser sans cesse la même formule. **Tomb Raider** (Eidos, 1996) suit un peu le même principe, avec une action nettement plus rapide et souple. Core Design° n'a pas utilisé de vue subjective, la caméra suit le personnage principal et adapte l'angle de vue en fonction de la situation. Sur un thème complètement copié sur *Indiana Jones* (l'exploration de sanctuaires piégés pour en découvrir les trésors), **Tomb Raider** contient pas mal de niveaux de toute beauté, beaucoup de plates-formes, de plans d'eau dans lesquels nager, et évidemment des ennemis, parfois de grande taille. C'est toutefois son héroïne, Lara Croft, qui en est devenue l'attraction principale. Choisir une femme comme personnage principal est moins courant dans les jeux d'action que dans les jeux d'aventure. Cela aurait pu rester anecdotique, car **Tomb Raider** est suffisamment bon en soi, indépendamment de son héroïne. C'était sans compter sur les graphistes de Core Design° qui ont doté Lara Croft d'une grosse poitrine moulée dans un tee-shirt trop petit et l'ont mise en avant dans une campagne publicitaire



Fade to Black (PC)



Tomb Raider (PC)



Worms (PC)

soigneusement calibrée. Ce stratagème a fonctionné au-delà de leurs espérances les plus folles : la plupart des testeurs masculins ont du mal à parler d'autre chose qu'elle dans leurs papiers, et les adolescents en plein trouble hormonal en font leur idole. En moins d'un an, c'est un total de 2,5 millions d'exemplaires du jeu qui vont être vendus, tous supports confondus.

Terminons par un jeu unique en son genre, **Worms** (Ocean°, 1995) de Team 17°, ou la guerre totale entre deux équipes de quatre vers de terres surarmés. **Worms** reprend le principe des jeux de réflexes balistiques comme le *shareware* **Scorched Earth** : un tireur et sa cible sont posés sur un terrain accidenté de profil, on choisit l'angle et la puissance de tir et on croise les doigts pour le projectile atteigne la cible. Ce principe, utilisé occasionnellement dans des séquences d'action mais rarement comme idée de base d'un jeu, est ici exploité et poussé à son paroxysme. Chaque joueur dirige un ver à tour de rôle, il peut le déplacer, le faire sauter, et utiliser une des armes à sa disposition : une roquette (rapide et en quantité infinie, elle explose dès qu'elle touche quelque chose), une grenade (également infinie, elle rebondit et n'explose qu'au bout de quelques secondes), un bâton de dynamite (une fois posé, il explose après un court délai), la mitraillette (peu puissante), le lance-flammes (pour creuser des galeries, exactement comme dans **Lemmings**), le grappin (pour atteindre des zones en hauteur ou passer au-dessus d'un trou), ainsi que les célèbres bananes à fragmentation et les moutons explosifs ! Un ver meurt s'il perd tous ses points d'énergie ou s'il sort de la zone de combat. **Worms** a souvent été comparé à **Lemmings** (pour la présentation générale, les commandes proposées, la taille des vers) et **Cannon Fodder** (pour le côté violent et rigolo à la fois). Cette description ne rend pas complètement justice à ce jeu exceptionnel. **Worms**, c'est d'abord un programme inépuisable : le décor est généré à chaque partie, aléatoirement ou à partir d'une séquence de lettres et de chiffres. On peut créer sa petite équipe et tenter de la faire survivre le plus longtemps possible. Seul, c'est déjà drôle, bien que l'ordinateur soit imbattable au niveau de difficulté maximal. Pour des parties à plusieurs, rares sont les jeux qui arrivent à la cheville de **Worms**. Le cours d'une partie est toujours imprévisible : chaque explosion grignote le paysage, le vent dévie les tirs, les mines placées sur le terrain provoquent souvent des réactions en chaîne inattendues, les caisses de munitions larguées par les avions peuvent renverser une situation. **Worms** et son extension **Worms Plus** nous rappellent opportunément qu'un jeu n'a pas besoin des techniques dernier cri comme la 3D haute résolution ou la vidéo pour être excellent.

Shoot'em up 3D

Doom, **Magic Carpet** et **System Shock** ont montré ce que l'on pouvait attendre d'un jeu en 3D sur CD-ROM. Les *shoot'em up* en 3D pré-calculée, bien plus répétitifs et limités, n'impressionnent déjà plus personne. **Rebel Assault II** (LucasArts°, 1995) a été critiqué plus vertement que son prédécesseur. Malgré leurs nombreuses scènes cinématiques, souvent spectaculaires, **Wetlands** (New World Computing°, 1995), **Alien Odyssey** (Philips, 1995) et **Cyberia 2** (Interplay°, 1996) n'attirent pas davantage la sympathie ; on trouve facilement beaucoup mieux. La version *shareware* de **Descent** (Interplay°) est sortie fin 1994, mais le jeu complet est mis en vente en mars 1995. On y pilote un vaisseau dans des mines situées sur neuf planètes. Leurs robots de sécurité et de minage sont devenus agressifs et retiennent des mineurs en otage. Il faut ramener un maximum d'otages, déclencher un système de destruction de la mine et en sortir avant que tout n'explose. L'atout essentiel de **Descent**, qui le distingue complètement de ses concurrents, est son absence totale de

gravité, et par là même de repères spatiaux. Il n'y a pas de haut ou de bas, les couloirs partent dans toutes les directions et forment des dédales tridimensionnels. Il faut plus de touches que d'habitude pour faire pivoter le vaisseau sur tous les axes, le jeu y gagne en difficulté. En raison de ses couloirs étroits et de son architecture déroutante, **Descent** est fortement déconseillé aux claustrophobes, tout comme sa suite, **Descent II** (Interplay°, 1996). **Pyrotechnica** (Psygnosis°, 1995) fait penser à **Descent**, mais son design est bien plus étrange : les murs sont noirs et agrémentés de plaques lumineuses ; **Tunnel B1** (Ocean°, 1996) est du même acabit, avec des tunnels plus longs et linéaires, et des textures plus soignées. Pour les claustrophobes, il reste **Terminal Velocity** (3D Realms°, 1995) ; à part quelques passages dans des tunnels, les combats se déroulent à la surface de plusieurs planètes. Le titre de **SWIV 3D** (SCI, 1996) est on ne peut plus explicite, c'est **SWIV** avec en plus le relief et la liberté de déplacement. Offerts par la 3D. Et évidement, il y a **Magic Carpet 2** (Bullfrog°, 1995). On ne constate pas de grosse innovation par rapport au premier épisode, mais le plaisir de se déplacer en tapis volant est intact.



Rebel Assault II (PC)



Descent (PC)



Tunnel B1 (PC)



Terminal Velocity (PC)



SWIV 3D (PC)

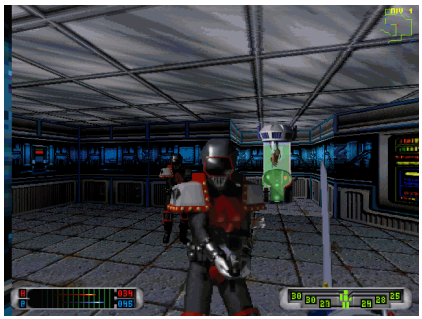


Magic Carpet 2 (PC)

La saison de Noël 1994 est à peine terminée que la sortie de clones de **Doom** reprend de plus belle. **Dark Forces** (LucasArts°, 1995) a raté de peu cette période propice aux ventes, mais ce n'est pas un gros problème. Un jeu basé sur *Star Wars* se vendrait n'importe quand, même en plein milieu de l'été. L'esprit des films est respecté, le moteur 3D est très bon, et les armes sont nombreuses (non, il n'y a pas de sabre laser). Toutefois, en raison de la construction des niveaux autour d'un scénario, aucun mode multijoueurs n'est disponible. **CyberMage : Darklight Awakening** (Origin°, 1995) peut être rangé dans la même catégorie : un bon jeu soutenu par un scénario, mais uniquement en solitaire. Sorti en *shareware* fin 1994, **Heretic** (id Software°) est le fruit de l'alliance d'id Software°, pour le moteur 3D, et Raven Software°, pour le design, plutôt médiéval et mystique. Le moteur de **Doom** a été amélioré pour l'occasion, on peut enfin sauter, regarder en l'air (ce que



Dark Forces (PC)



Cybermage (PC)



Heretic (PC)

Dark Forces permet aussi), se baisser et même voler avec le bonus adéquat. **Shadowcaster** avait prouvé que Raven Software° comptait en son sein des graphistes talentueux, **Heretic** le confirme. Les textures sont magnifiques : vitraux, pierre, mosaïques, etc. Parmi les bonus, les gants métalliques servent à absorber l'énergie vitale des adversaires, le *Tome of Power* augmente momentanément la puissance des armes, et, par-dessus tout, le *Morph Ovum* transforme les ennemis en poulets ! Un joueur devenu poulet se retrouve avec un seul point d'énergie et son bec pour seul arme, ce qui suffit parfois pour tuer un adversaire très affaibli. Rien que pour cette idée géniale, **Heretic** est presque supérieur à **Doom** en multijoueurs. À l'approche de la fin de l'année 1995, les sorties s'accélèrent. **Hexen** (id Software°, 1995) est la suite d'**Heretic**. Les graphismes sont toujours aussi beaux, plus brumeux et sombres cette fois. Les sorts et objets ont changé, ce n'est plus en poulets que l'on peut transformer les ennemis, mais en gorets. Il y a aussi le choix entre trois personnages à incarner en début de partie, chacun avec ses armes et ses sorts, mais cela déséquilibre les parties en réseau : le clerc est bien trop fort et peut tuer n'importe qui avec l'arme la plus puissante, sans même viser. **Hexen** est donc plus intéressant en solo. D'autres jeux de qualité inférieure encombrent les rayonnages : **Witchaven** (Capstone, 1995), plus gore qu'**Hexen**, mais aussi plus répétitif et buggé, **TekWar** (Capstone,1995), tiré des romans de William Shatner, et **Quarantine II : Road Warrior** (GameTek, 1995), moins intéressant que le premier. Cette nuée de jeux moyens a sans doute causé du tort à **The Terminator : Future Shock** (Bethesda Softworks°, 1995), tout comme les précédentes adaptations de *Terminator* qui étaient globalement ratées. Pourtant, **Future Shock** est en avance sur son temps sur trois points. Tout d'abord, le moteur est entièrement en 3D. Les ennemis rencontrés ne sont pas des *sprites* zoomés, mais bien des objets 3D que l'on peut observer sous tous les angles. Deuxièmement, **Future Shock** est quasiment le premier jeu du genre à exploiter à la fois la souris (pour déplacer le regard, tirer et ouvrir les portes) et le clavier (pour avancer, sauter et choisir son arme). Ce système était apparu auparavant dans **CyClones** (SSI°, 1994), mais son application laissait à désirer. Ici, il est parfaitement au point, et sera rapidement copié par d'autres développeurs. Enfin, il est possible de prendre place derrière le tableau de bord d'une voiture ou d'un vaisseau et de tirer pendant le pilotage. **Future Shock** contient son lot de bugs et de plantages, et comme **Dark Forces**, il ne se joue qu'en solo. Ses innovations doivent toutefois être saluées comme il se doit. **The Terminator : SkyNet** (Bethesda Softworks°, 1996) est à la fois une suite et une extension. Il est en SVGA et comprend enfin un mode multijoueurs. En l'installant dans le même répertoire que **Future Shock**, on peut jouer aux deux épisodes en SVGA. Faute d'être techniquement impressionnant, **Strife** (Velocity, 1996) a une intrigue et des personnages avec qui discuter, ce qui approfondit un peu la partie.



Hexen (PC)



The Terminator : Future Shock (PC)



Strife (PC)

En cette fin 1995, il est plus prudent d'économiser que d'acheter n'importe quoi. En effet, id Software° travaille toujours sur son nouveau projet ultra-secret, **Quake**, et Apogee° annonce une série de jeux basée sur leur propre moteur, le Build Engine, écrit par Ken Silverman (qui n'a alors que dix-neuf ans !). C'est Apogee° qui dégaine en premier avec la version *shareware* de **Duke Nukem 3D**, début 1996 ; la version complète suivra peu de temps après. Le Build Engine se montre bien plus dynamique que le moteur de **Doom** : animations et rotations de grandes sections du décor, multiples résolutions d'affichage, configuration modifiable en profondeur via un fichier texte… L'intérêt de **Duke Nukem 3D** ne réside nullement dans son héros. Depuis le premier jeu de plates-formes qui le met en scène, Duke Nukem est un concentré de tous les clichés des héros de film d'action américain, si caricatural qu'il en devient grotesque. Une partie de ses répliques a même été empruntée à plusieurs films, comme la série des *Evil Dead*. Ses commentaires de vive voix rendent toutefois la partie plus vivante, cela tranche avec le mutisme des autres copies de **Doom**. Ce sont les interactions avec l'environnement qui propulsent **Duke Nukem 3D** au-dessus de la mêlée. Chaque niveau fourmille d'objets que l'on peut détruire ou actionner, de situations inattendues comme la destruction d'un immeuble ou un rapetissement temporaire. Il vaut mieux tout essayer, une action anodine peut ouvrir un passage secret. L'exemple le plus significatif est le billard avec lequel on peut jouer avec son pistolet ! À ce titre, l'épisode central du jeu est sans doute le moins intéressant, puisqu'il se déroule dans des bases spatiales, fort bien faites mais moins fantaisistes. Les deux autres épisodes, situés dans les bas-fonds de la Californie, contiennent des passages difficiles à oublier comme le cinéma érotique, le club de strip-tease, le quartier inondé ou le restaurant japonais… Outre les traditionnels pistolets, fusils à pompe et lance-roquettes, l'arsenal compte trois armes particulièrement vicieuses : les *pipebombs* se déclenchent en appuyant sur un bouton et peuvent donc être posées à l'avance, les *laser bombs* explosent quand un ennemi traverse le rayon rouge qu'elles émettent, et le *shrinker* a le même potentiel d'humiliation que le *Morph Ovum* d'**Heretic**. Des niveaux à la construction irréprochable, des armes efficaces, un mode multijoueurs fabuleux, une bonne réalisation qui n'exige pas une trop grosse configuration, un éditeur de niveaux (fort peu ergonomique) offert sur le CD-ROM : **Duke Nukem 3D** a tout pour être le digne successeur de **Doom**. **Quake** sort quelques mois plus tard, après une campagne de promotion judicieusement orchestrée par id Software°. Rapidement, les rivalités éclatent entre les supporters de **Duke Nukem 3D** et ceux de **Quake**, comme du temps de la guerre ST/Amiga. J'ai moi-même choisi mon camp depuis longtemps. Certes, **Quake** est entièrement en 3D, des personnages aux décors. Cela n'a rien de révolutionnaire, c'est une évolution logique et prévisible du genre, que **Future Shock** avait déjà anticipée quelques mois plus tôt. Les niveaux exploitent bien ce facteur et occupent parfois plusieurs étages, les monstres peuvent attaquer de n'importe où. **Quake** a également pour lui une ambiance assez glauque. Le mode multijoueurs monte jusqu'à 32 joueurs

simultanément, un chiffre alors jamais atteint. Cependant, tout n'est pas rose, loin de là. **Quake** est visuellement affreux. Les textures varient entre le brun et le beige en passant par le marron (et un peu de kaki), la pixellisation est excessive sur les murs ou lors des impacts qui sont autant de gerbes de carrés rouges, et beaucoup de zones sont très assombries pour mettre en valeur l'éclairage dynamique. Les seuls effets visuels remarquables sont la distorsion des décors sous l'eau et les jeux de lumière. L'environnement visuel est complètement incohérent à cause du changement d'orientation du projet en plein développement et des divergences entre les différents designers ; les niveaux et monstres sont tantôt futuristes, tantôt médiévaux, les armes à feu ne ressemblent à rien. Il y a peu d'interactions avec les décors, et aucune surprise concernant les objets ou les armes. Enfin, le maniement n'a pas suffisamment évolué depuis **Doom**. Comme dans **CyClones**, le clavier et la souris font double emploi pour les déplacements ; pour viser, il faut maintenir un bouton appuyé en bougeant la souris. Là encore, **Future Shock** est mieux pensé. On peut se demander si **Quake** aurait soulevé un tel enthousiasme s'il n'avait pas été signé par id Software°. Son seul atout réellement révolutionnaire est son moteur ouvert doté de son propre script, le Quake-C, et complètement configurable de A à Z. Pour la première fois, les joueurs ont le champ libre pour ré-écrire une bonne partie du jeu à leur guise et écrire des extensions contenant de nouvelles fonctionnalités, au lieu de simplement concevoir des niveaux ou changer l'apparence des personnages. Parfois considéré comme le premier jeu qui fait également système d'exploitation, **Quake** ouvre la voie aux jeux ouverts nativement à la bidouille et à la programmation, comme le furent les micros 8 bits une décennie plus tôt.



Duke Nukem 3D (PC)



Quake (PC)



Marathon II (PC)

Outre de bonnes conversions de plusieurs de ces programmes, les utilisateurs de Macintosh ont droit à **Marathon** (Bungie°, 1994), **Marathon II : Durandal** (Bungie°, 1995) et **Marathon : Infinity** (Bungie°, 1996), trois très bons jeux, bien que l'on puisse exprimer des réserves sur le design étrange des ennemis et des armes. Plus étonnant encore, des développeurs essaient tant bien que mal d'écrire de tels jeux sur Amiga. Le « mal » l'emporte sur le « bien » : **Alien Breed 3D** (Team 17°, 1995), **Alien Breed 3D 2** (Team 17°, 1996) et **Gloom** (Guildhall Leisure Services, 1995) ne peuvent rivaliser avec leurs homologues sur PC, même sur un très gros Amiga dopé en RAM.

Aventure

La variété de la production de ces deux années ne doit pas cacher l'essentiel : le jeu d'aventure graphique est certainement le seul genre que le CD-ROM a fait progresser sur la forme (vidéos,

voix digitalisées, haute résolution) et régresser sur le fond. Non seulement les développeurs n'innovent plus, mais ils réduisent leur interface à peau de chagrin sous prétexte d'en faciliter l'utilisation, et réduisent par conséquent le champ d'interactions avec l'environnement du jeu. Cela leur permet aussi de rogner sur le budget : moins il y a d'actions réalisables, moins il y a de doublage à enregistrer. Curieusement, les critiques et le public n'y trouvent rien à redire : plus les interactions s'appauvrissent, plus ils semblent satisfaits. Le meilleur indicateur de cette triste évolution n'est autre que la production de LucasArts°. **Full Throttle** (1995) est leur premier jeu d'aventure exclusivement sur CD-ROM. Le scénario, qui narre les mésaventures d'un biker accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, n'évite pas les grosses ficelles et les coïncidences bien pratiques, mais il offre un contexte peu exploité dans les jeux sur micros et bien servi par la bande-son hard-rock. L'interface offre les mêmes commandes que **Sam & Max Hit the Road**, mais s'avère moins pratique à l'usage. Assez rapidement, la frustration pointe son nez. Les écrans contiennent très peu d'objets à regarder ou utiliser, il faut le faire exprès pour rater un détail important. Les occasions de dialoguer se chiffrent à une quinzaine maximum dans toute l'histoire. Pour rallonger un peu la durée de vie (peu élevée), les auteurs ont ajouté quelques scènes de courses-poursuites trop scriptées et répétitives pour être agréables. Malgré tous ces défauts, les critiques étaient enthousiastes. On n'avait encore rien vu… **The Dig** (1995) est un projet en gestation depuis plus de deux ans. Lors des avant-premières, absolument tous les journalistes s'extasiaient sur la présence de Steven Spielberg au générique (il a écrit une partie du synopsis), comme si c'était un signe indiscutable de qualité, ainsi que celle d'Orson Scott Card au poste de dialoguiste. Le scénario est prometteur : une équipe d'astronautes chargée de faire sauter un astéroïde menaçant est propulsée sur une planète lointaine. Le style graphique est un retour à celui d'**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, toujours en VGA. Les animations des personnages sont parfois ratées ; en revanche, la musique d'ambiance est aussi planante qu'envoûtante. Le souci majeur vient de l'interface, si on peut encore l'appeler comme cela. Le bouton gauche de la souris sert à se déplacer, le bouton droit fait tout le reste : il regarde ce qui est regardable, ramasse ce qui est ramassable, et ouvre une conversation avec un personnage. On peut cliquer sans réfléchir sur tout ce qui apparaît à l'écran puisque, comme la tradition LucasArts° l'exige depuis 1991, on ne peut ni mourir ni se retrouver dans un cul-de-sac. Ce choix, appréciable dans les jeux relaxants ou humoristiques, est injustifiable dans un tel contexte. Seules les combinaisons d'objets requièrent un peu de jugeote. Pour rallonger la partie, les auteurs ont eu recours à un procédé de plus en plus courant depuis **The 7th Guest** : intégrer des petits jeux de réflexion, aussi colorés qu'un jouet pour bébé. Plusieurs éléments du scénario sont copiés sur celui d'**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, et les protagonistes sont



Full Throttle (PC)



The Dig (PC)



Broken Sword : The Shadow of the Templar (PC)

caricaturaux et insensibles. En deux mots, **The Dig** n'est rien d'autre qu'un énorme gâchis.

On retrouve certains de ces défauts dans le nouveau jeu de Revolution Software°, **Broken Sword : The Shadow of the Templars** (Virgin Interactive°, 1996), ou les **Chevaliers de Baphomet** chez nous. Un jeune Américain en vacances à Paris s'embarque dans une enquête sur une secte criminelle ; le Paris dépeint ici est tellement croquignolet que l'on a du mal à le dater. Sur le plan technique, **Broken Sword** ridiculise **The Dig** : graphismes en SVGA, animation de dessin animé (des artistes des studios de Don Bluth ont travaillé dessus), belles musiques, doublages fort réussis. Même le programme d'installation avec casse-briques intégré est une merveille. On remarque pourtant les mêmes désagréments que dans **Beneath a Steel Sky** : une interface trop réduite et surtout un scénario mal traité. Le dessin parfois humoristique édulcore un sujet a priori inquiétant, les gangsters sont ridicules et les membres de la secte sont peu crédibles. Certains dialogues sont un peu niais, la tension ne monte pas vraiment pendant la partie. Bref, c'est encore le scénario qui pêche. Ce défaut récurrent agaçait Lee Sheldon, un scénariste américain professionnel qui a travaillé sur plusieurs séries télévisées. Il avait lancé une discussion à ce sujet sur un BBS, discussion qui a fini par attirer l'attention d'un membre du studio Sanctuary Woods. Sheldon s'est vu proposer d'écrire son propre jeu d'aventure ; ce sera **The Riddle of Master Lu** (1995). Son personnage principal, Robert Ripley, est un authentique explorateur et anthropologue, toujours à la recherche d'objets ou de faits hors du commun, mais moins héroïque qu'Indiana Jones. Le système de jeu n'est autre que le MADS de MicroProse°, que Sanctuary Woods a racheté, avec une interface réduite à sa plus simple expression. Les digitalisations en haute résolution et l'animation sont d'excellente qualité, les mouvements et gestes des personnages semblent vraiment naturels. Des vignettes en vidéo se superposent parfois à l'image pour dynamiser un peu la partie. **The Riddle of Master Lu** mérite également un satisfecit pour ses dialogues étoffés, qui donnent l'impression d'assister à une vraie discussion. Ces échanges parfois longs, ainsi que la démarche posée des protagonistes, ont tendance à ralentir le rythme de l'histoire. Les énigmes sont également assez retorses et le labyrinthe intégré dans le jeu est fort vaste. Bref, ce n'est pas le jeu idéal pour les débutants. **The Riddle of Master Lu** aurait mérité un plus grand succès tant le soin apporté à sa conception est visible à chaque écran.



The Riddle of Master Lu (PC)



Woodruff and the Schnibble of Azimuth (PC)



Simon the Sorcerer II (PC)

Les jeux d'aventure loufoques explorent maintenant tous les styles graphiques. Quelques éditeurs allemands copient le style de LucasArts° et Sierra°, tout spécialement celui de **Day of the Tentacle**, dans un nombre non négligeable d'aventures de qualité moyenne, comme **Chewy : Esc von F5** (Blue Byte°, 1995). C'est également le jeu d'aventure humoristique qui permet à la

production micro-ludique espagnole de reprendre quelques couleurs après plusieurs années de crise, comme le montre **3 Skulls of the Toltecs** (Warner Interactive°, 1996), un western humoristique dans la lignée de **Freddy Pharkas**. En France, **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** (Sierra°, 1995), la nouvelle création de Pierre Gilhodes°, rappelle indéniablement la série des **Gobliiins**, sans la construction en tableaux indépendants. Le scénario est plus absurde que jamais, une partie de la difficulté du jeu consiste d'ailleurs à comprendre les mots que prononcent parfois les personnages. En revanche, l'interface minimaliste, qui convenait bien à **Gobliiins**, n'est plus tellement adaptée, et la disparition des énigmes coopératives est regrettable. En Australie, **Flight of the Amazon Queen** (Renegade°, 1995), très influencé par LucasArts° (**Indiana Jones** et **Monkey Island** en particulier), est néanmoins satisfaisant. En Grande-Bretagne, **Simon the Sorcerer II** (Adventure Soft°, 1995) est aussi amusant que le premier, mais les similitudes avec **Monkey Island 2** deviennent troublantes : Simon a grandi et a tendance à répondre plus franchement, son ennemi juré est ressuscité par magie, la fin est inattendue… Et une partie de l'histoire se déroule sur un bateau pirate, puis sur une île déserte ! **Guilty** (Psygnosis°, 1995), la suite d'**Innocent Until Caught**, a une plus grande durée de vie, puisqu'il est possible de choisir en début de partie quel personnage incarner, Jack T. Ladd ou Ysiane Andropath, la mercenaire qui l'a capturé. Chacun a des objectifs différents à chaque étape de l'histoire. Pour une fois, le labyrinthe inclus n'est pas trop contraignant grâce au plan qui indique les zones déjà explorées. Psygnosis° est également responsable de **Discworld** (1995) et **Discworld II** (1996), deux très bonnes adaptations de l'univers du Disque-Monde de Terry Pratchett ; l'écrivain a contribué à leur développement, et Eric Idle, des Monty Python, a été sollicité pour le doublage de Rincevent, le personnage principal. **Discworld II** diffère de son prédécesseur par son style graphique, plus proche d'un cartoon. Ce style est à la mode, Sierra° l'a également adopté depuis **King's Quest VII** pour donner un coup de jeune à ses sagas. **Space Quest VI** (1995) n'est pas écrit par Mark Crowe°, mais par Josh Mandel, aidé de Scott Murphy°. L'esprit de la série en pâtit, l'humour se compose de plus en plus de références à



Flight of the Amazon Queen (PC)



Guilty (PC)



Discworld (PC)


Discworld II (PC)



Space Quest VI (PC)


Leisure Suit Larry 7 (PC)

des films et des jeux. Dans le même genre que **King's Quest VII**, **Torin's Passage** (1995) est un jeu d'Al Lowe° pour les plus jeunes, ce qui explique sa durée de vie assez courte. Al Lowe° enchaîne ensuite avec **Leisure Suit Larry : Love for Sail** (1996). L'essoufflement de la série devient préoccupant, le scénario ressemble à celui du précédent épisode, à ceci près qu'il se déroule cette fois sur une croisière. La satire sociale des débuts s'est effacée pour laisser place à une comédie potache. Ces sagas semblent avoir fait leur temps, ce sont d'autres aventures de Sierra° qui vont marquer les esprits.

D'autres éditeurs se montrent plus audacieux dans leur parti pris artistique. **The Neverhood** (1996), première création vidéo-ludique de la très cotée société Dreamworks, est un exploit technique. Tous les personnages et les décors ont été modelés en argile, et les animations ont été réalisées en partie par Douglas TenNapel, le créateur d'**Earthworm Jim**. **The Neverhood** est une véritable œuvre d'art délicieusement absurde, tant au niveau visuel que sonore. Derrière **Down in the Dumps** (Philips, 1996), on retrouve Haïku Studio, l'équipe à l'origine des deux **B.A.T.**, Hervé Lange° en tête. Une famille d'extraterrestres en route vers les vacances a percuté le vaisseau de délinquants de l'espace et atterrit en catastrophe dans une décharge publique de la planète Terre. Un détail important : ils ne font que quelques centimètres de haut ! Les développeurs ont été farfouiller dans les décharges de plusieurs métropoles pour trouver l'inspiration. Le scénario est prétexte à tous les délires et autorise parfois plusieurs solutions à un même problème. Personnages fous à lier mais extrêmement attachants, humour complètement relâché, situations invraisemblables : **Down in the Dumps** est l'un des deux jeux d'aventure les plus cinglés du moment. L'autre marque la seule incursion de la vidéo dans une comédie, et encore, seulement à moitié. **Toonstruck** (Virgin Interactive°, 1996) est un effet un mélange entre un dessin animé et un acteur digitalisé. Un auteur de BD, incarné par Christopher Lloyd, est projeté dans l'univers qu'il a créé, et dont il doit ressortir, non sans avoir rétabli l'ordre menacé par un personnage maléfique. Pas de doute, il y a là-dedans du *Roger Rabbit* (dans lequel jouait déjà Christopher Lloyd). L'animation est très soignée, tout comme le doublage (qui compte les voix de Dan Castellaneta et Tim Curry), le scénario est haut en couleurs et pas franchement destiné aux enfants. Cela n'a pas suffi pour attirer le public, qui a boudé **Toonstruck**, à tort.



The Neverhood (PC)



Down in the Dumps (PC)



Toonstruck (PC)

La transition est toute trouvée : c'est au cours de ces deux années que l'utilisation de la *full motion video* est optimale. Certains éditeurs font n'importe quoi avec ; il est difficile de ne pas rire devant **Fort Boyard : la légende** (Microïds°, 1996), dont les vidéos ne dépareilleraient pas dans une sitcom bas de gamme. De manière générale, les digitalisations sont réservées aux enquêtes

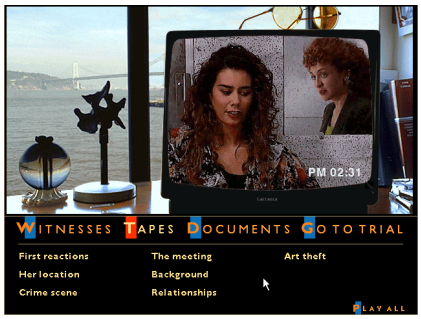
policières, au suspense et surtout à l'horreur. C'est ce genre très spécial qui a inspiré un des jeux les plus emblématiques de l'ère de la vidéo sur micros. **Phantasmagoria** (Sierra°, 1995) est un projet dont Roberta Williams° rêvait depuis longtemps : un jeu d'horreur pure, sans compromis. **Phantasmagoria** occupe pas moins de sept CD-ROM, à raison d'un par journée dans le scénario qui relate l'emménagement d'un couple dans une vieille demeure maudite. La mise en scène des vidéos n'est pas irréprochable : certaines séquences sont inutiles ou trop longues, les changements de plans ne sont pas toujours judicieux, les personnages portent les mêmes vêtements tout au long de la semaine (ce qui est compréhensible, cela coûterait cher de filmer tous leurs mouvements avec différentes tenues et de tout numériser)… Et surtout, les combinaisons d'objets et casse-têtes ne sont pas bien nombreux, le jeu se termine très rapidement. C'est un choix délibéré pour éviter que la tension ne retombe. Les scènes gores, sanglantes à souhait, ont évidemment fait parler d'elles dans les médias, et **Phantasmagoria** a été un best-seller pour Sierra°. Roberta Williams° a passé le relais à Lorelei Shannon pour **Phantasmagoria : A Puzzle of Flesh** (Sierra°, 1996) ; les protagonistes ont complètement changé, le scénario fait dans le sado-masochisme (avec cuir et piercings), et les énigmes, quoique logiques, n'ont rien de passionnant. L'aboutissement du mélange entre jeu et vidéo est atteint sur **Gabriel Knight : The Beast Within** (Sierra°, 1995). Après le vaudou, c'est le thème du loup-garou qui est ici revisité au fin fond de la Bavière. Gabriel Knight n'est plus seul dans son enquête, sa partenaire Grace Nakimura a un rôle plus consistant que dans **Sins of the Father**. **The Beast Within** a tout pour plaire : une intrigue menée de main de maître par Jane Jensen°, des acteurs convaincants, des énigmes difficiles et bien intégrées, une réalisation sans faille. Cependant, mieux vaut éviter la version française, dont le doublage est catastrophique. Si le scénario de **A Puzzle of Flesh** pouvait donner l'impression de faire dans la provocation gratuite, que dire de celui de **Harvester** (Virgin Interactive°, 1996) ? Sur le thème déjà assez éventé de l'amnésie, le scénariste a entassé tout ce qui pouvait être susceptible de mettre l'utilisateur mal à l'aise : cannibalisme, consommation d'insectes, handicap physique, enfants armés qui s'entre-tuent, clowns sadiques, homosexualité, insultes racistes. L'interface permet de tabasser tout ce qui se présente avec le bouton droit de la souris. Quant au scénario, il donnera l'occasion d'assassiner quelqu'un ou d'incendier une maison.



Phantasmagoria (PC)



Gabriel Knight : The Beast Within (PC)



In the 1st Degree (PC)

Les jeux d'enquête sont globalement plus intelligents et matures, pour peu que l'on y mette les moyens. Il y a autant d'écart entre les vidéos de jeux français comme **Urban Runner** (Sierra°, 1995) et **L'Affaire Morlov** (Titus°, 1996) et celles de **SFPD Homicide** (Grolier Electronic Publishing, 1995) qu'entre un téléfilm français et un téléfilm américain. **In the 1st Degree** (Brøderbund°, 1995) est une enquête judiciaire sur l'assassinat du propriétaire d'une galerie d'art.

Dans le rôle du procureur, on doit interroger les témoins et proches et préparer des preuves d'innocence ou de culpabilité du suspect présumé avant d'ouvrir le procès. Il est conseillé de se familiariser un peu avec le système judiciaire américain avant de commencer l'enquête. Dans **Psychic Detective** (Electronic Arts°, 1995), on incarne un télépathe chargé d'enquêter sur une mort suspecte au cours d'une soirée. Le film montre en temps réel ce qu'il voit ; s'il est près d'un autre individu, il peut passer dans son esprit et voir la suite de l'histoire de ses yeux, ou avoir des visions en touchant certains objets. En naviguant d'une personne à l'autre, on peut ainsi découvrir l'histoire sous plusieurs angles ; parfois, plusieurs événements ont lieu en même temps à différents endroits. L'idée de voir l'action à travers plusieurs points de vue rappelle évidemment **Night Trap**. **Psychic Detective** est largement meilleur, pour le jeu des acteurs comme pour le scénario. Le seul défaut commun aux deux programmes est leur faible durée de vie. Une vidéo par protagoniste, cela occupe au total beaucoup d'espace-disque (trois CD-ROM pour être précis), l'histoire ne pouvait pas traîner en longueur. On peut toutefois essayer de découvrir les 14 fins possibles. **Ripper** (1996) est la nouvelle superproduction de Take 2 après le décevant **Hell**. Le casting n'a pas été pris à la légère : Christopher Walken, Karen Allen, Burgess Meredith et John Rhys-Davies. Cette enquête sur une série de meurtres rappelant les méthodes de Jack l'éventreur est plutôt réussie. Toutefois, les quatre fins promises ne sont que de la poudre aux yeux : elles ne font pratiquement pas varier la partie et seule l'une d'elle tient debout. Il en va tout autrement pour **The Pandora Directive** (Access Software°, 1996), la nouvelle aventure de Tex Murphy. En fonction du comportement adopté au cours de l'enquête, elle propose en effet trois cheminements : loyal et honnête (deux fins), neutre (une fin), intransigeant et sans pitié (quatre fins). Le scénario, nettement plus solide que celui d'**Under a Killing Moon**, lève le voile sur un complot tournant autour du célèbre extraterrestre de Roswell. Les scènes sont fort bien tournées et les acteurs font preuve de plus de retenue que dans l'épisode précédent ; l'implication d'un réalisateur professionnel (Adrian Carr) n'y est pas pour rien. Les touches d'humour sont aussi moins maladroites et mieux dosées ; quant au moteur en 3D, il n'a pas changé et se montre encore plus performant sur les ordinateurs plus récents. On l'aura compris, **The Pandora Directive** est le meilleur de la série des Tex Murphy, et l'un des meilleurs « films interactifs » du moment. **Spycraft** (Activision°, 1996) est un jeu d'espionnage réalisé en collaboration avec William Colby, ex-directeur de la CIA, et Oleg Kalugin, ex-général du KGB. Cela donne une idée du sérieux du projet. Cette enquête sur l'assassinat d'un candidat à la présidence russe compense sa linéarité par son scénario bien mené et la multitude de mini-jeux intégrés. Ce ne sont pas de vulgaires labyrinthes, puzzles ou taquins, mais des outils d'espionnage perfectionnés : un réseau et une boîte mail pour obtenir des renseignements, une création de portrait-robot, un analyseur de spectre sonore, un logiciel de truquage d'image, etc. Les auteurs ont



Ripper (PC)



The Pandora Directive (PC)



Spycraft (PC)

poussé le réalisme jusqu'à inclure une scène facultative de torture sur une chaise électrique pour soutirer des informations, bien plus réaliste que celle de **The Killing Cloud**, et ce sans faire de vagues. Les temps ont bien changé…

La vidéo n'est pas indispensable pour faire honneur à l'épouvante, **I Have No Mouth and I Must Scream** (Cyberdreams, 1995) en est la preuve par A+B. Cette adaptation assez libre d'une nouvelle de Harlan Ellison respecte totalement l'esprit de l'auteur, la violence psychologique qui s'en dégage est bien plus adulte et réfléchie que le grand-guignol de **Harvester**. Un ordinateur surpuissant a éradiqué l'humanité, à l'exception de cinq individus qu'il s'amuse à torturer en les plongeant dans des univers fictifs qui mettent en scène leurs névroses et leurs phobies. Dans la peau de chacun de ces personnages, il faudra trouver un moyen de s'échapper de ces visions, en affrontant ses démons intérieurs et en refusant d'emprunter les sorties trop faciles. Pour éviter les ennuis, les versions française et allemande ont été expurgées du personnage enfermé dans un camp de concentration, soit un cinquième du jeu tout de même. Le dernier volet de la série *Call of Cthulhu*, **Prisoner of Ice** (Infogrames°, 1995), est une bonne aventure angoissante dans un sous-marin anglais, mais l'esprit de Lovecraft s'est envolé. Les domaines de l'*heroic-fantasy* et de l'histoire, eux, sont moins prisés. Corey et Lori Cole° font une infidélité à Sierra° le temps d'écrire **Shannara** (Legend°, 1995), une aventure inspirée de l'univers créé par Terry Brooks. Infogrames° essaye une dernière fois de capitaliser sur le moteur d'**Alone in the Dark** avec **Time Gate : le secret des templiers** (1995). On appréciera l'effort de proposer un nouveau thème et de beaux décors, mais le jeu n'est pas inoubliable. **Lost Eden** (Virgin Interactive°, 1995) porte la marque de fabrique Cryo° : un bel univers peuplé de dinosaures, des musiques qui font voyager… et une durée de vie restreinte. On peut en dire autant de **Dragon Lore II** (Cryo°, 1996), et surtout de **Versailles 1685** (Canal+ Multimédia, 1996), une enquête dans la cour de Louis XIV. Ce n'est pas pour rien que la Réunion des Musées Nationaux a parrainé ce logiciel : le château de Versailles a été reconstitué en 3D, tel qu'il était en 1685. Grâce au moteur Omni3D, on peut tourner la tête à 360° et admirer chaque pièce sous tous les angles, notamment les 200 peintures que compte le programme. La bande-son est constituée de musiques de Jean-Baptiste Lully et François Couperin. Sur le plan de la jouabilité, c'est une autre paire de manches : les énigmes sont banales, le déblocage des actions est illogique, les personna[illegible]







Lost Eden (PC)

Versailles 1685 (PC)

Rama (PC)

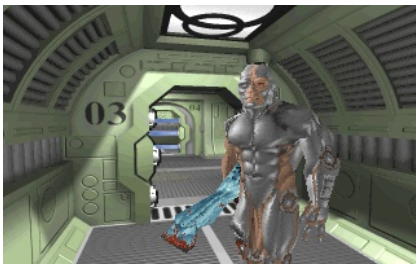
I Have No Mouth and I Must Scream (PC)

Prisoner of Ice (PC)

Shannara (PC)

Les jeux de science-fiction foisonnent sans raison apparente, avec parfois la collaboration d'un écrivain de renom, bien que le succès commercial ne soit pas toujours au rendez-vous. **Chronomaster** (Capstone, 1995) a été coécrit par Jane Lindskold et Roger Zelazny (qui est décédé avant que le jeu soit terminé). Un créateur d'univers doit intervenir dans plusieurs univers de poche temporellement figés. La bulle magnétique qui l'entoure réanime tout ce qu'elle touche, ce qui donne lieu à des énigmes assez originales. **Rama** (Sierra°, 1996) est une belle adaptation du deuxième volume de la quadrilogie du même nom. Ses deux auteurs y ont participé chacun à leur manière : Gentry Lee s'est occupé de la conception du jeu, tandis qu'Arthur C. Clarke apparaît en vidéo pour guider et aider le joueur dans les moments difficiles. Dynamix° est parvenu à reconstituer l'univers fascinant du livre : la mer cylindrique, les redoutables crabes-nettoyeurs et les créatures volantes. Les vidéos incrustées sont de très bonne qualité, et les énigmes bien pensées. À l'inverse, **Ray Bradbury's The Martian Chronicles** (Simon & Schuster, 1995) est une catastrophe, une suite de casse-têtes vieillots et un univers inanimé, sans âme. En 1995 sortent également **Bioforge** (Origin°), un des rares jeux s'inspirant ouvertement d'**Alone in the Dark**, **Mission Critical** (Legend°), une aventure dans la pure tradition Legend° avec des vidéos de boinne qualité, et **Buried in Time** (Sanctuary Woods), la très bonne suite de **The Journeyman's Project**. **Star Trek : The Next Generation** (Spectrum HoloByte°, 1995) se situe dans la lignée de **Star Trek 25th Anniversary**, avec des combats stratégiques à la place des séquences de pilotage. Le passage à la nouvelle génération saute aux yeux : les acteurs de la série ont été digitalisés et ont participé au doublage, l'interface de l'ordinateur de bord a été fidèlement reproduite. La suite de **Commander Blood**, **Big Bug Bang** (Microfolie's, 1996), elle, n'offre pratiquement aucun changement dans l'interface ou l'univers du jeu. Elle est sortie discrètement et s'est fait laminer par la critique. **Normality** (Gremlin Interactive°, 1996) est entièrement en 3D subjective. Ce type de vue peu commun en fait un bon divertissement, plus léger et humoristique que son thème le laisse supposer (comme **Beneath a Steel Sky**, en quelque sorte).

Buried in Time, **Mission Critical**, **Rama** et **The Martian Chronicles** ont un dénominateur commun : **Myst** (ainsi que **The 7th Guest**, qui n'en est pas très éloigné). Malgré l'unanimité dont il fait maintenant l'objet, son succès a fait grincer des dents à l'époque : pourquoi est-ce ce jeu-là qui a décroché le jackpot, et pas un autre ? Après tout, ce ne sont pas les jeux plus riches et passionnants qui manquent. C'est d'autant plus énervant que beaucoup d'éditeurs vont s'engouffrer dans la brèche et le plagier pour grappiller une part du gâteau. Avant d[illegible] d'insister sur l'importance croissante d'un logiciel pas spécialemen[illegible] Director. Ce programme permet de créer des présentations intera[illegible]



Bioforge (PC)



Mission Critical (PC)



Buried in Time (PC)



Star Trek : The Next Generation (PC)



Normality (PC)



The 11th Hour (PC)

sons, musiques et vidéos. Il est simple à utiliser et peut générer une application qui fonctionne sous Windows ou sur Macintosh, pour peu que les fichiers multimédias soient lisibles sur les deux systèmes (des vidéos au format Quicktime, par exemple). C'est l'idéal pour écrire des logiciels éducatifs et culturels, ainsi que des jeux en 2D qui affichent des scènes fixes ou peu animées. Un studio de développement fraîchement monté peut gagner du temps en formation et en programmation en l'utilisant. On trouve Director dans beaucoup de clones de **Myst**, comme **The Martian Chronicles** et **9 : The Last Resort** (GT Interactive, 1996), un des échantillons les plus chimiquement purs de produit multimédia opportuniste et tape-à-l'œil. **9** a été développé par Tribeca Interactive, le studio cofondé par Robert de Niro. La distribution ne plaisante pas : direction artistique de Mark Ryden, doublage réalisé par Cher, James Belushi, Christopher Reeve et deux membres d'Aerosmith. Pourtant, sous son vernis artistique branché, le jeu est tout ce qu'il y a de plus classique. Ce sera la seule et unique création de Tribeca. La suite officielle de **The 7th Guest**, **The 11th Hour** (Virgin Interactive°, 1995), est plus malsaine, membres découpés et squelettes à l'appui. En dépit de ses qualités graphiques, elle a été accueillie avec plus de réserves que le premier épisode. Trilobyte° ré-utilise la formule une dernière fois dans **Clandestiny** (1996) en l'adaptant aux plus jeunes, sans succès. **The 7th Guest** a visiblement servi d'inspiration à **Jewels of the Oracle** (Discis Knowledge, 1995), **Azrael's Tear** (Mindscape°, 1996), ainsi que **The Daedalus Encounter** (Virgin Interactive°, 1995), une grosse production sur deux CD-ROM avec Tia Carrere et Christian Bocher dans les rôles principaux. **Frankenstein : Through the Eyes of the Monster** (Interplay°, 1995) et **Mummy** (Interplay°, 1996) bénéficient des interprétations respectives de Tim Curry et Malcolm McDowell ; ils abusent toutefois des labyrinthes. Même Sierra° s'y met avec **Shivers** (1995) et **Lighthouse** (1996), deux jeux indéniablement bons, malgré leurs influences trop évidentes. Activision° continue de rentabiliser le patrimoine d'Infocom° avec le fort beau **Zork Nemesis** (1996).



The Daedalus Encounter (PC)



Frankenstein (PC)



Lighthouse (PC)



Zork Nemesis (PC)



The Dark Eye (PC)



Les Guignols de l'info : le jeu (PC)

L'utilisation de Director a aussi donné naissance à d'autres jeux assez étranges, avares en animations et pas très riches ni très longs à finir, mais souvent très soignés d'un point de vue esthétique et agréables à explorer. **The Dark Eye** (Inscape, 1995) est une création étrange basée sur plusieurs œuvres d'Edgar Allan Poe. Les décors sont superbes, les personnages sont des marionnettes numérisées. Il n'y a ni inventaire, ni casse-tête, ni de véritable interaction. On se contente de se déplacer et de faire avancer l'histoire en cliquant à des endroits précis. Les nouvelles de Poe ne se prêtent ni à l'action, ni aux dénouements heureux, il est donc logique que l'on ne puisse que suivre l'histoire de l'intérieur des personnages, sans perturber son cours. **The Dark Eye** laisse tout de même sceptique : est-ce un film d'animation immersif ou un jeu très linéaire ? Au prix où sont les CD-ROM, on est en droit de se poser la question. Les musiciens, compositeurs et comiques s'intéressent de très près au multimédia, comme en témoignent les multiples CD-ROM de (ou sur) Peter Gabriel, Sting, les Cranberries, Bob Dylan ou les Rolling Stones, ainsi que quelques jeux. **Bad Day on the Midway** (Inscape, 1995) et **Adventures of the Smart Patrol** (Inscape, 1996) ont été créés en collaboration avec les Residents pour le premier et Devo pour le second. Le groupe Queensrÿche sort en 1996 un double CD-ROM comprenant un jeu sur le concept et l'univers de leur album *Promised Land*. C'est un énième clone de **Myst** qui récompense le joueur persévérant avec un titre inédit. Les émissions *Connections* et *Bill Nye The Science Guy*, présentées respectivement par James Burke et Bill Nye, sont elles aussi adaptées à la sauce **Myst** dans **Connections** (Discovery Channel Multimedia, 1995) et **Stop the Rock** (Pacific Interactive, 1996). En France, **Les Guignols de l'info… Le Jeu !** (Canal+ Multimédia, 1995) surfe sur le succès des marionnettes de latex qui sont alors au sommet de leur popularité. Dans le rôle de PPD, il faut tourner des reportages positifs sur les personnalités en vue et des reportages négatifs sur les personnalités ringardes. De nombreux lieux peuvent être visités, des points précis du décor doivent être filmés

pour tourner une séquence, qui n'est qu'un extrait digitalisé des sketches télévisés. Le jeu n'est pas trop difficile à terminer, on repère rapidement les points à filmer, mais il y a pas mal de gags cachés à droite et à gauche qui donnent envie de fouiller partout.

Jeux de rôle

Dans les jeux vidéo comme en musique, chaque genre connaît ses hauts et ses bas, ses heures de gloire et ses passages à vide. Pour le jeu de rôle informatique, les années 1995 et 1996 sont celles du marasme. Les séries **Wizardry** et **Might and Magic** sont en suspens, **Ultima VIII** a énormément déçu, SSI° abandonne le genre pour se recentrer sur les wargames. Il ne reste plus grand-chose pour satisfaire les rôlistes. Les techniques 3D de plus en plus sophistiquées annoncent la fin des jeux à la **Dungeon Master** et leurs déplacements case par case, les trois derniers représentants du genre sortent fin 1995. Précédé par la réputation exceptionnelle du premier épisode, **Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep** (Interplay°) a vite calmé les ardeurs. Les graphismes ne sont pas très beaux, le principe n'a pas beaucoup changé. Alors que la réalisation du premier **Dungeon Master** dépassait tout ce qui faisait alors, **Dungeon Master II** semble avoir plusieurs années de retard. Pourtant, l'intérêt est bien là, le jeu ne se termine pas facilement, mais ce n'est plus suffisant. **Stonekeep** (Interplay°) était attendu depuis plus de deux ans. Il est sorti tant bien que mal fin 1995, avec quelques bugs oubliés ici et là. Ses décors de mines et ses colonnes éclairées par les torches, qui paraissaient magnifiques en 1993, sont un peu ternes et monotones. Les personnages rencontrés, incarnés par des marionnettes ou des acteurs déguisés, sont assez stupides et se défendent mal. Il n'y a pas non plus de phase de création de personnage. Ce sont les énigmes et le scénario qui donnent envie d'aller toujours plus loin. **Stonekeep** est en quelque sorte plus réussi en tant que jeu d'aventure. Le titre de meilleur jeu de rôle de l'année 1995 revient donc à **Anvil of Dawn** (New World Computing°). Le scénario n'a rien d'exceptionnel, mais la réalisation est sans bavure : graphismes superbes quasiment en plein écran, monstres étonnants et très bien animés, sorts très spectaculaires, interface parfaite. **Anvil of Dawn** est le bouquet final parfait pour cette famille de jeux.



Dungeon Master II (PC)


Stonekeep (PC)


Anvil of Dawn (PC)

C'est la 3D qui est chargée de prendre la relève. Cette relève, pourtant, se fait attendre. **Ravenloft : Stone Prophet** (1995) et **Thunderscape** (1995) montrent que SSI° est à court d'inspiration. Ces deux programmes ne sont ni franchement ratés ni palpitants, les graphismes sont moyens, l'intrigue peu passionnante, de nombreux défauts entachent la partie. **Deus** (Silmarils°, 1996), la suite de **Robinson's Requiem**, vire nettement vers l'action ; on sent que **Doom** est passé par là. Il faut patienter fin 1996 pour avoir deux logiciels plus consistants à se mettre sous la dent.

Le premier est **Schatten über Riva** (Topware, 1996), une excellente conclusion à la trilogie *Das Schwarze Auge* / *Realms of Arkania* qui alterne 3D texturée pour les déplacements et 3D isométrique pour les combats. Le second est **The Elder Scrolls : Daggerfall** (Bethesda Softworks°), dont la sortie avait été décalée plus d'une fois. La création du personnage est très complète ; si les classes proposées ne vous conviennent pas, vous pourrez créer la vôtre, en équilibrant ses qualités et ses défauts. Une fois l'aventure commencée, c'est assez simple : vous faites ce que vous voulez, dans l'ordre qui vous convient. **Daggerfall** est en quelque sorte le **Mercenary** de l'*heroic-fantasy*. Il y a une trame principale, que vous n'êtes pas obligé de suivre, et une multitude de petites quêtes et missions très variées confiées par des notables locaux. Le continent de Tamriel fait, selon Bethesda°, deux fois la surface de la Grande-Bretagne. Il a son calendrier, ses jours fériés et ses saisons. Certaines zones du continent sont neigeuses, d'autres sont ensoleillées. Vous pouvez voyager à pied, à cheval ou en bateau. Dans les villes, vous ferez de nombreuses rencontres plus ou moins intéressantes. Attention, le programme tient compte de votre réputation chez plusieurs groupes de populations, vous ne serez pas toujours bien accueilli. Vous pouvez même acheter des terrains et étendre votre propriété jusqu'à posséder une ville complète. Si on vous charge d'aller récupérer un objet au fond d'une caverne ou de tunnels mal famés, sachez que ces labyrinthes sont générés par l'ordinateur à partir d'un modèle, ils ont donc tendance à se répéter, à quelques exceptions près. De plus, si vous en quittez un, il sera régénéré avec tous ses monstres à votre prochaine visite. Mieux vaut donc se préparer et l'explorer en une seule fois. Comme les suites d'**Elite**, **Daggerfall** est assez buggé, ce qui commence à devenir une mauvaise habitude chez Bethesda°. À part cela, c'est un véritable colosse à la durée de vie exceptionnelle.



Schatten über Riva (PC)


Daggerfall (PC)



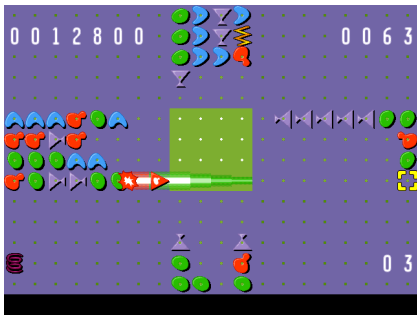
Albion (PC)

Les jeux en vue aérienne, eux, ne sont plus très nombreux. **Entomorph** (SSI°, 1995) se situe à mi-chemin entre le jeu de rôle et l'action, comme **Al-Qadim**. **Albion** (Blue Byte°, 1995) est une bonne surprise dont le choix de vue rappelle les vieux **Ultima** : aérienne à l'extérieur, 3D subjective en intérieur et dans les villes. L'univers décrit est étonnant et exotique, bien plus que la traditionnelle *heroic-fantasy* resservie à la moindre occasion. Bon scénario, bonne interface : **Albion** a tout pour réconforter les nostalgiques d'**Ultima VII**.

Réflexion

Les jeux de réflexion entrent dans une passe délicate. Ils ont toujours été l'essence même du « petit jeu », celui qui est simple à comprendre, qui ne paye pas de mine, qui remplit rarement plus d'une disquette et qui occupe de très longues heures. Maintenant que nous sommes entrés dans l'ère du CD-ROM, le public attend des musiques travaillées, de la 3D, de la vidéo, des séquences pré-

calculées, autant d'éléments qui seraient hors-sujet dans un tel type de programme. Comment exploiter ce nouveau support ? Première option : on ne change rien, on privilégie la simplicité, on soigne la musique dans le meilleur des cas. **ClockWerx** (1995) et **Knight Moves** (1995) sont des jeux parrainés – et non conçus, la nuance est de taille – par Alexey Pajitnov° pour Spectrum HoloByte°. Aucun ne révolutionne le genre, pas plus que **Zoop** (Viacom New Media, 1995). **Baku Baku** (Sega, 1996) est un excellent dérivé de **Columns** issu des consoles : les cubes sont soit des aliments, soit des animaux qui mangent les cubes adjacents contenant leur nourriture de prédilection. Cela peut donner des réactions en chaîne redoutables, les rebondissements sont garantis à deux joueurs. Psygnosis° ne veut pas abandonner les lucratifs **Lemmings**, quitte à se passer des services de DMA Design°. Le passage à la 3D dans **3D Lemmings** (1995) donne accès à de nouvelles commandes (pour faire pivoter un lemming, par exemple), et le placement des caméras complique les choses. Quant à **Lemmings Paintball** (1996), ce n'est qu'une pâle copie de **Cannon Fodder** en 3D isométrique. Dans le *shareware*, on trouve de bons petits programmes comme **Funball**.



Zoop (PC)



Baku Baku (PC)


3D Lemmings (PC)

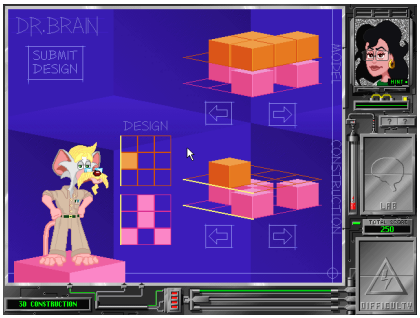
Deuxième option : on utilise autant que possible les capacités du CD-ROM, à bon ou mauvais escient, en misant par exemple sur la quantité. **Hodj 'n' Podj** (Virgin Interactive°, 1995) est un programme inhabituel de la part de Steve Meretzky°. C'est un ensemble de dix-neuf petits jeux déjà vus pour la plupart et de qualité variable, mais très bien présentés. **Smart Games Challenge** (Smart Games, 1996) réunit vingt jeux divers et variés, du taquin aux anagrammes en passant par des traductions. Le principe n'est pas toujours original, mais la réalisation est plutôt bonne, et les nombreux niveaux de difficultés rendent le programme accessible à tous. **Smart Games : Word Puzzles** (Smart Games, 1996) contient des jeux sur les mots plus inventifs que les traditionnels mots mêlés. **Escher Interactive** (Byron Press Multimedia, 1996) est un ensemble de puzzles et de casse-têtes autour de l'œuvre de M.C. Escher. Le CD-ROM contient une galerie de plus 600 de ses travaux, ainsi que des animations. Certains logiciels destinés aux plus jeunes utilisent la même recette. Ainsi, **The Lost Mind of Dr. Brain** (Sierra°, 1995) poursuit la série des *Dr. Brain* en se rapprochant d'un dessin animé, avec bon nombre de casse-têtes. Plus linéaire, **Logical Journey of the Zoombinis** (Brøderbund°, 1996) est une initiation très réussie aux fonctions logiques et aux énigmes combinatoires. Ces deux jeux sont si bien conçus qu'ils sont distrayants même pour des adultes.



Hodj 'n' Podj (PC)

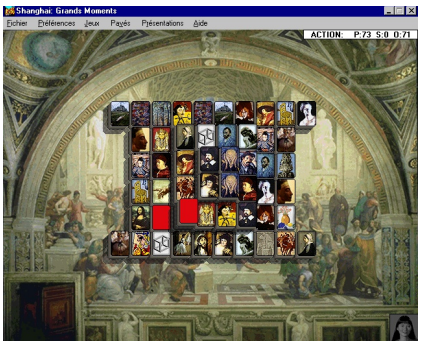


Smart Games Challenge (PC)



The Lost Mind of Dr Brain (PC)

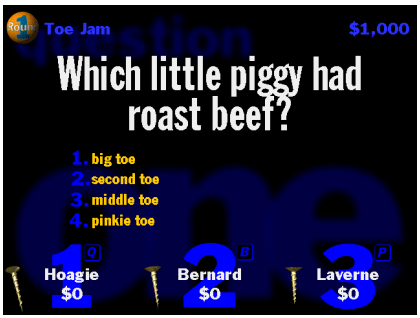
Cette alternative s'applique aussi aux jeux de société traditionnels. **PC Scrabble** (Azursoft, 1996) est dénué de la moindre fantaisie, ce qui n'est pas très important tant qu'il y a un dictionnaire intégré pour se perfectionner en solitaire. Inversement, Westwood° a fort bien rénové le vénérable **Monopoly** (Virgin Interactive°, 1995) à l'aide d'animations en 3D à chaque tour ainsi que des vidéos. C'est très joli, mais cela reste un *Monopoly*. **Shanghai : Great Moments** (Activision°, 1995) est une version considérablement enrichie du classique du mah-jong en solitaire. Les nouvelles règles et dispositions des tuiles relancent son intérêt, mais ses animations et ses vidéos ne font qu'alourdir inutilement la partie. Moins glorieux, **Multimedia Celebrity Poker** (New World Computing°, 1995) réunit trois célébrités de la télévision américaine (d'illustres inconnus pour le reste du monde) autour d'une partie de poker. Les vidéos se répètent vite et le niveau du programme est médiocre. **Bridge Deluxe 2 With Omar Shariff** (Oxford Softworks, 1996) a tout de même plus de classe. **Virtua Chess** (Titus°, 1995) a été vanté pour la puissance de son moteur, qui se classait très bien dans les compétitions d'ordinateurs experts en échecs. Un moteur compétent est une bonne chose, mais cela ne suffit pas, un jeu est avant tout destiné à des humains et non à des machines. Là, **Virtua Chess** est moins convaincant. L'interface à fenêtres n'est pas très jolie, la représentation de l'échiquier en 3D n'apporte absolument rien, si ce n'est des pièces franchement laides, et il n'y a pas d'outil d'apprentissage et de perfectionnement. **The Chessmaster 5000** (Mindscape°, 1996), lui, ne ternit pas la réputation de la série. Il contient 27 000 parties pré-enregistrées et peut imiter les styles de plus de 70 grands maîtres. L'interface sous Windows 95 est parfaite. Dernier jeu de société et non des moindres, **You Don't Know Jack** (Berkeley Systems, 1995) est un pastiche délirant des jeux télévisés du type *Questions pour un champion*, avec plus de 700 questions complètement folles, des commentaires acerbes et des parties qui se terminent avec une cagnotte négative. Le très



Shanghai : Great Moments (PC)



The Chessmaster 5000 (PC)



You Don't Know Jack (PC)

bon accueil reçu par le jeu encouragera Berkley Systems à sortir **You Don't Know Jack 2** et **You Don't Know Jack – Sports** en 1996. Voilà qui change des adaptations insipides de *Trivial Pursuit* !

Simulation

Les processeurs Pentium et les cartes SVGA rendent les simulateurs de plus en plus impressionnants et perfectionnés. Les institutions militaires ne sont pas insensibles à cette évolution et collaborent de plus en plus ouvertement avec les studios de développement. C'est ainsi qu'est annoncé un partenariat entre Electronic Arts° et Jane's, une maison d'édition spécialisée dans les ouvrages sur la géopolitique, le renseignement et le matériel militaire à destination des professionnels. Le premier jeu arborant ce label, **ATF : Advanced Tactical Fighters** (1996), était déjà en cours d'écriture lorsque le partenariat a été signé. La contribution de Jane's se limite à la base de données très complète intégrée au logiciel. **ATF** est la suite d'**U.S. Navy Fighters**. Son moteur 3D n'a pas beaucoup évolué, son seul réel intérêt est l'excellent mode multijoueurs : avec sept avions et un éditeur de missions, plus tout ce qui est apporté par l'extension **NATO Fighters**, il y a de quoi s'affronter un bon moment. Le simulateur le plus spectaculaire du moment, **EF 2000** (Ocean°, 1995), a été conçu par DID°. C'est un simulateur d'Eurofighter Typhoon, l'avion de chasse européen construit par British Aerospace, qui a fourni les spécifications techniques nécessaires à la modélisation de l'avion. Le tableau de bord a été intégralement reproduit, avec toute l'avionique et les équipements électroniques, ce qui mobilise un grand nombre de touches du clavier ; on pourra d'ailleurs voir les écrans clignoter ou s'éteindre si un instrument a été endommagé. Sur un gros Pentium (120 MHz de préférence), l'affichage en haute résolution a un niveau de détail assez fou. De l'extérieur, on peut voir les lumières du tableau de bord et les avaries sur l'avion. Les reliefs au sol et le ciel sont splendides. Les graphistes ont même poussé le vice jusqu'à reproduire le détail inutile par excellence : les reflets du soleil sur la « caméra ». **EF 2000** ne contient qu'une seule et longue campagne dynamique en Norvège, bien plus vaste que celles de **Falcon 3.0**. Selon le manuel, elle couvre un territoire de quatre millions de kilomètres carrés et implique plus de trois mille unités. La campagne ne donne pas accès à tous les types de missions possibles, mais elle augmente considérablement le réalisme et la longévité du jeu. À force de simulateurs sophistiqués, les utilisateurs sont de plus en plus pointilleux, et les concessions sur le réalisme sont plus ou moins bien acceptées. Cela n'a pas été un gros souci pour **Top Gun : Fire at Will** (Spectrum HoloByte°, 1996), qui bénéficie de la trame de base du film, avec de nouveaux acteurs et des séquences vidéo tournées pour l'occasion. On joue donc le rôle de la nouvelle recrue



EF 2000 (PC)

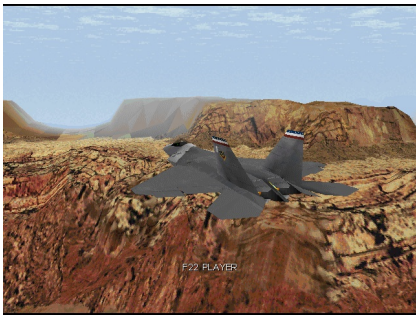


Top Gun : Fire at Will (PC)

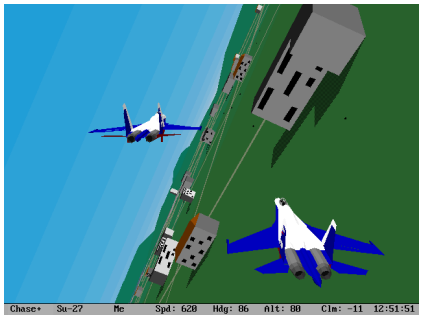


Silent Thunder (PC)

de la Top Gun School, au milieu d'autres beaux gosses en uniforme. Le scénario n'est pas aussi riche que celui de **Strike Commander**, mais les simulateurs de vol scénarisés sont si rares qu'on ne va pas trop faire la fine bouche. En revanche, **Silent Thunder** (Sierra°, 1995), la suite d'**A-10 Tank Killer**, a fait grincer des dents, car il n'est pas très complexe et son modèle de vol ne correspond pas à celui d'un A-10. Dommage, car l'animation est étonnamment bonne pour un jeu sous Windows 95. **F-22 Lightning II** (Novalogic°, 1996) est lui aussi assez accessible et pourra séduire les néophytes. Les pilotes chevronnés ont plutôt intérêt à essayer **SU-27 Flanker** (SSI°, 1995), un simulateur très pointu de l'avion russe du même nom avec des graphismes en simple 3D polygonale à l'ancienne, sans textures d'aucune sorte. Les utilisateurs de Mac ont pour eux **A-10 Attack !** (Parsoft, 1995) et **A-10 Cuba !** (Parsoft, 1996), plus réalistes que **Silent Thunder**.



F-22 Lightning II (PC)



Su-27 Flanker (PC)



Wings of Glory (PC)

Le choix en simulateurs de vol historiques se réduit à deux jeux situés pendant la Première Guerre Mondiale. **Wings of Glory** (Origin°, 1995) n'a pas les mêmes tares que **Pacific Strike** : il est plus beau et mieux animé. Comme toujours avec Origin°, il y a un scénario, avec son lot de clichés et de personnages plus ou moins caricaturaux : le héros prêt à se sacrifier, le supérieur bourru mais compréhensif, et le pilote français moustachu qui se soûle au champagne. Plus intéressant, **Flying Corps** (1996) est une consécration pour Rowan Software° après les prometteurs **Dawn Patrol** et **Overlord**. Six modèles d'avions peuvent être pilotés parmi les dix-neuf qui apparaissent dans le jeu, les escadrilles peuvent être assez imposantes. Pour distinguer ses pilotes, on peut peindre leurs avions des couleurs de son choix avant de décoller. Quatre campagnes, un cockpit virtuel, un moteur de vol réaliste et un graphisme très soigné : **Flying Corps** est ce qui s'est fait de mieux dans le genre depuis **Red Baron**. En aviation civile, la série **Flight Simulator** fait du surplace. **Flight Simulator 5.1** (Microsoft, 1995) n'est qu'une mise à jour qui apporte des améliorations comme le brouillard, et **Flight Simulateur 95** (Microsoft, 1996) se contente de porter le jeu sous Windows 95. Entre-temps, un rival très sérieux a rejoint le tarmac. **Flight Unlimited** (Looking Glass°, 1995) est une simulation de voltige aérienne de très haute volée. Cinq avions sont disponibles : trois monoplans (Bellance Decathlon, Sukhoi SU31, Extra 300S), un biplan (Pitts Special S-2B) et un planeur (Sailplane Grob G-103A). Au lieu de simuler le comportement d'un avion, Seamus Blackley et son équipe ont modélisé la circulation et la pression de l'air autour de l'avion. La compréhension des notions de traînée et de portance est essentielle, car les vrilles et les décrochages sont beaucoup mieux reproduits que dans les simulateurs habituels. On peut même voir les ailes se tordre lorsque la pression de l'air est forte. Comme dans les **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** (dont l'auteur, Ned Lerner, est remercié dans le manuel), des indicateurs, sous la forme de flèches colorées, apparaissent dans le ciel pour guider le pilote dans ses acrobaties. Le

moteur 3D est remarquable, le relief au sol est sûrement le plus beau parmi tous les simulateurs sortis alors. Pour peu que l'on ait un casque de réalité virtuelle, il y a de quoi attraper le mal de l'air.



Flying Corps (PC)



Flight Unlimited (PC)



Apache Longbow (PC)

Depuis **Comanche : Maximum Overkill** et ses extensions, les hélicoptères étaient complètement délaissés. On peut les ressortir du hangar, ils reprennent du service. **Werewolf vs Comanche** (Novalogic°, 1995) contient deux jeux dans la même boîte, tous deux basés sur le moteur *VoxelSpace* : l'un avec le Comanche américain, l'autre avec le Werewolf russe. Le jeu à deux en réseau constitue le principal intérêt du programme, car l'évolution depuis **Comanche** n'est pas flagrante. **Apache Longbow** (Digital Integration°, 1995) et sa suite **HIND** (Digital Integration°, 1996) héritent de la plupart des qualités de **Tornado**, comme le moteur de vol et l'éditeur de missions. À la différence d'**ATF**, **AH-64D Longbow** (Jane's Combat Simulation, 1996) a été programmé par Origin°, avec comme producteur un certain Andy Hollis°, un des designers de **Gunship**. Ce n'est donc pas une surprise si **AH-64D Longbow** est le meilleur simulateur d'hélicoptère depuis **Gunship 2000**, voire **Gunship** tout court. Le terrain et les appareils en SVGA, le modèle de vol, le générateur de missions, l'enregistreur de vol, les trois campagnes (dont l'Irak, comme d'habitude) : tout est parfait. Chose rare dans un simulateur, **AH-64D Longbow** tient sur deux CD-ROM, car il contient des vidéos ainsi qu'un tutoriel exemplaire. Une voix digitalisée accompagne le joueur lors de missions d'entraînement pour lui décrire toutes les indicateurs du cockpit ainsi que les touches à utiliser pour contrôler l'appareil. C'est exactement le genre d'outil qu'il manquait dans les simulateurs pour aider les novices à démarrer en douceur. Vous êtes un pilote pacifiste, vous ne supportez pas la guerre et la violence, mais vous trouvez **Flight Simulator 5** si difficile que vous ne parvenez même pas à décoller ? Bonne nouvelle, vous pouvez jouer à **SimCopter** (Maxis°, 1995) pour survoler une métropole très détaillée. Les missions n'ont rien de militaire : disperser des embouteillages, éteindre des incendies, évacuer des blessés, prendre un



AH-64D Longbow (PC)



SimCopter (PC)



Silent Hunter (PC)

chauffard en chasse, etc. On peut même importer des villes créées avec **SimCity 2000**.

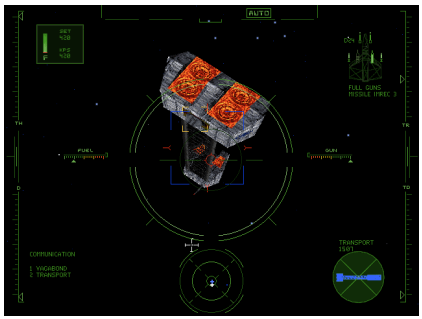
Les tanks, eux, peuvent rester au hangar. **Tank Commander** (Domark°, 1995) est un peu trop orienté action pour séduire les amateurs de simulation. **1944 : Across the Rhine** (MicroProse°, 1995) n'est pas le successeur de **M1 Tank Platoon** que l'on pouvait espérer, le mélange de stratégie et de simulation est laborieux. En sous-marins, **Silent Hunter** (SSI°, 1996) est un très bon concurrent d'**Aces of the Deep**. Les écrans sont splendides, la simulation est réussie, et le logiciel est complété par une agréable section éducative contenant un sous-marin en coupe, des vidéos d'époque et une interview d'un ancien capitaine américain. **Fast Attack** (Sierra°, 1996) est plus austère, peut-être un peu trop.

Simulation spatiale

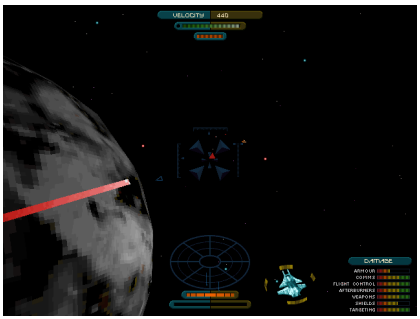
Après **Wing Commander III**, les simulations spatiales ne peuvent que décevoir. Imaginez un peu le contraste avec **The Last Dynasty** (Sierra°, 1995), une production française au budget infiniment plus modeste qui vise pourtant les mêmes objectifs. Les acteurs cabotinent, et le programme mélange maladroitement combats spatiaux et aventure à la **Myst**. **Renegade : Battle for Jacob's Star** (SSI°, 1995) et **Star Rangers** (Interactive Magic°, 1995) sont plus convaincants, sans avoir recours à des vidéos. L'annonce de la sortie imminente d'un troisième volet d'**Elite** a de quoi surprendre, après le temps qu'il a fallu à David Braben° pour boucler le deuxième. Bien qu'il ait été réalisé en équipe, **Frontier : First Encounters** (GameTek, 1995) ne diffère pas énormément de **Frontier : Elite II**. Les planètes ont maintenant un peu de relief. Les graphistes ont voulu exploiter les capacités des PC, et pourtant, le rendu final est décevant. Les textures utilisées sont laides, et les animations vidéo des interlocuteurs sont très brouillonnes. Ce qui va rendre **Frontier : First Encounters** célèbre, c'est sa teneur élevée en bugs. En effet, sous la pression de GameTek, le jeu est sorti précipitamment. Contrairement à **Frontier : Elite II**, les bugs apparaissent très vite et rendent le programme presque injouable, la gravité des planètes est mal réglée, les plantages se multiplient. GameTek sort une série de patchs, chacun corrigeant des bugs et en ajoutant d'autres au passage ! Un dernier patch finira par stabiliser à peu près le tout, mais le mal est fait. Il est arrivé la même mésaventure à **Battlecruiser 3000AD** (Take 2, 1996) : après plusieurs années de développement, de retards, de promesses tapageuses de son programmeur, Derek Smart, ainsi que quelques publicités sexistes pour faire patienter le public, le jeu est sorti en catastrophe fin 1996 dans un état qui le rend inutilisable. Après quelques patchs, il devient à peu près jouable, mais sans



Renegade : Battle for Jacob's Star (PC)



Wing Commander IV (PC)

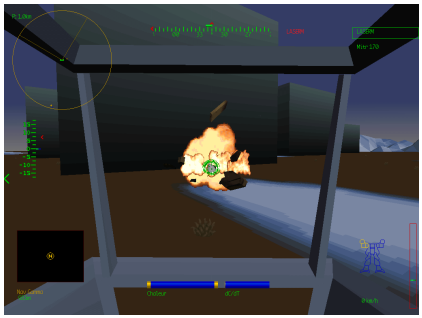


Privateer 2 : The Darkening (PC)

grand intérêt malgré son immensité. Les débats sur Internet au sujet du jeu tournent vite à la guerre de tranchées entre ses supporters et ses détracteurs, et Derek Smart devient le sujet de railleries et de légendes urbaines. Mieux vaut en rire qu'en pleurer ! Il n'aura pas fallu trop patienter pour jouer à **Wing Commander IV : The Price of Freedom** (Origin°, 1996), à peine quinze mois ont passé depuis le troisième épisode. Ce nouveau chapitre de la saga peut être résumé en un seul mot : inflation. On passe de quatre à six CD-ROM, et le budget frôle les 12 millions de dollars. Ce record s'explique par les nouvelles méthodes de tournage : au lieu de filmer les acteurs sur fond bleu et de les intégrer dans les décors du jeu, l'équipe a choisi de monter de véritables décors et d'enregistrer toutes les séquences sur film. Il a fallu aussi augmenter les cachets pour conserver les acteurs principaux de **Wing Commander III**. Le scénario est moins prévisible : la guerre entre humains et Kilrathis est enfin terminée, c'est maintenant un début de guerre civile qui déchire la Confédération. **Wing Commander IV** marque la fin d'une époque, puisque c'est le dernier jeu de la série conçu par Chris Roberts°. Son frère, Erin Roberts, a lui aussi sorti l'artillerie lourde pour **Privateer 2 : The Darkening** (Origin°, 1996), avec un casting comprenant John Hurt, Jürgen Prochnow, Christopher Walken et Mathilda May. Les vidéos dépeignent un contexte assez éloigné des autres **Wing Commander** (nom qui n'apparaît d'ailleurs plus dans le titre). Les avis sur **Privateer 2** sont assez partagés, principalement en raison de son mode de pilotage pas toujours passionnant, en partie à cause de la lenteur des convois de marchandises. La plus belle surprise de l'année 1996 est **Schleichfahrt** (Blue Byte°), alias **Archimedean Dynasty**. Ce n'est pas tout à fait une simulation spatiale, puisqu'on y pilote un vaisseau sous-marin dans les abysses. C'est pourtant bel et bien un jeu de science-fiction, avec un scénario digne de **Wing Commander**. Il n'y a pas d'acteurs digitalisés pour dévoiler la trame, simplement de très jolis écrans de base sous-marine en haute résolution et quelques voix digitalisées. Les missions sont assez variées, tout comme les modèles de torpilles en stock, le pilotage tient compte des mouvements aquatiques, les textures des fonds marins et des appareils sont parfaites.



Schleichfahrt (PC)



MechWarrior 2 (PC)



Earthsiege 2 (PC)

MechWarrior 2 : 31st Century Combat (Activision°, 1995) est le jeu que tous les fanatiques de combats de robots attendaient. Ils ont dû faire preuve de patience, les premières présentations publiques du jeu dataient de 1993 ; cette attente n'aura pas été vaine ! Le moteur 3D est excellent, en VGA ou en SVGA, et les contrôles sont simples à mémoriser. **MechWarrior 2** n'est pas un jeu pour les brutes sans cervelle, il y a une part de stratégie non négligeable. Comme dans le jeu de plateau dont il est tiré, il faut garder un œil sur le niveau de chaleur dégagée par les armes, sans quoi l'affrontement risque de se terminer plus tôt que prévu. Les décors sont très variés, chaque planète a son atmosphère et ses caractéristiques, que ce soit une gravité plus ou moins élevée ou du

brouillard. Au total, il y a deux fois vingt missions, une quinzaine de robots et encore davantage avec son extension **Ghost Bear's Legacy**. Remarquables en solo, **MechWarrior 2** et sa suite **MechWarrior 2 : Mercenaries** (1996) sont des références en réseau. Leur succès a fait de l'ombre à deux autres jeux pourtant réussis : **Earthsiege II** (Sierra°, 1996), plus court et uniquement en solitaire, et **Terra Nova : Strike Force Centauri** (Looking Glass°, 1996), très convaincant et bien soutenu par un scénario et des séquences vidéo.

Course

Les dernières prouesses en 3D annoncent la fin des courses en 2D, profitons-en donc une dernière fois. **Micro Machines 2 : Turbo Tournament** (Codemasters°, 1995) offre de nouveaux circuits toujours aussi fous, plusieurs modes de compétition pour un nombre de joueurs allant jusqu'à seize, et un éditeur de circuits. **Death Rally** (Apogee°, 1996) est un lointain descendant finlandais de **Nitro** et **Jupiter's Masterdrive**. Dix-huit circuits, de l'argent pour améliorer son véhicule, des bonus, des armes, un mode multijoueurs en réseau : les PC ont un enfin leur jeu de référence pour ce type de vue. Ceci dit, l'Amiga a doit encore de quoi tenir : outre le très bon **Super Skidmarks** (Acid Software, 1995), **Roadkill** (Acid Software, 1995) et **ATR : All Terrain Racing** (Team 17°, 1995) font de bons successeurs à **Overdrive**.



Micro Machines 2 (PC)



Death Rally (PC)



All Terrain Racing (Amiga)

La 3D pré-calculée est elle aussi condamnée. Certes, **Megarace 2** (Mindscape°, 1996) est bien plus beau que le premier, il y a plus de voitures en lice, mais pourquoi y jouer quand tous les autres jeux proposent une plus grande liberté de conduite ? Dans le genre futuriste, le célèbre **WipEout** (Psygnosis°, 1995) et ses bolides assez glissants ont mal supporté la transition de la PlayStation vers le PC, l'animation est à la traîne. **Slipstream 5000** (Gremlin Interactive°, 1995) est bien plus recommandable. Les graphismes texturés avec lissage de Gouraud sont variés et agréables. Chaque circuit est intégré dans un milieu spécifique : un canyon, une mégapole en pleine nuit, une pyramide égyptienne, etc. Les vaisseaux ont un pilote et un design spécifiques, il y a des bonus, des malus et des raccourcis secrets, et on peut jouer à deux sur le même PC ou en réseau. **Hi-Octane** (Bullfrog°, 1995) a été écrit avec le moteur de **Magic Carpet** pour l'amortir un peu, et aussi pour montrer que Bullfrog° ne fait pas que des jeux de stratégie. Les circuits sont donc tout en relief et utilisent les effets spéciaux qui avaient fait sensation dans **Magic Carpet**. Pour le kart, le duel entre **Virtual Karts** (MicroProse°, 1995) et **SuperKarts** (Virgin Interactive°, 1995) est remporté par ce dernier, ainsi que sa suite **Manic Karts** (Virgin Interactive°, 1996).



Slipstream 5000 (PC)



Hi-Octane (PC)



SuperKarts (PC)

Ce sont les jeux de course « traditionnels » qui connaissent un second souffle. Les consoles 32 bits et les bornes d'arcade ont montré ce qu'on pouvait attendre des technologies 3D les plus récentes, il n'y a plus qu'à faire la même chose sur PC. Originaire de la 3DO, **The Need for Speed** (Electronic Arts°, 1995) est un **Test Drive** nouvelle génération. Huit voitures de sport sont à votre disposition pour sillonner les paysages américains, de la route de campagne à la forêt en passant par le désert, en compétition avec d'autres voitures. **The Need for Speed** ne lésine pas sur les détails, du klaxon aux traces de pneus sur la route. Les graphismes SVGA sont à tomber par terre, les menus sont magnifiques, le jeu à deux en réseau est très simulant. Avec un gros Pentium, on peut difficilement avoir mieux. **Destruction Derby** (Psygnosis°, 1995) vient lui de la PlayStation. Cette course de stock-cars dispose d'un atout particulier : les carrosseries se tordent sous les impacts. La course ressemble vite à une séance d'auto-tamponneuses, car des bonus sont alloués si on fait tourner une voiture adverse à 360 degrés après un impact. Dans l'arène circulaire qui donne son titre au jeu, le but est de survivre le plus longtemps possible ; en mode *total destruction*, les quinze autres voitures sont liguées contre vous ! Les circuits sont hélas désespérément plats, un peu de relief aurait été un plus. **Network Q RAC Rally Championship** (Europress Software, 1996) est un bon jeu de rallye réalisé par Magnetic Fields°. **Fatal Racing** (Gremlin Interactive°, 1995) est axé sur les loopings et autres cascades en pleine course. Bien que plutôt joli, il a eu la mauvaise idée de sortir en même temps que **Screamer** (Virgin Interactive°, 1995), un jeu conçu par un petit studio italien du nom de Graffiti. Entre les deux moteurs 3D, il n'y a pas à hésiter, **Screamer** réussit l'exploit de retranscrire les courses de jeux d'arcade comme **Ridge Racer** ou **Virtua Racing** sur PC tout en restant jouable sur un 486 DX2. Il y aura bien évidemment un **Screamer 2** (Virgin Interactive°, 1996) du même calibre. 1996 est l'année des jeux en « 2 », puisque sortent aussi **IndyCar Racing II** (Sierra°) et **NASCAR Racing 2** (Sierra°), de Papyrus°. L'intelligence



The Need for Speed (PC)



Destruction Derby (PC)



Screamer (PC)

artificielle des pilotes a été améliorée, la course est de plus en plus réaliste et délicate à maîtriser. Mais l'événement, maintes fois retardé au grand désespoir des adeptes de Formule 1, c'est **Grand Prix 2** (MicroProse°). Geoff Crammond° est un perfectionniste, il a pris son temps pour peaufiner un jeu qui pousse encore plus loin le réalisme. **IndyCar Racing** avait un ensemble de réglages très précis de la voiture ; **Grand Prix 2** gère tout, la température et la pression des pneus, le poids de la voiture, la fiabilité du moteur en fonction de l'écurie. Après un tour de chauffe, ces facteurs sont mesurés et affichés dans des graphiques pour aider à choisir les meilleurs réglages. Dotés d'une excellente intelligence artificielle, les pilotes ont des réactions très humaines. Ils tentent des manœuvres d'intimidation ou laissent passer les pilotes meilleurs qu'eux. Les graphismes SVGA et les bruitages reproduisent les courses à la perfection. Les seuls défauts de **Grand Prix 2** sont les ralentissements inévitables en SVGA, le magnétoscope qui n'enregistre que les vingt dernières secondes de la course et le fait que les statistiques et écuries correspondent à la saison 94 de Formule 1, celle pour laquelle la licence a été payée. Voilà ce qui arrive quand le développement prend du retard !



IndyCar Racing II (PC)



NASCAR Racing 2 (PC)



Grand Prix 2 (PC)

Sport

En parcourant la liste des jeux de sport parus jusqu'en 1992, on remarque qu'aucune tendance forte ne se dégage. On sortait des jeux selon son humeur et les compétitions médiatiques du moment, un sport pouvait très bien être abandonné deux ou trois ans avant de revenir en force. Quelques éditeurs se spécialisaient dans un sport particulier (les jeux olympiques pour Epyx°, le foot pour Anco°, le golf pour Access Software°), mais rien de plus. Tout cela, c'est du passé. Le développement de jeux de sport est désormais une mécanique très bien huilée. Un petit nombre d'éditeurs ont chacun leur propre gamme couvrant plusieurs sports, à raison d'une nouvelle version par an le plus souvent : *EA Sports* pour Electronic Arts°, *Actua Sports* pour Gremlin Interactive°, *Front Page Sports* pour Sierra°, *VR Sports* pour Interplay°. Les titres eux-même deviennent très standardisés : le nom de la gamme ou d'une ligue sportive, éventuellement le nom du sport, et le l'année de la version. C'est aussi inventif qu'un nom de tableur ou de traitement de texte ! L'exemple le plus évident est Electronic Arts°, qui est devenu un poids lourd du genre. Tout d'abord, le moteur en 3D isométrique de **FIFA International Soccer** est ré-utilisé. **NBA Live 95** (1995) représente la perfection en matière de basket sur micros. Dès le lancement du programme, il y a de quoi être impressionné : les menus sont en haute résolution avec une bonne musique d'ambiance, l'ergonomie est parfaite, la base de données des joueurs est très complète. Cette

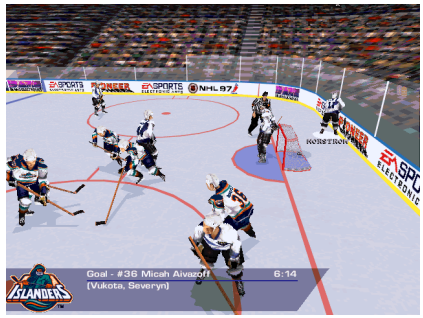
présentation très confortable va devenir une constante dans les jeux *EA Sports*. Les matches peuvent être visualisés en VGA ou SVGA. Les joueurs sont faciles à reconnaître, la vue est claire, la jouabilité est excellente. **Rugby World Cup 95** (1995) n'est pas aussi mémorable, mais comme les jeux de rugby sur micros ne courent pas les rues… Le millésime 96 est marqué par l'utilisation de la technologie *Virtual Stadium* : le décor en 3D peut être observé sous différents angles, les sportifs restent en *sprites* zoomés. Selon sa texture, le sol affiche leur ombre ou leur reflet. Sont concernés les très bons **FIFA Soccer 96** (1995), **NHL 96** (1995) et **NBA Live 96** (1996). Le *Virtual Stadium* atteint sa maturité dans le crû 97 : les joueurs y sont maintenant eux aussi représentés en 3D. **NHL 97** (1996) et le jeu de baseball **Triple Play 97** (1996) sont avant tout des jeux d'action développés pour consoles. Pour une bonne gestion des statistiques, il faudra voir ailleurs.



NBA Live 95 (PC)

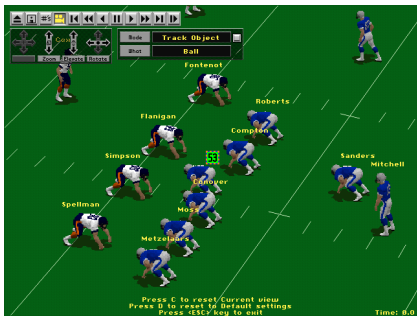


FIFA Soccer 96 (PC)

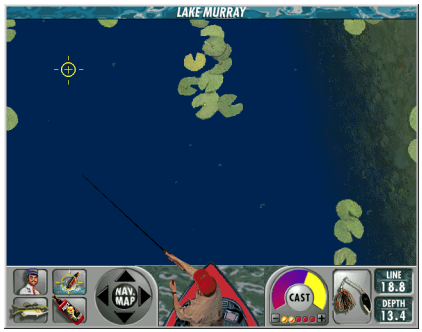


NHL 97 (PC)

La situation est plus délicate pour Dynamix°. La série des **Front Page Sports : Football** commence à stagner doucement. Ce sont toujours les meilleurs jeux de football américain, mais ils illustrent parfaitement le risque que l'on prend à sortir une édition par an : le manque de renouvellement. Une année ne suffit pas toujours pour prendre du recul et ré-écrire un jeu en profondeur. **Front Page Sports : Football Pro 96** (Sierra°, 1995) est en SVGA, **Front Page Sports : Football Pro 97** (Sierra°, 1996) tourne sous Windows 95 et intègre le jeu par modem, les statistiques ont été mises à jour. C'est bien, mais cela ne justifie pas forcément de payer plein tarif alors qu'une simple extension suffirait. Entre-temps, d'autres jeux plutôt bons se font remarquer comme **NFL Pro League Football** (IBM, 1995), **NFL Quarterback Club 97** (Acclaim, 1996) ou **Microleague Pro Football 97** (Microleague, 1996). Pour le baseball, c'est pire, **Front Page Sports : Baseball Pro '96 Season** (Sierra°, 1996) est buggé, lent, son modèle statistique est déficient. **Tony La Russa Baseball 3** (Stormfront Studios, 1995) est bien meilleur, et mieux équilibré que **Triple Play 97**. Dynamix° se rattrape avec les très bons **Trophy Bass** (Sierra°, 1995) et **Front Page Sports : Trophy Bass 2** (Sierra°, 1996) dans un tout autre domaine typiquement américain : la pêche de compétition ! Attention, on ne plaisante pas avec la pêche à la *bass* (un terme qui englobe plusieurs espèces de bars et d'achigans). La *Bass Anglers Sportsman Society*, qui parraine **Trophy Bass**, compte plusieurs centaines de milliers de membres, les finales de ses tournois sont retransmises sur ESPN. Le recordman des victoires à ces compétitions, Kevin VanDam, intervient d'ailleurs dans le jeu pour donner des conseils. Au programme : choix du lac, du matériel et des appâts (il y en a plus de 200), maîtrise de la canne pour affaiblir le poisson sans briser la ligne, le tout seul ou en réseau. Mine de rien, **Trophy Bass** a été une des meilleures ventes de Sierra° en 1996.



Front Page Sports : Football Pro 97 (PC)



Trophy Bass (PC)



Action Soccer (PC)

La série des **FIFA Soccer** a quelques gros concurrents sur PC. **Action Soccer** (Ubi Soft°, 1995) est un jeu de football qui va à l'essentiel : il n'y a même pas de distinction entre les footballeurs, mais seize équipes aux noms farfelus, chacune avec ses points forts et ses points faibles. On a tout de même deux types de vue pendant le match et plusieurs conditions météo. Tout est fait pour que l'on s'amuse : les animations des joueurs, les vignettes qui s'affichent en pleine action, les commentaires audio de Kad et Olivier qui parodient ceux de Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. Plus orthodoxe, **Actua Soccer** (Gremlin Interactive°, 1995) est entièrement en 3D, et l'animation est impeccable. Huit vues sont disponibles, de la plus simple à la plus spectaculaire, ainsi qu'un radar en option. C'est là encore un programme plus orienté arcade, plus rapide à maîtriser que **FIFA Soccer 96**. À l'approche de l'Euro 96, d'autres jeux arrivent en groupe, comme **UEFA Euro 96 England** (Gremlin Interactive°, 1996), qui n'est qu'une nouvelle version d'**Actua Soccer**, et **Kick Off 96** (Anco°, 1996). En hockey et en basket, pour des parties énergiques, **NHL Powerplay '96** (Virgin Interactive°, 1996) et la conversion du jeu d'arcade **NBA Jam : Tournament Edition** (Acclaim, 1995) valent le détour. En revanche, le tennis est le grand oublié des gammes sportives, rien ne sort en deux ans. Les adeptes de la balle jaune n'ont plus qu'à prendre leur mal en patience.



Actua Soccer (PC)



NBA Jam : Tournament Edition (PC)



Links LS (PC)

Dans la série *EA Sports*, il y a aussi le golf avec **PGA Tour 96** (1995). Microsoft ne se fatigue pas trop, **Microsoft Golf 2.0** (1995) et **Microsoft Golf 3.0** (1996) utilisent le moteur d'Access Software° pour **Links 386 Pro** et lui ressemblent beaucoup, la lenteur de Windows en plus. Ils sont d'autant plus oubliables qu'en 1996 sort **Links LS** (Access Software°), la nouvelle génération du célèbre jeu de golf. Au programme, trois parcours : Kapalua Village Course et Kapalua Plantation à Hawaï, et Latrobe Country Club, le club du golfeur Arnold Palmer situé en Pennsylvanie. Les paysages n'ont jamais été aussi beaux, les golfeurs aussi bien reproduits, l'ambiance sonore aussi

reposante. Afin de remplir les trois CD-ROM, Access Software° a eu l'excellente idée d'ajouter de nombreuses vidéos du Latrobe Country Club et des interviews d'Arnold Palmer, ainsi qu'une visite en 3D des locaux de son club avec le moteur de **The Pandora Directive**. On s'y croirait ! Étonnant : Maxis° se met au sport avec **SimGolf** (1996). Encore plus étonnant : ce programme est novateur. Dans les autres jeux de golf, depuis la nuit des temps, on dosait son coup à l'aide de deux ou trois clics. Dans **SimGolf**, grâce au procédé *MouseSwing*, c'est le mouvement de la souris qui imprime la courbe du swing. Son autre point fort est son éditeur de parcours bien conçu. Changement de décor, passons au billard. Grâce à la puissance des processeurs Pentium, les jeux de billard en 3D n'affichent plus un simple fond noir, mais de véritables décors de pub. **Virtual Pool** (Interplay°, 1995) allie une excellente jouabilité à une très belle modélisation de la table. Il est complété par des vidéos didactiques et techniques très utiles, et une amusante histoire du billard. Une fois de plus, pour le snooker, il faut attendre un programme distinct, à savoir **Virtual Snooker** (Interplay°, 1996). **Pool Champion** (Mindscape°, 1995) est un peu moins exigeant et dispose d'un petit scénario (remporter des parties pour gagner de l'argent et participer à une compétition) qui peut motiver les débutants.



SimGolf (PC)



Virtual Pool (PC)



Fort Boyard : le défi (PC)

Les jeux multi-épreuves tiennent de plus en plus mal la distance. Les programmes olympiques sortis pour les jeux d'été d'Atlanta sont totalement oubliables. Si on peut considérer cela comme du sport, **Fort Boyard : le défi** (Microïds°, 1995) n'est pas trop décevant. Les épreuves sont inégales et se répètent vite, mais les fans de l'émission peuvent se laisser tenter.

Stratégie et exploration

Pas de gros changements pour cette période, nous retrouvons ici les trois domaines préférés des stratèges : histoire, science-fiction et économie. En histoire, on a l'embarras du choix. Vous voulez devenir un magnat du train à vapeur aux États-Unis ? **1830 : Railroads and Robber Barons** (Avalon Hill, 1995) est une excellente adaptation du jeu de plateau du même nom, avec une intelligence artificielle de haut niveau. **Machiavelli the Prince** (MicroProse°, 1995) est une nouvelle version de **Merchant Prince** avec l'interface de **Civilization**. **Caesar II** (Sierra°, 1995) est à **Caesar** ce que fut **SimCity 2000** à **SimCity** : une splendide ré-écriture qui n'a pas bouleversé le cœur du programme. Les mécanismes sont globalement les mêmes que dans **Caesar**, mais la ville en 3D isométrique est absolument magnifique. L'intérêt éducatif du programme ne fait pas d'ombre à sa jouabilité. **Lords of the Realm II** (Sierra°, 1996) est plus beau que le premier et davantage tourné vers le mode multijoueurs (24 cartes différentes, siège des châteaux en temps réel). Le mode

multijoueurs en réseau, c'est le grand absent de **Die Siedler II** / **The Settlers II** (Blue Byte°, 1996), qui propose tout de même des nouveautés non négligeables : les colons ne sont plus cantonnés au Moyen-Âge, ils évoluent aussi dans l'Empire Romain et au Japon, et les somptueux graphismes en SVGA regorgent de petits détails. **Conquest of the New World** (Interplay°, 1996) est une sorte de **The Seven Cities of Gold** des temps modernes, en 3D isométrique, avec des combats simplifiés. Il est jouable en réseau jusqu'à six joueurs. Les nombreux fanatiques de **Civilization**, eux, étaient condamnés à jouer seuls, chacun dans leur coin. Sid Meier° a fini par céder à la pression populaire en concevant **CivNet** (MicroProse°, 1995), une refonte de **Civilization** sous Windows spécialement adaptée au jeu en réseau. On peut enfin se livrer à la guerre des civilisations contre d'autres joueurs humains. Pour couronner le tout, le plus gros événement stratégique de l'année 1996 est la sortie de **Civilization II** (MicroProse°). Développé principalement par Brian Reynolds°, **Civilization II** est évidemment bien plus évolué que le premier épisode. L'ordinateur est plus sournois et crée des alliances pour affronter le joueur humain. La diplomatie a une plus grande importance, les trahisons et ruptures de pactes compromettent grandement la réputation d'une civilisation. De nouvelles formes de gouvernement et de nombreuses inventions sont apparues, les combats sont plus finement gérés. Le graphisme est maintenant en 3D isométrique et les écrans informatifs sont agrémentés de photos digitalisées. **Civilization II** est une nouvelle réussite majeure, sauf sur un point : il est lui aussi sorti sans mode multijoueurs ! En cause dans ce couac, les divergences grandissantes entre MicroProse° et Spectrum HoloByte°.



1830 : Railroads & Robber Barons (PC)



Caesar II (PC)



Lords of the Realm II (PC)



Die Siedler II (PC)



Conquest of the New World (PC)



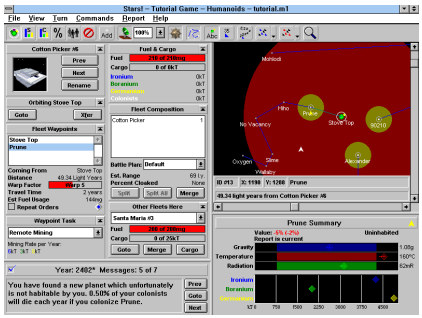
Civilization II (PC)

En science-fiction, **Master of Orion II : Battle of Antares** (MicroProse°, 1996) est le gros favori. Il n'est pas toujours très équilibré dans ses mécanismes, et ressemble encore beaucoup à **Master of Orion**, mais le jeu est toujours aussi prenant. Le prometteur **Ascendancy** (Virgin Interactive°, 1995) est affaibli par son intelligence artificielle aux abonnés absents. **Stars !** (Empire

Interactive, 1996) en découragera plus d'un à cause de son interface aride sous Windows, plus proche d'un logiciel de traitement d'image que d'un jeu. Son moteur est cependant très puissant, surtout pour les parties en réseau. **Chaos Overlords** (New World Computing°, 1996) est un cousin de **Syndicate** vu uniquement sous l'angle économique : on y contrôle un gang dans une ville du futur, il faut organiser le racket, faire des descentes et attaquer les secteurs des gangs ennemis pour agrandir son territoire. **Star Control 3** (Accolade°, 1996) n'a pas été développé par les auteurs originaux, mais par Legend°, un studio qui a peu d'expérience en matière de jeux d'action et de stratégie. Cela se sent : la phase d'attaque de vaisseaux n'est plus aussi bonne qu'avant, la nouvelle phase de stratégie n'est pas intéressante. On en restera plutôt au deuxième épisode.



Master of Orion II (PC)

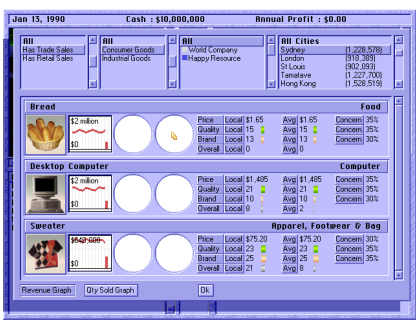


Stars ! (PC)



Chaos Overlords (PC)

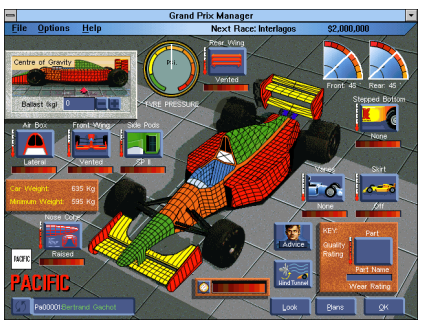
En gestion économique, deux programmes font dans le boursicotage sans foi ni loi. **Capitalism** (Interactive Magic°, 1995) porte bien son nom : tout les moyens sont bons pour faire fortune. Le jeu est difficile à appréhender tant les options abondent. **AIV Network$** (Infogrames°, 1995), la suite d'**A-Train**, est plus porté qu'auparavant sur la spéculation. Là encore, il faut du temps pour en saisir tous les mécanismes. **AIV Network$** a un invité de marque en la personne de James Coburn ; France Info et les *Échos* ont donné leur accord pour figurer dans les messages informatifs de la version française du jeu. Pour la gestion sportive, **Championship Manager 2** (Domark°, 1995) est un gros succès en Angleterre. **Grand Prix Manager** (MicroProse°, 1995) et **Grand Prix Manager 2** (MicroProse°, 1996) permettent de préparer et de vivre les compétitions de Formule 1 sans avoir à passer derrière le volant. Infiniment moins complexe et plus humoristique, le **Cauchemar de PPD** (Canal+ Multimedia, 1996) est le deuxième jeu basé sur les Guignols de l'info. C'est un jeu de gestion d'une chaîne de télévision, comme l'était **Mad TV**. Avec un budget de départ de 300 patates, PPD doit monter sa grille des programmes en embauchant des animateurs, en humiliant ceux des concurrents, en trouvant des invités d'actualité, et en diffusant des bons films (c'est-à-dire



Capitalism (PC)



AIV Network$ (PC)



Grand Prix Manager (PC)



Le Cauchemar de PPD (PC)



SimIsle (PC)



Afterlife (PC)

pas ceux d'Alain Delon). **SimIsle** (Maxis°, 1995) sort un peu des sentiers battus : il faut aménager une île, trouver et préserver des espèces animales en voie de disparition, créer un zoo, attirer des touristes, le tout avec une équipe de spécialistes à recruter. Enfin, **Afterlife** (1996), le premier jeu de gestion de LucasArts°, est pour le moins original : il faut construire et rendre viables le Paradis et l'Enfer ! Cela ressemble beaucoup à **Theme Park**, avec deux parcs au lieu d'un. Au Paradis, il faut installer des attractions agréables pour les trépassés. En Enfer, ce sont des bâtiments diaboliques qui tourmenteront leurs âmes, si possible avec de très longues files d'attente. Si vous n'arrivez pas à faire face au flux de nouveaux arrivants ou aux incidents, attendez-vous à de gros ennuis. Au bout d'un certain temps, l'écran devient assez confus et le jeu peut devenir fastidieux. Le manuel ne sera d'aucune aide, il est très mince et incomplet. Les descriptions de bâtiments sont extraites du guide officiel vendu séparément, bien plus complet et utile, dont les références sont évidemment indiquées dans le livret. Cette pratique a tendance à se répandre chez certains gros éditeurs. Bientôt, le jeu et son manuel vendus séparément ?

Wargames et stratégie tactique

Le wargame a été requinqué par le succès mérité de **Panzer General**. SSI° a toutes les bonnes raisons d'en profiter en inaugurant une série baptisée *5-Star Generals* qui adapte le moteur du jeu à plusieurs contextes. Leur qualité est toutefois inégale. Le meilleur est sans nul doute **Fantasy General** (1996), qui troque les tanks contre des dragons et des sorciers. **Allied General** (1995), maladroitement renommé **Panzer General II** en Europe, est plutôt bon. **Star General** (1996) est le plus faible des trois. Dans un autre domaine, Norm Koger a reproduit dans **Age of Rifles** (1996) 66 batailles de la deuxième moitié du dix-neuvième siècle, toutes réglées à coups de fusil. On retrouve évidemment la Guerre de Sécession, mais aussi d'autres conflits moins connus comme la guerre américano-mexicaine de 1846 à 1848. **Age of Rifles** est le troisième volet de la série *Wargames Construction Set*, son outil de création de scénarios se devait donc d'être à la hauteur : on peut tout dessiner, de la carte aux uniformes des unités. Enfin, **Steel Panthers** (1995) est un wargame axé sur les combats de tanks pendant la Deuxième Guerre Mondiale. Il a fallu deux ans de travail acharné à Gary Grigsby° et son équipe pour rassembler les spécifications techniques et données chiffrées qui alimentent son moteur. Ce sont plusieurs centaines d'unités en tous genres de 15 nationalités qui sont fidèlement reproduites, autour de 8 campagnes et 60 scénarios. Il n'y a pas eu de compromis en ce qui concerne la profondeur et l'authenticité du jeu ; heureusement, l'interface est aussi ergonomique que celle de **Panzer General**, les graphismes SVGA sont extrêmement lisibles.

L’intelligence artificielle a quelques bugs, pas assez toutefois pour compromettre les parties. Là encore, le moteur du jeu est réutilisé dans **Steel Panthers II** (1996), qui couvre divers conflits de la deuxième moitié du vingtième siècle.



Fantasy General (PC)



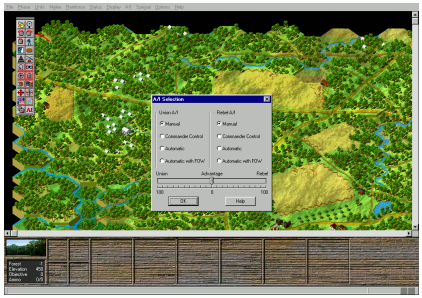
Age of Rifles (PC)



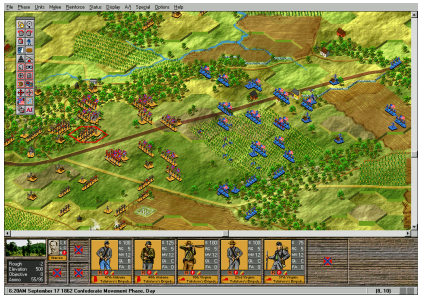
Steel Panthers (PC)



Over the Reich (PC)



Battleground : Shiloh (PC)



Battleground : Antietam (PC)

Avalon Hill publie plusieurs jeux à son rythme, parmi lesquels **Over the Reich** (1996), le successeur des **Flight Commander** situé pendant la Deuxième Guerre Mondiale. Au cours de la même période, TalonSoft°, un nouvel éditeur fondé par un ex-employé d’Avalon Hill, lance sa propre série de wargames, *Battleground*, autour de plusieurs batailles historiques. Ils tournent sous Windows et disposent de graphismes SVGA, de deux échelles et d’un mode multijoueurs. Leur défaut le plus commun est leur lenteur relative (à cause de Windows 95, bien sûr). Le premier volume, **Ardennes** (1995) a quelques faiblesses, comme l’intelligence artificielle médiocre et une certaine monotonie de la partie. L’équipe corrige le tir avec **Gettysburg** (1996), qui se vend à plus de 60 000 exemplaires en quelques mois. **Waterloo** (1996), **Shiloh** (1996) et **Antietam** (1996) confirment le talent de TalonSoft°, ils sont tous trois excellents. On notera que trois de ces cinq volumes sont consacrés à des batailles de la Guerre de Sécession. Cette guerre civile est décidément à l’honneur, puisque la même année sortent **Robert E. Lee : Civil War General** (Sierra°), d’Impressions°, et le moins bon **American Civil War : From Sumter to Appomatox** (Interactive Magic°). Tous deux sont agrémentés de petites vidéos de reconstitutions de batailles et de musiques d’époque (comme le célèbre hymne confédéré *Dixie*).

1995 est l'année de naissance de TalonSoft°, mais c'est aussi, hélas, l'année de la disparition de QQP°. Parmi leurs derniers logiciels, plutôt médiocres, on trouve heureusement **Perfect General II**, une très bonne suite dotée de graphismes en haute résolution et de bons scénarios. Son intelligence artificielle n'est pas optimale ; l’idéal est d’y jouer à deux. Tout comme son illustre



Robert E. Lee : Civil War General (PC)

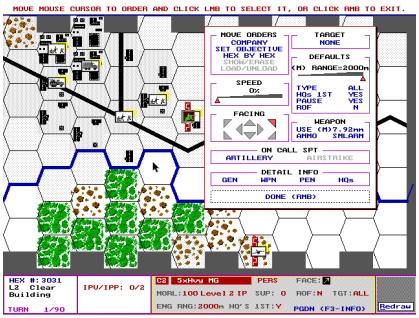


Perfect General II (PC)



Empire II (PC)

prédécesseur, **Empire II : The Art of War** (New World Computing°, 1995) a été réalisé par Mark Baldwin. Cette suite propose nettement plus d'unités et de scénarios, qu'ils soient authentiques ou fictifs, ainsi qu'un éditeur de scénarios. HPS Simulations et Incredible Simulations continuent de satisfaire les grognards purs et durs avec **Panthers in the Shadows** (1995) et **Tigers on the Prowl 2** (1996) pour le premier, et **Custer's Last Command** (1995) et **Zuluwar !** (1996) pour le second. Après avoir écrit les deux autres volumes de la série *World at War* (**Stalingrad** et **D-Day : America Invades**) pour Avalon Hill, Atomic Games s'est attelé à **Close Combat** (Microsoft, 1996). On y revit en temps réel les combats entre les soldats américains et allemands sur le sol français en 1944. Ce qui rend **Close Combat** unique, c'est la prise en compte d'un facteur souvent négligé dans les wargames : la psychologie des unités. Cela ne se limite pas au moral des troupes ; sous la pression, la fatigue ou la vision des cadavres de leurs camarades, les soldats peuvent se lancer dans une charge héroïque ou perdre le contrôle d'eux-même.



Tigers on the Prowl 2 (PC)



Heroes of Might and Magic (PC)



Heroes of Might and Magic II (PC)

Les amateurs d'*heroic-fantasy* peuvent se réjouir. Faute d'un nouveau **Warlords**, **Heroes of Might and Magic** (New World Computing°, 1995) a de quoi les enchanter. Ce jeu est une version complètement repensée de **King's Bounty**, plus précisément un mélange entre l'exploration de la carte, la conquête et la gestion des villes, indispensables pour préparer des troupes, et les combats par tours. Chaque camp a jusqu'à huit armées menées par un héros que l'on déplace sur la carte à la recherche de mines, de villes ou de troupes ennemies. Lors d'un affrontement, les deux armées sont affichées sur un seul écran. Les unités sont des créatures habituelles dans ce type d'univers, dotées de pouvoirs divers et variés. Elles gagnent de l'expérience après chaque victoire. **Heroes of Might and Magic** est magnifique, les unités sont joliment dessinées et animées. Le mode multijoueurs est passionnant ; en revanche, en solo, la durée de vie est plus réduite, bien que l'ordinateur joue très

correctement : les missions sont identiques d'une partie à l'autre, avec un objectif fixe. **Heroes of Might and Magic II** (New World Computing°, 1996) est meilleur sur presque tous les plans : des unités plus jolies, de nouvelles classes, un mode campagne bien plus abouti.

En stratégie tactique, la suite d'**UFO : Enemy Unknown**, **X-Com : Terror From the Deep** (MicroProse°, 1995), ne comble pas toutes les attentes. On a bien un nouveau milieu (les fonds sous-marins), des nouvelles missions, de nouvelles armes, mais ni le moteur ni la réalisation ne semblent avoir évolué. Le jeu est plutôt conseillé à ceux qui ont terminé **UFO** et qui en veulent davantage, car le niveau de difficulté est nettement plus élevé. En revanche, c'est le carton plein pour **Jagged Alliance** (Sir-Tech°, 1995). Le synopsis (libérer une île du joug d'un traître) rappelle celui de **Midwinter**. Il faut embaucher une équipe de mercenaires que l'on enverra en mission dans chaque secteur, avec des objectifs variables. **Jagged Alliance** a un autre point commun avec **Midwinter** : chacun des 60 mercenaires a une personnalité, une voix, et des compétences bien précises. Un mercenaire doué en bricolage pourra réparer les armes abîmées. Cela change complètement des jeux où les unités sont souvent indifférenciées. **Jagged Alliance** y gagne en durée de vie et en profondeur. Sa suite, **Jagged Alliance : Deadly Games** (Sir-Tech°, 1996), intègre les deux seules fonctionnalités qui lui manquaient : l'éditeur de scénarios et le mode multijoueurs. **Deadline** (Psygnosis°, 1995) se déroule en temps réel. Ce qu'on perd en planification stratégique, on le gagne en stress. En effet, on contrôle une unité d'intervention antiterroriste. À chaque mission, pendant que l'horloge tourne, il faut établir le dialogue avec les suspects, tenter d'obtenir des informations, faire venir le matériel approprié, sélectionner les agents qui composeront l'équipe, puis intervenir en douceur, sans faire trop de victimes. Le jeu est assez joli, mais seuls les menus, superbes d'ailleurs, sont en SVGA. Restons dans le temps réel avec **Syndicate Wars** (Bullfrog°, 1996), la suite de **Syndicate**. Le syndicat du crime Eurocorp a maintenant un rival, l'Église de l'Ère Nouvelle. Avec un tel point de départ, on devine déjà que l'on pourra jouer l'un ou l'autre camp ou s'affronter en réseau : c'est le cas. De plus, la vue est toujours en 3D isométrique, mais on peut la faire pivoter sous tous les angles pour éviter d'être surpris. Les effets lumineux sont magnifiques : l'ambiance est nocturne, les rues sont éclairées par les lampadaires, les néons et les phares. Tirez sur un lampadaire, la zone s'assombrit. Dans **Syndicate**, on pouvait « emprunter » un voiture pour aller plus vite : c'est toujours possible. Dans **Syndicate**, on pouvait tuer tout le monde : ennemis, civils, policiers. Là, on passe aux choses sérieuses : avec l'armement adéquat, on peut détruire une boutique, ou même un immeuble entier, avec explosions, fumée et vol de débris à l'écran. Aux grands maux les grands remèdes ! Bien évidemment, si vous tuez des policiers, leurs collègues arriveront en nombre.



X-Com : Terror From the Deep (PC)



Jagged Alliance (PC)



Deadline (PC)



Syndicate Wars (PC)



Command & Conquer (PC)



WarCraft II (PC)

À l'image de **Syndicate Wars**, la stratégie en temps réel enclenche la vitesse supérieure. **Command & Conquer** (Virgin Interactive°, 1995) était présenté à tort comme la suite de **Dune II**. Les parties se déroulent à peu près de la même façon, mais le scénario n'a plus rien à voir : le GDI (*Global Defense Initiative*), équivalent de l'OTAN, affronte la fraternité de Nod, une secte dirigée par un gourou du nom de Kain. À chaque camp son CD-ROM et sa campagne : Europe pour le GDI, Afrique pour le Nod. Très opposés en apparence, ils emploient les mêmes méthodes : écraser l'armée adverse par tous les moyens. Pour augmenter son budget, il faut récolter du tibérium, un cristal vert hautement toxique. Westwood° a bien tenu compte des critiques du public sur l'interface de **Dune II**. Comme **SimCity**, celle de **Command & Conquer** s'inspire des logiciels de dessin, tout spécialement la possibilité de sélectionner plusieurs unités d'un coup en dessinant un carré sur l'écran avec le curseur. La souris sert à déplacer les unités et à leur assigner une cible, la plupart des commandes moins fréquemment utilisées se font au clavier. On peut attribuer des raccourcis clavier à des groupes d'unités ou des endroits précis de la carte. Bref, le confort d'utilisation est optimal. À l'exception des armes les plus puissantes, comme la frappe nucléaire du Nod, les unités des deux camps sont relativement équilibrées. Cela va du simple soldat au tank lourd et lent mais résistant, en passant par les motos de reconnaissance, les chars lance-flammes, les hélicoptères et autres joyeusetés, ainsi que l'ingénieur qui s'approprie un bâtiment en rentrant dedans. L'intelligence artificielle a pris du galon par rapport à **Dune II**, mais elle a encore des automatismes faciles à détecter : elle se contente de lancer régulièrement des petits assauts et ne construit que sur des emplacements prédéfinis, une simple rangée de sacs de sable peut suffire à la bloquer. Le jeu n'est donc pas trop difficile à terminer quand on exploite ces failles. En réseau, **Command & Conquer** devient exceptionnel : les parties s'allongent, on a accès à des unités généralement interdites en solo comme les snipers, les accessoires défensifs comme les murs et les tourelles deviennent indispensables. Et que dire de la réalisation ? L'animation des unités est parfaite, les séquences pré-calculées ou en vidéo sont remarquables, et la bande-son de Frank Klepacki mêle musique martiale, rock et samples avec brio ; seul le *scrolling* rame un peu et saccade franchement quand des hélicoptères se déplacent. **Command & Conquer** peut être complété avec l'extension **Covert Operations** (1996) et ses quinze missions (plus cinq missions cachées) et ses dix nouvelles cartes. Quelques mois plus tard, **WarCraft II : Tides of Darkness** (Blizzard°, 1995) tente de changer la donne avec de sérieux atouts dans sa manche : graphismes SVGA somptueux, unités marines et sous-marines, mode réseau avec système d'alliances… Autre facteur non négligeable : le brouillard de guerre. Dans **Command & Conquer**, une zone découverte est constamment mise à jour, on peut d'ailleurs s'étonner que des armées aussi modernes ne connaissent rien du terrain où elles

s'aventurent ! Dans **WarCraft II**, si une zone découverte est laissée sans unité à proximité, elle se grise et n'est plus rafraîchie. Si l'ennemi installe un bâtiment à cet endroit, on n'y verra que du feu, jusqu'à ce qu'une unité revienne dans les parages. Il est donc beaucoup plus facile de se faire surprendre. Le gros défaut de **WarCraft II** est qu'il est tactiquement limité : les unités sont équivalentes chez les humains et les orcs (seuls les sorts changent), toutes les unités terrestres sont piétonnes et se déplacent à la même vitesse, il n'y a aucune unité de défense ou d'infiltration (hormis les saboteurs), ni aucun raccourci pour retrouver un groupe d'unités ou un point de la carte. La technique gagnante consiste généralement à localiser et exploiter les mines d'or, à se faire une grosse armée et l'envoyer dévaster la base ennemie en premier ; le plus rapide l'emporte souvent. **WarCraft II** a lui aussi son extension officielle, **Beyond the Dark Portal** (1996), considérée comme un modèle du genre : deux campagnes de douze missions chacune, cinquante cartes pour les parties multijoueurs, quelques nouveaux décors et héros. Westwood° ne se laisse pas distancer et sort **Command & Conquer : Red Alert** (Virgin Interactive°) fin 1996. Son scénario dystopique oppose les alliés aux forces soviétiques, devenues toutes puissantes depuis qu'un certain Adolf Hitler a été assassiné dans sa jeunesse. Le tibérium est remplacé par du minerai, l'intelligence artificielle a été un peu améliorée. Les effectifs ont été renouvelés, certaines nouvelles unités étaient prévisibles (les unités navales), d'autres nettement moins (le médecin qui soigne les soldats), mais on finit souvent par en laisser tomber la plupart pour privilégier les unités les plus puissantes, qui se trouvent hélas en grande partie dans le camp russe. Les parties à plusieurs tournent ainsi fréquemment à la bataille de tanks, des unités trop faciles à produire. Une rénovation du moteur aurait aussi été la bienvenue : seule la version Windows 95 est en haute résolution, la version DOS reste en VGA. **Red Alert** sera suivi de deux extensions plus convaincantes que **Covert Operations** : **Counterstrike** (seize missions) et **The Aftermath** (dix-huit missions, plus de nouvelles unités), toutes deux contenant également cent nouvelles cartes ainsi que des musiques inédites. Pendant ce temps, on voit apparaître les imitations, comme **War Wind** (SSI°, 1996), trop proche de **Warcraft**, ou le plus intéressant **Z** (Renegade°, 1996). Ses auteurs, les Bitmap Brothers° sont des spécialistes des jeux d'action. Eric Matthews° a été déçu par **Command & Conquer**, qu'il trouvait trop lent. **Z** y remédie sur le plan technique grâce à un *scrolling* multidirectionnel exceptionnel, et sur le plan de la jouabilité en supprimant toute la phase initiale de construction de bases. L'action commence immédiatement, il faut s'emparer d'au moins une base sur le terrain pour commencer à produire de nouvelles unités. C'est d'ailleurs le talon d'Achille du programme : la partie se déséquilibre très rapidement si un des joueurs met la main sur des usines plus vite que son adversaire. **Z** s'éloigne encore plus de la vraie stratégie que **Dune II** et **Warcraft II**, on n'est plus très loin de **Cannon Fodder**. Il a heureusement quelques qualités : les androïdes que l'on contrôle



Command & Conquer : Red Alert (PC)



Z (PC)



GeneWars (PC)

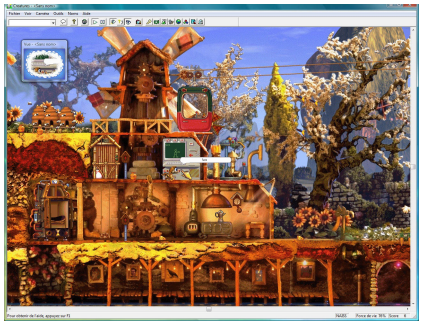
sont intelligents et prennent des initiatives au lieu d'obéir bêtement, et les séquences intermédiaires sont aussi drôles que celles de **Worms**. **GeneWars** (Bullfrog°, 1996) est bien plus original, ce qui est la moindre des choses de la part de Bullfrog°. Vous êtes chargé par des extraterrestres, les Ethériens, de remettre en état des planètes ravagées par la guerre. Les planètes sont peuplées d'animaux étranges : les mules peuvent transporter du matériel, les crabes sont des bâtisseurs, les grenouilles nagent, les oiseaux volent et les dinosaures détruisent. On trouve aussi des plantes qui peuvent servir de nourriture ou de matériau. Vous contrôlez quatre types de personnages. L'ingénieur construit et répare les bâtiments : les extracteurs de matériaux, les silos, les centres de recyclages d'animaux et de végétaux morts. Le généticien étudie et soigne les animaux, le botaniste analyse et plante les végétaux. Le berger, quant à lui, rassemble les animaux, les pousse à se reproduire, et les envoie à l'attaque. En effet, d'autres peuples ont la même tâche que vous, et ils essayeront parfois de vous mettre des bâtons dans les roues, car les Ethériens récompenseront les plus doués. D'une manière générale, le but de chaque niveau n'est pas d'éliminer tout le monde, mais bien de satisfaire les Ethériens. Déjà intéressant à la base, **GeneWars** permet en plus de croiser les espèces pour obtenir des hybrides combinant les qualités des deux parents. C'est le genre d'options que l'on ne risque pas de retrouver dans un jeu avec des tanks ou des orcs. **GeneWars** est hélas entaché par une interface pas toujours pratique, un mauvais réglage de la vitesse qui rend le programme injouable sur un PC trop puissant, et un manuel trop succinct. Quoi qu'il en soit, voilà de quoi s'occuper pour Noël 1996 en attendant la saison 1997 qui s'annonce très, très chargée…

Les Inclassables

On pensait avoir tout vu après les simulateurs de colonies de fourmis ou de loup, et pourtant : dans **Bad Mojo** (Acclaim, 1996), on incarne un cafard, ou plutôt un biologiste transformé en cafard par un médaillon magique qui n'a plus qu'à se frayer un chemin hors dans son appartement de San Francisco pour comprendre ce qui lui arrive. Les interactions sont singulièrement limitées, on ne peut rien faire d'autre qu'avancer et déplacer des objets ; ici, au moins, le bridage de l'interface est justifié. Les auteurs ont pris un malin plaisir à concevoir un périple à travers une série d'écrans tous plus écœurants les uns que les autres : des restes de repas, un rat crevé, des pièges insecticides, une araignée affamée, des canalisations…



Bad Mojo (PC)



Creatures (PC)

Les années 80 avaient eu **Little Computer People**, les années 90 ont **Creatures** (Warner Interactive, 1996), de Millennium°. La boîte du jeu contenait le CD-ROM et une disquette avec six œufs uniques au monde. Lorsque l'on charge un œuf dans le programme, il est effacé de la disquette

(heureusement, l'éditeur proposera ensuite un générateur d'œufs). La petite créature aux grands yeux qui apparaît après l'éclosion est un Norn. Elle est livrée à elle-même dans un environnement de plusieurs écrans de largeur et de hauteur, où se trouvent plusieurs objets, de la nourriture, ainsi que des créatures plus dangereuses, les Grendels. On peut apprendre des mots au Norn, l'encourager avec une caresse ou le punir avec une fessée. Les programmeurs de **Creatures** n'ont pas fait les choses à moitié, ils ont carrément – d'après leurs dires – reproduit le fonctionnement d'un réseau neuronal qui évolue en fonction des stimulus sensoriels et chimiques qu'il reçoit. Chaque Norn a sa personnalité, il peut devenir plus ou moins autonome, fraterniser avec ses congénères, et même se reproduire, ce qui donnera naissance à un Norn hybride. **Creatures** est aussi fascinant qu'il peut être frustrant. Les Norns meurent fréquemment d'une maladie, d'une intoxication ou d'autres choses, il faut constamment les avoir à l'œil. Pourtant, une fois que l'on s'est attaché à eux, difficile de les laisser tomber…



Sur le périphérique (troisième partie)

Jusqu'en 1993, les constructeurs de matériel informatique s'étaient montrés plutôt raisonnables : ils ne sortaient que des périphériques de jeu conventionnels, sans excentricité, à part quelques *joysticks* en forme de grenade, de Bart Simpson, d'Alien ou de Batman. Mais dès que le PC, une machine ouverte à toutes les formes d'extensions imaginables, est devenu l'ordinateur de jeu standard, on a commencé à voir apparaître tout un tas d'équipements incongrus, avant-gardistes ou franchement ridicules. En voici un florilège non exhaustif.



Le Cyberman (Logitech, 1993), un fruit de l'union contre-nature entre une souris et un *joystick*, est présenté par Logitech comme la première souris en trois dimensions. On peut en effet la faire glisser sur son support, mais aussi la faire pivoter sur les côtés, la soulever ou appuyer dessus ; elle est aussi équipée d'un système de retour de force. Chère et moyennement résistante, elle n'a eu aucun succès, mais quelques jeux exploitent ses capacités (**Shadowcaster**, **Descent**, **Rise of the Triad**).



Le Wizzard Pinball Controller (Thrustmaster) est composé de deux boutons à placer des deux côtés du clavier pour actionner les flips dans les jeux de flipper. De là à dire que cela renforce l'impression d'être devant un vrai flipper…



Vous êtes passionné de simulateurs de vol, vous possédez tous les *joysticks* Thrustmaster, mais cela ne suffit pas, vous voulez davantage d'immersion. Heureusement, Thrustmaster a encore pensé à vous avec le Flight Sim Cockpit (1993), un meuble avec fauteuil intégré, pour seulement 700 $. Une fois l'écran, les manettes et l'ordinateur correctement placés, vous vous croirez dans le cockpit d'un F-16. Il vous en faut un peu plus ? Pas de souci, pour 1 000 $ supplémentaires, vous pouvez avoir le fuselage à monter vous-même. Saddam Hussein n'a qu'à bien se tenir !



Entre 1993 et 1995, la réalité virtuelle est « le » concept à la mode. Tout le monde s'imagine déjà plongé dans le jeu, un casque sur la tête. Il fallait bien qu'au moins un constructeur se jette à l'eau et satisfasse les *early adopters*. Ils seront trois : Forte et son VFX1, Victormaxx avec son Cybermaxx, Virtual I-O avec les I-Glasses. Pour l'utilisateur, les premiers pas sont décourageants : la notice est souvent bâclée et l'installation pas forcément aisée. Les trois casques sont livrés avec des versions *shareware* de jeux en 3D ou pseudo-3D, mais il faut généralement utiliser une commande bien précise pour que le jeu reconnaisse le casque, commande qui est rarement indiquée dans le mode d'emploi. Une fois que l'on arrive à faire fonctionner un jeu, pas de doute, les sensations sont remarquables… l'espace de dix minutes environ. Au-delà, à cause de la conception des écrans, on risque au mieux le mal de tête, au pire la nausée quand le jeu est vraiment immersif (**Descent** est de loin le plus émétique). Enfin, ces casques coûtent entre 800 et 1 000 $ (6 000 à 8 000 F). On espérait un périphérique révolutionnaire qui allait nous donner un avant-goût du futur, on se retrouve avec des jouets hors de prix à la durée de vie très limitée. Après cette belle douche froide, la réalité virtuelle disparaîtra complètement des préoccupations du public et des constructeurs pour un bon moment.



La Virtual Guitar (Ahead Inc, 1995) est une guitare en plastique qui se branche sur le port série du PC. Pour y jouer, il suffit de pincer les six cordes de la main droite ; la main gauche est inactive. Le logiciel **Welcome to West Feedback**, offert avec la guitare, propose de jouer plusieurs morceaux en suivant le rythme indiqué sur le diagramme en bas de l'écran. La Virtual Guitar coûte 49,95 $; d'autres logiciels sont vendus séparément : **Welcome to West Feedback : The Second Set** et **Jampack**. Du même constructeur, **Quest for Fame**, lui, a été commercialisé par IBM, et la boîte ne contient pas la Virtual Guitar, mais le Virtual Pick, un gros plectre bleu que l'on branche sur le port parallèle. On peut l'utiliser sur une guitare normale, une simple raquette de tennis, ou sur la Virtual Guitar ; lui aussi envoie un signal à l'ordinateur chaque fois que l'on frappe une corde. **Quest for Fame** est un jeu musical centré sur les chansons d'Aerosmith, qu'il faut jouer en rythme avec le Virtual Pick ; les premiers niveaux se déroulent dans un garage, puis dans un bar, et de fil en aiguille, on rencontre par hasard le groupe (digitalisé, comme la plupart des personnages), qui nous propose de jouer avec eux sur scène. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les produits d'Ahead Inc n'ont pas suscité l'enthousiasme. Les magazines l'ont pour la plupart boudé ; en France, à ma connaissance, seul *Hard*

Rock Magazine a consacré un article à **Quest for Fame**. Le concept de guitare-périphérique semble n'intéresser personne, pour l'instant en tout cas.

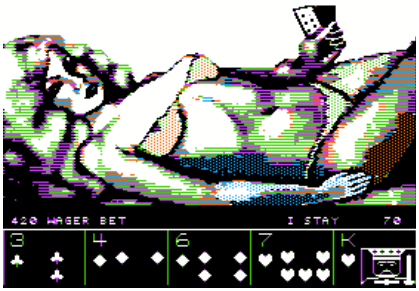
Thrustmaster ne bichonne pas que les obsédés des simulateurs de vol, ils ont aussi pensé aux golfeurs. Pro Play Golf (1996) est un kit constitué d'un socle équipé de capteurs et d'un tee, de balles en mousse, et d'un autocollant à coller à la base de votre club favori. Il n'y a plus qu'à lancer la version spéciale de **Links 386 Pro** offerte avec l'appareil, et à frapper la balle avec le club au lieu de manipuler la souris. Le logiciel reproduit chaque swing à l'écran et en offre une analyse précise pour aider à se perfectionner. Pour utiliser Pro Play Golf, il faut débourser près de 800 $, l'installer dans une grande pièce, et penser à éloigner les objets fragiles. Un accident est si vite arrivé…



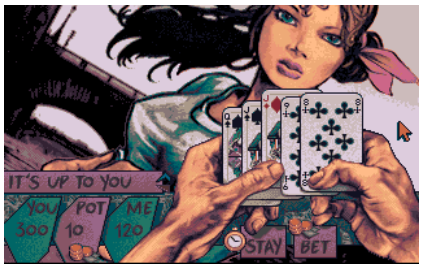


XXX.EXE

Genre sulfureux s'il en est, le jeu érotique mérite sa petite section, bien qu'il n'y ait pas grand-chose d'élogieux à en dire : la qualité s'y faisait aussi rare que la sensualité. Au cours des années 80, le jeu érotique sur micros occidentaux s'est pratiquement résumé à un mot composé : strip-poker. Les programmes de ce type se caractérisent pour la plupart par des images digitalisées grossières (dans le sens qualitatif du terme) et un faible niveau de difficulté. De plus, sans partenaires physiques a affronter, ni stress à l'idée de se retrouver dans son plus simple appareil, le strip-poker perd tout son sel (même en se déshabillant devant son écran !). Le plus ancien spécimen du genre est certainement **Strip Poker**, un logiciel publié en 1982 par la compagnie américaine Artworx qui fera ensuite des jeux de réflexion érotiques le fer de lance de sa production. Le seul éditeur qui a tenté de renouveler le genre est Ere Informatique°, à deux reprises. La première fois, c'était avec **Tensions** (1986) sur CPC. Le déshabillage n'y concerne qu'une strip-teaseuse qui se dévêtit en ombre chinoise lorsqu'on a remporté un certain montant d'argent. Les adversaires sont des gangsters, et l'expression sur leur visage peut donner un indice sur leur tactique ou la force de leur main. Puis ce fut **Teenage Queen** (1988), sur micros 16 bits. Les superbes graphismes de Jocelyn Valais, dans un style proche de Milo Manara, sont complètement dénués de vulgarité. On ne joue pas à **Teenage Queen** pour se rincer l'œil, mais simplement pour avoir le plaisir de contempler les différentes planches graphiques. Si on ajoute que la jeune fille à l'écran joue bien et que l'image finale vaut le coup d'œil…



Strip Poker (Apple II)



Teenage Queen (Amiga)



Emmanuelle (Amiga)

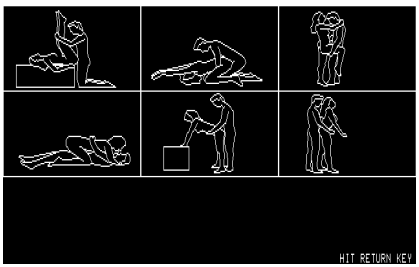
L'ancêtre des jeux d'aventure érotiques est **Softporn** (On-Line Systems°, 1981), une aventure entièrement textuelle dans laquelle le narrateur doit rencontrer des femmes et tenter de les séduire. Grâce à son thème alors inédit et à sa jaquette aguicheuse (pour l'anecdote, la femme de droite dans la piscine n'est autre que Roberta Williams°), **Softporn** a fait un carton sur Apple II et a posé les bases de ce que sera **Leisure Suit Larry**. En France, Tomahawk° se lance sur ce créneau à

l'initiative de Muriel Tramis° ; **Emmanuelle** (1988) est un jeu d'aventure léger et exotique avec quelques scènes de combat, **Geisha** (1990) mélange aventure et mini-jeux de strip-« quelque chose » (strip-bataille, strip-ciseaux-papier-caillou, strip-taquin). Ni l'un ni l'autre ne sont très folichons, **Fascination** (1991) sera bien plus intéressant.



Ces jeux relèvent simplement de l'érotisme ; pour la pornographie pure et dure, le logiciel le plus marquant des années 80 fut sans nul doute **MacPlaymate**, un « jeu » sur Mac réalisé par l'auteur de *comics* Mike Saenz qui montrait une jeune femme lascive à l'écran ; le principe consistait, pour reprendre des termes utilisés par le magazine *Joystick*, à « introduire divers objets dans diverses cavités ». Lors de sa présentation à la convention Apple de Boston en 1987, **MacPlaymate** a causé de tels remous qu'il a provoqué l'intervention de la brigade des mœurs locale qui a ordonné à l'auteur de dissimuler ses écrans et de vendre son logiciel sous pli discret. **MacPlaymate** a ainsi profité d'un bouche à oreille considérable au sein de la communauté des utilisateurs de Macintosh. Curieusement, à la même époque, les ventes de Mac ont presque doublé ; je ne me hasarderai pas à y voir un lien de cause à effet !

Pour étudier un échantillon plus significatif de jeux érotiques, il faut prendre l'avion pour le Japon ; là-bas, sur les micros locaux (PC-88, PC-98, FM Towns), ces jeux forment une catégorie à part entière, les *eroge*. Tout a commencé par **Night Life** (KOEI°, 1982), un simulateur de relations sexuelles. Depuis, tous les genres ont servi de prétexte à l'affichage d'images *hentai* : jeux de drague (**Dōkyūsei**, publié par Elf Corporation), action (**Marble Cooking**), réflexion (**Trix**), cartes (**Ace of Spades**), jeux de rôle (la saga **Dragon Knight**, elle aussi d'Elf Corporation), ainsi que des programmes qui s'avèrent être des diaporamas vaguement interactifs avec quelques commandes à sélectionner de temps en temps (**Fatal Relations**, **Paradise Heights**). Les scènes érotiques sont intégrées plus ou moins harmonieusement au programme, et dans certains cas c'est vraiment le grand écart. Sans ses interludes pornos, un jeu comme **Marble Cooking** aurait pu tout à fait sortir sur Super NES ou sur PC-Engine ! Il faut attendre 1992 pour qu'un éditeur occidental (Megatech) se décide à traduire et distribuer un de ces logiciels, **Cobra Mission**. Ce jeu de rôle suit les grandes lignes des **Final Fantasy** : exploration en vue aérienne, mini-quêtes, achat d'équipement de plus en plus efficace, et surtout beaucoup de combats intempestifs. L'aspect érotique du programme réside dans les images cachées dans des éléments du décor que l'on peut collectionner, ainsi que dans les



Night Life (PC-88)



Fatal Relations (PC)



Cobra Mission (PC)

scènes intimes avec quelques personnages féminins, nettement plus explicites. Les graphismes extrêmement simplistes de la partie principale du jeu et les combats ultra-répétitifs finissent néanmoins par lasser ; dans le même genre, **Superhero League of Hoboken** est bien plus amusant. Megatech distribuera ensuite deux autres jeux, **Metal & Lace**, un fort mauvais jeu de combat, et **Knight of Xentar** (alias **Dragon Knight III**).

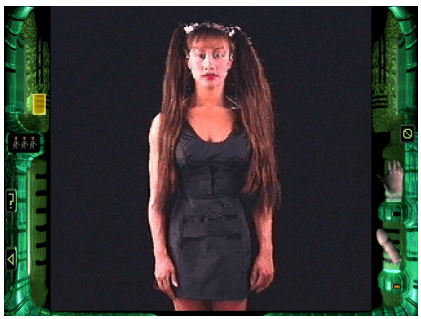
Cobra Mission n'a pas laissé indifférents les journalistes européens, qui en ont profité pour consacrer des dossiers aux jeux érotiques. *Hebdogiciel* et *Tilt* les avaient toutefois devancés dans les années 80, mais il n'y avait alors pas grand-chose à montrer. Cette fois, le moment est bien choisi : grâce au CD-ROM et à sa capacité à stocker photos et vidéos, le marché occidental du logiciel érotique décolle vraiment. Grâce au succès de **MacPlaymate**, Mike Saenz a fondé la compagnie Reactor, qui a publié **Spaceship Warlock**, un jeu d'aventure de science-fiction très impressionnant, puis **Virtual Valerie** (1993), une version améliorée et en couleurs de **MacPlaymate** mais toujours aussi peu intéressante, et enfin une Valérie entièrement en 3D dans **Virtual Valerie 2**. Au final, beaucoup de travail pour pas grand-chose. Philips cherche à ratisser large pour vendre son CD-I : aux côtés des logiciels ludiques, culturels et éducatifs, on trouve **Joy of Sex**, et surtout **Voyeur** (1993), qui est sorti plus tard sur PC et Mac. Proche de **Night Trap** (qui a été publié à peu près en même temps), ce jeu consiste à espionner la demeure d'un homme d'affaires candidat aux élections présidentielles afin de trouver des éléments à charge contre lui. Il suffit pour cela d'espionner plusieurs fenêtres, alors qu'il se passe parfois deux choses en même temps dans deux pièces différentes. Au programme : sexe, adultère, et un meurtre que l'on peut tenter d'empêcher. Sur PC, **Man Enough** (Tsunami, 1994) est un jeu de drague avec six jeunes femmes en vidéo. Il faut étudier leur profil personnel et psychologique, puis les séduire en leur racontant ce qu'elles ont envie d'entendre. Les répliques sont presque aussi ringardes que celles de Larry Laffer, mais aussi beaucoup moins drôles. Toujours à la pointe des logiciels de gestion d'entreprise, les Allemands ont eu droit à **Biing ! : Sex, Intrigen und Skalpelle** (Magic Bytes, 1995), un jeu d'administration d'une clinique avec des infirmières aux courbes exagérément voluptueuses. Pas de photos ici, ni même de pornographie, mais de forts jolis graphismes dessinés. Également originaire d'Allemagne, **Wet : The Sexy Empire** (CDV, 1997) est un autre jeu de gestion humoristique, cette fois d'un studio de tournage de films érotiques, avec des graphismes plus proches d'un cartoon. L'héroïne blonde du jeu, Lula, reviendra ensuite dans d'autres logiciels comme **Lula : Virtual Babe** (CDV, 1998), un pseudo-tamagotchi sous Windows.



Virtual Valerie 2 (PC)



Biing (PC)



Space Sirens 2 (PC)

Le plus gros de la production porno est fourni par des éditeurs spécialisés ; certains sont de taille

moyenne, comme New Machine Publishing (**Seymore Butts Interactive**, **Dream Machine**), Pixis (**Space Sirens**, **Space Sirens 2**, **Virtual Vixens**) ou, en Allemagne, VTO (**Poker Nights**), d'autres sont des géants du secteur (Private, Vivid, Penthouse) qui voient là une bonne occasion d'exploiter davantage leur catalogue de photos et de vidéos. Comme les grandes entreprises de médias, ils vantent les mérites « multimédia », « virtuels » et « interactifs » de leurs produits et utilisent les techniques a la mode : Director, *full motion video*, et même des séquences pré-calculées et décors en 3D pour les « jeux » Pixis. En revanche, pour la partie interactive en elle-même, les développeurs ne se cassent pas trop la tête : un poker par-ci, un ciseaux-papier-caillou par-là (**Scissors'n Stones** de Pixis), des pseudo-simulateurs de relations sexuelles qui consistent à cliquer avec les icônes « main » et « organe génital » sur des parties du corps féminin dans un ordre précis, des questionnaires sur les fantasmes et des dialogues au ras des pâquerettes. En cours de partie, l'utilisateur qui endure ces âneries est récompensé par des vidéos. De toute façon, l'utilisateur en question n'achète probablement pas de tels logiciels pour se creuser la cervelle. Bien que ces CD-ROM soient rarement abordés dans la presse micro-ludique, leurs éditeurs achètent des espaces publicitaires dans les magazines en question, le plus souvent parmi les 30 dernières pages, les moins chères et les moins intéressantes du point de vue rédactionnel. Cette pratique atteint son apogée au milieu des années 90, au point que les dernières dizaines de pages de certains magazines français semblent parfois tirées d'un catalogue de sex-shop ! Cela a valu de gros ennuis judiciaires à quelques magazines allemands (*Power Play*, *PC Joker*), pourtant plus frileux.



1997-1998

Pourquoi mettre fin à cette rétrospective aux alentours de 1997 et pas plus tôt ou plus tard ? Trois raisons à cela :

— C'est cette année que sortent les derniers jeux commerciaux sous MS-DOS, à quelques très rares exceptions près. Windows 95 devient le système d'exploitation de référence pour les jeux sur PC. Des PC sous Windows, des Mac : aujourd'hui encore, la production micro-ludique est (hélas) majoritairement basée sur ces deux systèmes.

— L'arrivée des cartes 3D et des consoles 3D bouleverse le paysage micro-ludique bien plus radicalement que l'arrivée des ordinateurs 16 bits. Tous les studios de développement se sentent obligés de passer à la 3D, à tort ou à raison. La part de jeux en 2D s'effondre, sauf dans certains genres bien particuliers (réflexion, wargames) ou chez les développeurs indépendants (*sharewares*, jeux pour le web).

— D'un point de vue créatif, l'ère d'inventivité et d'expérimentation qui a duré vingt ans touche à sa fin, quelques jeux en 3D sortis en 1997 et 1998 vont servir de modèle à d'innombrables copies pour les quinze années à venir.

Pour certains, l'âge d'or du jeu sur micros s'est arrêté aux alentours de 1988, avec la fin de l'amateurisme et du système D qui régnaient alors en maître sur les ordinateurs 8 bits. Pour d'autres, ce fut en 1994, avec la fin de Commodore et la suprématie du PC. En ce qui me concerne, l'ère la plus passionnante et attachante de l'histoire micro-ludique s'achève quelque part entre 1996 et 1997. Je me contenterai donc de décortiquer l'année 1997 et d'extrapoler les tendances principales avec quelques jeux majeurs de 1998.

Que dire de 1997 si ce n'est que c'est la suite logique de 1996 ? Intel lance son Pentium MMX, qui n'est pas la révolution annoncée. Les Pentium II sont nettement plus puissants et le choix d'une carte 3D est bien plus important pour optimiser le calcul des graphismes en 3D. Les premiers lecteurs de DVD arrivent dans les magasins, le support CD-ROM reste cependant le standard dans l'immédiat. Les joueurs n'ont plus guère d'autre choix que d'affronter les joies de Windows 95, parmi lesquelles : l'installation d'une multitude de drivers pour faire tourner les jeux, entre ceux qui nécessitent Direct3D, ceux qui préfèrent OpenGL, et ceux qui ont leurs propres drivers, les jeux qui contiennent une version obsolète de DirectX et l'installent parfois de force sans vérifier si une version plus récente est déjà présente, les désinstallations incomplètes qui laissent des bouts de programme à droite et à gauche, et surtout les patchs à répétition. Maintenant que les accès Internet facilitent la diffusion de ces correctifs, la sortie de jeux inachevés ou mal testés est devenue une

pratique courante, à tel point que cela irait plus vite de faire la liste des jeux qui fonctionnent parfaitement à leur sortie, avec toutes les options sur tous les matériels. Que ce soit pour corriger des bugs, pour ajouter un mode multijoueurs pas encore terminé ou pour assurer la compatibilité avec telle carte 3D ou telle carte réseau, la pêche au patch est dorénavant un passage obligé après l'achat d'un jeu. On remarque aussi le retour des protections anti-copies en 1998 à cause du succès des graveurs de CD-ROM, devenus accessibles au grand public. Si l'on en croit le courrier des lecteurs des magazines, plus d'un joueur a jeté l'éponge à cette époque en raison de l'obligation de changer régulièrement de machine.

L'actualité des compagnies de jeux vidéo ressemble maintenant davantage aux pages boursières des *Échos* qu'aux péripéties des petites sociétés de pionniers des années 80. Les grandes opérations de concentration se poursuivent : Eidos et GT Interactive sont devenus énormes, Hasbro absorbe Avalon Hill et MicroProse°, Electronic Arts° achète Maxis° et Westwood Studios°, The Learning Company se paye Brøderbund°. Dans cette course à l'échalote, les Français ne se laissent pas distancer : Havas s'empare de CUC, et donc de Sierra° et Blizzard°, Titus° prend des parts dans Digital Integration° et Interplay°, Infogrames° investit dans Gremlin Interactive° et Accolade° ; Cryo° et Kalisto° s'apprêtent à entrer en bourse. Tout ce petit monde est prêt pour la bulle Internet qui fera les ravages que l'on sait. Quant aux méga-fusions et aux changements de noms, ils atteindront leur summum d'absurdité en 2003 quand Infogrames° décidera d'usurper le nom d'Atari.

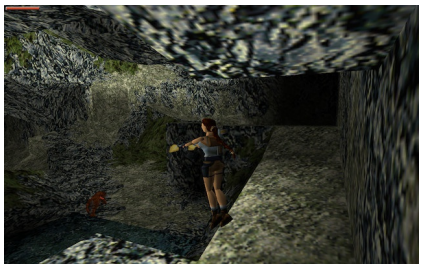
Action

L'homme armé allongé dans une baignoire remplie de sang qui illustre la publicité américaine de **Blood** est l'allégorie parfaite de ce à quoi ressemble maintenant une bonne partie du jeu d'action sur PC : un bain de sang. Les magazines de jeux anglo-saxons dégagent des relents de viande faisandée, les publicités vomissent cadavres, lambeaux de chair, et doigts d'honneur à longueur de pages ; cela se calmera tout de même à partir de 1998. En phase avec cette débauche de stupidité, trois programmes sortis à l'automne 1997 font scandale. Dans **Postal** (Ripcord Games), il n'y a pas d'autre but que de tuer un maximum de civils dans une petite ville avant d'être abattu par les forces de l'ordre. Il fallait s'y attendre : le jeu a été interdit dans plusieurs pays. Pour les programmeurs, c'est le rêve : une énorme publicité gratuite, doublée d'une occasion de se faire passer pour des rebelles et des martyrs du politiquement correct. Cela permet aussi de dissimuler la pauvreté navrante du jeu, qui n'arrive pas à la cheville d'un **Crusader**, ou même d'un bon vieux **The Chaos Engine**. **Carmageddon** (SCI) est une course automobile en 3D qui laisse une totale liberté de déplacement dans les circuits pour trouver des bonus cachés. Comme dans **Destruction Derby**, on peut gagner des points en percutant les concurrents, et surtout en écrasant les nombreux piétons et animaux dispersés dans le paysage, en faisant rebondir leurs cadavres et en étalant leur sang. Plus intéressant, **Grand Theft Auto** (BMG Interactive) propose de nombreuses missions à accomplir pour le compte de la pègre. Le fauchage de piétons et l'assassinat de policiers augmentent le score, mais aussi les chances d'être arrêté. Cela ne vole pas haut, mais les adolescents et post-adolescents adorent. Les joueurs plus âgés ou moins portés sur la violence, eux, ont de quoi être écœurés.

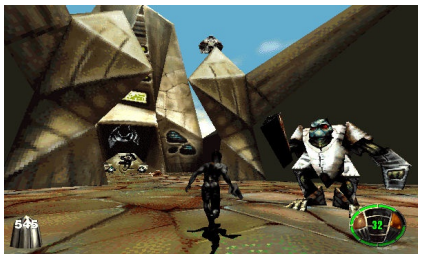
L'autre phénomène de grande envergure est **Tomb Raider**. Là, on ne frôle plus le ridicule, on



Postal (PC)



Tomb Raider II (PC)



MDK (PC)

nage dedans à grandes brassées : les journaux et magazines généralistes font leur une sur Lara Croft et la font poser dans des défilés de mode, Eidos profite de chaque salon ou remise de prix pour envoyer des animatrices (le terme « potiches » serait plus approprié) déguisées en Lara, les figurines à son effigie se vendent comme des petits pains (**Tomb Raider** et **Duke Nukem 3D** annoncent l'arrivée du merchandising de masse, qui avait jusqu'ici épargné le milieu micro-ludique). Certains journalistes mal informés décrivent Lara Croft comme la « première héroïne de jeux vidéo », ce qui reviendrait à affirmer que *Titanic* de James Cameron est le premier film qui se passe à bord d'un bateau. Quand *VSD* consacre un numéro spécial aux jeux vidéo fin 1997 avec en couverture Vanessa Demouy déguisée en Lara Croft, on sait que le point de non-retour a été franchi. Core Design° n'a plus qu'à battre le fer tant qu'il est chaud en développant **Tomb Raider II** (1997), puis **Tomb Raider III** (1998), alors que les deux principaux auteurs de **Tomb Raider**, Paul Douglas et Toby Gard, ont quitté la société. Ces deux suites sont basées sur le même moteur que le premier épisode, avec donc les mêmes bugs de caméras mal placées et de personnages qui traversent les murs, le tout appuyé par des publicités de plus en plus racoleuses. Bien sûr, même lorsqu'elle traverse les montagnes tibétaines, Lara Croft est toujours vêtue d'un simple short. **MDK** (Shiny Entertainment, 1997) n'a pas besoin de ce genre d'artifices pour convaincre, une action non-stop et de beaux décors suffisent largement. Dans la même famille, on remarque aussi **Nightmare Creatures** (Activision°, 1997), de Kalisto°, ainsi que la bonne adaptation de **Resident Evil** (Virgin Interactive°, 1997) de Capcom, le descendant orienté action pure d'**Alone in the Dark**, malgré ses doublages risibles et sa maniabilité pas tout à fait au point. Outre Capcom, c'est Sega qui se charge du gros des conversions de jeux pour consoles sur PC, avec les deux **Virtua Cop**, **Virtua Fighter 2** et **Sega Rally** en 1997.



Resident Evil (PC)



The Reap (PC)



Worms 2 (PC)

Il ne reste plus beaucoup de jeux d'action en 2D ou en fausse 3D. **The Reap** (Take 2, 1997) est un impressionnant *shoot'em up* en 3D isométrique usant de tous les effets de luminosité et de transparence à sa disposition. **Worms 2** (MicroProse°, 1997) profite bien de la haute résolution, les vers semblent maintenant tirés d'un dessin animé, mais cela a un prix : la gestion approximative des décors. Les vers sont moins mobiles qu'avant et un pixel de décor mal nettoyé suffit pour qu'ils soient bloqués. Heureusement, le principe du jeu n'a pas pris une ride. Le flipper se résume désormais à peu de choses près à deux séries : **3-D Ultra Pinball**, avec **The Lost Continent** (1997) et **NASCAR Pinball** (1998), et **Pro-Pinball**, avec **Timeshock !** (1997) et **Big Race USA** (1998). On peut y ajouter **Balls of Steel** (GT Interactive, 1997) et ses cinq tables à l'ancienne, dont l'une est consacrée à **Duke Nukem 3D**.



Balls of Steel (PC)


Tintin et le temple du soleil (PC)


Pandemonium ! (PC)

Pour la deuxième fois depuis les années 80, Infogrames° s'est pris de passion pour la BD franco-belge et décline une série de jeux de plates-formes assez similaires : **Astérix & Obélix** (1996), **Spirou** (1996), **les Schtroumpfs** (1996), **Lucky Luke** (1997) et deux Tintin. La difficulté est variable, tout comme certains niveaux spéciaux, mais il y a beaucoup de redite. Cela dit, si l'on aime le genre… Ces jeux viennent des consoles, tout comme **Pandemonium !** (Crystal Dynamics, 1997), un bon jeu de plates-formes en 3D des auteurs de **The Horde**, ainsi qu'**Oddworld : Abe's Odyssee** (GT Interactive, 1997) et **Oddworld : Abe's Exodus** (GT Interactive, 1998), qu'il est difficile de ne pas comparer avec les **Earthworm Jim**, tant leurs deux univers sont aussi fous l'un que l'autre. Non content de pouvoir marcher à tâtons pour ne pas être entendu par les gardes, l'extraterrestre Abe sait aussi communiquer grâce au système *GameSpeak*. Il peut prononcer quelques phrases simples, siffler et, hum, flatuler. Ces facultés servent à de nombreuses reprises dans le jeu pour attirer l'attention de certains personnages ou reproduire une séquence de sons. **Norse by Norse West : The Return of the Lost Vikings** (Interplay°, 1997) est sympathique, mais on peut regretter que les développeurs aient voulu singer le graphisme de **Donkey Kong Country**. Reste-t-il encore des jeux de plates-formes qui ne sont pas issus des consoles ? Oui, un : **Jazz Jackrabbit 2** (Gathering of Developers, 1998), le retour du lapin vert accompagné de son frère, en haute résolution avec un mode multijoueurs. Par la suite, les jeux de plates-formes entreront à leur tour dans l'ère de la 3D en s'inspirant soit de **Tomb Raider**, soit de **Super Mario 64**, comme on peut le voir dans **Pandemonium 2** (Crystal Dynamics, 1997), **Gex 3D** (Crystal Dynamics, 1998), **Glover** (Hasbro Interactive, 1998) ou **Croc** (Warner Interactive, 1998). Le dernier grand jeu de plates-formes en 2D du siècle n'est autre que **Heart of Darkness** (Ocean°), d'Éric Chahi° et Frédéric Savoir, qui avait créé l'événement à l'ECTS de Londres en… 1995 ! De retard en retard, il rejoint finalement les rayons des magasins en 1998, et ô miracle, il n'est pas démodé, bien que des

jeux comme les **Oddworld** aient un peu diminué son aura. Mieux vaut tard que jamais !



Oddworld : Abe's Odyssee (PC)



Norse by Norse West (PC)



Heart of Darkness (PC)

Shoot'em up 3D

Au cours de ces deux années, on va assister à la sortie de tout un tas de clones moyens de **Quake** et **Duke Nukem 3D**, qui utilisent d'ailleurs souvent le moteur de ces deux jeux pour économiser du temps de développement et arriver sur le marché plus vite. Inutile de les énumérer, allons à l'essentiel. Fort du carton de **Duke Nukem 3D** et son humour macho, 3D Realms° espère rencontrer le même succès avec **Shadow Warrior** (GT Interactive, 1997), un jeu qui concentre absolument tous les stéréotypes sur les asiatiques et le kung-fu, du héros à la petite voix aiguë aux *fortune cookies* en passant par le restaurant qui cuisine toutes sortes d'animaux. Plus gore que **Duke Nukem 3D**, **Shadow Warrior** propose des armes comme le sabre, les shurikens, les grenades adhérentes ou la tête d'un des ennemis qui lance des boules de feu. On peut même prendre le contrôle de petites unités mobiles (mini-tank, massif de sous-marin) pour mitrailler à tout-va. Sorti à un moment où de nouveaux jeux 3D impressionnants étaient annoncés chaque mois, **Shadow Warrior** n'a pas rencontré le succès espéré. Deux autres logiciels renommés ont été créés avec le Build Engine. Le premier, **Blood** (GT Interactive, 1997), emprunte son univers à l'occultisme et aux films de morts-vivants. Une fois de plus, le Build Engine fait des merveilles pour réaliser des niveaux thématiques (cimetière, gare), et les armes sont parfois originales : aux côtés des pistolets et mitraillettes, on trouve une fourche, des bâtons de dynamite à la longueur de mèche réglable, un lance-flammes de fortune bricolé avec une bombe aérosol et un briquet, et une poupée vaudoue. **Redneck Rampage** (Interplay°, 1997), lui, est aussi délibérément crétin que **Duke Nukem 3D** :



Shadow Warrior (PC)



Blood (PC)



Redneck Rampage (PC)

deux frangins du fin fond de l'Arkansas partent secourir leur cochon préféré, enlevé par des extraterrestres qui ont transformé la population locale en zombies ! On se promènera dans plusieurs trous perdus, avec leurs bars miteux et leurs salles de bowling, qu'il faudra nettoyer à la carabine à plombs. **Redneck Rampage** est le moins réussi de ces trois jeux.

John Carmack° n'a pas chômé après le licenciement de John Romero° : un peu plus d'un an après **Quake**, **Quake II** sort fin 1997. Cette fois, ce n'est pas une resucée avec des niveaux inédits, comme l'était **Doom II**, mais bien un jeu entièrement neuf avec un nouveau moteur qui exploite les cartes 3D. La pixellisation atroce de **Quake** n'est plus qu'un mauvais souvenir, les textures sont bien plus lisses, et grâce à la gestion dynamique de la lumière, les projectiles éclairent le décor sur leur passage. id° Software a aussi fait l'effort d'écrire un scénario et des objectifs de mission pour le mode solo, mais il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Entre-temps, le moteur de **Quake** a été acheté par plusieurs sociétés. On le retrouve dans **Hexen II** (id Software°, 1997), de Raven Software°, qui reprend les principales caractéristiques d'**Hexen** : classes de personnages (quatre au lieu de trois), découpage en mini-niveaux non linéaires (dans quatre zones radicalement différentes), et un soupçon de jeu de rôle en plus. Le découpage a son inconvénient, il n'est pas facile de savoir ce que l'on doit faire et où on doit aller pour avancer.



Quake II (PC)



Realms of the Haunting (PC)



Outlaws (PC)

Chez les autres éditeurs, **Realms of the Haunting** (Gremlin Interactive°, 1997) tente de concilier scènes intermédiaires en vidéo, jeu d'aventure en 3D (comme **Under a Killing Moon**) et séquences de tir à la **Doom**. C'est une réussite inattendue : l'action n'empiète pas sur l'aventure (et réciproquement), les vidéos servent bien l'histoire, et le moteur 3D, déjà utilisé dans **Normality**, fait bien son travail. Bien qu'il soit un des meilleurs jeux d'horreur de cette période (sans verser dans le gore à outrance), **Realms of the Haunting** est hélas passé un peu inaperçu, et son métissage entre **Doom** et **Normality** n'a pas fait école. Avec **Outlaws** (1997), LucasArts° essaye de reproduire la formule de **Dark Forces** dans un western. La musique est une copie conforme des meilleures bandes originales d'Ennio Morricone, et il y a de bonnes idées comme le zoom dans le viseur de la carabine et le rechargement manuel. Cependant, le graphisme typé cartoon n'est pas bien fameux, et les niveaux manquent d'interactions et d'originalité. LucasArts° corrige le tir quelques mois plus tard avec **Jedi Knight** (1997), la suite de **Dark Forces**. Le nouveau moteur 100 % 3D donne de bons résultats, malgré l'aspect polygonal encore un peu trop visible des personnages. **Jedi Knight** contient de nombreuses améliorations : l'alignement du héros qui penche vers la « force » ou le « côté obscur » selon les actions accomplies et le comportement adopté face aux civils, et surtout l'élément qui manquait tant à **Dark Forces**, le sabre-laser. Il n'est pas très bien réalisé, mais c'est

l'intention qui compte. Malgré certains défauts comme l'intelligence discutable des ennemis et le scénario trop conventionnel, **Jedi Knight** est un gros morceau pour les fans de *Star Wars*.



Jedi Knight (PC)



Unreal (PC)



Half-Life (PC)

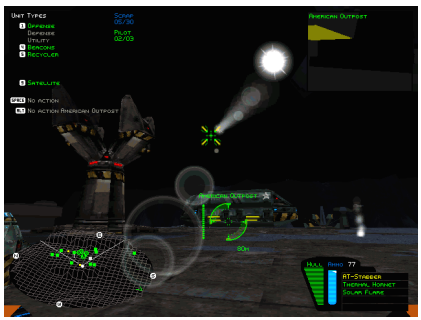
Le genre fait un grand pas en avant avec **Unreal** (Epic Games°, 1998), et un pas de géant avec **Half-Life** (Sierra°, 1998) qui ont comme qualités communes un scénario plus fouillé, un moteur 3D très performant, et des armes et décors très variés. **Half-Life** pousse le genre dans ses derniers retranchements : un point de vue 100 % subjectif de la première à la dernière seconde de la partie, sans scènes intermédiaires ni interruptions, des interactions avec tous les éléments du décor et les personnages (qui réagissent logiquement à vos comportements), une intelligence artificielle extraordinaire pour les extraterrestres et les *marines* qui agissent comme des professionnels, une alternance soigneusement dosée de scènes fortes et de passages plus calmes pour reprendre son souffle. Tous les (trop) nombreux jeux du genre qui sortiront à l'avenir ressembleront à **Half-Life** et **Unreal**, même quinze ans plus tard, en dépit de la résolution graphique supérieure et des effets lumineux toujours plus tape-à-l'œil. La palme de l'originalité revient à **Thief : Dark Project** (Eidos, 1998), de Looking Glass°, le premier du genre qui encourage à rester discret plutôt qu'à combattre, comme **F-19 Stealth Fighter** l'avait fait pour les simulateurs de vol. En effet, le héros, un voleur expert en tir à l'arc, ne survivra pas aux assauts en corps-à-corps. Pour subtiliser des objets précieux, il doit donc se faufiler dans les zones sombres, éviter de marcher sur les sols grinçants, tirer à distance et penser à cacher les corps et nettoyer les tâches de sang pour ne pas alerter les gardes.



Extreme Assault (PC)



G-Police (PC)



Battlezone (PC)

Il existe également des *shoot'em up* en 3D motorisés, au sol ou dans les airs. En hélicoptère. **Extreme Assault** (Blue Byte°, 1997) et **G-Police** (Psygnosis°, 1997) offrent des expériences de destruction massive très satisfaisantes. Aux commandes d'un tank, **Uprising : Join or Die** (3DO,

1997) a été exagérément vendu comme un jeu de stratégie en temps réel. On peut construire quelques bâtiments (comme dans **Carrier Command**), convoquer des renforts en pleine partie pour recevoir un coup de main et prendre le contrôle des tourelles de la citadelle à défendre, mais cela ne va pas plus loin. Ces idées sont considérablement approfondies dans **Battlezone** (Activision°, 1998) qui n'a plus beaucoup de rapport avec l'ancêtre des salles d'arcades qui partage son nom. Là, il faut tout faire : donner des ordres aux troupes (à l'aide d'un système de consignes numérotées), ramasser les carcasses des véhicules détruits et des morceaux de ferraille pour construire d'autres unités, tout en pilotant l'engin de votre choix pour participer aux combats. Un point important dans **Battlezone** est le facteur humain : les pilotes sont limités en nombre, alors que les véhicules endommagés se recyclent. Sauver les pilotes éjectés est primordial pour ne pas être à court de renforts. Plus subtil encore, si vous mourez, en tant que commandant en chef, la partie est terminée pour vous. Or, en cours de partie, il est impossible de savoir si un engin est piloté par un simple soldat ou un commandant adverse. Si vous êtes éjecté, vous devenez très vulnérable, mais vous disposez d'un fusil à lunette capable de transpercer le métal et de tuer un pilote dans son cockpit d'un tir bien placé. Je vous laisse imaginer les rebondissements et retournements de situation qui peuvent arriver à tout moment. Enfin, à bord d'un vaisseau spatial, **Forsaken** (Acclaim, 1998) rappelle fortement **Descent**, avec un niveau de difficulté en forte hausse ; les graphismes utilisent à fond les effets autorisés par les cartes 3D.

Aventure

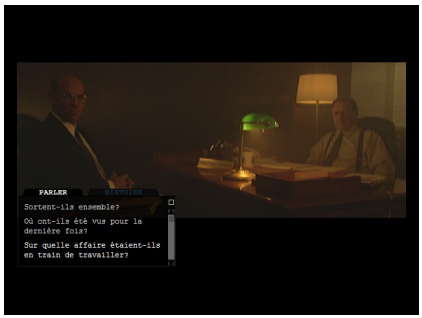
On les croyait insubmersibles depuis la sortie du premier **Zork**, et pourtant il faut se rendre à l'évidence : c'est au tour des jeux d'aventure de commencer à sombrer. Les conjectures pour expliquer ce phénomène ne manquent pas : essoufflement du genre, production excessive de « films interactifs », de clones des jeux LucasArts° et de **Myst**, budgets de plus en plus élevés avec tous les risques financiers que cela comporte (voir par exemple la fin de Sanctuary Woods après l'échec de **The Riddle of Master Lu**). Sans oublier que ce genre ne respecte pas les deux tendances de fond qui orientent désormais une part considérable de la production vidéo-ludique : ils sont rarement en 3D et n'ont jamais été pensés pour être joués à plusieurs.

La première victime de cette baisse de régime est la vidéo. La surabondance de programmes prétentieux ou opportunistes estampillés « film interactif » a complètement dégoûté le public de ce type de narration. Les éditeurs ont également pris conscience que le tournage de ces séquences coûte cher, alors que des scènes en 3D font de mieux en mieux l'affaire. Westwood° le prouve avec **Blade Runner** (Virgin Interactive°, 1997), une belle adaptation très fidèle à l'atmosphère du film, bien que la trame soit sensiblement différente. La modélisation des visages en 3D leur donne un aspect froid et artificiel, sans que cela nuise à leur « interprétation ». Malgré les multiples fins offertes, le jeu est tout de même un peu trop court. Trois jeux importants contiennent encore de la vidéo. **Tex Murphy : Overseer** (Access Software°, 1997) est, avec la version spéciale de **Wing Commander IV**, le premier jeu sorti sur DVD. La boîte contient aussi cinq CD-ROM, pour ne léser aucun acheteur. Loin d'être une nouvelle enquête, **Overseer** est en grande partie un remake de **Mean Streets**, la première aventure de Tex Murphy. Cela signifie que contrairement à **The Pandora Directive**, il n'y a qu'une seule solution et une seule fin. **The X-Files** (Fox Interactive, 1998) ne décevra les fans de la série que sur un point : les agents Mulder et Scully n'en sont pas les

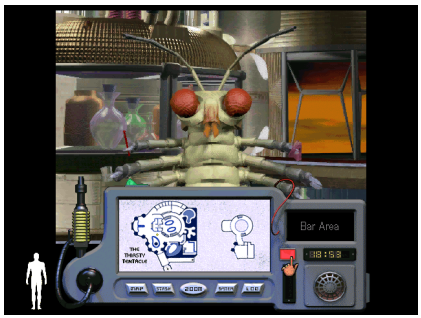
personnages principaux et n'apparaissent que ponctuellement. On incarne en effet un agent du FBI chargé de retrouver leur trace. Un peu moins riche que **Spycraft**, le jeu consiste souvent à fouiller des écrans à la recherche d'indices de petite taille. Bien qu'il tienne sur sept CD-ROM, le jeu se termine lui aussi assez vite. **Black Dahlia** (Take 2, 1998) bat le record établi par **Phantasmagoria** avec huit CD-ROM dans la boîte. Comme dans **Hell**, du même éditeur, Dennis Hopper est de la partie ; le père du patron de Take 2 est un de ses bons amis, ceci explique cela. À l'instar d'**Overseer**, **Black Dahlia** a la main lourde sur les puzzles à reconstituer, ainsi que sur des objets et casse-têtes très compliqués à manipuler en trois dimensions. Une fois de plus, la cohérence de **Spycraft** est bien loin.



Blade Runner (PC)



The X-Files (PC)



The Space Bar (PC)

Curieusement, les autres principaux jeux de science-fiction rappellent tous la scène du bar de *Star Wars*. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard pour **The Space Bar** (SegaSoft, 1997), le nouveau jeu de Steve Meretzky°, car ses créatures ont été dessinées par Ron Cobb, le designer qui s'est occupé de la scène de *Star Wars* en question. Sous son nom ambigu, **The Space Bar** est une enquête dans un bar de l'espace que l'on peut explorer en vision subjective panoramique à 360°, un type de vue très en vogue en cette année 1997. Les créatures n'ont rien à envier à celles de **Commander Blood**, et on pourra suivre une partie de l'enquête à travers leurs yeux (multiples, dans le cas d'un insecte géant). Le jeu est assez difficile et parfois frustrant dans son déroulement. **Callahan's Crosstime Saloon** (1997) est le deuxième jeu d'aventure de Legend° écrit par un auteur de chez Sierra°, en l'occurrence Josh Mandel. Le scénario, basé sur une série de nouvelles de Spider Robinson, propose six quêtes dans différents endroits, qui démarrent toujours dans le saloon de Mike Callahan. En revanche, **Starship Titanic** (Simon & Schuster Interactive, 1998), le premier jeu scénarisé par Douglas Adams depuis **Bureaucracy**, est un ratage. Il n'y a pas grand-chose à faire à part se promener, trouver des pièces de mécanisme et essayer de discuter avec des robots. Faute de rire, on



Callahan's Crosstime Saloon (PC)



Riven (PC)



Obsidian (PC)

s’ennuie ferme.

Fin 1997, **Myst** est toujours solidement installé dans le top 5 des meilleures ventes mensuelles de jeux sur micros aux États-Unis, le cap des trois millions d’exemplaires écoulés est dépassé. Il aurait donc été surprenant que sa suite, **Riven** (Red Orb Entertainment°) ne soit pas un best-seller instantanément. **Riven** ne réconciliera pas les détracteurs et les fans de **Myst**, puisque le principe est le même, au facteur cinq : cinq îles, cinq CD-ROM. Les imitations, ainsi que celles de **The 7th Guest**, se font nettement moins nombreuses ; **Obsidian** (SegaSoft, 1997) compte parmi les plus réussies. Équivalent à **Riven** en nombre de CD-ROM, il se distingue par son univers orwellien, ses casse-têtes ingénieux et sa campagne publicitaire à la télévision, chose inédite pour un jeu d’aventure. **Zork : Grand Inquisitor** (Activision°, 1997) renoue avec l’ambiance et l’humour tordu des premiers **Zork**, à travers le le moteur de **Zork Nemesis** : c’est le meilleur des trois **Zork** graphiques. **Shivers Two : Harvest of Souls** (Sierra°, 1997) est plus ordinaire. **Blackstone Chronicles** (Red Orb Entertainment°, 1998) est né de la collaboration entre l’écrivain John Saul pour le scénario, Legend° pour le design et Presto Studios (**The Journeyman Project**) pour la réalisation. Cette histoire d’asile psychiatrique maudit est donc à la fois bien menée et parfaitement construite. Il est aussi question d’asile dans le très torturé **Sanitarium** (ASC Games, 1998), qui est lui affiché en 3D isométrique : à la suite d’un accident de voiture, vous reprenez vos esprits dans un établissement psychiatrique, amnésique et le corps couvert de bandages. **Sanitarium** est découpé en neuf chapitres aux thèmes très différents, sans que l’on sache toujours s’ils se déroulent dans la réalité ou dans un cauchemar. L’ambiance est aussi malsaine que celle de **I Have No Mouth and I Must Scream**, sans tomber dans la facilité des effets gores. Il n’en a pas fallu davantage pour horrifier l’association Familles de France, qui a obtenu le retrait du jeu des points de vente.



Zork : Grand Inquisitor (PC)



Sanitarium (PC)



The Last Express (PC)

Si les jeux d’aventure avaient survécu un peu plus longtemps, on aurait pu voir émerger une nouvelle tendance : les jeux historiques. Seuls quelques logiciels de ce type ont vu le jour, et pas tous du même niveau. Il y a la bonne et la mauvaise manière de s’y prendre. La bonne, c’est celle de Jordan Mechner° dans **The Last Express** (Brøderbund°, 1997). Cette enquête située en 1914 dans l’Orient-Express se déroule en temps réel : certains événements ont lieu à une heure précise. Si on en rate certains, la partie se termine à la gare suivante. Techniquement, **The Last Express** est unique en son genre. La reconstitution d’un train d’époque est extrêmement précise. Les acteurs ont été filmés sur un écran bleu, puis retouchés pour perdre leur apparence de vidéo et ressembler à des peintures d’Art Nouveau animées. C’est assez surprenant à première vue, et pas au goût de tout le monde. Les développeurs ont même pensé à choisir des acteurs étrangers pour les voix digitalisées,

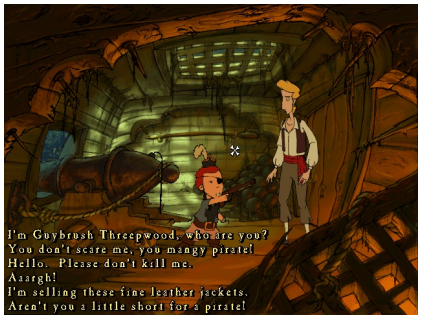
afin d'avoir des dialogues dans leur langue natale, sans le moindre accent anglais. Ça, c'était donc la bonne manière. La mauvaise, c'est celle de Cryo° qui ressert des variantes de **Versailles 1685** en suivant toujours la même recette : un contexte historique, une enquête en toile de fond. **Egypte 1156 AV. J.-C.** (Canal+ Multimédia, 1997) et **Chine : Intrigue dans la cité interdite** (Canal+ Multimédia, 1998) héritent de l'interface et des nombreux défauts de **Versailles 1685**. **Atlantis** (1997) cumule lui aussi les qualités et les défauts des jeux Cryo° post-**Commander Blood** : splendide et envoûtant d'un côté, linéaire et frustrant de l'autre. Le moteur Omni3D a fait des envieux, Gaumont Interactive s'en est servi pour l'abominable **Les Visiteurs : le jeu** (1998), l'archétype de ce que le mélange de jeu « multimédia interactif » grand public et de licence de film à succès peut donner de pire.



Atlantis (PC)



Broken Sword : The Smoking Mirror (PC)



The Curse of Monkey Island (PC)

C'est l'avenir des jeux d'aventure dans le style LucasArts°/Sierra° qui est le plus préoccupant ; il n'en sort plus qu'une poignée. Parmi eux, **Broken Sword : The Smoking Mirror** (Virgin Interactive°, 1997) – alias **Les Boucliers de Quetzalcoatl** – est une suite très correcte de **Broken Sword**. Si les multiples adaptations de *Star Wars* ne suffisaient pas à convaincre que LucasArts° prend de moins en moins de risques et favorise les grosses franchises lucratives, la sortie de **The Curse of Monkey Island** (1997) met les points sur les « i ». Double sacrilège, car Ron Gilbert°, l'inventeur de la série, ne travaille plus dans cette société depuis plusieurs années, et la fin de **Monkey Island 2** éclairait le monde de Guybrush Threepwood d'un jour nouveau sans laisser la moindre porte ouverte à une suite. **The Curse of Monkey Island** ressemble moins à une suite digne de ce nom qu'à une fiction écrite par des fans inexpérimentés de la série (les auteurs sont un graphiste et un programmeur de LucasArts°), avec tout ce que cela implique : scénario maladroit (les raccords bricolés pour rattacher le scénario de cet épisode au précédent ne tiennent pas), ré-apparition forcée de tous les personnages importants, recyclage de plusieurs scènes-clés resservies telles quelles (le combat d'insultes) ou avec quelques changements (les trois épreuves, le concours de crachats transformé en lancer de *caber*, l'affrontement final directement calqué sur celui de **Monkey Island 2**). Seules quelques énigmes sont dignes de celles de Ron Gilbert°. Exactement comme chez Sierra°, les personnages ont maintenant un look de cartoon qui trahit l'esprit des précédents épisodes, mention spéciale à Guybrush qui passe d'un jeune adulte endurci mais encore naïf à un grand dadais peu dégourdi. Cette pitrerie convaincra surtout ceux qui ont sauté les premiers épisodes ou qui n'attachent aucune importance à la cohérence et l'intégrité d'une série. **Grim Fandango** (1998) se montre bien plus audacieux. Inspiré aussi bien par le folklore mexicain et la fête des morts que par les films noirs, le scénario narre l'aventure de Manny Calavera, un employé de l'au-delà chargé de vendre le meilleur voyage possible aux nouveaux arrivants

fraîchement décédés. À force de voir passer dans son bureau des âmes sans le sou, il en vient à soupçonner une répartition frauduleuse des clients entre les employés de l'agence et un trafic de tickets pour les voyages les plus coûteux, et ce au plus haut niveau. Pour ce qui sera son dernier jeu chez LucasArts°, Tim Schafer a cédé à l'appel de la 3D. Le système de déplacement est quasi-identique à celui d'**Alone in the Dark**, avec trois commandes (regarder, prendre, utiliser). Cette interface, idéale quand les objets à ramasser sont peu nombreux et bien visibles ou lorsqu'il faut pouvoir s'enfuir rapidement en cas de danger, se montre trop lourde pour inspecter minutieusement des pièces ou se promener sans encombre. Les énigmes souvent illogiques et les nombreuses manipulations aléatoires de leviers, boutons ou panneaux ont aussi de quoi énerver. Dommage, car dans la production de LucasArts°, **Grim Fandango** a l'univers le plus riche et attachant depuis **Sam & Max Hit the Road**. Les décors sont superbes, le physique des personnages est parfaitement adapté au rendu flou des cartes 3D, et la bande-son est somptueuse (une constante chez cet éditeur). **Grim Fandango** a été un échec commercial, preuve que même les plus grands sont touchés.



Grim Fandango (PC)



Little Big Adventure 2 (PC)



Dark Earth (PC)

LucasArts° n'est pas le seul éditeur à se tourner vers la 3D, d'autres studios pensent tenir là le futur du jeu d'aventure. **Alone in the Dark** est une source d'inspiration fréquente. Dans **Little Big Adventure 2** (Adeline Software°, 1997), la suite des aventures de Twinsen, les paysages extérieurs sont maintenant visibles depuis plusieurs caméras ; à l'intérieur des bâtiments, en revanche, on retrouve la perspective isométrique du premier épisode. Le seul point sujet à caution de son prédécesseur, le système de sauvegarde, a été revu et corrigé. Pour le reste, ce nouvel épisode tient toutes ses promesses. **Dark Earth** (MicroProse°, 1997), de Kalisto°, est une autre réussite française. Grâce à son magnifique environnement, il frôle la mention « très bien » et ne la rate qu'à cause de sa dernière épreuve excessivement difficile au point d'en être injouable. **Ecstatica II** (Psygnosis°, 1997) est bon, mais n'apporte rien de bien nouveau. En 1998, c'est Sierra° qui passe à son tour à la 3D, en même temps que LucasArts°. Lorsque les premières photos de **King's Quest : Mask of Eternity** ont circulé, les comparaisons avec **Tomb Raider** ont fusé. On est ici plus proche d'un jeu d'action en 3D avec pas mal de combats que d'un jeu d'aventure, et c'est loin d'être le meilleur du genre. **Quest for Glory V : Dragon Fire** est plus respectueux de l'esprit de sa série, mais pas inoubliable pour autant. Ces deux jeux seront les derniers de leurs sagas respectives, et Sierra° ne fera aucun effort pour revitaliser le genre. Un clou supplémentaire dans le cercueil…

Jeux de rôle

Les rôlistes ont à peine le temps de digérer **Daggerfall** qu'un autre monstre surgit. **Diablo**

(Blizzard°) a été envoyé aux magasins dans les tout derniers jours de l'année 1996, après la diffusion d'une version beta qui a fait des ravages sur Internet. Si un éditeur a le courage de rater de si peu la saison de Noël, c'est qu'il est sûr de la qualité de son jeu et qu'il tient à ce que tout soit parfait quand il sortira. **Diablo** correspond à ce que Richard Garriott° semble avoir essayé de faire dans **Ultima VIII**, avec le fiasco que l'on sait : un jeu de rôle en 3D isométrique dégraissé et simplifié à l'extrême, et augmenté d'une grosse dose d'action pour toucher un public plus large, soit la recette que Westwood° avait appliquée avec succès sur les wargames dans **Dune II**. Le scénario de **Diablo** est aussi fin que du papier à cigarettes, les quêtes sont simplettes, mais très nombreuses. Ce que l'on trouve aussi en grande quantité, ce sont les combats : les monstres doivent être massacrés par milliers, à l'aide de la souris qui va être martyrisée de très longues heures. Pour un peu, **Diablo** serait presque un **Hexen** en 3D isométrique (on doit d'ailleurs choisir une des trois classes proposées en début de partie, chacune ayant ses propres méthodes de combat). La difficulté est suffisamment bien dosée pour que l'on ait toujours envie de progresser. En multijoueurs, elle est rehaussée d'un cran ; c'est dans ce mode-là que **Diablo** excelle. Les graphismes, l'interface et la splendide bande-son n'appellent aucun reproche. Quant à la durée de vie, elle est exceptionnelle si la lassitude ne l'emporte pas : la disposition des zones intérieures est générée à chaque partie (et non à chaque fois que l'on y entre, comme le fait **Daggerfall**). L'autre jeu de rôle essentiel de l'année 1997 est **Fallout** (Interplay°), le successeur du fantastique **Wasteland**, qui a nommé différemment uniquement parce qu'Electronic Arts° a gardé les droits sur le titre d'origine. De **Wasteland**, donc, on retrouve l'univers post-apocalyptique, et un système de création de personnages détaillé avec beaucoup de compétences qui pourront servir tôt ou tard. La quête principale (trouver une puce pour le système de purification d'eau d'un complexe souterrain) doit être résolue en moins de 150 jours, mais la liberté d'action est complète. On peut agir comme on le souhaite, loyalement ou en en massacrant sans pitié, sachant que cela sera pris en compte dans les futures discussions avec les autochtones. Une fois le jeu terminé, on a donc tout intérêt à le recommencer en adoptant un nouveau comportement et en essayant de voir une autre fin. **Fallout** utilise une vue à la **Diablo**, mais la comparaison entre les deux jeux s'arrête là. Les combats se déroulent par tours ; les cliqueurs fous qui ont terminé plusieurs fois **Diablo** en seront pour leurs frais. Malgré ses bugs, **Fallout** est un jeu de rôle remarquable à tous points de vue. Sa suite, **Fallout 2** (Interplay°, 1998), lui ressemble comme deux gouttes d'eau, tout en étant beaucoup plus vaste (et beaucoup plus buggée, aussi).



Diablo (PC)



Fallout (PC)



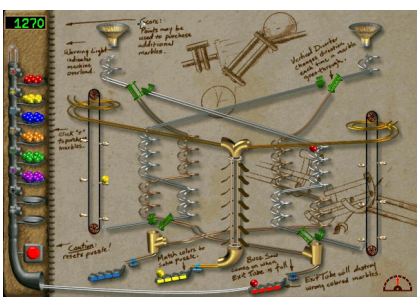
Might and Magic VI (PC)

Pour les rôlistes adeptes d'*heroic-fantasy* qui veulent quelque chose de moins répétitif et superficiel que **Diablo**, l'année 1997 n'a rien apporté de vraiment enthousiasmant. **Betrayal in**

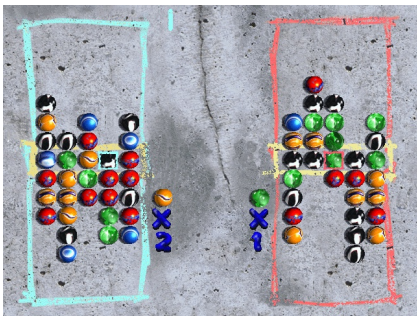
Antara (Sierra°, 1997) est la suite de **Betrayal at Krondor**, dans un univers totalement différent car Sierra° avait traîné des pieds pour signer pour une suite et a perdu la licence sur l'œuvre de Raymond E. Feist ; on y perd beaucoup au passage. La vraie suite de **Betrayal at Krondor**, **Return to Krondor** (1998), devait sortir chez 7th Level, mais à cause de la faillite de cet éditeur, elle atterrira finalement chez… Sierra° ! Ce n'est pas non plus une franche réussite. **Lands of Lore : Guardians of Destiny** (Virgin Interactive°, 1997) ressemble à première vue à **Daggerfall** en raison de son moteur 3D ; pourtant, du point de vue de la profondeur, c'est le jour et la nuit. Oui, les paysages traversés sont souvent très beaux, Westwood° sait toujours y faire en design, il y a même des vidéos d'acteurs incrustées. Malheureusement, le jeu est bourré d'énigmes bizarres et peu logiques, de détours inutiles, de labyrinthes fastidieux, de plates-formes et de corniches. Ceux qui ont aimé **Ultima VIII** (il y en a) apprécieront sûrement, les autres… Il est préférable de patienter jusqu'à la sortie du très attendu **Might and Magic VI** (New World Computing°, 1998), lui aussi en 3D. On retrouve quelques points communs avec les épisodes précédents (l'architecture, les couleurs parfois trop vives, les mimiques des personnages en bas de l'écran), mais la réalisation a évolué comme il se doit : graphismes en haute résolution, textures sur les décors, visages digitalisés. Courage, le passage à vide que vit le jeu de rôle est bientôt terminé…

Réflexion

Il n'y a malheureusement plus rien de révolutionnaire à attendre de cette famille de jeux. On devra se contenter de quelques programmes sympathiques et distrayants, au mieux : **Marble Drop** (Maxis°, 1997) et ses billes à guider dans des rampes mobiles, **Lose Your Marbles** (Sega, 1997), un descendant de **Tetris**/**Columns** très réussi, **Safecracker** (Dreamcatcher Interactive, 1997) et ses coffres-forts de toute beauté, et le plus classique **Shanghai : Dynasty** (Activision°, 1997). Smart Games devient le spécialiste des assortiments de jeux de réflexion, **Stratajams** (1997), **Smart Games Puzzle Challenge 2** (1997) et **Smart Games Puzzle Challenge 3** (1998) le prouvent. **Microsoft Entertainment Pack : The Puzzle Collection** (Microsoft, 1997) contient dix casse-têtes, dont plusieurs ont été créés par Alexey Pajitnov°. Quant à la série des **You Don't Know Jack** de Berkeley Systems, elle se porte bien, merci, même si un essoufflement commence à se faire sentir : **You Don't Know Jack Movies** (1997), **You Don't Know Jack Television** (1997), **You Don't Know Jack 3** (1997), **You Don't Know Jack 4** (1998), qui dit mieux ? Certainement pas Hasbro Interactive, qui se contente de multiplier les adaptations de ses jeux-phares. Pour **Risk** (1996) et **Boggle** (1997), ce n'était pas complètement inutile, ces deux CD-ROM proposent des



Marble Drop (PC)



Lose Your Marbles (PC)

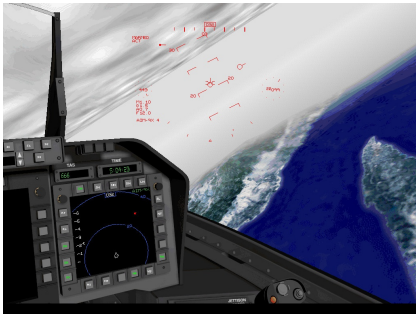


Safecracker (PC)

variantes intéressantes. **Trivial Pursuit CD-ROM** (1997) est sans intérêt, comme les précédentes adaptations de ce jeu. Quant à **Ultimate Yahtzee** (1996), **Monopoly Star Wars** (1997), **Battleship** (1997), **Clue : Murder at Boddy Mansion** (1998) ou **The Game of Life** (1998), je pense que cela se passe de commentaires.

Simulation

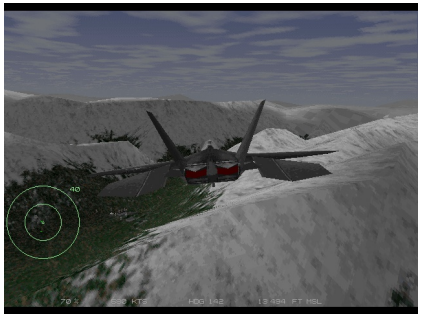
On a vu des simulateurs de F-15, de F-16, de F-19, de F-117, de F-29… À force d'essayer tous les modèles, cela devait arriver : en 1997, pas moins de trois éditeurs sortent un simulateur de F-22 ! Cela a donné lieu à une jolie bataille de chiffonniers entre les deux éditeurs américains du trio : Lockheed Martin avait négocié ce qui s'apparentait à un contrat d'exclusivité avec Novalogic°, mais Bill Stealey, le dirigeant d'Interactive Magic°, a répliqué en affirmant que, puisque le F-22 a été financé en partie avec des fonds public, il ne pouvait en aucun cas être assujetti à ce type de contrat privatif. L'affaire a heureusement été réglée à l'amiable. Les deux produits sont complémentaires : comme d'habitude avec Novalogic°, **F-22 Raptor** (1997), la suite de **F-22 Lightning II**, fait quelques entorses au réalisme pour rester accessible, alors que **iF-22** (Interactive Magic°, 1997) a un modèle de vol très sophistiqué. **F22 Air Dominance Fighter** (Ocean°, 1997), le successeur d'**EF 2000**, est le meilleur des trois. DID° a une fois de plus concilié une réalisation impressionnante et un très bon réalisme. Seul regret, le moteur de campagne dynamique d'**EF 2000** est absent, les missions sont statiques. Cette régression sera corrigée dans **Total Air War** (Ocean°, 1998), présenté au départ comme une extension et finalement sorti comme un jeu individuel. Quand ce n'est pas un F-22 qu'il faut piloter, c'est un F/A-18. **F/A-18 Hornet 3.0** (Empire Interactive, 1997) et **F/A-18 Korea** (Empire Interactive, 1997) ne sont pas des modèles de réalisme, mais leurs graphismes polygonaux un peu désuets ont le mérite de ménager les configurations modestes. En effet, certains studios donnent l'impression de se reposer sur la puissance du processeur et de la carte 3D plutôt que d'optimiser leurs algorithmes. C'est le cas de **Jetfighter III** (Mission Studios, 1997), qui se paye le luxe de ne pas être fluide sur un Pentium 133 MHz, en plus d'être moyennement original : les deux appareils disponibles sont un F-22 et un F/A-18. Dommage, car ce jeu est à la fois un des plus vastes du moment (six millions de kilomètres carrés modélisés à partir de cartes satellites) et celui qui procure la meilleure sensation de vitesse. **Joint Strike Fighter** (Eidos, 1997) a des exigences techniques plus raisonnables, et il est pourtant très joli et agréable à utiliser. Et lui, au moins, propose autre chose que des F-22 et des F/A-18 à piloter ! Le seul représentant des simulateurs historiques pour 1997, **Red Baron II** (Sierra°), n'est pas à la hauteur



iF-22 (PC)



Total Air War (PC)

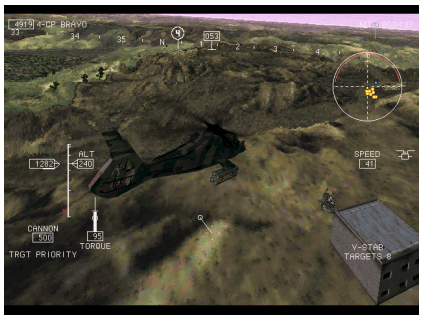


Jetfighter III (PC)

de son très renommé prédécesseur à cause de ses nombreux bugs et de l'absence de prise en charge des cartes 3D. Après de multiples patchs, Sierra° le ressort un an plus tard sous le titre **Red Baron 3-D**, avec toutes les améliorations qui s'imposaient : là, le jeu en vaut enfin la chandelle. Les amateurs d'aviation civile, eux, ont de quoi se réjouir. D'un côté, il y a **Flight Simulator 98** (Microsoft, 1997). Le réalisme de la série n'est plus à démontrer, on remarquera simplement que l'on peut maintenant piloter un hélicoptère, le Bell 206B JetRanger III. De l'autre côté, il y a **Flight Unlimited II** (Eidos, 1997), qui survole une baie de San Francisco fidèlement reproduite grâce à des photos satellites. Le programme, moins axé sur l'acrobatie aérienne, est encore plus beau que le premier, et de nouveaux avions sont proposés, dont le de Havilland Beaver capable d'amerrir.



Joint Strike Fighter (PC)



Comanche 3 (PC)



iM1A2 Abrams (PC)

Pour les hélicoptères, la dichotomie action/simulation est représentée par **Comanche 3** (Novalogic°, 1997), basé sur la nouvelle version du moteur *VoxelSpace*, et **Longbow 2** (Jane's Combat Simulations, 1997), meilleur que le déjà excellent **AH-64D Longbow**. Pour les sous-marins, c'est à nouveau Jane's Combat Simulations qui s'impose avec le complexe **688(I) Hunter-Killer** (1997). Pour les tanks, c'est une autre histoire. Aucun simulateur de tank n'avait encore réussi à faire oublier **M1 Tank Platoon**, de Arnold Hendrick et Scott Spanburg, un jeu de MicroProse° qui date déjà de 1989. En 1997, l'éditeur Interactive Magic° (dirigé par l'ex-fondateur de MicroProse°) sort **iM1A2 Abrams**, un simulateur dont le chef de projet est Arnold Hendrick. Bien que le nom n'ait pas pu être ré-utilisé pour des raisons évidentes de droits, ses campagnes dynamiques sur trois théâtres d'opérations (Ukraine, Bosnie et Golfe Persique) et son réalisme en font le véritable successeur de **M1 Tank Platoon**. Seul son moteur graphique n'est pas le plus sophistiqué du moment. Et voilà que l'année suivante, MicroProse° sort enfin **M1 Tank Platoon II**, dont le producteur et programmeur n'est autre que… Scott Spanburg ! Il est hélas sorti avec une pelletée de bugs. Quant à **Panzer Commander** (SSI°, 1998), c'est le premier simulateur de tanks de la Deuxième Guerre Mondiale depuis très longtemps, et donc le meilleur par défaut.

1997 est l'année des occasions manquées pour les *space operas*. **Wing Commander : Prophecy** (Origin°, 1997) est le premier épisode de la série réalisé sans Chris Roberts°. La nouvelle équipe a choisi de partir sur de nouvelles bases, sans céder à la folie des grandeurs des deux précédents volets. On ne contrôle plus le colonel Blair (qui apparaît tout de même dans l'histoire), mais une jeune recrue, qui n'est autre que le fils d'Iceman, un pilote des deux premiers épisodes. C'est justement à l'esprit de ces deux épisodes que les auteurs ont voulu revenir, avec une arborescence de missions et des coéquipiers imposés. Les vidéos occupent moins de place, le programme ne tient d'ailleurs plus que sur trois CD-ROM. La plupart des acteurs sont nouveaux et jeunes, seuls

Mark Hamill et Tom Wilson conservent leur rôle, ainsi que Ginger Lynn Allen, absente de **Wing Commander IV**. La Confédération doit maintenant affronter une armée extraterrestre inconnue, dont le design a été confié à Syd Mead ; dans l'ensemble, les graphismes splendides tirent très bien parti des cartes 3D. Premier épisode de ce qui devait être une nouvelle trilogie, **Wing Commander : Prophecy** a assez de qualités pour rassurer les fans de la série et leur donner envie de connaître la suite des événements ; ce sera cependant le dernier épisode de la saga, si l'on ne tient pas compte de l'épisode gratuit **Wing Commander : Secret Ops** (1998). À partir de 1997, les franchises *Star Trek* et *Star Wars* vont commencer à être surexploitées à outrance, chacune donnant lieu à un nombre variant entre deux et six jeux par an, rien que sur micros et sans compter les extensions, dans tous les domaines possibles et imaginables, du combat spatial au jeu de stratégie en passant par la course, le quiz et le flipper ! **Star Trek : Starfleet Academy** (Interplay°, 1997) a failli réaliser le rêve des *trekkies* : pouvoir piloter l'Enterprise dans des combats spatiaux. Cinq CD-ROM, de nombreuses vidéos avec de jeunes acteurs (au jeu parfois approximatif), ainsi que quelques interventions du capitaine Kirk lui-même : en cherchant à tout prix à rivaliser avec les derniers **Wing Commander**, **Starfleet Academy** rate sa cible de peu. En effet, l'Enterprise est un vaisseau de grande taille, doté de plusieurs postes de tir. Ici, le pilotage diffère trop peu de celui d'un banal vaisseau de combat. **X-Wing vs TIE Fighter** (LucasArts°, 1997) est l'équivalent de **Wing Commander Armada** pour *Star Wars* : très bon en réseau, il manque d'intérêt en solo. Enfin, c'est **I-War** (Ocean°, 1997) qui crée la surprise, comme **Archimedean Dynasty** l'avait fait l'année précédente. Ce simulateur de croiseur de l'espace utilise un modèle physique réaliste, avec une grande inertie, ce qui n'est pas le cas de ses concurrents. Le pilotage chamboule donc les habitudes des pilotes confirmés. La réalisation est bonne, sans pour autant exiger une configuration énorme ; seule la version américaine exploite les cartes 3D. Et puisqu'on mentionne **Archimedean Dynasty**, le plus pacifique **Sub Culture** (Ubi Soft°, 1997) est une sorte d'**Elite** des océans dans un petit sous-marin : des missions, du commerce, du pilotage et peu d'action. Les décors et les animaux animés en 3D sont magnifiques, et les mouvements aquatiques sont très bien rendus.



Wing Commander : Prophecy (PC)



I-War (PC)



Sub Culture (PC)

Course

Pour ce genre, c'est maintenant 3D partout ou rien. Seules exceptions : **Street Racer** (Ubi Soft°, 1997), une tardive adaptation d'un jeu en fausse 3D sur consoles, fort bonne au demeurant, et **Grand Theft Auto**, déjà évoqué, pour lequel l'équipe de DMA Design° a utilisé une simple vue en 2D, mais en haute résolution, avec un très bel effet de profondeur obtenu grâce à une perspective

mouvante sur les décors et un zoom dynamique en fonction de la vitesse. Les trois villes dans lesquelles on doit commettre des forfaits sont grandes et très vivantes, les modèles de voitures que l'on peut « emprunter » et piloter sont très nombreux et ont tous une conduite différente. Pas tellement plus sanglant qu'un **Death Rally**, **Grand Theft Auto** doit principalement sa réputation à ses publicités et ses slogans profondément stupides et à son système de score qui encourage l'assassinat inutile de piétons et de policiers. Dommage qu'il ne soit qu'un simple jeu d'action linéaire, avec toujours les mêmes missions d'une partie à l'autre, car dans des villes d'une telle taille, on aurait pu s'attendre à quelque chose de plus varié. La 3D montre tout son intérêt pour les reliefs dans l'amusant **Ignition** (Virgin Interactive°, 1997), dont les voitures ont un faux air de Micro Machines. Uniquement en solo, **Trucks** (Microfolie's, 1997) permet d'accomplir des missions de transport de cargaison à bord d'un camion sur une planète lointaine. Bien que l'on puisse acheter des armes pour se défendre, le ton est plus humoristique et bien moins sanglant que celui de **Quarantine**. **POD** (Ubi Soft°, 1997) est un **Megarace** en 3D calculée en temps réel, avec des circuits très spectaculaires. Présenté comme un des premiers jeux conçus pour exploiter la puce MMX, il a tout de même nécessité plusieurs patchs pour fonctionner avec tous les types de cartes graphiques. Avec **Moto Racer** (Electronic Arts°, 1997), de Delphine Software°, et **SODA Off-Road Racing** (Sierra°, 1997), la moto et le buggy ne sont pas oubliés.



Grand Theft Auto (PC)



Ignition (PC)



Trucks (PC)



POD (PC)



Moto Racer (PC)



Screamer Rally (PC)

Les courses automobiles qui se veulent plus « réalistes » (toutes proportions gardées) sont aussi nombreuses que peu convaincantes. Sans surprise, **Screamer Rally** (Virgin Interactive°, 1997) et **Need for Speed II** (Electronic Arts°, 1997) sont des valeurs sûres. Le reste va du moyen au mauvais, comme le catastrophique retour de la série **Test Drive**. Tous ces jeux ont tout de même tendance à se ressembler, ce sont de simples successions de courses. Il n'y a pas de scénario digne de ce nom, ni d'audace dans le design ou le choix des voitures. C'est sur ces points qu'**Interstate**

’76 (Activision°, 1997) se démarque : il a un scénario et un contexte jamais utilisé dans les jeux vidéo (les années 70 et une crise pétrolière qui a dégénéré). Ce contexte est exploité à tous les niveaux du jeu, dans la présentation (digne des séries américaines de cette époque), dans le look des personnages (pattes d’eph’ et coupe afro de rigueur), les musiques funky à souhait et les voitures, toutes d’époque. Ça change des Lotus Esprit et des Jaguar ! L’équipe de développement est celle qui a écrit **MechWarrior 2**, on retrouve ici le même moteur à polygones très détaillé, ainsi que la possibilité d’armer son véhicule pour échapper à la police et éliminer les voitures des truands. Un pilotage irréprochable, des poursuites pleines d’action, un design hors-normes : **Interstate ’76** a bien mérité sa place parmi les classiques de la course en 3D.



Need for Speed II (PC)



Interstate ’76 (PC)



Grand Prix Legends (PC)

En Formule 1, la suprématie de **Grand Prix 2** est contestée par l’excellent **F1 Racing Simulation** (Ubi Soft°, 1997) et dans une moindre mesure par le trop gourmand **CART Precision Racing** (Microsoft, 1997) et les plus accessibles **Power F1** (Eidos, 1996), **Formula 1** (Psygnosis°, 1997) et **Formula 1 97** (Psygnosis°, 1998). Cela dit, on peut émettre le même reproche qu’au paragraphe précédent : ce sont toujours les mêmes voitures et les mêmes circuits qui reviennent depuis dix ans. Une fois de plus, c’est un saut dans le passé qui renouvelle le genre. On félicitera donc Papyrus° pour avoir eu la remarquable idée de reproduire les courses des années 60 dans **Grand Prix Legends** (Sierra°, 1998), avec pilotes, circuits, sponsors et voitures d’époque. Plus question donc de compter sur un tableau de bord ultra-perfectionné pour connaître sa position ou le nombre de tours restants. David Kaemmer° a même poussé le vice jusqu’à enregistrer le son de leurs moteurs pour le reproduire le plus fidèlement possible. Quant au moteur physique, il est encore plus réaliste et complexe, au point de mobiliser plus de ressources de calcul que l’affichage. Le pilotage n’en est que plus exigeant – peut-être même trop !

Sport

Toutes les équipes de développement suivent maintenant l’exemple de la série *EA Sports* d’Electronic Arts° en reproduisant en 3D l’intégralité des équipes de leurs jeux de sport. La vision d’un footballeur professionnel vous donne des boutons ? Pas de chance, vous les subirez maintenant aussi dans les jeux vidéo. Alors que la Coupe du Monde 98 approche, les jeux de football continuent de sortir, avec à leur tête les principales séries à succès, comme **Actua Soccer 2** (Gremlin Interactive°, 1997) et **Kick Off 97** (Anco°, 1997). Electronic Arts° nous ressert plus que de raison : non seulement on aura **FIFA 98 : Road to World Cup** (1997) et **FIFA 99** (1998), mais aussi, entre les deux, **World Cup 98** (1998), une version de FIFA 98 spécialement modifiée pour

cadrer avec la Coupe du Monde, avec les dix stades de la compétition, les équipes officielles plus quelques équipes disqualifiées, ainsi que huit finales historiques diffusées en noir et blanc. En football américain, la série **Front Page Sports : Football** tourne à la débandade. **Front Page Sports : Football Pro '98** (Sierra°, 1997), développé par une autre équipe que Dynamix°, n'offre rien de plus qu'un mode arcade moyen par rapport à son prédécesseur et beaucoup de bugs. **Front Page Sports : Football Pro '99** (Sierra°) est une catastrophe : sorti dans la précipitation fin 1998, il est tellement buggé qu'il en devient inutilisable. Plutôt que de sortir des patchs comme à son habitude, Sierra° préférera rappeler tous les exemplaires vendus et mettre fin à la série. Entre-temps, après de multiples tentatives infructueuses, la série **Madden** d'Electronic Arts° a enfin atteint sa maturité avec **Madden NFL 99** (1998). **Cricket 97** (Electronic Arts°, 1997) est une curiosité intéressante. Il n'utilise pas les techniques de pointe d'Electronic Arts°, car il a été réalisé par le studio australien vétéran Beam Software°. Ce n'est pas un hasard : en Australie, le cricket est pratiquement le sport national, et **Cricket 97** y connaîtra un fort joli succès. Dans les autres sports d'équipe, la domination d'Electronic Arts° se confirme, bien que l'on trouve d'autres programmes corrects. Les lister ne servirait à rien, les noms des jeux de sport se ressemblent désormais tellement qu'il est difficile de ne pas les confondre – on peut même se demander si ce n'est pas voulu quand on voit des titres comme **NHL 98**, **NHL Breakaway 98**, **NHL Powerplay 98**, **NBA Live 98** et **NBA Action 98** !

1997 est une année faste pour le golf, les trois plus célèbres séries consacrées à ce sport reviennent d'un coup. **Jack Nicklaus 4** (Accolade°) est le plus complet : cinq parcours, un éditeur de parcours, des graphismes superbes et un mode multijoueurs. Il y est même possible de contrôler un golfeur gaucher, une première sur micros. **Links LS 1998 Edition** (Access Software°, 1997) et **PGA Tour Pro** (Electronic Arts°, 1997) ne font que confirmer la réputation de leurs séries respectives. **British Open Championship Golf** (Looking Glass°, 1997) est plutôt convaincant pour un premier essai. Dynamix° s'y met également avec **Front Page Sports : Golf** (Sierra°, 1997), derrière lequel on trouve un certain Vance Cook, l'un des auteurs de **Links**. **Front Page Sports : Golf** propose au choix une frappe classique en trois clics ou le système *TrueSwing*, plus délicat à maîtriser que le *MouseSwing* de **SimGolf**. Ce système est imité l'année suivante dans **The Golf Pro** (Empire Interactive, 1998), où il prend le nom de *Mouse Drive*. Cette même année 1998, **Links LS** et **Jack Nicklaus** continuent de mener la danse, avec une nouvelle version chacun. On note que malgré l'évolution considérable des micro-ordinateurs, ces programmes utilisent la même vue qu'il y a dix ans. Seul le mini-golf offre une perspective différente, la preuve avec l'amusant **3-D Ultra Minigolf** (Sierra°, 1997). En billard, **Virtual Pool 2** (Interplay°, 1997) intègre un nouveau moteur



Jack Nicklaus 4 (PC)



Front Page Sports : Golf (PC)



3-D Ultra Minigolf (PC)

physique qui gère les sauts des boules et les reflets sur leur surface, ainsi que douze jeux de règles différents.

La meilleure surprise de l'année 1997, c'est le grand retour du tennis. **Roland Garros 1997** (Microfolie's) ne paye pas de mine, les menus sont un peu rachitiques, et pourtant toutes les options sont au rendez-vous : matches simples ou doubles seul ou à plusieurs, compétitions, choix du type de terrain, dix-sept joueurs fictifs, magnétoscope pour revoir les meilleurs coups, neuf angles de vues. Sur le court, l'aspect des personnages rappelle ceux de **Little Big Adventure**, les tribunes sont bien représentées, l'animation est souple et réaliste. C'est la maniabilité qui parachève le tout : seuls deux boutons sont nécessaires, lorsque l'un d'eux est pressé, les directions servent à choisir le sens du tir et à appliquer un effet à la balle. Les tests de collision ne laissent rien passer, si on rate une balle, on ne peut s'en prendre qu'à soi-même. Dernière sympathique attention, en remportant les trois tournois, on débloque deux tennismen et deux courts, dont un court futuriste avec des bonus qui changent les propriétés de la balle. À part l'impossibilité de disputer des matches mixtes, **Roland Garros 1997** n'a aucun défaut gênant. Avec **Pete Sampras Tennis 97** (Codemasters°), on passe au niveau de budget supérieur : un éditeur international, un champion de tennis au générique, une réalisation plus séduisante. Les menus sont plus jolis et, en cours de partie, les sportifs sont entièrement en 3D, comme dans les jeux *EA Sports*. On peut ainsi voir l'action sous tous les angles. L'ambiance sonore et le comportement des joueurs sont vraiment proches des vrais matches. **Pete Sampras Tennis 97** propose au départ seize tennismen (et tenniswomen) et quatre courts. Ces nombres doublent une fois que les tournois ont été remportés. Les matches mixtes sont possibles, mais il n'y a pas de mode réseau. L'autre gros défaut de jeu, c'est qu'il y a quatre touches différentes pour frapper la balle. À la vitesse où s'échangent les passes, on se trompera souvent de touche.



Roland Garros 1997 (PC)



Pete Sampras Tennis 97 (PC)



Deer Hunter (PC)

Trophy Rivers (Sierra°, 1997), le troisième volet de la série **Trophy Bass**, remplace les compétitions officielles par la pêche en amateur dans les rivières américaines. Si ces jeux de pêche vous laissent sceptiques, sachez que l'on trouve pire : les jeux de chasse ! Fin 1997, **Deer Hunter** est publié par WizardWorks, un petit éditeur peu scrupuleux spécialisé dans les compilations de niveaux de jeux célèbres récupérés sur Internet. Ce programme écrit à la va-vite propose une chasse au cerf (au fusil ou à l'arc) dans trois forêts différentes. L'essentiel de la partie consiste à errer sur la carte à la recherche de traces de passage d'un cerf et à scruter le paysage avec des jumelles. Une fois que l'on aperçoit quelque chose qui bouge, il n'y a plus qu'à faire comme les mauvais chasseurs : on tire. Vendu pour seulement 20 $, **Deer Hunter** va réussir l'exploit de trôner au

sommet des ventes quelques mois aux États-Unis, devant **Myst** et **Riven** ! Bien sûr, d'autres logiciels au moins aussi ratés suivront, le moins mauvais étant bizarrement **Deer Hunter II** (1998). Après le triomphe inattendu de **Myst**, les voies du grand public sont décidément impénétrables, mais après tout, en 1998, les divers jeux basés sur la poupée Barbie et les Lego font eux aussi un carton !

Stratégie et exploration

S'il fallait retenir un seul studio pour symboliser le jeu de stratégie non militaire en 1997, ce serait sans hésitation Bullfrog°. Frappée par l'annonce du départ de Peter Molyneux°, la société au crapaud pond coup sur coup deux nouvelles merveilles. Comme **Wizardry : The Return of Werdna** et **Kyrandia 3**, **Dungeon Keeper** (1997) nous place dans le rôle du Mal. Si vous vous êtes demandé un jour comment travaillaient les architectes des labyrinthes de **Dungeon Master** ou **Eye of the Beholder** et à quoi les créatures qui habitaient ces lieux occupaient leurs journées en attendant des héros à trucider, vous allez enfin avoir la réponse. Cette fois, c'est à vous d'aménager des tunnels et des pièges pour accueillir les aventuriers téméraires qui tenteront de s'approcher de votre salle du trésor. Toutes une ménagerie est à vos ordres : des trolls, qui creusent les tunnels, des magiciens, des squelettes, des dragons, des sorciers, etc. Le curseur en forme de main permet de les déplacer ou de leur donner une claque pour les motiver. Toutes ces créatures ne cohabitent pas toujours en harmonie : les araignées et les mouches ne se supportent pas, les sorciers préfèrent rester seuls ou entre eux. Quant au grand cornu, le démon qui orne la boîte du jeu, c'est un monstre sadique et sanguinaire qu'il ne faut contrarier sous aucun prétexte. La moindre pichenette le mettra dans une fureur noire, et il se vengera en massacrant vos troupes. Il faut aussi creuser des salles : les antres pour les créatures, le poulailler qui servira de garde-manger, la bibliothèque pour que les sorciers étudient de nouveaux sortilèges, la salle d'entraînement pour améliorer les compétences des créatures, la salle de torture pour faire parler les intrus, la prison pour isoler certaines créatures. Il n'y a plus ensuite qu'à attendre les héros du bien, dont le plus puissant du jeu n'est autre que l'Avatar d'**Ultima**, pour leur régler leur compte. **Dungeon Keeper** est une synthèse de l'œuvre de Bullfrog° : un scénario aussi iconoclaste que celui de **Populous**, de la construction d'équipements comme **Theme Park**, une zone de jeu rotative à 360° comme **Syndicate Wars**, et le moteur 3D de **Magic Carpet**. On peut en effet se placer dans la peau d'une créature, et admirer au passage les contours tordus des parois des cavernes et les reflets de la lumière sur les murs, mais cela relève du gadget. Diabolique, original, passionnant, **Dungeon Keeper** est un des quatre ou cinq plus grands



Dungeon Keeper (PC)



Theme Hospital (PC)



Constructor (PC)

jeux de l'année 1997. **Theme Hospital** (1997) est la suite de **Theme Park**, avec une clinique à gérer. L'argent n'est pas le seul facteur de réussite, la réputation de la clinique est aussi primordiale pour attirer les patients (ou les clients, selon votre point de vue). Il faudra donc aménager les salles d'attente et de consultation (diagnostic, psychiatrie, pharmacie, formation), embaucher des médecins et agents d'entretien, et acheter de l'équipement (extincteurs, chauffage, sièges). Un budget élevé permet d'augmenter le nombre de salles et d'employés et d'améliorer le confort de la clinique, la recherche sert à mieux traiter certaines maladies. Bullfrog° oblige, les maladies en question sont totalement fantaisistes : excès de pilosité, poussée de la langue, tête gonflée, syndrome d'Elvis Presley. Le moral des employés et des patients doit être surveillé attentivement. Parmi les mauvaises surprises, il y a les inspecteurs sanitaires, les nausées des patients et les rats, sans compter la mort qui pointe le bout de son nez lorsqu'un patient a trop patienté. Tout aussi comique, **Constructor** (Acclaim, 1997), de System 3°, est un jeu de gestion immobilière qui ressemble à **Pizza Tycoon** sur plusieurs points : prise en compte des profils des clients, aménagement et réparation des maisons pour faire monter leur prix, intervention de la mafia, sabotage des maisons des concurrents, et, hélas, micro-gestion parfois décourageante. Les plus sérieux préféreront **Entrepreneur** (Stardock Systems, 1997), qui concurrence **Capitalism** dans le domaine de la simulation économique ultra-pointue et difficile à maîtriser, ou **Der Industrie Gigant** (JoWood, 1997), plus proche de **Transport Tycoon**. **Baseball Mogul** (Infinite Monkey Systems, 1997) est le premier vrai jeu de gestion d'équipe de baseball, et pas simplement de la génération de statistiques de parties comme les **Strat-O-Matic Baseball**. **Imperialism** (SSI°, 1997) est un excellent concurrent de **Civilization II**, riche et complexe, avec beaucoup de commerce et de diplomatie. L'année 1998 voit la sortie des très bons **Caesar III** (Sierra°) et **Railroad Tycoon II** (Gathering of Developers), ainsi que du jeu allemand **Anno 1602 : Erschaffung einer neuen Welt** (Sunflowers), dont le succès inattendu, comparable à celui des **Siedler**, encouragera la sortie de multiples extensions et suites.



Imperialism (PC)



Fragile Allegiance (PC)



Outpost 2 (PC)

Pour l'*heroic-fantasy*, pas de grosse nouveauté en vue. **Birthright** (Sierra°, 1997) tente de réunir gestion d'un royaume, phases de wargame pour les combats, et action à la sauce **Doom** pour accomplir des missions et gagner ainsi en réputation. C'est bien essayé, mais la partie 3D est franchement ratée. **Magic : The Gathering** (MicroProse°, 1997) est une adaptation tout à fait correcte du célèbre jeu de cartes. En science-fiction, **Fragile Allegiance** (Gremlin Interactive°, 1997) est un bon jeu de gestion d'exploitation minière sur des astéroïdes. À la surprise générale, Sierra° annonce un **Outpost 2 : Divided Destiny** (1997), ce qui est courageux quand on se rappelle la réputation exécrable du premier épisode. Cette fois, pour limiter la casse, c'est Dynamix° qui a

été chargé du développement, avec Patrick Cook° (le père des *Front Page Sports*) à la tête du projet. **Outpost 2** est au final une agréable surprise, un bon mélange de gestion d'une colonie spatiale et de combat en temps réel qui propose des missions originales, comme par exemple l'évacuation d'une colonie menacée par une éruption volcanique.

Wargames et stratégie tactique

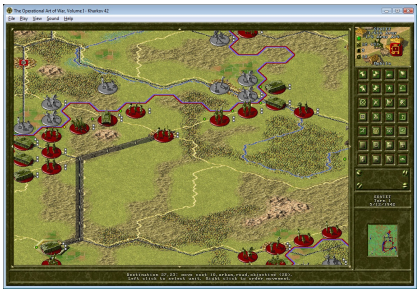
En fin de compte, malgré sa complexité et ses modestes parts de marché, le wargame est le genre qui a le plus vaillamment résisté pendant presque vingt ans. L'avenir s'annonce cependant maussade : en août 1998, après environ quarante ans de bons et loyaux services, Avalon Hill est vendu à Hasbro pour six millions de dollars. Leur dernier programme sur micros est **Achtung Spitfire** (1997), la suite d'**Over the Reich**. Pas de doute, c'est la fin d'une époque. Le plus ancien concurrent informatique d'Avalon Hill, SSI°, a encore de beaux restes. **Pacific General** (1997) met un point final à la série *5-Star General* avec un nouveau moteur sous Windows 95 et une très bonne reconstitution des combats de la guerre du Pacifique, en mer ou sur les côtes. L'interface est irréprochable, comme toujours ; les musiques, écrans intermédiaires et voix digitalisées changent selon que l'on choisisse le camp américain ou japonais. C'est la transition idéale vers **Panzer General II** (1997), qui ne déçoit pas une seule seconde. Ce sont maintenant quatre camps que l'on peut contrôler en cinq campagnes, plus les scénarios que l'on peut créer avec l'éditeur intégré. À l'échelle la plus basse, le graphisme de la carte est somptueux. Les unités sont modélisées avec précision, l'intelligence artificielle est très bonne. On ne peut rêver mieux ! **Decisive Battles of the WWII : The Ardennes Offensive** (1997) a été programmé par SSG°, ce qui est déjà un gage de qualité. Les facteurs logistiques sont pris en compte : au fur et à mesure de la bataille, le taux général de ravitaillement allemand diminue, alors que celui des Américains augmente. Une unité à court de ravitaillement ne peut plus attaquer. Il faut donc à la fois garder un œil sur ce taux et éviter de gaspiller les réserves des unités dans des attaques infructueuses. En revanche, **Steel Panthers III** (1997) a un peu déçu ; Gary Grigsby° a visiblement voulu amortir une dernière fois son moteur dans un programme qui manque de cohérence historique (les scénarios s'échelonnent entre 1939 et 1999). Contre toute attente, la production de SSI° va piquer du nez à partir de 1998, ce qui réduira davantage l'offre de wargames.



Pacific General (PC)



Panzer General II (PC)



The Operational Art of War (PC)

Chez TalonSoft°, l'ambiance n'est pas au défaitisme. La série *Battleground* se poursuit avec les remarquables **Napoleon in Russia**, **Bull Run** et **Prelude to Waterloo**, tous trois sortis en 1997. L'éditeur s'attaque également aux grandes batailles de la Deuxième Guerre Mondiale. **East Front**

(1997) a quelques défauts de jeunesse : un manuel insuffisant, quelques bugs et mauvais réglages. Comme pour les *Battleground*, la deuxième fois est la bonne : **West Front** (1998) est excellent. Pour compléter le tableau, **The Operational Art of War** (1998) contient dix-sept scénarios situés entre 1939 et 1955, avec une grande innovation au niveau opérationnel : chaque tour est divisé en dix rounds, et chaque assaut consomme un nombre de rounds variable en fonction du nombre d'unités, de leurs mouvements et de la force de l'adversaire. L'estimation du nombre de rounds nécessaire pour un combat n'est jamais complètement fiable. Un assaut plus difficile que prévu peut absorber une plus grande quantité de rounds et réduire la marge de manœuvre des autres unités, ou même mettre fin prématurément au tour. De plus, l'aspect géopolitique est pris en compte : des pays voisins, neutres ou alliés d'un camp, décident parfois d'intervenir en envoyant des troupes sous certaines conditions, et les accords interdisant d'utiliser telle ou telle arme peuvent être suspendus. Pour ne rien gâcher, c'est très joli, l'interface est claire et il y a un éditeur complet de scénarios. **The Operational Art of War** est une consécration pour son auteur, Norm Koger (**Age of Rifles**).

Interactive Magic° se lance dans ce créneau avec l'adaptation de la série des *Great Battles of History* de GMT Games. **The Great Battles of Alexander** (1997), **The Great Battles of Hannibal** (1997) et **The Great Battles of Caesar** (1998) reproduisent plutôt bien ces batailles antiques, lorsque les phalanges étaient des unités standards et les éléphants faisaient office de tanks. **Warlords III : Reign of Heroes** (Red Orb Entertainment°, 1997) serait presque parfait s'il n'y avait une version améliorée, **Warlord III : Darklords Rising** (Red Orb Entertainment°, 1998), qui propose des options supplémentaires et de nouvelles campagnes. En matière d'*heroic-fantasy* stratégique, on trouve difficilement mieux.



Warlords III : Reign of Heroes (PC)



Incubation (PC)



X-Com : Apocalypse (PC)

En stratégie tactique, **Final Liberation** (SSI°, 1997) enchantera les collectionneurs de figurines *Warhammer 40 000* : environ 85 figurines sont reproduites dans une campagne de plus de 30 scénarios. Bien qu'il soit sous-titré « Battle Isle Phase Four », **Incubation** (Blue Byte°, 1997) n'a rien à voir avec la célèbre série de wargames. C'est un jeu tactique dans la veine d'**UFO : Enemy Unknown**, avec des décors en 3D, et des combats par tours plutôt simples sur une grille carrée. Et comme d'habitude avec Blue Byte°, c'est un jeu réussi, bien qu'assez difficile. **X-Com : Apocalypse** (MicroProse°, 1997) va nettement plus loin que le timide **Terror From the Deep**. Cette fois, l'équipe X-Com est chargée de défendre une ville futuriste. Elle ne doit plus seulement gérer son budget, mais aussi ses relations avec les différentes organisations, entreprises et factions locales. Celles avec qui elle s'entend bien coopéreront, les autres lui mettront des bâtons dans les roues ; certaines d'entre elles peuvent même être infiltrées par les extraterrestres. On ne peut

qu'apprécier les graphismes en haute résolution et les nouvelles options, dont la moindre n'est pas le choix entre des parties en tours traditionnels ou en temps réel, les deux étant aussi prenantes l'une que l'autre. Le choix d'un mode en temps réel n'a rien de surprenant, et pour cause…

Wargames et stratégie tactique en temps réel

Et pour cause, après « multimédia » et « interactif », « temps réel » est maintenant l'expression à ressortir à toutes les sauces. Même SSG° annonce que le prochain épisode de **Warlords**, **Battlecry**, sera en temps réel. L'inquiétude gagne les grognards : les wargames par tours vont-ils disparaître ? Tout porte à croire que c'est inéluctable. Heureusement, le temps réel peut vraiment apporter quelque chose, comme le prouve **Sid Meier's Gettysburg !** (Electronic Arts°, 1997), de Firaxis Games. La Guerre de Sécession est un sujet que Sid Meier° a déjà essayé d'aborder en 1993, mais des soucis techniques l'avaient forcé à repousser ce projet. La création de son nouveau studio de développement était l'occasion rêvée de retenter l'expérience et d'aller jusqu'au bout. Visuellement, **Sid Meier's Gettysburg !** ressemble à une véritable bataille miniaturisée et animée. La bande-son est particulièrement soignée, elle reproduit les tirs, les cris et les exclamations des soldats, les hennissements des chevaux, les rapports des officiers. Le terrain est en relief, avec des bâtiments et des arbres derrière lesquels se protéger. L'interface à la souris affiche de manière claire la nature et la direction des ordres donnés. Tutoriels, analyse des batailles, générateur de scénarios, mode multijoueurs : difficile de faire plus complet. L'ex-collègue de Sid Meier°, Bruce Shelley°, a lui aussi fondé sa compagnie, Ensemble Studios. Leur premier jeu, **Age of Empires** (Microsoft, 1997), est une sorte de **Civilization II** en temps réel. Malgré de gros déséquilibres entre les civilisations et une limite de population imposée aux joueurs pour des raisons obscures, il acquiert rapidement une grande popularité, surtout en réseau. Tant que l'on est dans les ex-MicroProse°, Interactive Magic° y va aussi de sa contribution avec **Seven Kingdoms** (1997), un jeu assez riche entre **Warcraft** et **Civilization**. Pendant ce temps, MicroProse° en est réduit à sortir des extensions pour **Civilization II**.



Sid Meier's Gettysburg ! (PC)



Age of Empires (PC)



Seven Kingdoms (PC)

En deux ans, le thème d'*heroic-fantasy* de **Warcraft II** n'est pas trop copié. À part **Seven Kingdoms** et le moyen **War Wind II** (SSI°, 1997), **NetStorm** (Activision°, 1997) sort du lot grâce à ses trouvailles. Les batailles ont lieu sur des îles flottant dans les airs, qu'il faut relier avec des pièces de ponts en bois, un peu comme les murailles de **Rampart**. Le but de chaque bataille est de capturer les Grands Prêtres des camps adverses et de les sacrifier, tout en protégeant les siens. Pour construire des unités, il faut capter l'énergie des éléments : vent, éclairs, pluie. Enfin, les unités ne

peuvent pas être déplacées, elles combattent toutes seules ; il est donc indispensable de les placer judicieusement sur le champ de bataille. **Myth : The Fallen Lords** (Eidos, 1997), de Bungie°, peut rappeler **Powermonger** par son terrain entièrement en relief et affiché en perspective. La vue permet d'admirer les combats sous tous les angles, de près comme de loin. Apprendre à profiter du relief est indispensable, que ce soit pour se cacher ou pour rejoindre une colline avant l'adversaire et obtenir ainsi l'avantage de l'altitude. Non content d'être novateur et bien réalisé, **Myth** est aussi très gore : les têtes volent et roulent sur le sol, les cadavres et les membres tranchés encombrent le champ de bataille, et les flaques de sang s'étalent.



Netstorm (PC)



Myth : The Fallen Lords (PC)



Dark Reign (PC)

Les adeptes de science-fiction, eux, ne savent plus où donner de la tête. Comme il y a quelques années avec les jeux de plates-formes, puis avec **Myst**, tout le monde veut avoir son clone de **Command & Conquer**. L'ennui, c'est que ce type de programme demande beaucoup plus de travail qu'une simple variante de **Tetris** ou de **Super Mario**. Parmi tous les candidats, il y a beaucoup de recalés et très peu d'élus, et pas forcément suivant le classement attendu. Le prix du plus gros ratage est attribué sans hésitation à **Conquest Earth** (Eidos, 1997). Les avant-premières de ce jeu opposant les humains aux Jupitériens étaient si alléchantes qu'il a fait la couverture de plusieurs magazines alors qu'il était encore en développement. Que l'interface des Jupitériens soit volontairement incompréhensible, c'est déjà suspect ; on peut s'en tirer en s'entraînant dans le camp terrien et en apprenant les raccourcis clavier. Le problème vient principalement des commandes très mal conçues, des incohérences et et des bugs, qui rendent **Conquest Earth** très pénible à utiliser. On sent bien que le jeu a été bâclé pour sortir avant Noël 1997. Il y a ensuite les copies potables, exemptes de défaut grave et parfois agrémentées d'une ou deux bonnes idées. En vrac, rien que pour l'année 1997 : **The Tone Rebellion** (Virgin Interactive°), plus convaincant que **Conquest Earth** dans sa volonté de proposer des créatures et une interface étranges, **Dark Colony** (SSI°), de GameTek, **KKND** (Electronic Arts°), de Melbourne House°, **Waterworld** (Interplay°), **7th Legion** (MicroProse°), **Earth 2140** (Topware Interactive), **Enemy Nations** (Head Games Publishing), etc. Puis il y a **Dark Reign** (Activision°, 1997), qui a de vrais atouts : des cartes avec jusqu'à sept niveaux d'altitude, des unités auxquelles on peut affecter des itinéraires d'attaque précis ou des ordres de camouflage, et enfin un éditeur de cartes et d'unités assez puissant. Et enfin, il y a l'énorme surprise, le jeu au nom peu subtil auquel presque personne ne prêtait attention, car c'était le premier de Cavedog, la branche « jeu » de la société de Ron Gilbert°. **Dune II** avait considérablement épuré les règles des wargames, ses descendants se contentaient d'ajouter une ou deux fonctions par-ci par-là. **Total Annihilation** (1997) révolutionne le genre en suivant le chemin inverse, c'est-à-dire en l'enrichissant d'un nombre conséquent de paramètres, comme le font les

wargames depuis vingt ans. À première vue, c'est la routine : deux camps, une guerre, deux ressources à exploiter (métal et énergie), une très puissante unité mobile de construction qui sert de pièce maîtresse, des bâtiments et des unités à produire. Assez rapidement, on découvre que les cartes sont immenses et qu'il y a près de 150 unités et bâtiments. Cavedog a eu la bonne idée d'en offrir d'autres en téléchargement sur son site Internet. Passons maintenant au plat de résistance : bien qu'elles soient affichées en vue aérienne traditionnelle, les cartes sont en 3D. Ce ne sont pas des cartes plates avec des zones inaccessibles représentées par des arbres et des rochers. Elles sont constituées de vallées, de collines, de montagnes, de côtes ; même les arbres ont une certaine hauteur. Ce n'est pas anodin, car la cinématique et la balistique sont gérées. Plus concrètement, une unité roule plus vite en descendant une pente et moins vite en la montant. Elle ne peut plus avancer si l'angle ascendant est trop important, seules un tout petit nombre d'entre elles peuvent escalader une falaise. Suivant l'angle de son canon et son altitude, les projectiles qu'elle tire iront plus ou moins loin et pourront atterrir dans un arbre ou sur un flanc de colline. Les zones en hauteur ont donc une importance tactique capitale. Mieux encore : contrairement à ce qui se fait depuis les premiers *shoot'em up* pour ne pas ralentir l'animation, les unités détruites ne disparaissent pas de l'aire de jeu, elles l'encombrent petit à petit. On peut toujours les ramener à la base pour les recycler. Encore plus fort, les arbres peuvent prendre feu, et l'incendie s'étendra en fonction du vent, qui est lui aussi géré. Le vent est d'ailleurs une des sources d'énergie exploitables, ainsi que la lumière solaire, la géothermie, les courants marins et la fusion nucléaire. C'est simple, tout semble avoir été pris en compte. **Total Annihilation** force le joueur à oublier les réflexes acquis et à repenser totalement ses méthodes d'attaque. Là, au moins, le terme de stratégie n'est pas usurpé !



Total Annihilation (PC)



Commandos : Behind Enemy Lines (PC)



Starcraft (PC)

L'année 1998 est marquée par un tassement de la production, laquelle est dominée par deux titres. Le premier est **Commandos : Behind Enemy Lines** (Eidos) : une vingtaine de missions au cours de la Deuxième Guerre Mondiale, aux commandes d'un groupe de soldats d'élite au regard pas toujours très intelligent. Au programme, sabotage d'installations nazies et assassinats ciblés. La réalisation est excellente, mais la conception des niveaux ne laisse aucune place à l'improvisation : chaque soldat a une compétence bien spécifique qui servira à certains moments bien précis. Si l'un d'eux est tué, il n'y a plus qu'à recommencer la mission. L'autre événement stratégique majeur de l'année 1998 est la sortie très médiatisée de **Starcraft** (Blizzard°). Ce jeu n'a pas reçu que des éloges : pour certains, il n'est qu'une version remise à jour de **Warcraft II**, dans un contexte complètement nouveau. On retrouve les mêmes mécanismes généraux, et parfois les mêmes bugs ; rien à voir donc avec les innovations considérables qu'apportait **Total Annihilation**. Dans **Starcraft**, ce ne sont pas deux, mais trois races qui sont proposées (humains, Protoss et Zerg).

Contrairement à celles de **Warcraft II**, leurs unités et leurs techniques d'attaque sont radicalement différentes, mais elles s'équilibrent parfaitement en réseau. L'autre point fort de **Starcraft** est son scénario plus développé qu'à l'accoutumée, avec de vraies personnalités pour certaines unités et des rebondissements en plein milieu d'une mission. L'immense popularité de Blizzard° a fait le reste, **Starcraft** a fait l'objet d'un culte dès sa sortie. La stratégie en temps réel a encore de beaux jours devant elle !



Les mailles du réseau (troisième partie)

Dans la précédente partie, les fournisseurs de services en ligne avaient le vent en poupe. À première vue, les années 1993 à 1995 auraient pu leur être tout aussi favorables. Malgré son manque de renouvellement, l'incontournable CompuServe ouvre même de nouveaux serveurs au Royaume-Uni et en France. Pourtant, l'avenir de ces fournisseurs est fortement compromis, tout d'abord par la démocratisation des accès à Internet. Entre un fournisseur qui n'a à proposer que sa petite liste de services et quelques jeux, et un accès à des serveurs situés dans le monde entier en plus des services habituels, le choix est vite fait. Pour ceux qui hésitent tout de même à s'abonner, des cybercafés s'ouvrent dans les métropoles mondiales à partir de 1994. On peut s'y connecter à Internet ou y jouer en réseau pour un tarif horaire variable. L'autre faiblesse des fournisseurs de service, ce sont les jeux. Entre 1988 et 1993, ceux qu'ils proposaient étaient les seuls capables de réunir des joueurs de tous les coins des États-Unis. Or, même si les communautés autour de ces jeux restent soudées, pourquoi le nouvel acheteur d'un modem choisirait-il de jouer à **Sniper !** ou à **CyberStrike**, alors qu'il peut maintenant jouer à **Doom** ?

Rares sont les logiciels qui auront autant contribué à la cause du jeu en réseau que **Doom**. Il est en effet possible d'y massacrer jusqu'à trois autres joueurs sur un réseau local (*Local Area Network*, ou LAN) de PC reliés par des cartes compatibles avec le protocole IPX. Dans les semaines qui suivent sa sortie, les réseaux des universités et des grandes entreprises sont congestionnés, Intel fait supprimer de ses serveurs les copies du jeu installées par ses employés. Les cartes réseau ont enfin trouvé une application ludique. Qu'elles occupent un salon ou une salle entière, les *LAN-partys* deviennent une activité indispensable pour tout joueur un tant soit peu sociable. Plusieurs jeux sont réputés pour la qualité de leur mode multijoueurs : **Doom** et **Doom II**, évidemment, **Heretic**, **Command & Conquer**, **Duke Nukem 3D** et **Quake**. **Doom** peut aussi être pratiqué par modem, mais à deux seulement, et à condition bien sûr que les deux joueurs soient devant leur PC au même moment. Cette restriction disparaît grâce au système DWANGO (*Dial-up Wide-Area Network Game Operation*) inventé par Bob Huntley et Kee Kimbrell. En montant un serveur DWANGO équipé du logiciel approprié, des joueurs peuvent s'y connecter, trouver des partenaires et jouer à distance jusqu'à quatre, comme ils le feraient en réseau local, mais sans avoir à monter et relier des PC, et avec la quasi-certitude de trouver des partenaires à toute heure du jour et de la nuit. En quelques mois, on trouve des serveurs DWANGO dans la plupart des grandes villes étasuniennes. Pour un abonnement mensuel de 8,95 $, on peut y jouer à **Doom**, **Doom II**, **Heretic**, **Hexen**, **Duke Nukem 3D**, **Terminal Velocity**, **Warcraft II**, etc.

Le système DWANGO va servir de modèle à suivre pour le jeu en ligne. TEN (Total Entertainment Network) était prévu au départ pour être un fournisseur de services axé sur les jeux, un peu comme MPG-Net, qui proposerait une version en ligne de **SimCity Classic**. Cependant, au lieu de fournir leurs propres jeux, ils sont devenus principalement un service de connexion pour un grand nombre de jeux du commerce (**Duke Nukem 3D**, **Command & Conquer**, **Warcraft**, **Panzer General** et bien d'autres), qui organise régulièrement de grandes compétitions. Ce service de base coûte 30 $ par mois ; pour 50 $ par mois, il offre en plus un accès à Internet.

DWANGO et TEN sont des services accessibles par modem, avec un abonnement spécifique. Il existe encore mieux : le jeu en ligne par la connexion Internet. C'est possible grâce au logiciel Kali, qui émule le protocole IPX sur TCP/IP, et permet donc de passer par la connexion Internet pour relier des jeux autorisant des parties en LAN ; de plus, il ne coûte que 20 $ sans abonnement. Bien sûr, les serveurs Kali sont très fréquentés et souvent saturés. Le service Mplayer, fourni par Mpath Interactive (une société cofondée par Brian Moriarty° et à laquelle a participé Danielle Bunten Berry°), permet de jouer à plusieurs via le Net à **MechWarrior 2**, **Quake** ou **Terminal Velocity**, là encore sans abonnement. En Australie, MAGE (Microplex Advanced Games Experience) et The Core sont des serveurs Kali, tandis que Multiplay utilise la technologie de TEN.

Les éditeurs de jeux n'allaient évidemment pas rester les bras croisés à regarder ces compagnies tierces gagner de l'argent sur leur dos. Leur réponse : ouvrir leur propre service gratuit de jeu en ligne. Interplay° inaugure Engage Games Online, un service accessible par Internet ou AOL pour jouer en ligne à plusieurs de leurs jeux (**Castles II**, **Descent**, **Virtual Pool**, **Dragon Dice**, **Redneck Rampage**), mais aussi à **Warcraft II**, **Diablo** et **Blood**. Bien plus important, battle.net est le site ouvert par Blizzard° à l'occasion de la sortie de **Diablo**, par lequel transitent les parties multijoueurs, et sur lequel les joueurs inscrits peuvent dialoguer et organiser des parties. Le succès est tel qu'en moins d'un an, battle.net passe la barre du million d'utilisateurs, alors qu'il ne fournit des services que pour ce seul et unique jeu !

C'est également par Internet que fonctionne la nouvelle génération de jeux en ligne. **Meridian 59** (3DO, 1996) est le premier jeu de rôle en ligne en 3D. Les graphismes, qui peuvent rappeler **The Elder Scrolls : Arena**, occupent un gros quart de l'écran, le reste contenant l'inventaire, les statistiques, et surtout le champ d'affichage d'informations et de discussion avec les autres joueurs, qui sont représentés par un personnage animé à l'écran. L'événement le plus attendu est toutefois la sortie d'**Ultima Online**. Richard Garriott° avait commencé à plancher sur ce projet dans les années 80, sous le titre de travail de **Multima**. Repoussé aux calendes grecques, **Ultima Online** a été ressorti des cartons après la sortie d'**Ultima VIII**. Au bout de longs mois de *beta-testing*, l'équipe juge le programme assez abouti pour être commercialisé ; **Ultima Online** sort le 24 septembre 1997, au prix unitaire de 60 $, plus 9,95 $ d'abonnement par mois. Le programme et les serveurs étaient dimensionnés pour environ 25 000 utilisateurs, selon une estimation interne. Or, quelques semaines avant la date fatidique de sortie, les pré-commandes laissent augurer des ventes de l'ordre de 150 000 exemplaires. Malgré l'acquisition en catastrophe de serveurs Sun supplémentaires pour

faire face à la demande, la sortie du jeu tourne au cauchemar. Les utilisateurs (46 000 en moyenne par jour) sont confrontés à des crashes de serveurs, des déconnexions intempestives, des ralentissements fréquents, et des bugs à foison. Rappelons que les premiers modems 56k ne sortiront qu'en 1998 ; les modems 33k en vogue en 1997 ne peuvent transmettre que 3,3 ko/s. Autre grave problème, que l'on retrouve dans **Meridian 59** et **Diablo** : la prolifération de PK (*Players Killers*), également surnommés *Psycho Geeks* par certains. La principale activité de ces utilisateurs sadiques consiste à tuer tous les joueurs qui passent à leur portée (de préférence les débutants, des proies plus faciles) pour leur voler leur équipement. Les mécanismes internes des jeux ne sont pas conçus pour décourager ou punir ces comportements, et la modération des serveurs est souvent défaillante. Les PK pourrissent les parties en ligne, de nombreux joueurs finissent par jeter l'éponge à force de se faire assassiner. Au sein d'**Ultima Online**, la résistance s'est organisée. Dans le jeu lui-même, des utilisateurs en viennent à se rassembler devant la demeure de Lord British et déshabiller leur personnage pour manifester leur mécontentement ! Dans la réalité, il existe un moyen plus radical de se faire entendre : la justice. En mars 1998, un groupe d'utilisateurs lance une *class action* contre Origin° et Electronic Arts° pour rupture de contrat, négligence, fausses déclarations et autres joyeusetés – plus prosaïquement, parce que les descriptions sur la boîte omettent certaines informations et relèvent selon eux de la publicité mensongère. La *class action* est rejetée quelques mois plus tard par la Cour Supérieure de Californie car les désagréments subis sont trop hétérogènes pour rassembler les plaignants en une *class*. Quoiqu'il en soit, l'affaire – inédite dans le milieu vidéo-ludique – a fait grand bruit et a incité les autres développeurs à trouver des moyens de réduire ces désagréments autant que possible – et ce, avant de sortir leurs jeux !



Et maintenant ?

Depuis un certain nombre d'années, le milieu vidéo-ludique semble vouloir à tout prix faire reconnaître le jeu vidéo comme un art, comme s'il était honteux d'être simplement un jeu – une activité pourtant on ne peut plus noble et aussi indispensable à l'épanouissement personnel que la culture. Toutefois, pour que le jeu vidéo ait le privilège d'être considéré comme un art, il est indispensable que la consultation des œuvres vidéo-ludiques du passé soit aisée, que leur histoire soit étudiée sérieusement, et que l'on évite autant que possible toute forme d'irrespect pour des raisons purement techniques. Après tout, aucun cinéphile sérieux ne rejetterait en bloc les films muets ou en noir et blanc. D'un autre point de vue, les jeux vidéo sont aussi des fruits de la technologie, un domaine en perpétuelle évolution où chaque nouveauté chasse l'autre et où tout standard vieux de plus de dix ans est abandonné et/ou ringardisé. Au siècle précédent, le choix entre ces deux visions antagoniques a été fait assez tôt : les jeux vidéo seraient traités comme des divertissements technologiques, ni plus, ni moins. Il est inutile de chercher un coupable à cet état de fait, tout le monde est en partie responsable : les éditeurs, qui n'avaient pas envie de ressortir leur catalogue en permanence, les journalistes, qui critiquaient vivement tout logiciel qui avait le tort d'avoir l'air vieux de plus d'un an, et le public, qui se procurait en priorité les jeux exploitant au mieux les dernières techniques de pointe. Une configuration d'ordinateur avait au mieux douze ans d'espérance de vie, après quoi le service après-vente était aux abonnés absents et presque plus aucun logiciel adapté ne sortait. Faute de place, les jeux sur micro restaient rarement en vente plus d'un an en magasin. Ils pouvaient refaire leur apparition en ré-édition budget (avec une boîte bien moins jolie), dans une compilation, ou sur le CD-ROM par un magazine ; dans le cas contraire, le seul moyen de se les procurer (légalement, s'entend) était de les commander par courrier auprès des éditeurs ou des revendeurs qui en proposaient encore, de compulser les petites annonces, ou de fouiller les magasins d'occasion et les vide-greniers. Cela fend le cœur, mais en plus de trente ans, une quantité effroyable d'ordinateurs, de consoles, de logiciels en parfait état de marche et de magazines spécialisés ont fini à la poubelle et dans les déchetteries, parce que leur propriétaires étaient convaincus que cela n'intéressait plus personne ou simplement pour faire de la place chez eux. Puisque les éditeurs ne voulaient (ou ne pouvaient) pas adapter leurs jeux trop anciens sur des systèmes plus récents, d'autres l'ont fait à leur place.

Un émulateur est un logiciel pour une machine hôte capable de reproduire le fonctionnement d'une autre machine (ordinateur ou console), et de lire et traiter les données des supports qui sont destinés à cette dernière. À la fin des années 80, la presse a commencé à parler de certains de ces logiciels, comme PC Ditto (pour Atari ST). Cependant, l'émulation était souvent lente, peu efficace

et ne fonctionnait qu'avec des logiciels très anciens. De plus, comme les formats de disquettes étaient souvent différents, il fallait relier les deux ordinateurs pour transférer des données de l'un vers l'autre. Il n'y avait que dans le domaine professionnel que ces programmes pouvaient avoir de l'intérêt. Les émulateurs ont fait leur grand retour au milieu des années 90 grâce à Internet. En surfant sur le web, on découvrait des émulateurs gratuits de micros et consoles 8 bits (ce n'était pas encore tout à fait au point pour les 16 bits). Cette fois, plus question de transfert entre machines : le contenu d'une cassette, d'une disquette ou d'une cartouche était stocké dans un fichier appelé ROM ; pour les CD-ROM, on parle d'image-disque ou d'ISO. Les passionnés qui ont programmé ces émulateurs l'ont fait dans un seul but : préserver des logiciels techniquement obsolètes et offrir la possibilité de les utiliser sur les PC récents, sans avoir à se procurer une vieille machine. Au fil des ans, les émulateurs se sont perfectionnés au point de reproduire tous les grands modèles de micros et de consoles. Depuis la fin des années 90, l'émulation de machines 16 bits n'est plus un problème, et le logiciel MAME émule même une quantité hallucinante de bornes d'arcade. L'utilisation de ces logiciels n'est pas toujours aisée et requiert au minimum les connaissances de base sur le système émulé. Par exemple, pour les micros 8 bits, il faut souvent connaître les commandes BASIC qui exécutent un programme. Voici les émulateurs les plus connus sous Windows pour les ordinateurs présentés dans cet ouvrage :

Amiga	WinUAE est la référence indépassable. Constamment mis à jour et amélioré, il émule également l'A1200 et le CD32. Il contient beaucoup d'options et de réglages, car les différents modèles d'Amiga ne sont pas 100 % compatibles entre eux, et certains jeux nécessitent une version précise du Kickstart (la mémoire morte de l'Amiga). Heureusement, pour gagner du temps, l'onglet « Quickstart » propose les configurations les plus courantes, qui conviennent pour la grande majorité des logiciels.
Apple II	L'émulateur *open source* AppleWin est un des plus anciens du genre, ce qui n'enlève rien à sa qualité.
Apple II GS	KEGS est lui aussi assez ancien ; KEGS32 en est une version plus conviviale.
Atari 400/800/XL	Atari800Win Plus et Altirra se talonnent, avec un léger avantage pour le premier, le second étant plus complexe. En effet, en raison des multiples formats d'entrée de cette gamme (disquettes, cassettes, cartouches), les options sont nombreuses, et il faudra plusieurs réglages pour faire fonctionner des jeux capricieux.
Atari ST	La gamme du ST est nettement moins diversifiée que celle de l'Amiga, l'émulation s'en trouve donc simplifiée et implique beaucoup moins de réglages. Steem, l'émulateur le plus connu, est très simple d'utilisation ; Hatari semble donner aussi de bons résultats.
Acorn BBC	BeebEm est un autre émulateur d'âge respectable qui n'a plus rien à prouver.
C64	VICE est le meilleur de sa catégorie, aussi bien sous Windows que sous Linux. Mêmes réserves toutefois que pour l'émulation Atari 400/800.
Amstrad CPC	Ce ne sont pas les émulateurs CPC qui manquent ; WinApe est excellent.

Macintosh	L'émulation Macintosh est de loin la plus complexe. En effet, ce format existe toujours, et les anciens logiciels pour Mac sont généralement proposés sous forme d'archive SIT (StuffIt) et non en images-disques. Or, même s'il est possible d'ouvrir les fichiers SIT sous Windows, le format de fichier Mac est totalement inutilisable sur PC. Il faut donc transférer les fichiers SIT sur le disque dur virtuel du Mac au moyen du logiciel HFVExplorer, en n'oubliant pas que les fichiers générés par une version récente de StuffIt ne sont pas lisibles par la vieille version de StuffIt du Mac monochrome. L'installation et la configuration d'un disque dur virtuel et du système Mac ne sont pas non plus évidents. Quoi qu'il en soit, Basilisk est l'émulateur Mac le plus complet. Pour lancer rapidement une image-disque bootable ou un disque dur pré-configuré, Mini vMac est un émulateur minimaliste du Mac de base, sans aucune option.
MO5/TO7	DCMoto émule tous les micros Thomson ; le site officiel propose également beaucoup de ROM de jeux.
MSX	blueMSX est aussi agréable à regarder qu'à utiliser.
Oric	Oricutron fait parfaitement l'affaire.
PC-88	M88 existe aussi bien en japonais qu'en anglais.
PC-98	anex86 et T98-Next se valent.
TRS-80	Le *shareware* TRS32 est le meilleur émulateur pour cet ordinateur.
ZX Spectrum	Speccy est une référence sous Windows. Eighty One émule aussi les autres modèles Sinclair antérieurs (ZX80 et ZX81). Sous Unix, xspect est tout à fait recommandable, bien qu'il propose beaucoup moins d'options.

Plus étonnant, il faut mentionner l'émulation PC sur PC. En effet, à partir de Windows Millennium, Microsoft a remplacé le MS-DOS par une fenêtre de commande en ligne, incompatible avec un grand nombre de logiciels MS-DOS (sans même parler de leur vitesse d'exécution sur les ordinateurs récents). Puis c'est la compatibilité avec les logiciels pour Windows 3.0, 95 et 98 qui a souffert. Microsoft a fait l'effort de proposer VirtualPC, une sorte d'émulateur qui gère des PC virtuels tournant sous Windows 98 (au minimum), mais qui présente des incompatibilités avec un certain nombre de jeux, et Microsoft ne semble pas vouloir y remédier. Pour les logiciels MS-DOS, le salut est venu de DOSBox, un émulateur *open source* extrêmement puissant sous Windows, Linux et Mac. DOSBox émule plusieurs modèles de cartes graphiques, l'AdLib et la Sound Blaster (ainsi que la Gravis Ultrasound et le mode MIDI avec quelques réglages), et les principaux processeurs. Rares sont les jeux qui lui résistent, il peut même exécuter Windows 3.1. La révision des principales commandes MS-DOS s'impose tout de même pour s'en servir. Pour résumer, on peut reproduire le fonctionnement de pratiquement tous les modèles de micro-ordinateurs, de consoles et même de bornes d'arcade du siècle dernier sur les micros actuels. Mais qu'en est-il des logiciels ?



Le terme d'*abandonware* désigne tous les logiciels d'un certain âge qui ne sont plus exploités commercialement. Puisqu'il est impossible d'en acheter un exemplaire (hors marché d'occasion) ou de les télécharger légalement, le seul moyen de les utiliser est de les télécharger illégalement. Dès le milieu des années 90, en quelques requêtes sur un moteur de recherche, on trouvait des sites proposant en téléchargement des ROM ou des fichiers d'archive de jeux introuvables dans le commerce. Est-ce légal ? En théorie, non. La pratique, elle, est tolérée. Lorsqu'un éditeur disparaît, il n'est pas évident de savoir qui hérite de ses droits ; les multiples rachats de sociétés qui ont eu lieu à partir de 1995 ont davantage brouillé les pistes. Les droits de beaucoup de jeux se sont perdus dans la nature ou se trouvent quelque part dans un coffre-fort ; en tout cas, ce sont rarement les auteurs des jeux qui en héritent. Et justement, les auteurs ne voient pas forcément l'*abandonware* d'un mauvais œil. Cela fait très longtemps qu'ils ne gagnent plus d'argent sur ces jeux ; depuis ce temps, ils ont écrit d'autres logiciels ou ont complètement tourné la page pour suivre une autre voie. Pour un auteur, voir ses vieilles œuvres susciter à nouveau de l'intérêt est toujours plus agréable que les voir tomber dans l'oubli. Les éditeurs actuels qui ont des jeux anciens dans leur catalogue, eux, tolèrent le téléchargement d'*abandonware*, qui est considéré comme économiquement négligeable. Seul LucasArts° s'y est toujours fermement opposé, en menaçant de représailles judiciaires les sites qui proposeraient leurs jeux en téléchargement. À cette exception près, les sites d'*abandonware* ont pu mener leurs activités clandestines sans trop d'inquiétude. Le plus mythique de tous est Home of the Underdogs, un site spécialisé dans les jeux sur disquettes pour PC (avec quelques titres tirés de consoles ou d'autres ordinateurs). Fondé en 1998 par la jeune femme d'affaires thaïlandaise Sarinee Achavanuntakul, Home of the Underdogs était une véritable caverne d'Ali Baba. On pouvait y trouver tous les jeux Infocom°, une énorme quantité de fictions interactives en *freeware*, des jeux quasi-inconnus et injustement oubliés, le tout avec un texte de présentation et, assez souvent, la documentation numérisée. Les mises à jour ont cessé en 2006, et le site a disparu lorsque son hébergeur a fait faillite en 2009. Des visiteurs fidèles du site en ont reconstitué deux répliques presque identiques. Abandonia et XTC Abandonware sont deux autres sites d'âge respectable. En France, Lost Treasures (ou LTF) a été ouvert en juin 2000. Rebaptisé depuis Abandonware France, c'est le plus ancien site français d'*abandonware* en activité. Planet Emulation est le plus gros site d'émulation français, avec une base immense de ROM pour bornes d'arcade, consoles et micros (hors PC et Mac).



Les sites d'*abandonware* sont apparus à une époque où personne ne semblait se soucier de la préservation du patrimoine informatique. Leur activité n'est généralement pas lucrative, les frais des serveurs pour l'hébergement et le téléchargement des fichiers sont même élevés. Au milieu des années 2000, les jeux anciens sont revenus à la mode sous le nom de *retrogaming* (un terme utilisé dès le milieu des années 90 par le magazine anglais *Edge*). Publications et sites web se sont multipliés, sans toutefois reconnaître franchement le rôle précurseur des émulateurs et de l'*abandonware*. Il n'en fallait pas plus pour que quelques margoulins s'engouffrent dans la brèche et cherchent à faire leur beurre en se présentant comme des bienfaiteurs du jeu vidéo. Leur politique commerciale consiste à acheter les droits de vieux jeux assez réputés et à revendre les-dits jeux en ligne pour environ 6 $ sous la forme d'un simple fichier d'installation exécutable. Pour les jeux DOS, ce fichier intègre généralement DOSBox (un programme développé gratuitement par des

passionnés bénévoles, rappelons-le). On ne peut pas mettre en avant les difficultés techniques pour justifier un tel prix : avec un logiciel *open source* comme Inno Setup et un peu de pratique, on peut créer un tel fichier exécutable en une petite heure maximum. Quant au catalogue proposé à la vente, il ne représente qu'une infime fraction de la production vidéo-ludique de ces vingt années. Moins intéressée et opportuniste, l'initiative d'Internet Archive de proposer des milliers de jeux DOS utilisables en ligne, très médiatisée en janvier 2015, est tout aussi hypocrite : elle ne propose rien de plus que ce que les sites d'*abandonware* font depuis plus de quinze ans, si ce n'est une version javascript de DOSBox, lourde, non reconfigurable et inadaptée pour la plupart des jeux puisqu'il est impossible de conserver une sauvegarde de ses parties. Une autre pratique à la mode est la sortie de remakes de vieux jeux, presque tous hideux et à mille lieues du charme et de l'âme de l'original, une exception notable étant le remake d'**Another World** réalisé par Éric Chahi° lui-même. Ce genre de massacre n'est hélas pas prêt de s'arrêter.

Parmi la batterie de lois relatives à l'informatique adoptées à la suite du plan « Informatique pour tous », la loi n°85-660 du 3 juillet 1985 intégrait les logiciels parmi les œuvres de l'esprit. L'article 48 leur accordait les droits correspondants pour une période de 25 ans à compter de leur date de création, après quoi ils tombaient dans le domaine public. Ce délai fut conservé dans l'article 123-5 de la loi n°92-597 du 1er juillet 1992. En revanche, suite aux suggestions d'observateurs visiblement peu compétents sur la question, le 10 mai 1994, l'article 9 de la loi n°94-361 abrogea cet article. Les logiciels se sont donc alignés sur la protection des œuvres littéraires, soit jusqu'à cinquante ans, durée qui a été « harmonisée » à soixante-dix ans le 27 mars 1997. Ce délai, déjà scandaleusement élevé à la base, est insensé pour l'informatique, domaine où les ordinateurs servent rarement plus de dix ans. De plus, les supports magnétiques sont fragiles et s'effacent facilement ; les disquettes ne vont pas attendre gentiment un siècle avant que l'on puisse diffuser leur contenu. Ajoutons que la production de lecteurs de disquettes 5'1/4 pour PC a cessé quelque part au cours des années 90, que la fin de la production de disquettes 3'1/2 a été annoncée par Sony en 2011 ; les lecteurs 3'1/2 se trouvent encore facilement en occasion, mais pour combien de temps ? Un autre problème lié aux droits concerne les systèmes d'exploitation, mémoires mortes d'ordinateurs et *drivers* de matériel, eux aussi protégés. Sans ces programmes, il est impossible d'exécuter les logiciels conçus pour eux. Ainsi, la version de base de VirtualPC ne fonctionne qu'avec une image-disque de Windows 98, un système qui n'est plus en vente depuis longtemps. En fixant l'expiration des droits d'auteur et d'exploitation des logiciels à 15 ans à compter de leur date de mise en vente (soit nettement plus que la longévité commerciale de la quasi-totalité des logiciels), on libérerait aujourd'hui tous les systèmes d'exploitation jusqu'à Windows 98, les mémoires mortes et drivers, ainsi que tous les logiciels publiés sur cassettes et disquettes – les supports les plus vulnérables. De plus, cela concernerait tous les logiciels, y compris les logiciels éducatifs et culturels, deux secteurs qui n'ont pas suscité la même nostalgie et le même intérêt que les jeux vidéo, mais qui méritent tout autant d'être sauvés de la disparition. Pour faciliter cette préservation, il faudrait aussi populariser le phénomène de l'*abandonware*, et encourager les particuliers qui possèdent logiciels et matériels du siècle dernier à y participer – si vous en avez dans votre grenier, ainsi que des vieux magazines ou tout ce qui est lié à l'informatique ancienne, par pitié, ne les jetez pas ! Il existe encore une très grande quantité de logiciels à préserver, de boîtes, de documentations et de magazines à numériser. Les associations MO5.com et WDA recueillent toutes sortes de matériels et de documents liés à l'informatique et aux jeux vidéo, mais

les collections de ce genre sont destinées aux expositions et aux chercheurs ; pour le grand public, le téléchargement et les documents numérisés restent le meilleur moyen de se plonger dans l'histoire du jeu vidéo.

Selon certains puristes, l'émulation n'aurait pas d'âme, rien ne vaudrait l'utilisation d'une vieille console ou d'un vieil ordinateur avec de vraies disquettes. Cette position relève du fétichisme nostalgique. Les ordinateurs et consoles ne sont que des machines, plus toutes jeunes, difficiles à réparer lorsqu'elles sont en panne, et qui ne sont plus aux normes (les vieilles consoles ne fonctionnent pas avec les téléviseurs actuels). Quant aux disquettes, ce ne sont que des contenants, fragiles de surcroît ; l'essentiel, c'est le contenu, à savoir le logiciel. Quiconque n'a pas vécu cette époque ne retrouvera jamais les mêmes sensations, peu importe qu'il utilise du matériel d'origine ou non. Les émulateurs simplifient considérablement l'utilisation de vieux jeux, même s'il faut quelques connaissances de base pour s'en servir ; ceux qui ont bataillé avec les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sous MS-DOS ne peuvent que souffler de soulagement en découvrant DOSBox. Il y a aussi la question du coût : le matériel et les jeux sur consoles donnent lieu à une spéculation effrénée, ils ont été raflés sur les vide-greniers et sont maintenant vendus à des prix souvent indécents. Il y a tout un travail de ré-éducation à faire sur les jeunes générations pour les encourager à redécouvrir, comprendre et apprécier les vieux jeux ; fixer un prix, même modeste, sur la simple utilisation de ces logiciels ne fera que les dissuader de les essayer.

En attendant que la sauvegarde du patrimoine vidéo-ludique devienne une grande cause nationale, c'est à chacun d'entre nous de sauver, numériser, archiver et partager ce qui peut l'être, et de redécouvrir une production incroyablement riche qui ne doit pas finir aux oubliettes. Il ne tient qu'à vous de sauter le pas : choisissez un ordinateur ou une console de votre goût, téléchargez l'émulateur correspondant et quelques ROM, prenez un peu de temps pour apprendre à vous en servir, et jouez. D'un point de vue légal, il n'y a rien à craindre. Tout ce que vous risquez, c'est de ne plus compter les heures passées à explorer Britannia, à tenir tête aux assauts des Aztèques tout en terminant la fabrication du Colosse de Rhodes, à sauver les derniers Lemmings bloqués dans un niveau ou à manœuvrer un Cessna en plein orage. À vous de jouer !



Mises en boîte

Le conditionnement des jeux pour micro-ordinateurs a suivi une évolution aussi mouvementée que celle de la micro-informatique. Lorsque l'Apple II et le TRS-80 sont apparus, beaucoup de logiciels étaient vendus dans leur plus simple appareil : un sachet en plastique contenant une disquette et un manuel de quelques pages, le tout généralement préparé à la main ! Les éditeurs un peu plus professionnels, eux, utilisaient des boîtes en carton (SSI°, Brøderbund°). Electronic Arts° s'illustrait par ses jaquettes dépliantes en carton contenant la disquette du jeu ; elles étaient hélas réservées au marché américain, les Européens devaient se contenter d'un boîtier en plastique. En Europe, le format vedette était la cassette audio. Beaucoup d'éditeurs ont donc choisi l'emballage le plus économique et le plus commun qui soit : le boîtier de cassette audio ! La jaquette dépliante contenait les instructions de lancement et d'utilisation du programme. Comme beaucoup de jeux anglais étaient des jeux d'action très simples, cela pouvait suffire, mais ce n'était vraiment pas attrayant. On a pu voir aussi des boîtiers en plastique un peu plus grands, capables de contenir aussi bien deux cassettes qu'une disquette 3' pour Amstrad, ou des jaquettes en plastique souple. Petit à petit, dans la deuxième moitié des années 80, les boîtes en carton se sont imposées. Elles étaient comparables à celles des jeux de société, mais plus petites : leur largeur variait entre 15 et 18 cm, leur hauteur entre 18 à 23 cm. Certaines étaient en carton souple et s'ouvraient par le haut, elles avaient tendance à se plier et se déformer trop facilement. Les autres étaient des boîtes classiques en carton rigide qui s'ouvraient par le dessus. Leur épaisseur (entre 2,5 et 3,5 cm) était raisonnable, ce qui permettait de les ranger en grand nombre sur des étagères. On notera tout de même que les éditeurs ne semblaient pas pressés de se mettre d'accord sur un format commun, contrairement aux constructeurs de consoles qui imposaient un format d'emballage de jeu pour chacun de leur modèle. On aurait pu en rester là, mais un format supérieur est apparu. Ses dimensions : environ 19*23 cm. SSI° semble avoir commencé à l'utiliser au milieu des années 80 pour les jeux PC, et MicroProse° l'a adopté pour ses simulateurs à partir de 1988. Ces derniers avaient toutefois une bonne excuse pour cela : les manuels de ces simulateurs frôlaient les 200 pages ! Les deux formats de boîtes ont cohabité entre 1989 et 1991, puis c'est le grand format qui est devenu le standard jusqu'à l'arrivée des boîtiers DVD. Son inconvénient majeur est qu'il est plus volumineux, sans que le contenu le justifie : l'épaisseur est presque systématiquement de 4 cm, même lorsque la boîte ne contient qu'une disquette et un petit manuel, ou pire, un simple boîtier CD encastré dans un socle en plastique. Comme si cela ne suffisait pas, en 1993, quelques éditeurs ont inventé des formats encore plus singuliers pour attirer le regard du chaland : la magnifique édition limitée de **Day of the Tentacle** en forme de prisme triangulaire, la boîte biscornue de **Sid & Al's Incredible Toons**, ou celle de **Prince of Persia 2**. Cette fois, ce sont plusieurs gros distributeurs américains (Sears,

Kmart, Walmart) qui ont mis le holà, en prévenant les éditeurs qu'ils refuseraient désormais dans leurs stocks les boîtes au format non standardisé. Les compagnies concernées sont vite rentrées dans le rang.

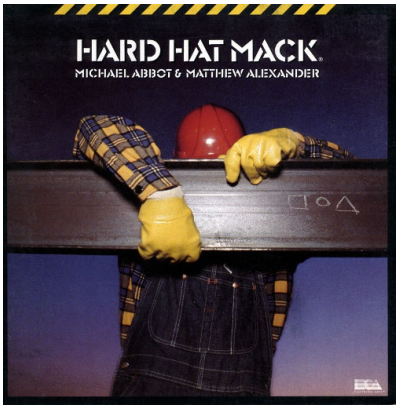


Et le contenu ? Lui aussi se rapproche sur bien des points de celui des jeux de société. Le minimum, c'est le support informatique (disquettes, cassettes, CD-ROM) et un mode d'emploi de taille variable, si possible traduit en français (ce n'était pas toujours le cas dans les années 80), auxquels s'ajoutaient parfois des cartes géographiques ou des reproductions de journaux. Plusieurs éditeurs apportaient un soin particulier au matériel offert dans la boîte. Infocom° fut le premier éditeur à y inclure des objets en rapport avec l'aventure. Celle de **Deadline** contenait plusieurs documents, dont un rapport d'autopsie. **Bureaucracy** était accompagné notamment d'un prospectus pour un magazine, de formulaires colorés et d'un crayon. **Leather Goddesses of Phobos** était vendu avec une carte odorante à gratter à certains moments précis de la partie, et une BD en anaglyphes, avec les lunettes pour la lire. En France, Cobra Soft° a fait de même plus tard avec sa série des « Meurtres » ; par exemple, la boîte de **Meurtres en série** contenait entre autres des lettres manuscrites, des photos, un plan, une carte à jouer, un bas et une tablette d'argile gravée. Origin° offrait presque toujours dans les boîtes des **Ultima** une carte en tissu et/ou un objet particulier : un ankh en métal pour **Ultima IV**, une pièce pour **Ultima V**, un petit sac et six runes pour **Ultima Underworld**. Psygnosis° a offert un tee-shirt avec quelques-uns de ses jeux entre 1989 et 1990 (**Shadow of the Beast**, **Awesome**). Dans les années 90, ce genre de pratique s'est hélas raréfié et ne concernait plus que quelques éditions limitées : la boîte en métal d'**Inferno** avec lithographie, carte postale et tee-shirt, la boîte noire numérotée de **Star Trek : Judgment Rites** avec une cassette vidéo d'un épisode et un pin's, la boîte métallique pour bobine de film de **Wing Commander III** contenant un tee-shirt et un CD-ROM bonus en sus, ou l'édition collector de **Rama** avec les quatre livre de la saga.

En ce qui concerne les illustrations, le pire côtoyait le meilleur. Le pire était généralement réservé aux cassettes : après tout, pourquoi se fatiguer pour un format aussi petit ? Les boîtes en carton étaient l'objet de plus d'attention. Cependant, lorsque les illustrateurs devaient dessiner des visages ou des poses, le pillage d'affiches de films, de photos célèbres, de *comics* ou de peintures de Boris Vallejo était de mise, surtout en Europe. Certains éditeurs faisaient un réel effort pour soigner l'aspect visuel de leurs boîtes et conférer à leur catalogue une identité graphique. En voici quelques exemples (les illustrations ci-dessous proviennent majoritairement du site Mobygames).

Electronic Arts° est le premier éditeur qui a agrémenté ses logiciels de jaquettes et d'illustrations soignées, là où ses concurrents se contentaient de dessins médiocres. Leurs boîtes sont restées visuellement de très bonne qualité jusqu'au milieu des années 90.



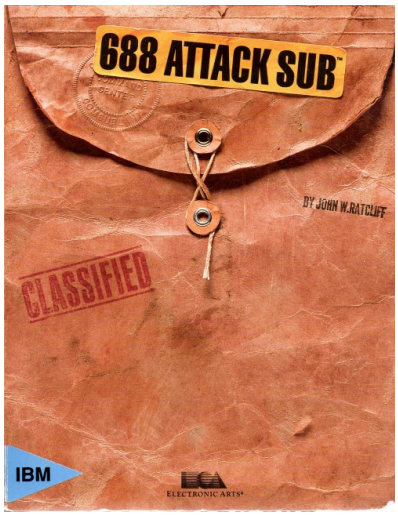


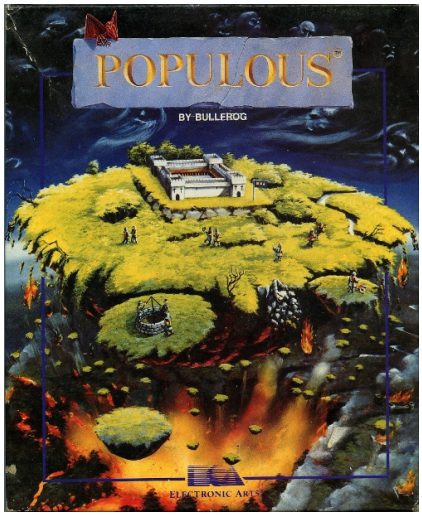


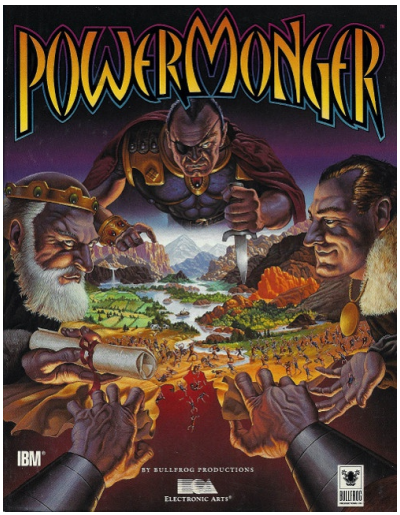




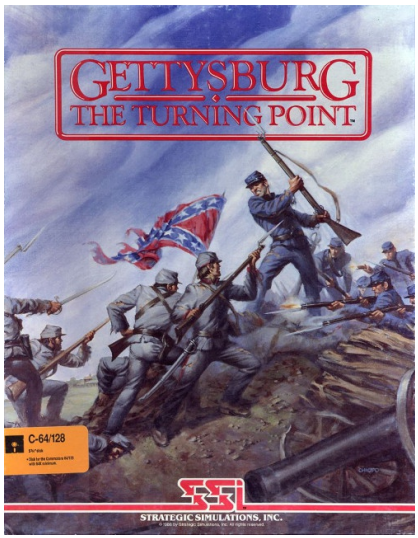


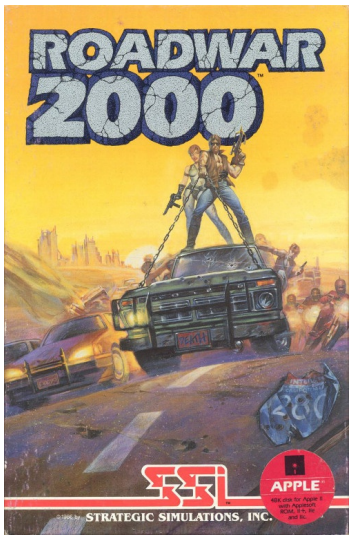




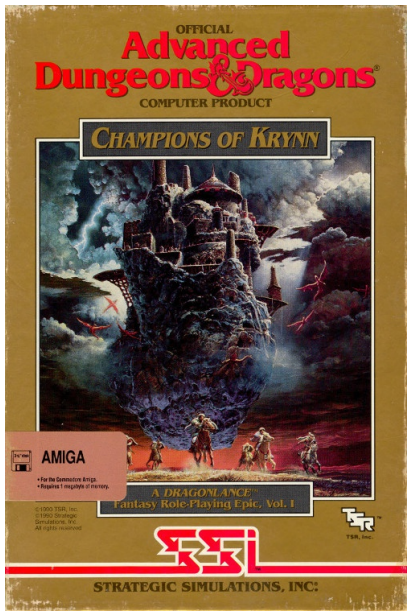


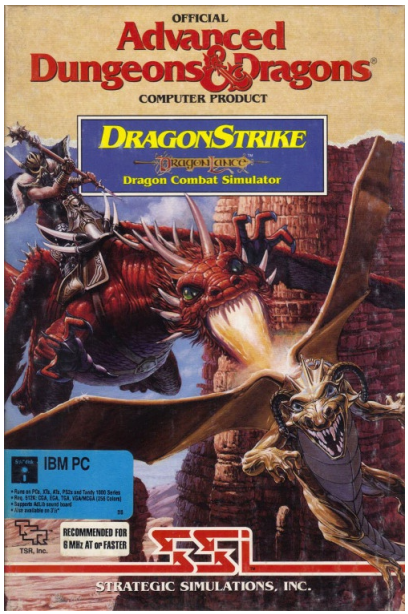
SSI° est le pionnier de l'utilisation de boîtes en carton, inspirées des boîtes des jeux de plateau. Leurs illustrations de l'avant-1988 étaient souvent correctes, sans plus. Mais en signant avec TSR pour adapter *AD&D* sur micros, SSI° a pu aussi utiliser les œuvres des illustrateurs-vedettes de TSR (Clyde Cadlwell, Jeff Heasley, Keith Parkinson, Larry Elmore). Ces magnifiques boîtes, conçues par le studio Louis Saekow Design, ont été surnommées « *Gold Box* » en raison de leur fond de couleur dorée. Cette couleur a évolué en fonction des séries ; par exemple, les **Eye of the Beholder** ont un fond noir.





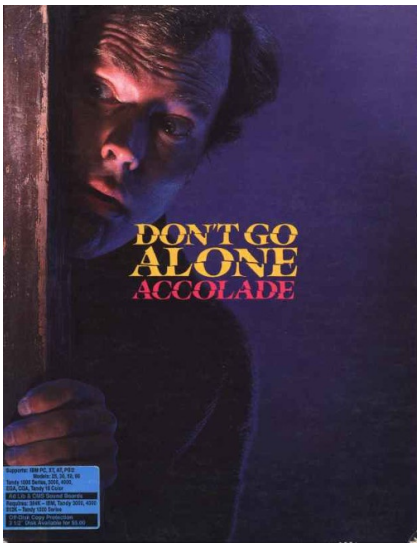


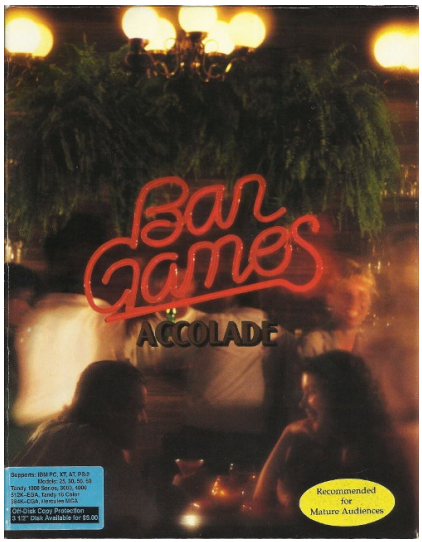


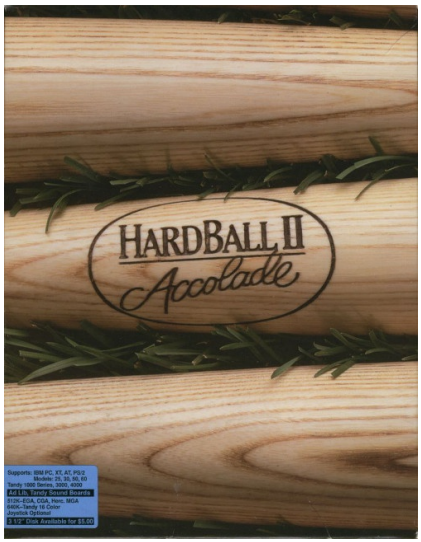


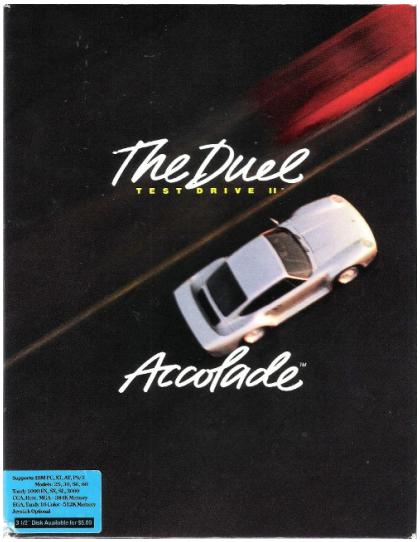


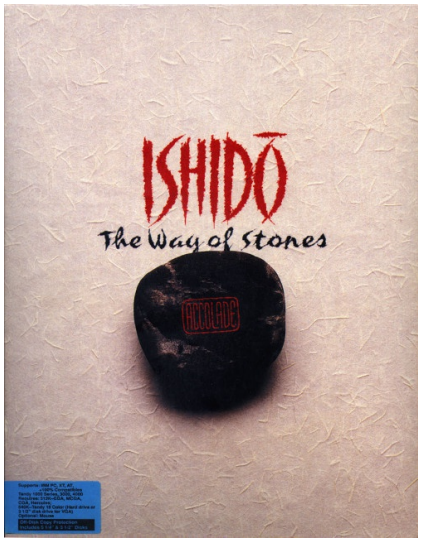
Une illustration ou une photo esthétique, et au centre, superposés ou intégrés dans l'image, le titre du jeu et le nom de l'éditeur, telle fut la formule utilisée par Accolade° de 1985 à 1990.









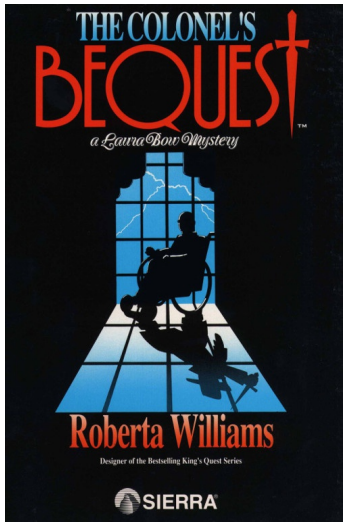


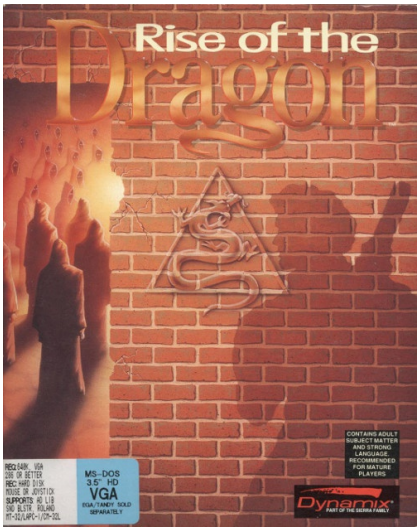


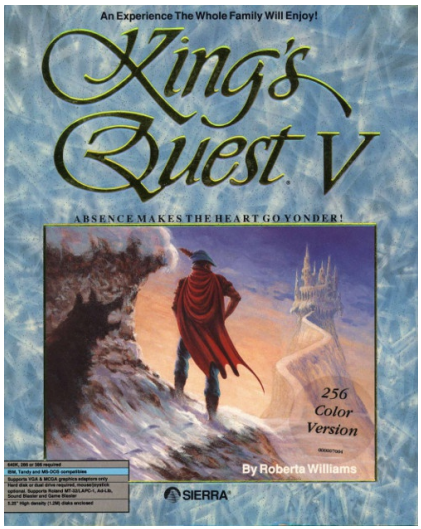
Pas grand-chose à signaler sur les boîtes Sierra° : elles faisaient simplement plaisir à voir, surtout celles de leurs jeux d'aventure.









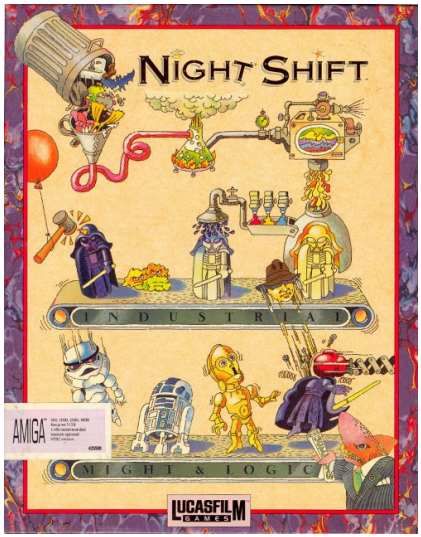


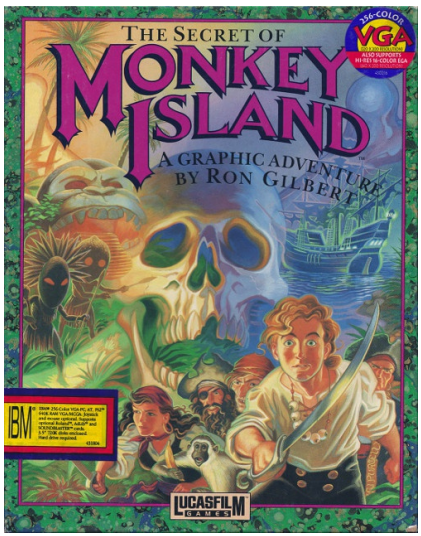


À partir de 1988, les illustrations des boîtes des jeux Lucasfilm Games° étaient encadrées par un motif marbré de couleur variable. Steve Purcell a signé plusieurs des illustrations au recto, principalement pour des jeux d'aventure. L'effet marbré a été plus tard remplacé par d'autres motifs, avant de disparaître en 1994.

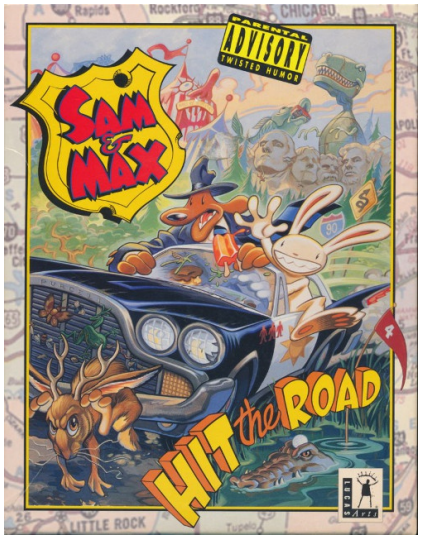




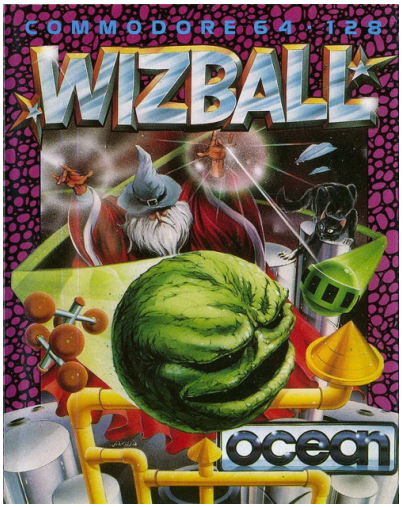




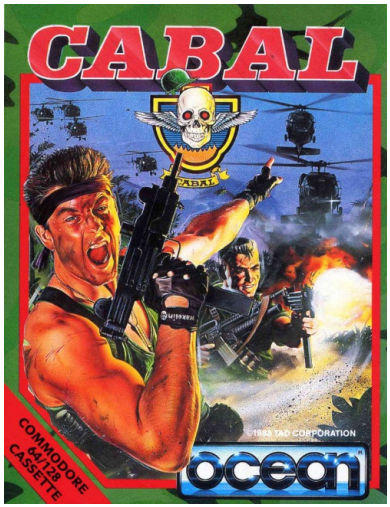




On peut penser ce que l'on veut des jeux Ocean°, mais leurs boîtes, elles, avaient souvent fière allure – je ne parle pas de leurs adaptations de films, qui se contentent d'en reproduire l'affiche, mais de leurs autres jeux. Un grand nombre d'illustrations de ces boîtes ont été réalisées par Bob Wakelin.





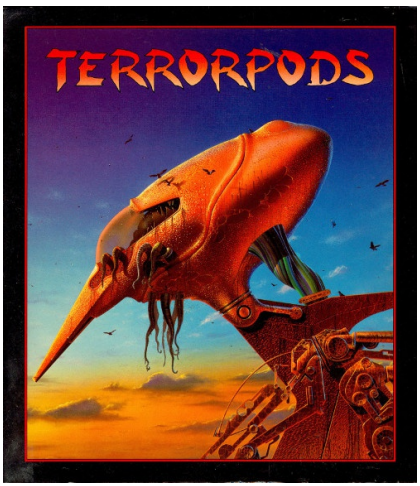


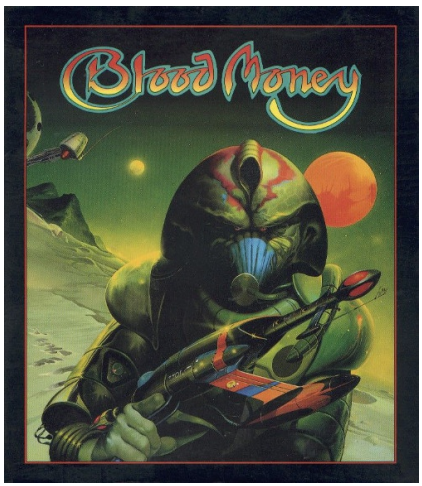


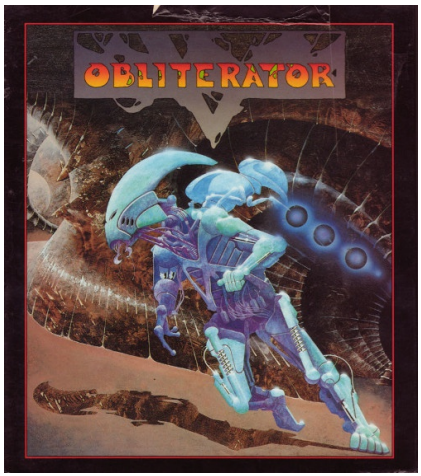


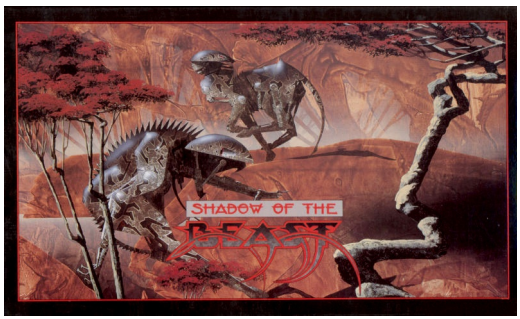


Psygnosis°, ou la classe à l'état pur. Des boîtes noires en carton glacé, et des illustrations signées du génial Roger Dean (qui a travaillé entre autres pour les albums de Yes et Asia), de Melvyn Grant, de Tim White ou de Peter Andrew Jones – illustrations qui n'ont généralement qu'un rapport lointain avec le jeu ! À partir de 1991, les boites Psygnosis° sont progressivement rentrées dans la norme.



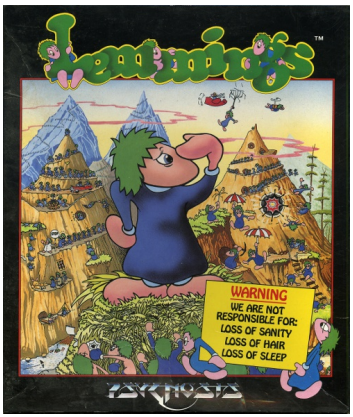






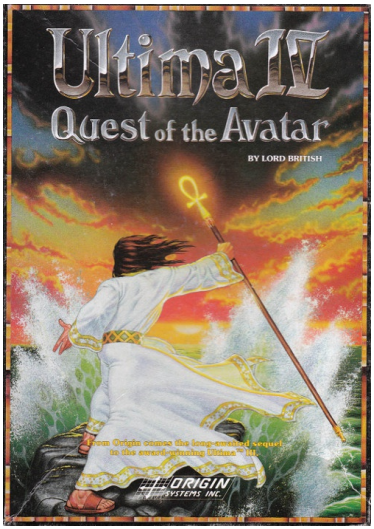


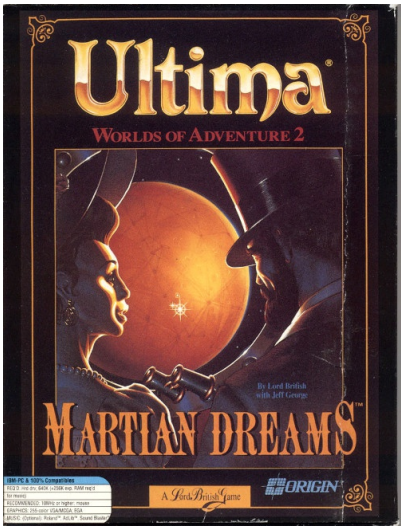


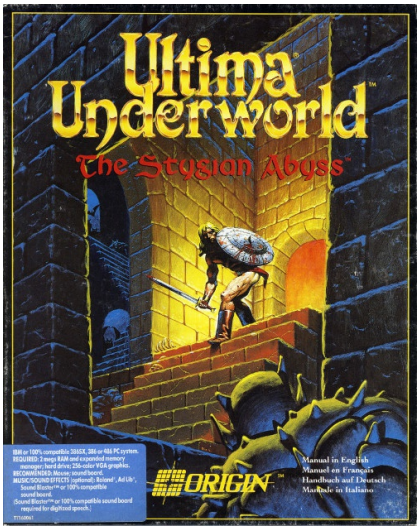




La plupart des magnifiques illustrations des boîtes des jeux Origin° sont l'œuvre de Denis Loubet, un de leurs graphistes, qui travaillait auparavant pour Steve Jackson Games.

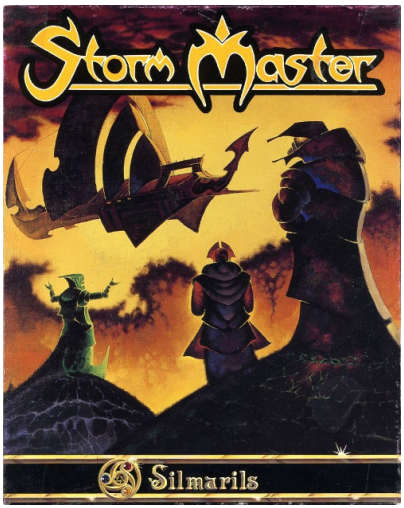


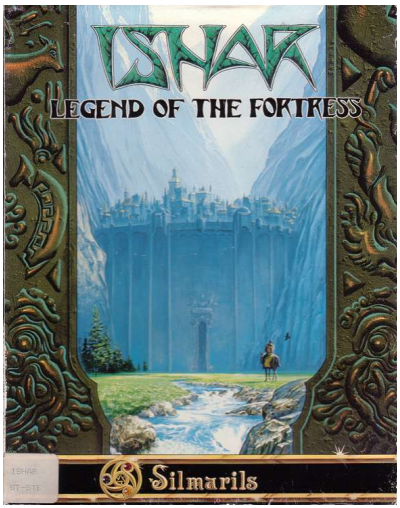


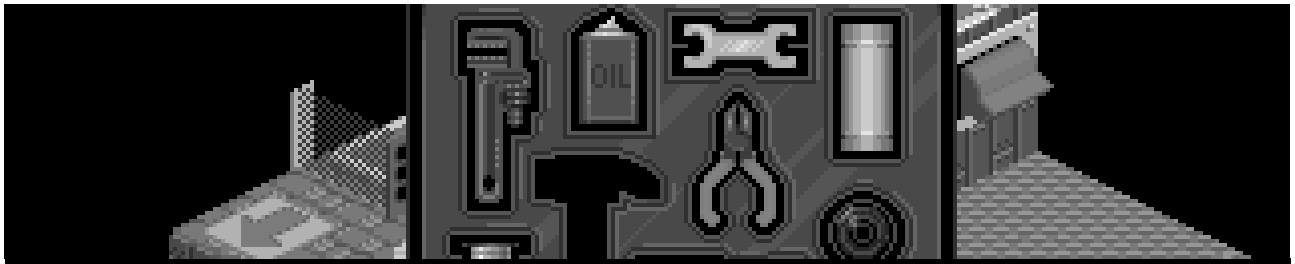


Les boîtes Silmarils° des années 1990 à 1994 semblent inspirées par celles de Psygnosis°, et ce n'est pas un mince compliment.









La boîte à outils

Ce chapitre aborde plusieurs aspects fonctionnels et techniques des logiciels ludiques d'antan, qu'il est bon de connaître si l'on veut approfondir le sujet. Certains sont tombés en désuétude, d'autres ont perduré.

Programmation

Il n'est peut-être pas inutile de rappeler quels ont été les langages de programmation les plus couramment utilisés à cette époque et leurs caractéristiques :

BASIC	Comme son nom l'indique, c'est la base. Ce langage est idéal pour les débutants grâce à sa simplicité et ses lignes numérotées. Il équipait la quasi-totalité des micros 8 bits, avec chacune leur jeu de commandes spécifiques, mais toutes ces versions ne se valaient pas. Le BASIC est toutefois peu puissant et montre très rapidement ses limites. Comme l'a écrit Chris Crawford°, « aucun grand tableau n'a été peint avec des crayons, aucune grande symphonie n'a été composée avec des kazoos ; croyez-vous vraiment que vous pouvez écrire un grand programme en BASIC ? »
Turbo Pascal	Plus riche que le BASIC, il était utilisé principalement sur PC sous MS-DOS.
C	Le langage le plus courant sur 16 bits, lisible, puissant, facilement adaptable d'une machine à l'autre.
Assembleur	Ce n'est pas à proprement parler un langage de programmation, mais le code machine pour travailler directement sur les adresses mémoire. C'est le meilleur moyen de faire « cracher ses tripes » à l'ordinateur et d'exploiter au mieux ses capacités. Inconvénient : le code est spécifique à un type d'ordinateur particulier (à cause de son architecture), et il est totalement illisible sans une très bonne connaissance du code et de la machine. Les développeurs avaient d'ailleurs souvent tendance à panacher les langages : du C pour le plus gros du code, et de l'assembleur pour les algorithmes les plus exigeants.

Il faudrait un livre entier pour décrire en détail les méthodes de programmation des développeurs et expliquer comment fonctionne un jeu « de l'intérieur ». Sachez tout de même que pour défier les contraintes techniques des machines d'antan, les programmeurs ont dû parfois recourir à des combines proprement hallucinantes : utilisation d'un formatage inédit pour faire tenir le programme

sur un petit nombre de disquettes (**Fer & Flamme**), changement de la palette de couleurs en cours d'affichage d'une image pour augmenter le nombre de couleurs à l'écran (**Fugitif**), reprogrammation des routines de lecture/écriture sur disquettes pour économiser de la mémoire (**Supaplex**), conception d'un outil de gestion de mémoire vive 32-bits (le funeste VooDoo Memory d'**Ultima VII**), j'en passe et des meilleures.

Graphismes et modélisation 3D

Les techniques de graphisme *bitmap* sur micro (dessiné et/ou retouché manuellement par le graphiste, pixel par pixel, et affiché tel quel, par opposition aux graphismes 3D ou vectoriels qui sont calculés par l'ordinateur) sont proches du dessin traditionnel : lignes de fuite, remplissage avec des motifs, retouches minutieuses à l'aide de la loupe, ajout de dégradés. Sur 8 bits, les graphismes se réalisaient avec les moyens du bord. Il existait une multitude de petits logiciels de dessin, mais avec les limitations en couleurs de ces machines, il était impossible de fignoler. Sur 16 bits, en revanche, l'approximation n'était plus de mise. Dans ce domaine, un logiciel a fait l'unanimité chez tous les graphistes : la série **Deluxe Paint** d'Electronic Arts°. Dotés de tous les outils indispensables, notamment une loupe très puissante et un outil de création de dégradés, parfaitement adaptés aux palettes de couleurs des Amiga, ST et PC, ces logiciels étaient idéaux pour effectuer des retouches avec précision. Absolument tous les graphistes y ont eu recours ; **DEGAS** et **DEGAS Elite** (Batteries Included) étaient également très appréciés sur Atari ST, ainsi que **Cyber Paint** dans une moindre mesure, mais avec quatre versions sur plusieurs supports, **Deluxe Paint** était l'outil universel par excellence. Les outils de digitalisation, très coûteux, ont été utilisés de plus en plus souvent à partir du début des années 90.

En ce qui concerne la 3D, pas de miracles. Chaque équipe de développement devait écrire son moteur, ses routines, et concevoir elle-même les objets 3D. Par exemple, Frédérick Raynal° a écrit un outil appelé **3Desk** pour modéliser les personnages d'**Alone in the Dark**. **3D Construction Kit** est une version améliorée de l'outil conçu par Incentive pour créer leurs jeux 3D. Il a fallu attendre **3D Studio** (Autodesk) et les stations Silicon Graphics pour harmoniser les techniques de modélisation d'animations pré-calculées en 3D et de *sprites* tout en volume et en dégradés. Dans les années 90, lorsque les moteurs 3D sont devenus coûteux et longs à développer, certains d'entre eux étaient vendus sous forme de licence par leurs auteurs (**id Tech 1** et **Quake Engine** pour John Carmack°, **Build Engine** pour Ken Silverman, **UnrealEngine** pour Epic Games°).

Musique

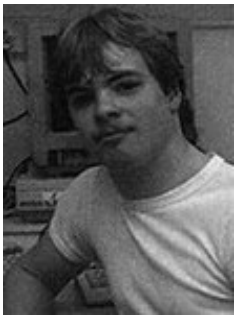
Du temps des micros 8 bits, il n'existait pas de logiciel standard en matière de création musicale. Chaque musicien avait plusieurs instruments sous la main (synthétiseurs, expandeurs, échantillonneurs), ainsi que ses logiciels de prédilection, qu'il a programmés lui-même ou qu'il a achetés. Sur 16 bits, quelques logiciels se sont imposés. Sur Amiga, l'outil le plus important est le vénérable **Soundtracker**, à l'origine du format MOD indissociable de cette machine ; sur Atari ST, c'est **Cubase** qui l'emporte. Sur PC, les plus plébiscités furent **Sound Forge** et le séquenceur **CakeWalk** sous Windows, ainsi que la librairie de drivers sonores **Miles Sound System** sous DOS.

Il est important de rappeler que sur micros 8 bits, la programmation musicale relevait souvent de l'exploit technique. En effet, en Europe, beaucoup de jeux étaient réalisés par des auteurs indépendants ou des équipes sans musiciens. C'est leur éditeur qui confiait la composition de la

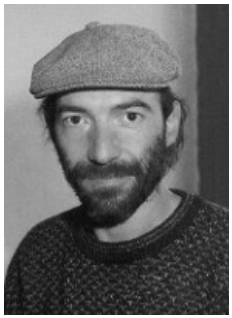
bande-son à un musicien une fois que le jeu était quasi-terminé ; c'est pour cette raison que l'on retrouve souvent les mêmes noms de quelques mercenaires du son sur un très grand nombre de logiciels. Bien souvent, le compositeur devait se contenter des quelques kilo-octets restants sur la disquette pour stocker sa musique et ses bruitages ! Trouver quelques mélodies ne constituait que la moitié du travail, il fallait aussi connaître les caractéristiques du processeur sonore de la machine pour en tirer les meilleures harmonies possibles, s'assurer que la musique était bien synchronisée avec le jeu et n'allait pas sauter ou ralentir, et compresser le tout autant que possible (par exemple en remplaçant les redondances sur la partition par des procédures). La situation s'est heureusement arrangée avec l'arrivée des disquettes 3'1/2 et le changement des méthodes de travail, les musiciens ont pu donner libre cours à leur créativité sans être trop bridés par les contraintes techniques.

Sur C64, le micro 8 bits le mieux équipé pour la musique, le maître est incontestablement Rob Hubbard. Ce magicien du SID connut la renommée instantanément grâce à ses morceaux si aboutis qu'ils semblent exploiter davantage que les trois voix autorisées par le C64. Il composa beaucoup de musiques pour Gremlin Graphics°, Mastertronic, Firebird° et System 3° jusqu'en 1987, date à laquelle il accepta un poste de musicien à plein temps pour Electronic Arts° et quitta son Angleterre natale pour la Californie. Il passa alors à la composition sur Amiga, PC et consoles ; on lui doit les bandes-sons de **Populous**, **Indianapolis 500**, **Budokan**, **Ski or Die**, **The Lost Files of Sherlock Holmes**, et beaucoup, beaucoup d'autres (il travaille toujours chez Electronic Arts° à l'heure actuelle). Toujours sur C64, deux jeunes Anglais étaient des admirateurs de Rob Hubbard. Le premier est Martin Galway, le neveu du flûtiste James Galway. Dans les années 80, il composa principalement pour Ocean° : **Yie-Ar Kung-Fu**, **Arkanoid**, **Parallax**, **Wizball**, autant de jeux qui ont forgé sa réputation. Il donna ensuite un coup de main à un ami américain qu'il avait rencontré au lycée, Chris Roberts°, pour son jeu **Times of Lore**. Cette vieille amitié lui ouvrit les portes d'Origin° où il officiera ensuite, selon les projets, comme compositeur (**Wing Commander II**), ingénieur du son ou doubleur. L'autre fan de Rob Hubbard était Ben Daglish, ami d'Antony Crowther° et compositeur à plein temps pour Gremlin° (**Deflektor**, **Mickey Mouse**, **Switchblade**) dans les années 80. Le parcours de David Whittaker est comparable à celui de Rob Hubbard : d'abord programmeur, il se consacra ensuite uniquement à la composition sur C64, pour Mastertronic et Code Masters°. Déjà respecté pour son œuvre sur cette machine, c'est sur Amiga qu'il a gagné ses galons de légende de la musique micro-ludique. Entre 1988 et 1993, les éditeurs anglais se l'arrachaient, il écrivit une quantité phénoménale de musiques pour la plupart d'entre eux, et tout particulièrement pour Psygnosis° (la bande-son de **Shadow of the Beast**, c'est lui) et Audiogenic. En 1993, il rejoignit Rob Hubbard chez Electronic Arts° en Californie ; il y travaillera notamment sur la gamme *EA Sports*. L'autre compositeur émérite de Psygnosis° était Tim Wright (**Shadow of the Beast II**, **Lemmings**, **Agony**). Richard Joseph travaillait d'abord exclusivement pour Palace Software°, il collabora ensuite avec Millennium° (**James Pond**, **Moonshine Racers**), les Bitmap Brothers° (**Speedball II**, **Gods**) et Sensible Software° (**Wizkid**, **Sensible Soccer**, **Cannon Fodder**). Il a travaillé dans le milieu du jeu vidéo jusqu'à son décès en 2007. La Grande-Bretagne comptait bien d'autres musiciens de renom comme Allister Brimble (Code Masters°, Team 17°), Jonathan Dunn (Ocean°), Tim Follin, Matt Gray, Fred Gray, etc.


Rob Hubbard (1989)


Martin Galway (1986)


David Whittaker (1986)


Richard Joseph (1990)

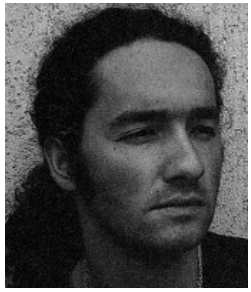

Allister Brimble (1993)

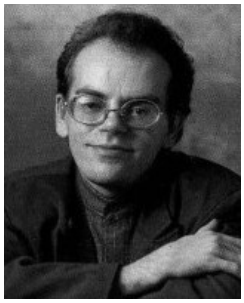
En Allemagne, Chris Hülsbeck est devenu une star grâce aux musiques qu'il a écrites sur Amiga pour Rainbow Arts° (**Turrican**, **X-Out**, **Z-Out**) et quelques autres éditeurs. En 1991, il sortit son premier CD audio regroupant quelques-unes de ses compositions ; cette pratique, déjà courante au Japon, était rarissime en Europe. Thalion° louait les services du jeune Jochen Hippel, qui a réussi à faire des miracles sur Atari ST (**Wings of Death**), et de Matthias Steinwachs (**No Second Prize**). Aux Pays-Bas, le groupe Maniacs of Noise, composé à la base de Jeroen Tel et Charles Deenen, a travaillé sur un grand nombre de jeux anglais, principalement sur C64, de 1987 à 1992.


Chris Hülsbeck (1990)


Jochen Hippel (1990)


Charles Deenen (1994)

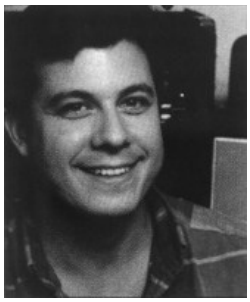

Stéphane Picq (1994)


Charles Callet (1988)

En France, le nom qui revient le plus souvent est celui de Stéphane Picq. Arrivé chez Ere Informatique° avec un jeu sous le bras (**Birdie**), il sonorisa plusieurs de leurs jeux, dont **Purple Saturn Day** et **Kult**. Il devint vraiment célèbre chez Cryo°, grâce aux bandes-sons de **KGB**, **Lost Eden** et surtout **Dune**, qui eut droit à une sortie en CD audio avec de nouveaux arrangements. Musicien professionnel et compositeur de chansons, Charles Callet s'est formé à l'informatique sur CPC pour programmer un outil d'écriture de partitions, **Amstradeus**. Il trouva rapidement un poste chez Infogrames° et composa la bande-son de la plupart de leurs jeux entre 1987 et 1990. On trouve aussi son nom sur quelques jeux Bullfrog° (**Flood**, **Populous II**). Il rejoignit ensuite Coktel Vision° pour qui il écrira de nombreuses musiques (la trilogie **Gobliiins**, **Inca**) jusqu'à sa disparition en 1995. Frédéric Motte avait déjà de l'expérience chez les *demomakers*, sous son pseudonyme de « Moby », lorsqu'il commença à travailler pour Coktel Vision° (**Galactic Empire**, **Once Upon a Time**) en 1990. Il céda ensuite sa place à Charles Callet pour intégrer Atreid Concept° / Kalisto° (**Fury of the Furries**, **Dark Earth**), jusqu'en 2001. Il a depuis ouvert son propre studio d'enregistrement, ConKrete Studio.


Frédéric Motte (1992)


Mark Seibert (1989)


Clint Bajakian (1995)


Frank Klepacki (1994)


George Sanger (1995)

Aux États-Unis, il y avait peu de compositeurs indépendants, les éditeurs avaient leurs propres musiciens au sein de leurs équipes internes. On l'a vu, Electronic Arts° a recruté Rob Hubbard, puis David Whittaker. Chez Sierra°, Al Lowe° écrivait des musiques jusqu'à ce que sa série **Leisure Suit Larry** l'occupe à plein temps ; Mark Seibert et Ken Allen prirent alors le relais. Lucasfilm Games° comptait trois excellentissimes musiciens dans ses effectifs, Michael Land, Peter McConnell et Clint Bajakian, auteurs des inoubliables musiques de leurs jeux d'aventure, dont la série **Monkey Island**. Chez Westwood°, Frank Klepacki se montrait aussi à l'aise avec l'univers féerique des **Legend of Kyrandia** qu'avec la bande-son musclée de la série **Command & Conquer**. Chez id Software°, c'est à Robert Prince que l'on doit les musiques de **Wolfenstein 3D**, **Doom** et **Doom II**. Comme à toute règle il faut une exception, il existait bien un célèbre compositeur américain indépendant, facilement reconnaissable au stetson et au costume rouge orné de sigles « $ » argentés qu'il portait toujours en public : George Alistair Sanger, plus connu sous le pseudonyme « The Fatman ». Généralement en collaboration avec David Govett, il travailla entre autres pour Origin° (**Wing Commander**), SSI° (**Shadow Sorcerer**), Disney Software (**Stunt Island**), Electronic Arts° (**Chuck Yeager's Air Combat**) et Virgin Games° (**The 7th Guest**), et il écrivit également des librairies de gestion de cartes sonores.

Piratage et protections

Qu'on le veuille ou non, le piratage est une pratique indissociable de l'informatique, qui était regardée d'un bon œil par les constructeurs de micros à l'époque où les standards se concurrençaient : le client est plus facilement tenté par un modèle particulier s'il sait qu'il pourra se procurer sans difficulté des logiciels gratuits, fût-ce de manière illégale. Les protections intégrées aux programmes pour freiner le piratage pénalisaient l'acheteur honnête, mais elles avaient parfois un petit côté pittoresque attachant. Elles se divisent en trois catégories :

Les protections logicielles

Une des disquettes utilise un formatage spécial, qui n'est pas reproduit par les logiciels de copie traditionnels. Le programme refuse de fonctionner s'il repère cette différence ; s'il est installé sur disque dur, la disquette protégée doit tout de même être insérée dans le lecteur à chaque lancement pour qu'il fasse sa petite vérification. Principal inconvénient : on ne peut pas utiliser de copie de sauvegarde de cette disquette. Si elle s'abime, il n'y a plus qu'à contacter l'éditeur, s'il existe toujours, en espérant qu'il en ait d'autres exemplaires en stock. Le seul moyen de faire sauter cette

protection est de modifier certains octets du code pour désactiver les tests de la disquette. Ces protections ont un fonctionnement complexe, elles font appel à des pistes plus courtes ou longues que la normale (ce qui permet aux programmeurs de stocker une quantité inhabituellement grande de données sur une disquette standard), des tests de la durée de lecture de ces pistes en millisecondes, des tests de *checksum* (la somme des bits d'un bout de code, qui change si on a modifié le dit code), et des algorithmes de compactage très perfectionnés. L'une des protections les plus ingénieuses – et la plus admirée par les pirates – est celle de **Dungeon Master** sur ST et Amiga. Certaines pistes contiennent des bits aléatoires, enregistrés avec un duplicateur industriel : la lecture renvoie parfois 0, parfois 1. Si on copie la disquette, l'outil de copie créé un bit normal avec la valeur qu'il a lue. Le test consiste à lire ce bit plusieurs fois d'affilée : la probabilité que le bit de la disquette originale renvoie la même valeur plusieurs fois est quasi-nulle, alors qu'elle est certaine avec une disquette copiée. Ce test est effectué à de nombreuses reprises dans le jeu ; s'il est négatif, l'équipe d'aventuriers meurt quelques instants plus tard. Il a fallu des mois aux groupes pirates pour parvenir à cracker complètement le programme. Les copies pirates qui circulaient entre-temps n'étaient pas entièrement déprotégées et n'ont donc pas trop contrarié les ventes du jeu. Bien au contraire, ceux qui jouaient sur une mauvaise copie pirate et se retrouvaient coincés préféraient courir acheter le jeu pour continuer leur partie plutôt que d'attendre de mettre la main sur une meilleure copie !

Les protections sur papier

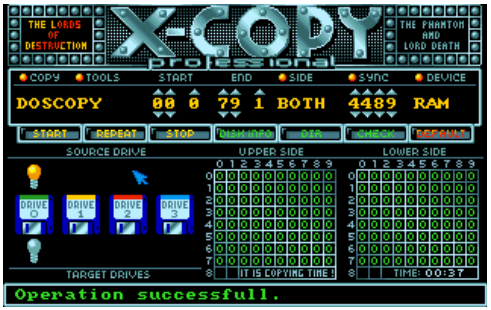
Cette fois, les disquettes sont copiables, mais le manuel contient parfois des indications cruciales pour terminer le jeu, ou, plus généralement, le programme pose une question dont la réponse se trouve dans la documentation. On peut désactiver le test en bidouillant le code, ou recopier le strict minimum de la notice ou des codes pour le diffuser avec les disquettes pirates, mais ce n'est pas toujours simple. L'exemple le plus courant : au démarrage, le programme demande d'entrer un mot ou une information du manuel (« page 5, ligne 3, mot 2 »), ou le numéro de page sur laquelle figure un dessin donné. Certains logiciels n'ont qu'un stock d'une dizaine de mots, d'autres une bonne centaine. Autre exemple : les grilles de codes ou de couleurs, de préférence sur plusieurs pages (« page 3, colonne A, ligne 8 »). Les scanners domestiques étaient alors très rares. **Jet Set Willy** fut l'un des premiers à utiliser une grille de couleurs ; plus tard, c'est Coktel Vision° qui a usé et abusé de grilles de plusieurs pages. Les jeux Lucasfilm Games° pré-1990 comme **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** étaient fournis avec des grilles de codes de quatre symboles. Dans d'autres cas, la boîte contenait une petite grille de codes non photocopiable, soit parce que la couleur de l'encre est très pâle (**Fury of the Furries**), soit parce que la couleur du papier est très foncée (**Mystical**). Autre protection fort jolie : les roues en carton concentriques, que l'on trouve par exemple dans les jeux Lucasfilm Games° de 1990 à 1992. Il faut les faire tourner pour obtenir l'image affichée à l'écran et recopier le code lisible dans une des encoches. On appréciera tout particulièrement le zèle d'U.S. Gold° qui a vendu **Operation Harrier** avec une double roue imprimée en noir brillant sur noir mat ! Le comble de l'horreur était le Lenslok, une rangée de prismes dans un petit cadre de plastique. Le programme affichait un code illisible à l'écran : en le regardant à travers le Lenslok, il devenait lisible, et on pouvait saisir l'information demandée. Ça, c'est la théorie ; dans la pratique, certains clients n'arrivaient pas à



s'en servir, parce qu'il était incompatible avec le format de leur téléviseur ! Le Lenslok n'a été utilisé que dans une douzaine de jeux anglais au milieu des années 80.

Les dongles

Ce troisième type de protection, rare car plus coûteux pour l'éditeur, prend la forme d'un petit boîtier à connecter à l'ordinateur avant de lancer le jeu ; l'exemple le plus connu est **RoboCop 3** sur Amiga. Là encore, mieux vaut ne pas le perdre. Si le logiciel se contente se vérifier la présence de ce boîtier, il peut être facile de désactiver la protection. En revanche, si le dongle contient une partie du code du jeu ou des fonctionnalités importantes… Ainsi, la boîte de la version Atari ST de **B.A.T.** (la première sortie pour ce jeu) contenait un boîtier qui produisait des musiques soi-disant de meilleure qualité lorsqu'on le connectait à des écouteurs ou une chaîne hi-fi. Évidemment, son intérêt n'est pas musical : s'il n'est pas branché sur l'ordinateur, le logiciel ne se lance pas.



Les groupes pirates avaient à leur disposition toute une batterie de logiciels de copie très sophistiqués, de débuggeurs et d'éditeurs de secteurs. Les mieux organisés diffusaient la copie pirate d'un jeu quelques jours après sa sortie officielle, ou même encore plus tôt s'ils avaient dans leurs contacts le vendeur d'un magasin de jeux ou un pigiste chez un magazine. Un des membres de l'équipe, le *cracker*, était chargé de faire sauter les protections (ce qui ne prenait parfois que quelques minutes !). Sur C64, Amiga et ST, lorsqu'un groupe pirate déplombait un jeu, la tradition voulait qu'ils ajoutent une introduction de leur cru, avec des animations de couleurs démontrant leurs talents de programmeurs, et un texte de présentation (dans lequel ils en profitaient souvent pour narguer les groupes concurrents). Sur PC, les pirates se contentaient d'ajouter un simple fichier texte au programme, ce qui a nettement moins de charme. Sur Amiga, le logiciel de copie le plus populaire était de loin **X-Copy**. Sur PC, on a vu apparaître dans les années 90 des *sharewares* pour PC compilant des cracks pour un nombre conséquent de jeux (**Locksmith**, **Rawcopy**, **Neverlock**). Ces logiciels prétendaient faciliter la vie de l'utilisateur et rendre possible la création de copies de sauvegarde, mais personne n'était dupe. Entre 1995 et 1997, le CD-ROM a sonné le glas de ces protections anti-copies. Les graveurs étaient très chers, et les CD-R coûtaient au moins 50 F à l'unité ; un tel prix ralentissait le piratage, surtout pour les jeux qui occupent plusieurs CD-ROM. Les CD-R étaient en revanche intéressants pour stocker des compilations de vieux jeux sur disquettes. Les pirates ont poursuivi leurs activités en fabriquant des *rips*, c'est-à-dire des versions de jeux pour CD-ROM allégées de tout ce qui occupe de l'espace-disque « inutilement » : voix et vidéos digitalisées, séquences intermédiaires, pistes CD audio, etc. L'archive d'un *rip* ne fait généralement plus que 20 à 80 Mo, contre parfois plus de 600 Mo pour le CD-ROM d'origine, ce qui les rend plus facile à diffuser sur Internet ou sur CD-R, mais les jeux y perdent souvent beaucoup de leur charme. À partir de 1998, quand les graveurs sont devenus financièrement abordables, les éditeurs ont dû revenir aux bonnes vieilles méthodes et inventer de nouvelles protections encore plus contraignantes et pénibles, mais ceci est une autre histoire.

Tricher n'est pas jouer (quoique…)

Tricher, c'est mal, surtout contre d'autres joueurs. En revanche, si on est seul avec sa conscience face à l'ordinateur, cela peut se révéler bien pratique dans de nombreux cas : lorsqu'on erre comme une âme en peine dans un jeu d'aventure sans savoir comment faire avancer l'histoire, quand on se retrouve presque à court de vie ou d'argent et que l'on n'a pas sauvegardé au meilleur moment, ou quand, même avec la meilleure volonté du monde, on n'arrive pas à passer un niveau donné. Il existe plusieurs moyens – à utiliser avec modération – de se tirer de ces mauvais pas :

Les solutions

C'est la forme d'aide la plus simple. Pour un jeu d'aventure, c'est la liste des actions à effectuer pour en voir la fin ; elle peut se présenter de façon simple ou plus romancée. Des plans peuvent s'avérer utiles pour les labyrinthes, ils sont indispensables pour les jeux de rôle, avec l'emplacement des objets importants et des ennemis. Dans ce domaine, c'étaient les magazines allemands qui réalisaient les solutions les plus complètes. Les solutions de jeux d'action consistent généralement à afficher des plans des niveaux ; le magazine espagnol *Micromania* en publiait en moyenne trois par mois, avec tous les niveaux reconstitués écran par écran.

Les guides de jeu

Le genre littéraire micro-ludique le plus couru du siècle dernier est nul doute le guide de jeu, c'est-à-dire le livre détaillant tous les secrets et les meilleures stratégies pour venir à bout d'un jeu, que ce guide soit officiel (généralement écrit avec l'aide des concepteurs, donc en théorie le plus complet) ou non-officiel (pour les jeux les plus populaires). Au début des années 80, il existait déjà des guides de ce genre pour les jeux vidéo, dont plusieurs rien que pour **Pac-Man** ! Sur micro, ils sont apparus à la fin des années 80, d'abord en grande partie sur les simulateurs de vol (surtout **Flight Simulator**), puis sur un nombre croissant de jeux. Il y eut par exemple les séries *Quest for Clues* et *Questbusters*, tirées du fanzine *Questbusters* de Shay Addams, ou les livres de Compute ! Books, la branche édition du magazine américain *Compute !* À partir de 1991, l'éditeur Prima Publishing commença à sortir des guides à un rythme qui devint affolant dès 1994 (entre 40 et 80 livres par an environ, rien que pour les jeux sur micros). Ils étaient concurrencés par BradyGames, et dans une moindre mesure par Infotainment World et Simon & Schuster. Au milieu des années 90, presque chaque jeu sorti aux États-Unis avait son guide, et même plusieurs s'il se vendait beaucoup (**Myst**, pour ne citer que lui). Les guides officiels sont de bonnes sources d'information, ils contiennent parfois des interviews ou un récit sur la genèse du jeu.

Les *cheat-modes*

Pour tester confortablement tous les recoins de leurs jeux, les programmeurs intègrent souvent à leur code des moyens de sauter de niveau en niveau, d'obtenir l'invulnérabilité ou des armes à l'infini. Pour les activer, il suffit généralement de taper une suite de lettres en cours de partie, de saisir un nom particulier dans la table des *high-scores*, ou d'ajouter des paramètres spéciaux à la commande d'exécution du programme. Ces fonctionnalités sont presque toujours laissées dans le jeu à sa sortie. Pour les trouver soi-même, il faut s'armer d'outils de *debugging* et de patience, et fouiller dans le code. Le plus simple est encore d'attendre qu'elles soient publiées dans la presse, sur un BBS ou par Minitel. Les *cheat-modes* sont simples à utiliser, mais ils ne fonctionnent généralement que sur un format précis.

Les patchs

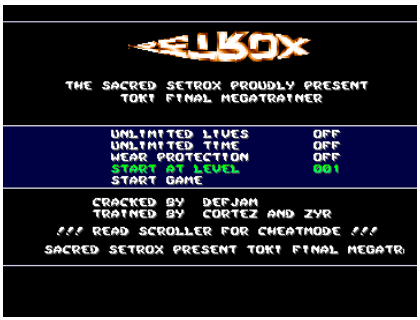
Cette méthode consiste a éditer un fichier du jeu ou une sauvegarde (après en avoir fait une copie, au cas où) à l'aide d'un éditeur de secteurs et à modifier les octets représentant certaines informations (nombre de vies, budget). Pour savoir où et sous quelle forme sont stockées ces informations, il faut procéder comme pour les *cheat-modes* : soit on décortique le programme, soit on attend patiemment que les adresses à modifier soient publiées quelque part. Quoi qu'il en soit, il fallait déjà mettre la main sur un éditeur de secteurs.

Les *trainers*

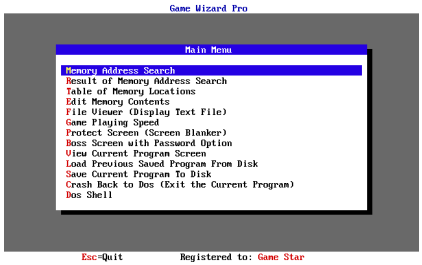
Sur C64, Amiga et ST, les groupes pirates les plus perfectionnistes ajoutaient à leur animation d'introduction la possibilité d'activer ou de désactiver plusieurs types de triche dans le jeu : vies, énergie, armes, argent, passage facilité au niveau suivant.

Les outils spécifiques

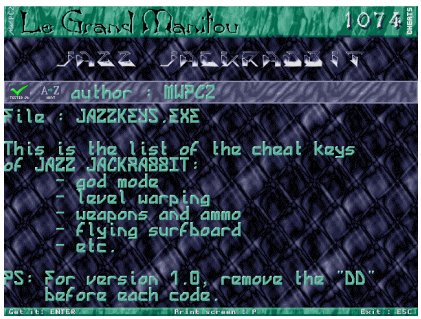
L'Action Replay était un périphérique sorti d'abord sous la forme d'une cartouche pour C64, puis d'une carte d'extension pour Amiga et plus tard d'une autre carte équipée d'un petit interrupteur pour PC. Appuyer sur le bouton interrompt le jeu en cours et ouvre une interface capable d'aller scanner la mémoire vive. En interrompant le jeu plusieurs fois pour saisir les valeurs successives d'une donnée précise (nombre de vies ou de missiles, argent), on peut localiser l'adresse mémoire qui stocke cette valeur et la modifier à son goût. L'Action Replay pouvait aussi sauvegarder le contenu de la mémoire vive pour le recharger plus tard – pratique pour les jeux dépourvus d'option de sauvegarde. **Game Wizard** était un excellent *shareware* pour PC qui remplissait les mêmes fonctions que l'Action Replay, ainsi que d'autres options, comme l'ouverture d'un fichier texte pendant que le programme est en pause. Dans le milieu du *shareware* et du *freeware*, on trouvait d'autres utilitaires du même genre, comme **Universal Hint System** (une collection de solutions de jeux d'aventure), ou **Cheat Release** (une liste de cheat-codes divers et variés). En France, **Le Grand Manitou** était un *freeware* de Sébastien Sauvage regroupant dans une belle interface tout un tas de solutions et de patchs écrits en partie par l'auteur. L'outil le plus connu était l'**ETAJV** (Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo), un très gros fichier d'aide pour Windows compilant une grande quantité d'astuces et de solutions récupérées à droite et à gauche.



Trainer pour Toki réalisé par Setrox (Amiga)



Game Wizard (PC)



Le Grand Manitou (PC)

La Création de jeux pour les nuls

Pour aider les utilisateurs d'ordinateurs à écrire leurs propres jeux sans avoir de connaissances pointues en programmation, de nombreux logiciels de création sont apparus au fil des années. Ces logiciels se restreignent généralement à un genre, avec des limitations très nettes, mais ils offrent plus de possibilités qu'un simple outil de construction de niveaux. Dans l'ordre chronologique, les plus connus sont les suivants :

Pinball Construction Set (Electronic Arts°, 1983)
L'inventeur du genre, le tout premier outil de création de jeu, de flipper plus précisément. **Pinball Construction Set** dispose d'une interface révolutionnaire pour un Apple II et très simple d'emploi : la table de flipper est à gauche de l'écran, les icônes des éléments à droite, il suffit de les faire glisser sur la table pour les placer. On peut colorier son flipper, composer les sons, régler le système de score et même choisir le niveau de gravité ; le jeu ainsi créé peut être lancé indépendamment. **Pinball Construction Set** fut un des premiers succès d'Electronic Arts° et fit de son auteur, Bill Budge, un des programmeurs les plus prometteurs de son époque – une réputation qu'il ne confirmera pas vraiment par la suite puisqu'il laissera tomber les jeux vidéo pour n'y revenir qu'au milieu des années 90 chez 3DO, la nouvelle compagnie de Trip Hawkins.

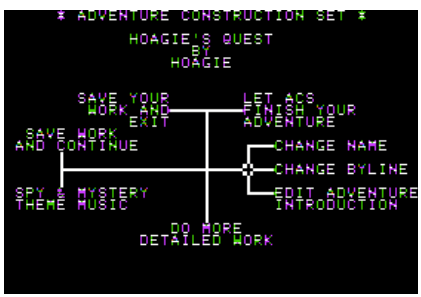
The Quill (Gilsoft, 1983)
Un des meilleurs logiciels d'écriture de jeux d'aventure textuels de son temps, il a été adapté sur la plupart des micros 8 bits. L'extension **The Ilustrator** facilite la création de graphismes, et **The Patch** ajoute encore d'autres fonctionnalités.

Adventure Construction Set (Electronic Arts°, 1985)
Les aficionados d'**Ultima** peuvent écrire des aventures du même style avec cet outil complet : salles, personnages amis ou ennemis, armes, tout est configurable. Plusieurs petits jeux de démonstration sont fournis. Les jeux créés avec ce programme ne sont pas autonomes.

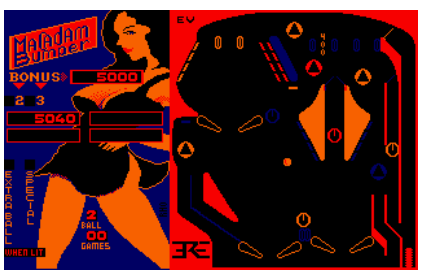
Macadam Bumper (Ere Informatique°, 1985)
Un logiciel comparable à **Pinball Construction Set**, sans que ce soit un plagiat ; son concepteur, Rémi Herbulot°, a simplement eu la même idée par hasard.



Pinball Construction Kit (Apple II)



Adventure Construction Set (Apple II)



Macadam Bumper (CPC)

Adventure Game Toolkit (Softworks, 1987)
Un autre outil de création de jeux d'aventure textuels. Il a été amélioré progressivement ; la *Master's Edition* de 1993, sur PC, permet d'ajouter au jeu graphismes, musiques et menus.

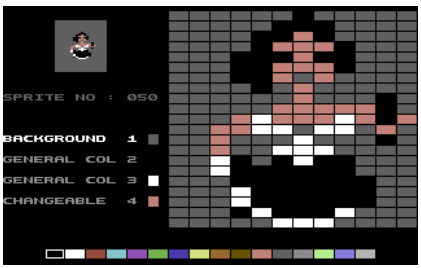
Jade (MBC, 1988)
Un des rares logiciels de création de jeux en français. Il sert à concevoir des jeux d'aventure textuels dotés de graphismes sur CPC et Atari ST.

Shoot'em up Construction Kit (Palace Software°, 1988)
Un des logiciels qui ont établi la réputation de Sensible Software° sur C64. **SEUCK** permet de concevoir son *shoot'em up* à *scrolling* vertical ou écran fixe : dessin des *sprites*, mise en place des décors, gestion du score et de l'énergie. Les versions Amiga et ST sont également très bonnes.

STOS / **AMOS** (Mandarin Software, 1988)
Ces deux langages de programmation spécialisés dans les jeux en 2D, respectivement pour Atari ST et Amiga, ont été réalisés par François Lionet et Constantin Sotiropolos. Leur souplesse leur a valu le Tilt d'or du meilleur langage en 1990. À titre d'exemple, le jeu **Genesia** a été réalisé en AMOS et en assembleur.

3D Construction Kit (Domark°, 1991)
C'est plus ou moins le logiciel que l'équipe Incentive a utilisé pour concevoir ses jeux en *Freescape* (**Castle Master**, **Total Eclipse**). On peut créer des univers en 3D surfaces pleines assez complexes, se déplacer dedans, mettre en place des règles de mouvements et de collisions à l'aide d'un petit langage de programmation, et en tirer un jeu autonome. **3D Construction Kit** n'est pas assez puissant pour programmer son propre **Alone in the Dark**, mais il offre des possibilités intéressantes. Il était vendu avec une cassette vidéo de prise en main, présentée par l'un des programmeurs. **3D Construction Kit II** (Domark°, 1992) offre de nouvelles fonctionnalités, comme la modélisation de sphères et la possibilité d'ajouter des sons.

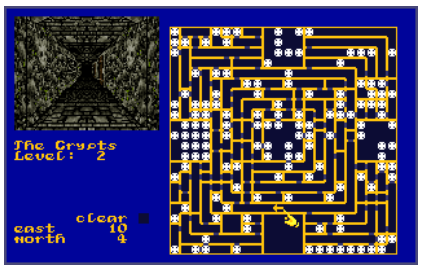
The Bard's Tale Construction Set (Interplay°, 1991)
Un programme pour créer ses épisodes de **The Bard's Tale**, avec exactement la même interface.



Shoot'Em Up Construction Kit (C64)



3D Construction Kit (ST)



The Bard's Tale Construction Set (PC)

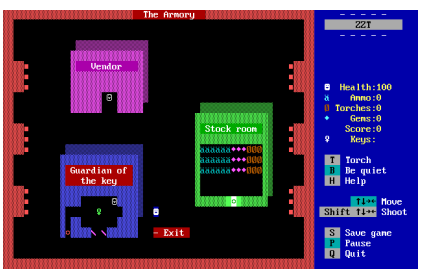
ZZT (Epic MegaGames°, 1991)
Ce jeu de rôle en ASCII coloré sur PC, bien plus riche que **Rogue**, doit son succès à son éditeur très puissant permettant de créer des jeux dans le même style graphique. **ZZT** a été adopté par une forte communauté de fans sur les BBS dans les années 90, le nombre de jeux programmés avec **ZZT** est énorme.

Aide de Camp (HPS Simulations, 1993)
Le rêve de tout grognard : un outil pour créer son propre wargame ou adapter sur ordinateur un wargame de table, règle par règle, unité par unité. **Aide de Camp 2** (1998) ne se limite plus aux cases hexagonales et peut ainsi servir à écrire des jeux de société. Attention toutefois, ces deux programmes ne sont dotés d'aucune forme d'intelligence artificielle : les jeux qui en sont tirés sont faits pour être joués à plusieurs, devant l'ordinateur, par modem ou par courrier.

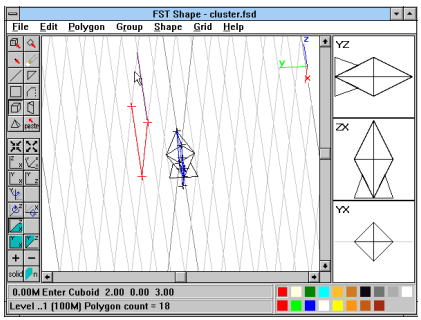
Flight Sim Toolkit (Domark°, 1993)
Les simulateurs de vol de Simis (**Mig-29 Fulcrum**) n'étaient pas fameux. **Flight Sim Toolkit** est bien plus convaincant, puisqu'il permet de façonner son simulateur pour PC de A à Z : modélisation du paysage, des objets 3D, des avions, choix des sons. Tout cela fonctionne sous Windows 3.1, avec une interface relativement claire. Il ne faut tout de même pas espérer un résultat trop sophistiqué (vol en solo uniquement, intelligence artificielle très faible).

Unlimited Adventures (SSI°, 1993)
Encore un logiciel de création de jeux de rôle, dans le style de **Pool of Radiance** cette fois. Les jeux créés ne peuvent pas être lancés indépendamment.

Klik & Play (Europress Software, 1994)
Un autre logiciel français, réalisé par François Lionet (coauteur du STOS) et Yves Lamoureux, tous deux ex-Ere Informatique°. **Klik & Play** facilite grandement la création de jeux pour Windows 3.1. Il est assez souple pour s'adapter à tous les genres, pour peu que cela soit en 2D et n'implique pas d'intelligence artificielle : action, réflexion, aventure, course. **Klik & Play** a été distribué aux États-Unis par Maxis°.



ZZT (PC)



Flight Sim Toolkit (PC)



Unlimited Adventures (PC)

Un jour, mon prince viendra…

Le développement d'un jeu est rarement un long fleuve tranquille. Le départ d'un membre de l'équipe, un contentieux entre l'auteur et l'éditeur, l'arrivée d'un nouveau système d'exploitation ou d'un nouveau standard, des soucis techniques insolubles, un planning mal organisé ou trop optimiste, un souci du détail un peu trop poussé : tout cela peut avoir de graves répercussions sur l'avancement du projet. À titre de rappel, voici un tableau des plus belles arlésiennes de la période 1987-1997. On notera tout particulièrement la publication parfois très précoce de publicités, on a même vu des publicités pour des jeux qui ne sont finalement jamais sortis !

	Première présentation	Première publicité	Sortie
Iron Lord (Ubi Soft°)	Février 1988	Décembre 1987	Fin 1989
Vroom (Lankhor°)	Mars 1988	Février 1988	Automne 1991
Aquaventura (Psygnosis°)	Mars 1988		Été 1992
Epic (Ocean°/DID°)	Septembre 1989	Novembre 1990	Début 1992
Strike Commander (Origin°)	Juin 1991	Octobre 1991	Printemps 1993
Secret Mission (Microïds°)	Novembre 1992	Avril 1996	Printemps 1996
Stonekeep (Interplay°)	Janvier 1993	Décembre 1994	Décembre 1995
MechWarrior 2 (Activision°)	Juin 1993	Novembre 1993	Août 1995
The Dig (LucasArts°)	Juin 1993	Septembre 1995	Septembre 1995
The 11th Hour (Virgin Interactive°/Trilobyte°)	Décembre 1993	Mai 1995	Septembre 1995
Harvester (Virgin Interactive°/DigiFX Interactive)	Janvier 1994	Juin 1994	Fin 1996
Battlecruiser 3000AD (Take 2)	Janvier 1994	Novembre 1995	Octobre 1996
Bazooka Sue (Starbyte)	Mai 1994	Février 1997	Printemps 1997
The Elder Scrolls : Daggerfall (Bethesda Softworks°)	Juin 1994	Octobre 1995	Fin 1996
Heart of Darkness (Ocean°/Virtual Studio)	Novembre 1994	Août 1996	Été 1998
Falcon 4.0 (MicroProse°)	Décembre 1994	Novembre 1997	Fin 1998
Dungeon Keeper (Bullfrog°)	Mars 1995	Novembre 1995	Été 1997



Personnalités

Cet index regroupe 75 concepteurs, programmeurs et scénaristes majeurs de la période 1977-1997, en mettant l'accent sur les auteurs français et les années antérieures à 1995. Les producteurs et directeurs de compagnies ont été écartés, car leur rôle est plus administratif que créatif.

Adams (Scott)



1984

Ludographie partielle :
Adventureland (1978)
Pirate Adventure (1978)
Pyramid of Doom (1979)
Mystery Fun House (1981)

Scott Adams° apprend la programmation au cours de ses trois années à l'Institut de Technologie de Floride, à la fin des années 60. Il va ensuite trvailler dix-huit mois chez RCA et revient à l'université pour obtenir son diplôme en informatique. En 1977, il s'achète son premier micro-ordinateur, un Sphere, puis un TRS-80. Il découvre **Colossal Cave Adventure**, le premier jeu d'aventure textuel, à son travail chez Stromberg-Carlson. Ne pouvant le montrer à ses amis, il écrit un jeu similaire appelé **Adventureland** sur son TRS-80, le diffuse à son club d'informatique, puis en vend quelques exemplaires par petites annonces et fonde sa société Adventure International°. Adams° est de fait le premier auteur de jeu d'aventure sur micro-ordinateurs. Il édite plusieurs jeux entièrement textuels, puis écrit le moteur SAGA (*Scott Adams Graphic Adventure*) pour sortir de nouvelles versions de ses jeux dotées de graphismes et du support du synthétiseur vocal VOTRAX. En 1984, il adapte les personnages de Hulk et de Spider-Man en jeux d'aventure. Adventure International° ferme ses portes en 1986 ; Scott Adams° travaille depuis chez Esterline, une entreprise d'ingénierie système.

Artwick (Bruce)



1988

Au cours des années 70, Bruce Artwick° prépare une thèse sur la modélisation d'un simulateur de vol informatique en 3D à l'Université de l'Illinois. Après avoir travaillé quelques temps chez Hughes Aircraft à Los Angeles, il décide de poursuivre la programmation d'un simulateur de vol, sur micro-ordinateur cette fois. Il fonde subLOGIC° avec Stu Moment, avec qui il avait sympathisé pendant ses études, et programme **Flight Simulator** sur TRS-80 et Apple II. Il tape lui-même le manuel et duplique les cassettes avec son associé. Pour le compte d'une jeune entreprise appelée Microsoft, Artwick° réalise l'adaptation de

Flight Simulator sur IBM PC, un nouveau modèle de micro-ordinateur. Cette version utilise toutes les instructions du processeur, elle deviendra bientôt un outil de référence pour tester la compatibilité des premiers micros compatibles PC non conçus par IBM. **Flight Simulator** et **Flight Simulator II** s'écoulent à plus de 800 000 copies. En 1988, Bruce Artwick° quitte subLOGIC° et forme BAO (*Bruce Artwick Organization*) avec plusieurs autres employés. Il développe pour Microsoft les versions suivantes de **Flight Simulator**, qui deviendront chacune à leur tour la référence du simulateur de vol civil. Depuis le rachat de BAO par Microsoft, Bruce Artwick° travaille comme consultant pour d'autres sociétés.

Ludographie partielle :
Flight Simulator (1978)
Night Mission Pinball (1982)
Flight Simulator II (1983)
Flight Simulator 3 (1988)
Flight Simulator 4 (1989)
UFO (1989)
Flight Simulator 5 (1993)
Flight Simulator for Windows 95 (1996)

Bak (Steve)

Mineur de profession, Steve Bak° s'achète un Acorn Atom en 1982 avec le dédommagement reçu pour une blessure à l'index droit dans un accident du travail. Dans les années qui suivent, il achète d'autres ordinateurs, comme un Dragon 32, un C64, un Sinclair QL, un ST et un Amiga. Sur micros 8 bits, Steve Bak° est connu pour la série des **Cuthbert**, tout particulièrement **Cuthbert in the Jungle**, un plagiat évident de **Pitfall !** Il a aussi écrit **Hercules** et sa suite **Gods and Heroes**, deux jeux de plates-formes très difficiles. Sur 16 bits, il est le premier à écrire des jeux pour ST avec un *scrolling* rapide et fluide : **Goldrunner** pour le *scrolling* vertical, **Return to Genesis** pour le *scrolling* horizontal ; il est alors interviewé à plusieurs reprises par les magazines européens. Collaborateur de longue date de l'éditeur Microdeal, Steve Bak° monte en 1989 son studio Vectordean avec les deux graphistes Chris Sorrell et Pete Lyon, qui ont travaillé avec lui à de nombreuses reprises. C'est ce studio qui développera **James Pond**, un personnage assez populaire sur Amiga. De cette série, Bak° ne conçoit que **The Super Aquatic Games** et participe aux conversions de certains épisodes. Depuis la fermeture de Vectordean au milieu des années 90, il ne travaille plus que sur consoles. Excellent programmeur mais designer peu inspiré, Steve Bak° doit essentiellement sa réputation à l'importance que l'on accordait en Europe à l'animation et aux effets visuels spectaculaires, souvent aux dépens de l'originalité et de l'intérêt du jeu.



1988

Ludographie partielle :
Cuthbert in Space (1984)
Hercules (1986)
Gods and Heroes (1987)
Goldrunner (1987)
Fright Night (1988)
Leatherneck (1988)
Return to Genesis (1988)
The Super Aquatic Games (1992)

Blank (Marc)

C'est au *Massachussets Institute of Technology* que l'étudiant Marc Blank° rencontre Joel Berez et Dave Lebling°. En 1977, ils programment **Zork** sur le superordinateur de l'université ; Blank° écrit l'analyseur de syntaxe. **Zork** devient un des jeux favoris des étudiants. Marc Blank° termine ses études de médecine à l'Université Albert Einstein de New York et fonde Infocom° avec ses compères. Avec Dave Lebling°, il adapte **Zork** sur micro-ordinateurs puis programme ses deux suites. Sa position à Infocom° ne lui a pas laissé assez de temps pour écrire beaucoup de jeux. Il quitte Infocom° après son rachat par Activision°, mais écrit encore deux aventures avant de passer à autre chose. Dans les années 90, il s'associe avec Michael Berlyn, un des ex-auteurs d'Infocom°, pour monter Eidetic, un studio de développement qui s'est tourné vers la PlayStation au bout de quelques années. Il a quitté Eidetic en 2004 et travaille depuis pour d'autres sociétés, loin des jeux vidéo.



1983

Ludographie partielle :
Zork (1980)
Zork II (1981)
Zork III (1982)
Deadline (1982)
Enchanter (1983)
Border Zone (1987)
Journey (1988)

Braben (David)

Deux étudiants de Cambridge, David Braben° et Ian Bell, commencent à programmer **Elite** sur un Acorn BBC au cours de l'été 1983. Le jeu, édité par Acornsoft, devient le programme le plus vendu sur cette machine. Il est adapté sur les autres micros en quelques années et devient le jeu de commerce spatial de référence, en particulier pour la taille de son univers. Le duo débute l'écriture d'**Elite II** en 1984, mais il s'avère rapidement que l'Acorn BBC n'est pas assez puissant pour supporter toutes les améliorations désirées, le développement est donc abandonné. Braben ° travaille alors sur **Zarch**, un des jeux destinés à démontrer la puissance de l'Acorn Archimedes, puis **Conqueror**. Ce n'est qu'ensuite qu'il s'attaque seul à la programmation d'**Elite II** sur Amiga, en assembleur exclusivement. Après plus de cinq années de développement, **Frontier : Elite II** sort en 1993 et se vend à plus de 100 000 exemplaires en quelques mois. David Braben° veut continuer à exploiter l'univers d'**Elite**, mais plus en solitaire. Il monte sa propre équipe de développement, Frontier Developments, pour travailler sur **Frontier : First Encounters**. Le jeu est sorti précipitamment par GameTek alors qu'il était encore très buggé ; il est maintenant renié par son auteur. De plus, Ian Bell ressurgit dans une interview au site *Games Domain* dans laquelle il accuse Braben° de ne pas mettre son nom au générique des suites d'**Elite**. Le contentieux entre les deux ex-camarades se poursuit lorsque Bell met en téléchargement sur son site personnel les versions originales d'**Elite** et des émulateurs pour les faire fonctionner. Après la sortie de **V2000**, une version très améliorée de **Virus** sur PC,



1988

Ludographie partielle :
Elite (1984)
Virus (1988)
Conqueror (1989)
Frontier : Elite II (1993)
Frontier : First Encouters (1995)

David Braben° travaillera principalement sur des jeux pour consoles, ainsi que sur le très attendu **Elite Dangerous**, sorti fin 2014.

Braybrook (Andrew)



1992

Ludographie partielle :
Paradroid (1985)
Uridium (1986)
Alleykat (1986)
Rainbow Islands (1990)
Simulcra (1990)
Paradroid 90 (1990)
Fire & Ice (1992)
Uridium 2 (1993)

Andrew Braybrook° commence à programmer en COBOL sur un ordinateur central IBM à l'âge de 18 ans. Il écrit des petits jeux, dont une adaptation de **Space Invaders**. Il s'intéresse aussi de près au Dragon 32, un micro-ordinateur anglais presque entièrement compatible avec le TRS-80 CoCo américain. Braybrook° s'associe alors avec Steve Turner pour former Graftgold°. Peu de temps après, il abandonne le Dragon 32, trop confidentiel et peu soutenu par les revendeurs, et passe au C64. Deux de ses premiers jeux pour cette machine, **Paradroid** et **Uridium**, acquièrent immédiatement une grande popularité, le premier grâce à son originalité et son animation fluide, le deuxième grâce à sa vitesse d'exécution. Andrew Braybrook° est élu programmeur de l'année 1986 par les lecteurs de *Computer + Video Games*, et atteint la deuxième position pour ce titre en 1985 et 1987. Lorsque Graftgold° passe de Hewson° à Firebird° pour l'édition de leurs jeux, Braybrook° s'initie à la programmation pour le processeur 68000. Son premier jeu pour 16 bits, la conversion de **Rainbow Islands**, est un défi technique en raison du grand nombre d'objets graphiques présents à l'écran (personnages, arcs-en-ciel, bonus). Le défi est relevé haut la main, le jeu se vend très bien en dépit du retard de sa sortie. La popularité d'Andrew Braybrook° est au plus haut en Grande-Bretagne, y compris parmi ses confrères comme les Bitmap Brothers°. Le développement d'**Uridium 2** est suivi mois par mois par les magazines *Joystick* (France), *The One* (en Angleterre) et *Micromania* (Espagne). Le jeu sort toutefois en plein déclin de l'Amiga. Graftgold° doit abandonner le développement sur cette machine, mais Braybrook° préfère laisser tomber la programmation de jeux que travailler sur PC et quitte la société en 1998. Il travaille depuis chez Eurobase.

Bunten Berry (Danielle)



1994

Diplômé en ingénierie industrielle et en recherche opérationnelle, Dan Bunten° fait éditer ses premiers programmes pour Apple II par Speakeasy Software, puis SSI°. Avec son frère, Bill Bunten, Jim Rushing et Alan Watson, il forme Ozark Software. Grâce à **M.U.L.E.** et **The Seven Cities of Gold**, Dan Bunten° devient l'un des auteurs américains de jeux de stratégie sur micros le plus estimés du moment (Sid Meier° n'a encore que quelques simulateurs à son actif) ; il tient les colonnes « Real World Gaming », puis « Dispatches » dans le magazine *Computer Gaming World*. À la demande d'Electronic Arts°, il écrit une suite à **The Seven Cities of Gold**, **Heart of Africa** ; ce sera son dernier jeu pensé pour un seul joueur. En effet, Bunten° voit en l'ordinateur un moyen de

rapprocher les joueurs et veut explorer les possibilités du jeu collectif, devant l'ordinateur ou à distance, à contre-courant de la tendance générale qui favorise les jeux en solo (du moins en ce qui concerne la stratégie). Ses programmes suivants en font un pionnier de la stratégie multijoueurs par modem : **Modem Wars** (en temps réel), **Command H.Q.**, et **Global Conquest**, qui peut accueillir jusqu'à quatre joueurs. **Global Conquest** se fait toutefois voler la vedette par **Civilization** de Sid Meier°, un jeu en solo uniquement. Dan Bunten° crée la surprise en 1992 lorsqu'il décide de changer de sexe et d'identité. Le 15 novembre 1992, elle prend officiellement le nom de Danielle « Dani » Bunten Berry. Elle commence à plancher sur les remakes de ses anciens jeux ; elle saborde toutefois celui de **M.U.L.E.** en grande partie parce qu'Electronic Arts° voulait le dénaturer en y ajoutant des armes. Ironie du sort, c'est à cette époque que le jeu en réseau et par modem devient enfin extrêmement populaire grâce à **Doom**. Danielle Bunten Berry° s'est ensuite éloignée de la conception de jeux, elle a participé à Interval Research, un laboratoire d'idées créé par Paul Allen et David Liddle, puis à Mpath Interactive, un site Internet de jeux multijoueurs. Le 7 mai 1998, elle reçoit le *Lifetime Achievement Award* décerné par la *Computer Game Developers Association* ; le discours de présentation est prononcé par Brian Moriarty°. Danielle Bunten Berry° est décédée le 3 juillet 1998 d'un cancer du poumon.



1984

Ludographie partielle :

Cartels & Cutthroat$ (1981)
Cytron Masters (1982)
M.U.L.E. (1983)
The Seven Cities of Gold (1984)
Heart of Africa (1985)
Robot Rascals (1986)
Modem Wars (1988)
Command H.Q. (1990)
Global Conquest (1992)

Caneghem (Jon Van)

Jon Van Caneghem° est un fanatique de jeux de société, de jeux de rôle et de wargames. Il ne rate jamais une convention, il est même sacré champion national de *Star Fleet Battles* en 1986. Cependant, il ne trouve pas toujours de partenaire pour ses parties. Heureusement, un ami lui fait découvrir l'Apple II. Caneghem° s'en achète un sans attendre et passe des mois sur **Ultima** et **Wizardry**. Il suit des études d'informatique à l'Université de Californie à Los Angeles et apprend la programmation sur Apple II de son côté. En deux ans, Caneghem° programme la quasi-totalité de **Might and Magic** (à l'exception de quelques graphismes). Les éditeurs qu'il contacte lui font des offres ridicules, aussi décide-t-il de fonder sa société, New World Computing°, et de vendre le programme en indépendant après avoir acheté quelques pages de publicité. Il est bientôt submergé par les coups de fil. Jon Van Caneghem° sera le concepteur de chaque épisode de la saga **Might and Magic**, ainsi que de **King's Bounty** et **Heroes of Might and Magic**, jusqu'en 2001. Après la fin de New World Computing° en 2003, les droits des séries seront rachetés par Ubi Soft°, qui en tirera de nouveaux épisodes (de qualité très inférieure, semble-t-il). De son côté, Jon Van Caneghem° travaillera pour d'autres compagnies, notamment Electronic Arts° de 2009 à 2014.



1996

Ludographie partielle :

Might and Magic (1987)
Might and Magic II (1988)
Nuclear War (1989)
King's Bounty (1990)
Might and Magic III (1991)
Planet's Edge (1991)
Might and Magic : Clouds of Xeen (1992)
Might and Magic : Darkside of Xeen (1993)
Heroes of Might and Magic (1995)
Heroes of Might and Magic II (1996)

Carmack (John)

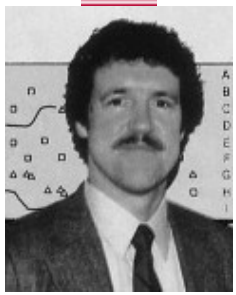


1996

Ludographie partielle :
Catacomb (1989)
Commander Keen 1-2-3 (1990)
Hovertank (1991)
Commander Keen 4-5-6 (1991)
Catacomb 3D (1992)
Wolfenstein 3D (1992)
Spear of Destiny (1992)
Doom (1993)
Doom II (1994)
Quake (1996)
Quake II (1997)

De par son intérêt pour les jeux d'arcade et son caractère rationaliste, John Carmack° ne pouvait qu'avoir envie d'apprendre à se servir d'un ordinateur. Avant même d'entrer au collège, il apprend la programmation sur TRS-80. Il s'imprègne de la culture des hackers, explore les BBS et passe un an dans un centre pour jeunes délinquants pour avoir tenté de voler un Apple II avec effraction. À sa sortie, ses parents lui achètent un Apple II sur lequel il programme deux jeux qui seront publiés par un petit éditeur indépendant. Ses jeux suivants sont édités par Softdisk, qui veut à tout prix l'embaucher. Carmack° se laisse convaincre, les rejoint et rencontre sur place John Romero°. Les deux hommes sympathisent, et se respectent mutuellement en raison de leur parcours similaire et de leurs compétences techniques. Carmack° parvient à trouver un moyen de créer un *scrolling* horizontal fluide sur PC. Avec Romero° et deux autres programmeurs de Softdisk, il en tire un jeu de plates-formes, **Commander Keen**, commercialisé en *shareware* par Apogee°. L'équipe quitte Softdisk et fonde id Software°. John Carmack° est extrêmement doué pour écrire des algorithmes capables d'exploiter toute la puissance d'un PC. Après avoir écrit un moteur de déplacement en vue subjective pour **Hovertank** chez Softdisk, il y ajoute des algorithmes de plaquage de textures pour **Wolfenstein 3D**. C'est grâce au moteur en fausse 3D de **Doom** que John Carmack° gagne ses galons de programmeur d'exception. À vingt-trois ans, il possède déjà deux Ferrari Testarossa. Il veut aller encore plus loin sur **Quake**, qui sera entièrement en 3D, mais les tensions apparaissent au cours de projet. D'un naturel réservé et très concentré sur son travail, Carmack° supporte de plus en plus mal la désinvolture de Romero°. Il le fait démissionner peu après la sortie de **Quake** et devient le concepteur en chef d'id Software°. Il se consacre également à d'autres centres d'intérêt, comme la construction de fusées, puis la réalité augmentée, et quittera id Software° en novembre 2013.

Carver (Bruce)



1988

Ludographie partielle :
Beach-Head (1983)
Raid Over Moscow (1984)

Issus d'une famille mormone, les frères Roger et Bruce Carver° fondent Access Software° en 1982. Ingénieur de formation, Bruce Carver° est aussi programmeur ; il écrit les premiers jeux de la société sur C64, comme **Beach-Head** qui remporte un gros succès aussi bien aux États-Unis qu'en Europe (200 000 exemplaires vendus). Le duo conçoit les jeux suivants, dont **Leader Board**, un des premiers jeux de golf modernes. **Leader Board** est un avant-goût de **Links**, qui va réellement révolutionner le golf micro-informatique par sa richesse et sa beauté. Alors que Roger Carver se cantonnera à la programmation, Bruce Carver° occupera un poste variable au fil de la série : producteur, designer de parcours, concepteur (en remplacement de Vance Cook). Il supervise aussi plusieurs projets d'Access Software°, comme **Mean Streets** ou

Crime Wave. Il quitte le studio en 2003 pour se consacrer à TruGolf, une société d'équipements domestiques de golf virtuel. Avec son fils Chris Carver (qui avait lui aussi rejoint Access Software° comme programmeur), il fonde également Carver Homes, une entreprise de construction de maisons de luxe. Bruce Carver° est décédé le 28 décembre 2005 d'un cancer, à l'âge de 57 ans.

10th Frame (1986)
Leader Board (1986)
Echelon (1987)
World Class Leader Board (1987)
Heavy Metal (1988)
Links (1990)
Links 386 Pro (1992)
Links LS (1996)
Links LS 1998 Edition (1997)

Chahi (Éric)



1991

Ludographie partielle :
Le Pacte (1986)
Another World (1991)
Heart of Darkness (1998)

Éric Chahi° se familiarise avec l'informatique au lycée, sur un ZX81. Il achète un Oric Atmos et programme ses premiers jeux, dont le **Sceptre d'Anubis**, qui est refusé par Loriciels°. Peu après, cette même société accepte de publier **Doggy**, un petit jeu d'action. Chahi° passe de l'Oric au CPC et réalise l'adaptation d'**Infernal Runner**, un jeu de plates-formes sauce **Lode Runner**, ainsi que le **Pacte**, toujours pour Loriciels° ; il n'a alors que dix-neuf ans. Il rejoint Chip, chez qui il décide d'arrêter provisoirement la programmation pour se concentrer sur le graphisme (**Jeanne d'Arc**, **Voyage au centre de la Terre**), puis Delphine Software°, pour lesquels il signe les superbes écrans des **Voyageurs du temps**. Il passe ensuite les deux années suivantes à travailler sur **Another World** dans le plus grand secret. Il réalise tout à lui seul, à l'exception de la bande-son : scénario, graphismes, moteur d'animations vectorielles, scènes intermédiaires (il filme le mouvement d'une voiture miniature pour l'introduction), et même la jaquette. **Another World** est à la fois une énorme surprise et un succès critique et commercial. Il reçoit plusieurs récompenses, ainsi que la reconnaissance de la profession, y compris hors de France (Peter Molyneux° ne tarit pas d'éloges à son sujet dans la presse anglaise). Devant un tel succès, Éric Chahi° se lance dans un nouveau projet plus ambitieux, mais en raison d'une brouille avec Paul de Senneville, ce sera sans Delphine Software°. Avec Frédéric Savoir, un des programmeurs de **Flashback**, il fonde Amazing Studio et reçoit le soutien financier de Virgin Interactive°. L'avant-première de **Heart of Darkness** est l'événement de l'ECTS londonien de 1995, le nom du jeu est sur toutes les lèvres. Son développement prend beaucoup plus de temps que prévu et ne se termine qu'en 1998 ; Amazing Studio disparaît peu de temps après. Par la suite, Éric Chahi° prendra du recul vis-à-vis des jeux vidéo pour n'y revenir qu'en 2008 avec un remake d'**Another World** et le jeu **From Dust**.

Cole (Lori Ann & Corey)

Lori Ann et Corey Cole° se sont rencontrés à une convention *Dungeons & Dragons* en 1979, où Corey présentait une extension du jeu qu'il avait écrite. En 1988, un ami les présente à Ken Williams. Ils rejoignent Sierra on-Line°, pour qui ils conçoivent la saga **Hero's Quest** (devenue **Quest for Glory** à partir du deuxième épisode), la première série de jeux mélangeant rôle et aventure. Corey Cole° programme aussi une partie du moteur SCI de 1990 et développe **Castle of Dr. Brain**, tandis que Lori Cole° conçoit **Mixed Up Fairy Tales**. En 1994, faute de soutien de la part de Sierra° pour le cinquième épisode de **Quest for Glory**, le couple monte une équipe appelée FAR Productions et écrit **Shannara** pour Legend°. Ils reviennent ensuite vers Sierra° pour **Quest for Glory V**, le seul épisode de la saga en 3D. Ils sont licenciés en février 1999 lors de la fermeture du site de Yosemite. Ils se sont depuis tournés vers le jeu en ligne (Transolar Entertainment) et la photographie (FAR Studio).



1995

Ludographie partielle :

Hero's Quest (1989)
Quest for Glory II (1990)
Mixed-Up Fairy Tales (1991)
Quest for Glory III (1992)
Quest for Glory IV (1993)
Shannara (1995)
Quest for Glory V (1998)

Cook (Patrick)

Après un court passage au support chez Sierra On-Line°, Patrick Cook° rejoint Cinemaware°, où il obtient un poste de directeur de développement. Il supervise la programmation de plusieurs jeux, dont la série *TV Sports*. Il rejoint ensuite Dynamix° ; avec l'aide d'Allen McPheeters (une connaissance de l'université de Purdue, lui aussi ex-Cinemaware°), il conçoit **Front Page Sports : Football**, premier volet de ce qui est souvent considéré comme la meilleure série de jeux de football américain sur micros, toutes machines confondues. La série a été sacrée meilleur jeu de sport trois années consécutives par *Computer Gaming World*. Cook° et McPheeters ont aussi travaillé sur **Front Page Sports : Baseball Pro** et **Outpost 2**. Licencié de Sierra° en septembre 1999, Patrick Cook° a ensuite rejoint Microsoft.



1994

Ludographie partielle :

Front Page Sports : Football (1992)
Front Page Sports : Football Pro (1993)
Front Page Sports : Football Pro '95 (1994)
Outpost 2 : Divided Destiny (1997)

Crammond (Geoff)

En 1981, Geoff Crammond° commande un Acorn BBC avant même qu'il ne soit disponible. Il s'en sert pour programmer **Super Space Invaders**, **Aviator**, et surtout **Revs**, l'un des jeux les plus vendus sur cette machine et le premier simulateur un tant soit peu complexe de course automobile. Rien de bien étonnant, Crammond° est un passionné de Formule 1. Son dernier jeu sur BBC est **The Sentinel**, qui sera adapté ensuite sur pratiquement tous les micros de l'époque. **The Sentinel** est encensé et récompensé dans toute la presse pour son originalité et sa durée de vie. Crammond° passe ensuite aux micros 16 bits et ne conçoit plus que des jeux de course, d'abord **Stunt Car Racer**, lui aussi acclamé comme il se doit, puis **Formula One Grand Prix**, consacré comme la meilleure simulation de Formule 1. C'est le premier jeu européen élu « simulation de l'année » par le magazine américain *Computer Gaming World*. Geoff Crammond° a programmé pas moins de quatre suites à **Formula One Grand Prix**, ce qui en fait un des spécialistes de la simulation de course sur micros.



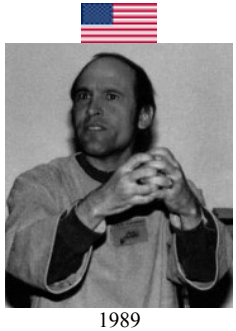
1995

Ludographie partielle :

Revs (1984)
The Sentinel (1986)
Stunt Car Racer (1989)
Formula One Grand Prix (1991)
Grand Prix 2 (1996)

Crawford (Chris)

En 1974, alors qu'il planche sur une maîtrise de physique à l'Université du Missouri, Chris Crawford° décide d'écrire un wargame informatique. Il étudie le FORTRAN sur un ordinateur central IBM, achète un KIM-1 (une carte à puces programmable à relier à un Télétype ou un terminal), puis un Commodore PET, et met les touches finales à un jeu qu'il baptise **Tanktics** dont il vend lui-même les premières copies. Crawford° est embauché par Atari en 1979, où il dirige un groupe de développement de jeu à partir de 1982. C'est là qu'il écrit la version finale de **Tanktics**, **Eastern Front** et **Excalibur**, pour ne citer qu'eux. Il est le principal auteur du *De Re Atari*, la bible de la programmation technique des Atari 400/800. Il est aussi l'auteur du premier livre théorique sur la conception de jeux vidéo, *The Art of Computer Game Design* (McGraw-Hill/Osborne Media, 1984). En plus de ces livres, il a déjà écrit plusieurs articles dans le magazine *Computer Gaming World*. Chris Crawford° est alors un des créateurs de jeux sur micros les plus célèbres et influents aux États-Unis. Il perd son emploi à la suite du krach du marché des jeux vidéo et doit travailler dès lors en indépendant. Il vit avec son épouse dans une petite ferme où ils élèvent moutons, oies et canards. C'est dans ce cadre peu commun pour un informaticien qu'il développe sur Macintosh son plus gros succès (250 000 exemplaires vendus tous supports confondus), **Balance Of Power**, la référence du jeu de diplomatie. Fort de cette expérience, il écrit le livre du même nom, qui raconte la genèse du programme et en décrit les mécanismes et les stratégies gagnantes. En 1987, Crawford° lance la revue professionnelle



1989

Ludographie partielle :

Eastern Front (1981)
Tanktics (1981)
Excalibur (1983)
Balance of Power (1985)
Trust and Betrayal : The Legacy of Sibot (1987)
Patton Vs Rommel (1987)
Balance of the Planet (1990)
The Global Dilemma : Guns or Butter (1990)
Patton Strikes Back (1991)

The Journal of Computer Game Design, dans laquelle lui et d'autres auteurs exposent leurs vues sur plusieurs sujets relatifs au design des jeux. En 1988, il organise la première *Conference on Computer Game Design* dans son salon. Au travers de ses discours, Chris Crawford° veut encourager les développeurs à faire preuve de « créativité exponentielle » et à essayer de repousser les limites émotionnelles et psychologiques des jeux. À partir de 1992, il commence à développer un moteur d'algorithmes « relationnels » pour créer de véritables personnalités artificielles, un objectif esquissé en 1987 dans **Trust & Betrayal**. Son nouveau projet, **Le Morte d'Arthur**, l'occupera pendant plusieurs années, sans aboutir. En 1995, il quitte le conseil d'administration de la *Computer Game Developers' Conference*. Depuis, il travaille sur des remakes de ses anciens jeux et donne encore régulièrement des conférences, dans des salons ou sur le web.

Crowe (Mark)

Mark Crowe° rejoint Sierra On-Line° en 1983, en tant qu'illustrateur : il conçoit jaquettes et documentations, puis s'attaque aux graphismes et à l'animation de plusieurs jeux, dont **King's Quest II** et **King's Quest III**. Pendant le développement de **The Black Cauldron**, il rencontre Scott Murphy°. Les deux hommes s'associent sous le nom « Two Guys From Andromeda » et créent **Space Quest**, avec Crowe° au poste de graphiste. Ils travailleront ensemble jusqu'à **Space Quest IV**, après quoi Mark Crowe° déménage à Eugene et rejoint Dynamix°, chez qui il écrit **Space Quest V** en solo. Il développe également la série **Earthsiege** avec David Selle. Après la quasi-fermeture de Dynamix° en 1999, il fonde le studio Pipeworks Software. Il s'associera à nouveau avec Scott Murphy° en 2012 pour créer leur propre studio, Guys From Andromeda.



1993

Ludographie partielle :
Space Quest (1986)
Police Quest (1987)
Space Quest II (1987)
Police Quest 2 (1988)
Space Quest III (1989)
Police Quest 3 (1991)
Space Quest IV (1991)
Space Quest V (1993)
Earthsiege 2 (1996)

Crowther (Antony)



1992

Ludographie partielle :
Killer Watt (1983)
Blagger (1983)
Son of Blagger (1984)
Loco (1984)
Gryphon (1984)
Bombuzal (1988)
Captive (1990)
Knightmare (1991)
Normality (1996)

Antony Crowther° apprend à programmer à 15 ans sur un PET 4032 prêté par un ami de son père, sur lequel il écrit un jeu de *Mastermind*. Il achète un VIC-20, écrit un jeu de course, et le présente au patron de Superior Sytems qui lui offre un C64 en guise d'avance sur ses futurs jeux. C'est le début de son parcours professionnel qui va alors devenir assez mouvementé. Il travaille d'abord pour Alligata et écrit les premiers jeux qui le rendent célèbre, en particulier **Loco**. Il participe à la formation de Gremlin Graphics°, mais n'y reste que quelques mois, le temps d'écrire entre autres la version C64 de **Monty Mole**. Après un court passage chez Quicksilva, pour qui il programme **Gryphon**, il fonde Wizard Development avec Roger Taylor, puis revient brièvement chez Alligata. Au cours de ces quelques années, tous ses jeux ont été programmés sur C64. Il lui a parfois été reproché de se répéter un peu, par exemple pour **Suicide Express** et **Black Thunder** qui ressemblent beaucoup à **Loco**. L'ère post-C64 marque la reconnaissance d'Antony Crowther° hors de Grande-Bretagne, d'abord grâce à **Bombuzal**, puis **Captive**, qui reçoit d'excellentes critiques et plusieurs récompenses en Europe. La vie est un éternel recommencement : au milieu des années 90, il revient chez Gremlin Interactive° et programme le moteur 3D de **Normality** et **Realms of the Haunting**. Il poursuivra ensuite sa carrière dans le jeu vidéo, chez Infogrames° puis Electronic Arts°.

Cuisset (Paul)



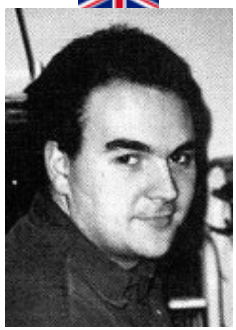
1995

Ludographie partielle :
Phoenix (1987)
Tonic Tile (1988)
Bio Challenge (1989)
Les Voyageurs du temps (1989)
Operation Stealth (1990)
Croisière pour un cadavre (1991)
Flashback (1992)
Fade to Black (1995)
Moto Racer (1997)

Après avoir passé un DUT d'informatique, Paul Cuisset° met la main sur presque tous les micro-ordinateurs qui apparaissent. Il s'achète entre autres un Oric, un C64 et un Atari ST tout juste sorti. C'est sur cette machine qu'il programme **Phoenix** avec Patrick Guillemet pour Ere Informatique°. Avec Denis Mercier et Michael Sportouch, il prépare une adaptation d'**Arkanoid** afin de démarcher les éditeurs, mais Imagine les devance et sort sa conversion officielle du jeu ; ils retouchent leur programme et le font publier sous le titre de **Tonic Tile**. Cela permet à l'équipe d'être sélectionnée comme créateurs du mois par le magazine *Tilt* en septembre 1987, et à Paul Cuisset° d'être engagé pour réaliser la version ST de **Space Harrier**. L'année suivante, Michael Sportouch est retenu par les studios Delphine pour diriger leur nouvelle branche micro-ludique, Delphine Software° ; il recrute ses deux compères, qui écrivent **Bio Challenge**. La gloire arrive enfin avec les **Voyageurs du temps**, dont Cuisset° est le scénariste, concepteur et programmeur. Il prendra ensuite part à la quasi-totalité des jeux Delphine Software°, y compris le discutable **Shaq-Fu**, jusqu'à la fermeture du studio en 2004. Il fondera ensuite VectorCell, qu'il dirigera jusqu'en 2013.

Dini (Dino)

Dino Dini° apprend la programmation seul en achetant un Acorn System 1, puis programme sur Acorn BBC des logiciels qui seront publiés par l'éditeur Beebug. Il lui vient ensuite l'envie de programmer des jeux. Pour cela, il va frapper à la porte d'Anco°, l'éditeur de jeu le plus proche de son domicile. Anil Gupta lui propose d'écrire un jeu de football, ce que Dini°, amateur de ce sport, accepte bien volontiers. À contre-courant des autres programmeurs, il programme d'abord en détail la physique de la balle, qui se déplace indépendamment, puis ajoute les footballeurs. À sa sortie, **Kick Off** est unanimement célébré comme le premier jeu de foot digne de ce nom sur 16 bits. **Kick Off** et **Kick Off 2** déchaînent les passions et font l'objet de nombreuses compétitions ; cependant, Dino Dini° reste très discret, à tel point que certains se demandent si ce n'est pas un pseudonyme pour un autre programmeur. En désaccord avec la volonté d'Anco° de cesser le développement sur Amiga, il quitte la société pour rejoindre Virgin Games°. C'est lors des avant-premières de **Goal !** qu'il accorde ses premières interviews. Par la suite, il part aux États-Unis et travaille pour plusieurs éditeurs, presque uniquement sur des jeux de foot. Depuis 2001, il travaille pour Igneous Entertainment ; il donne également des conférences sur les jeux vidéo à l'Université de Breda aux Pays-Bas.



1993

Ludographie partielle :

Kick Off (1989)
Player Manager (1990)
Kick Off 2 (1990)
Goal ! (1993)

Freeman (Jon)

Titulaire d'une maîtrise d'anglais à l'Université de Californie, Jon Freeman° est aussi un passionné de jeux de société en tous genres. En 1975, il publie sous le nom de John Jackson un des premiers livres sur le sujet, *A Player's Guide to Table Games* (ré-édité en 1979 sous le titre *The Playboy Winner's Guide to Board Games*). Il écrit des articles pour les magazines *Games* et *Byte*, ainsi qu'une partie du livre *The Complete Book of Wargames*. Au cours d'une partie de *Dungeons & Dragons*, il rencontre Jim Connelley, qui lui propose de collaborer à l'écriture d'un jeu qu'il programmerait sur Commodore PET. Le jeu en question, **Starfleet Orion**, est le premier jeu de combat spatial sur micros. Freeman° et Connelley fondent Automated Simulations° en 1979 pour le publier. Freeman° conçoit ensuite la série **Dunjonquest**, la première saga de jeu de rôle informatique. En 1980, alors qu'il tient le stand Automated Simulations° dans un salon informatique californien, il rencontre Anne Westfall, une programmeuse de logiciels d'ingénierie sur TRS-80 qui tient le stand d'à côté. Quelques mois plus tard, Westfall rejoint Automated Simulations°, mais les tensions apparaissent entre le couple et Jim Connelley. Freeman° et Westfall quittent Epyx° (le nouveau nom d'Automated Simulations°) et forment Free Fall Associates en décembre 1981. Lui s'occupe du design, elle de la programmation. Peu après la sortie de leur premier jeu, **Tax Dodge**, ils sont contactés par Trip Hawkins pour écrire des jeux pour la



1983

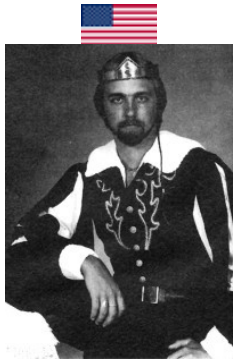
Ludographie partielle :

Starfleet Orion (1978)
DunjonQuest : Morloc's Tower (1979)
Crush, Crumble and Chomp ! (1981)
Archon (1983)
Murder on the Zinderneuf (1983)
Archon II : Adept (1984)
Swords of Twilight (1989)

société qu'il vient de fonder, Electronic Arts°. Programmé avec l'aide de Paul Reiche, **Archon** est un coup de maître, tout comme sa suite, **Adept**. Freeman° et Reiche conçoivent aussi **Murder on the Zinderneuf**. En parallèle, Jon Freeman° tient la colonne « The Name of the Game » dans *Computer Gaming World*. Cinq années s'écoulent avant que Free Fall Associates ne revienne avec **Swords of Twilight**. Encore cinq ans plus tard, le remake d'**Archon**, **Archon Ultra**, est mal reçu par la presse et le public. Jon Freeman° travaille depuis comme auteur de livres sur les jeux et conférencier. Free Fall Games a ouvert son site web en 2008.

Garriott (Richard)

Richard Garriott° est le fils de l'astronaute Owen K. Garriott ; il baigne donc dans la technologie depuis son plus jeune âge. Au cours de l'année 1977, il se prend de passion pour l'*heroic-fantasy* au lycée. C'est également là qu'il hérite du surnom de « Lord British » en raison de ses origines anglaises (il est né à Cambridge). Il s'inscrit à la classe d'informatique et programme ses premiers jeux d'*heroic-fantasy* entièrement textuels sur un télétype. Une fois son diplôme en poche, Richard Garriott° va chercher du travail dans un magasin Computerland et découvre l'Apple II, un ordinateur qui peut afficher des graphismes. Il en achète un, programme **Akalabeth**, prépare lui-même les 200 exemplaires en sachet plastique du logiciel et commence à les vendre. Pour l'aider, le propriétaire du magasin en envoie un exemplaire à California Pacific, qui recontacte Garriott° peu de temps après pour éditer et distribuer **Akalabeth**. L'année suivante, **Ultima** est, avec **Wizardry**, la première référence du jeu de rôle informatique ; l'un des personnages du jeu n'est autre que l'alter-ego de l'auteur, Lord British. Après **Ultima II**, édité chez Sierra On-Line°, Richard Garriott° fonde Origin Systems° avec son frère Robert. Au milieu des années 80, il est déjà un des développeurs américains les plus renommés. Pour les photos de presse, il pose en armure ; dans les salons spécialisés, il est souvent déguisé en Lord British. En quelques années, Richard Garriott° devient une véritable légende dans le monde entier, aussi bien pour la saga **Ultima** que pour sa personnalité. Il possède une grande demeure dans la banlieue d'Austin, le Britannia Manor, équipée de son propre observatoire astronomique, de deux piscines et plusieurs passages secrets. Tous les deux ans, à Halloween, il la fait transformer en maison hantée à ses frais par des spécialistes des effets spéciaux et invite gratuitement le public et les journalistes à participer à une immense session de jeu de rôle grandeur nature, à raison de 250 visiteurs par jour pendant quatre jours. La réputation de Richard Garriott° s'effrite progressivement à partir du décevant **Ultima VIII**, jusqu'à **Ultima IX : Ascension**, dont le développement chaotique et la qualité finale ne sont pas sans rappeler un certain **Daikatana** sorti la même année. Garriott° quitte Origin° en 2000



1994

Ludographie partielle :
Akalabeth (1980)
Ultima (1981)
Ultima II (1982)
Ultima III (1983)
Autoduel (1985)
Ultima IV (1985)
Ultima V (1988)
Ultima VI (1990)
Ultima VII (1992)
Ultima VII Part Two : Serpent Isle (1993)
Ultima VIII (1994)
Ultima Online (1997)

et s'associe une fois de plus avec son frère pour fonder un nouveau studio, judicieusement nommé Destination Games. Il collabore également avec l'entreprise coréenne NCsoft. Enfin, en 2008, il réalise un vieux rêve : partir douze jours dans l'espace, sous l'œil de son père. Il travaille depuis dans l'industrie aéronautique et spatiale.

Gilbert (Ron)

Diplômé en informatique et programmeur assidu sur C64, Ron Gilbert° travaille quelques mois chez HesWare avant de rejoindre Lucasfilm Games° à ses débuts. Cette branche de la société de Georges Lucas n'a encore sorti que des jeux d'action en 3D et des simulateurs, Gilbert° doit se contenter de les adapter sur C64 ou de participer à leur programmation. Il parvient toutefois à convaincre ses supérieurs de lui confier un projet. Avec Gary Winnick, il conçoit un outil d'écriture de script de jeu d'aventure, avec une interface simple à utiliser : un curseur permet de choisir l'action à exécuter parmi la liste en bas de l'écran, l'inventaire et les objets visibles. Cet outil est baptisé SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*). **Maniac Mansion**, le premier jeu à l'utiliser, reçoit de très bonnes critiques, c'est un des premiers jeux d'aventure, avec **Deja Vu** d'ICOM°, qui ne nécessite pas de saisie textuelle. Ron Gilbert° élabore également **Zak McKracken** et **Indiana Jones and the Last Crusade** avec d'autres auteurs de Lucasfilm Games°. Ce n'est qu'ensuite qu'il peut enfin travailler sur un projet plus personnel. Bien que les premières critiques n'aient pas été excessivement enthousiastes, **The Secret of Monkey Island** est un succès populaire considérable, tout comme sa suite **Monkey Island II**. C'est donc une réelle surprise lorsque Ron Gilbert° quitte LucasArts° pour fonder une compagnie de développement de jeux pour enfants, Humongous Entertainment. On doit à ce studio les personnages de Putt-Putt la voiture parlante, Fatty Bear, Freddi Fish et Pajama Sam. En 1995, Humongous ouvre sa branche consacrée aux jeux plus sérieux, Cavedog, dont la première sortie est le remarquable **Total Annihilation** ; Gilbert° n'en est que le producteur. **Total Annihilation** est suivi par **Total Annihilation : Kingdoms** en 1999 ; tous leurs autres projets tombent à l'eau, le studio ferme ses portes en 2000. Ron Gilbert° est depuis développeur de jeux indépendant.



1990

Ludographie partielle :

Maniac Mansion (1987)

Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988)

The Secret of Monkey Island (1990)

Monkey Island 2 (1991)

Putt-Putt Joins the Parade (1992)

Fatty Bear's Birthday Surprise (1993)

Gilhodes (Pierre)

Pierre Gilhodes° rejoint Coktel Vision° en 1989 en tant que dessinateur. Il contribue aux graphismes d'**Astérix et le coup du menhir**, **Geisha** et des séries **Once Upon a Time** et **Adi**. Il dessine également de courtes bandes dessinées dans Badinages, la lettre d'informations consacrée à **Adi** envoyée par abonnement. Il imagine les bases de **Gobliiins**, avec trois petits personnages aux caractéristiques distinctes qui s'entraident. Après un premier jet sous forme de jeu d'action, il conçoit une deuxième version en jeu d'aventure, sous la direction de Muriel Tramis°. À sa sortie, **Gobliiins** est très bien accueilli par la critique et le public. Pierre Gilhodes° lui donne deux suites et travaille ensuite sur un jeu d'aventure plus vaste, là encore issu de son imagination, **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**. Après la fin de Coktel Vision°, il travaillera sur les graphismes de quelques jeux à droite et à gauche, et sortira un quatrième épisode de la saga **Gobliiins** en 2009. Il n'exclut pas d'en créer un cinquième si l'occasion se présente.



1993

Ludographie partielle :

Gobliiins (1991)
Gobliins 2 (1992)
Inca (1992)
Goblins 3 (1993)
Woodruff and the Schnibble of Azimuth (1995)

Gollop (Julian)

Julian Gollop° commence sa carrière de programmeur sur ZX Spectrum en 1983. Après quelques jeux pour Red Shift Software, puis pour Games Workshop, il commence à faire parler de lui avec **Rebelstar**, un des premiers jeux de combat tactique. Avec son frère, Nick Gollop, il forme Target Games ; Julian s'occupe du design, Nick de la programmation. Le principe de **Rebelstar** est approfondi dans **Laser Squad** et **Lords of Chaos**. Lorsque ce dernier jeu sort, Target Games est devenu Mythos Games. Ils proposent leurs services à MicroProse°, qui accepte à condition qu'ils écrivent un « gros » jeu. Après des mois de travail acharné, **UFO : Enemy Unknown** est terminé en 1994. C'est la plus grosse surprise de l'année : alors que les frères Gollop étaient inconnus hors de Grande-Bretagne, **UFO** reçoit des critiques quasi-unanimes pour sa qualité et sa richesse. Aux États-Unis, le magazine *Computer Gaming World* l'élit jeu de l'année, c'est le premier jeu non-américain qui reçoit cette récompense suprême. Nick et Julian Gollop° ne participent pas à l'écriture de sa suite directe, **Terror From the Deep**, mais à celle du troisième épisode, **X-Com : Apocalypse**. Après **Magic & Mayhem** (1998), Mythos Games cesse ses activités en 2001. Julian Gollop° fonde ensuite une autre compagnie, Codo Games, et travaille pour Ubi Soft° de 2006 à 2012. Il est toujours concepteur de jeux vidéo à l'heure actuelle.



1990

Ludographie partielle :

Rebelstar (1986)
Rebelstar II : Alien Encounter (1988)
Laser Squad (1988)
Lords of Chaos (1990)
UFO : Enemy Unknown (1994)
X-Com : Apocalypse (1997)

Gorlin (Dan)

Dan Gorlin° programme **Choplifter !** en six mois sur un Apple II emprunté à son grand-père. **Choplifter !** est un des premiers grand jeux d'action sur micros et le premier succès de Brøderbund°, il est élu jeu de l'année sur micro par les professionnels lors d'une conférence sur les jeux vidéo organisée par le magazine *Billboard* en avril 1983. Gorlin° se lance ensuite dans plusieurs projets, mais seul l'un d'eux, **Airheart**, est achevé. **Airheart** sera ré-écrit pour l'Atari ST et l'Amiga sous le nom de **Typhoon Thompson in Search of the Sea Child**. Dan Gorlin° programme également la version Amiga de **Prince of Persia**. Découragé par la complexité du PC, l'ordinateur le plus répandu aux États-Unis, il abandonne alors la programmation et s'adonne depuis à une activité bien différente : la danse africaine ! En effet, Dan Gorlin° a fondé en 1985 la compagnie Alokli, consacrée aux percussions et aux danses d'Afrique de l'ouest, qu'il dirige toujours actuellement. Il a fait son retour dans l'univers micro-ludique au milieu des années 90, mais seulement le temps de mener le projet **Banzai Bug**.



1982

Ludographie partielle :

Choplifter ! (1982)
Airheart (1986)
Typhoon Thompson in Search of the Sea Child (1988)
Banzai Bug (1997)

Greenberg (Andrew C.)

C'est à l'Université de Cornell qu'Andrew Greenberg° travaille sur un jeu de rôle informatique appelé **Wizardry**. L'ennemi final de ce logiciel programmé en BASIC n'est autre que lui-même, sous le nom inversé de Werdna. Il rencontre Robert Woodhead°, un autre étudiant de Cornell, qui reprogramme **Wizardry** en Pascal, tandis que Greenberg° en conçoit les cartes et les énigmes. Le jeu, édité par Sir-Tech°, pose les bases du jeu de rôle sur micro-ordinateur. Greenberg° travaillera sur la série **Wizardry** jusqu'au cinquième épisode. Il a ensuite participé à la conception des deux jeux de société *Star Saga*, avant de quitter le milieu du jeu pour travailler principalement comme avocat sur les questions de brevets et de propriété intellectuelle.



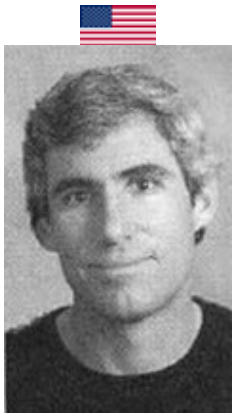
1982

Ludographie partielle :

Wizardry (1981)
Wizardry II (1982)
Wizardry III (1983)
Wizardry IV (1987)
Wizardry V (1988)

Grigsby (Gary)

En 1979, Gary Grigsby° achète son premier ordinateur, un TRS-80, afin de programmer des wargames, sa grande passion depuis le lycée. Il se fait la main sur plusieurs programmes, puis s'achète un Apple II. Après avoir passé plusieurs semaines à disputer des parties sur *Solomon's Campaign*, un wargame de table aux règles absconses, il décide de programmer un wargame informatique capable de reproduire correctement la bataille de Guadalcanal. Il emprunte à un ami une documentation complète sur les forces japonaises en présence, notamment les 293 navires à gérer. En un mois à temps plein, **Guadalcanal Campaign** est programmé ; Grigsby° le juge assez bon pour être publié. En cette année 1982, le choix de l'éditeur se résume à une simple alternative : SSI° ou Avalon Hill. C'est en téléphonant au service après-vente de SSI° pour régler un problème de sauvegarde dans **Torpedo Fire** qu'il tombe directement sur Joel Billings, le patron de la société, qui accepte de publier son logiciel. **Guadalcanal Campaign** marque le début d'une collaboration qui durera seize ans. En quelques années, Gary Grigsby° va devenir le concepteur américain de wargames le plus réputé, aussi bien pour la richesse de ses jeux que pour leur fidélité historique (ils sont presque tous situés pendant la Deuxième Guerre Mondiale). En 1996, quatre de ses jeux ont déjà été couronnés wargame de l'année par *Computer Gaming World*, un palmarès qui le place juste derrière Sid Meier°. En 1998, il commence à travailler pour TalonSoft°. Enfin, en 2000, il fonde 2by3 Games avec Joel Billings et Keith Brors, le coauteur de **Steel Panthers** qui avait lui aussi rejoint SSI° en 1982.



1996

Ludographie partielle :

Carrier Force (1983)
War in Russia (1984)
Kampfgruppe (1985)
Mech Brigade (1985)
Panzer Strike ! (1987)
Second Front : Germany Turns East (1990)
Western Front : The Liberation of Europe 1944-1945 (1991)
Carrier Strike (1992)
Gary Grigsby's Pacific War (1992)
Gary Grigsby's War in Russia (1993)
Steel Panthers (1995)
Steel Panthers II (1996)
Steel Panthers III (1997)

Hare (Jon)

Jon Hare° débute sa carrière en réalisant des adaptations de jeux sur ZX Spectrum pour System 3° et Electronic Arts°. Il forme Sensible Software° avec Chris Yates ; les deux programmeurs décident de ne travailler que sur C64. Hare° s'occupe des graphismes, tandis que le design est réalisé en duo ; de son aveu, il préfère les règles plus complexes, tandis que Yates a une approche plus directe et « arcade ». Lorsque Sensible Software° s'agrandit au début des années 90, Jon Hare° devient le porte-parole du studio. Fan de **Kick Off 2**, il en a listé tous les bugs et les erreurs de conception pour développer **Sensible Soccer**, dont il est le designer principal et le graphiste (il a réutilisé les petits personnages de quelques pixels de haut qu'il avait créés pour **Mega Lo Mania**). **Sensible Soccer** et sa suite **Sensible World of Soccer** seront élus meilleurs jeux sur Amiga de tous les temps par les magazines *Amiga Power* (1996) et *Amiga Format* (1997). Depuis la fin de Sensible Software°, Hare° a travaillé pour d'autres studios et donne parfois des



1991

Ludographie partielle :

Wizball (1987)
MicroProse Soccer (1988)
Mega Lo Mania (1991)
Sensible Soccer (1992)
Wizkid (1992)
Cannon Fodder (1993)
Cannon Fodder 2 (1994)
Sensible World of Soccer (1994)

conférences sur le design de jeu.

Herbulot (Rémi)

Rémi Herbulot° approche pour la première fois des ordinateurs chez le fabricant de pièces automobiles qui l'emploie. Il achète un Rainbow 100 (un pseudo-compatible PC), apprend le BASIC et écrit ses premiers jeux. Le Rainbow 100 étant ce qu'il est, il achète un Oric, programme **Macadam Bumper** en trois mois et démarche les éditeurs parisiens. C'est Ere Informatique° qui se montre intéressé et l'édite. **Macadam Bumper** reçoit de très bons échos et finit couronné d'un Tilt d'or. Rémi Herbulot° se procure d'autres micros pour réaliser les conversions du jeu : ZX Spectrum, MSX, et son favori, l'Amstrad CPC. Il s'inspire ensuite des logiciels Ultimate Play the Game° pour concevoir **Crafton & Xunk**, Tilt d'or, gros succès en France et en Angleterre. Sa suite, l'**Ange de cristal**, est accueillie plus tièdement. Bien qu'il réside en Normandie, Herbulot° va devenir un membre-clé de l'équipe d'Ere Informatique° : il programme la protection de leurs jeux, conçoit **Purple Saturn Day** pour Exxos°, puis **Extase** pour Cryo°, dont il est l'un des fondateurs. Il s'occupe ensuite du développement de **Dune**, participe à la programmation de **MegaRace** et **Commander Blood** et devient chef de projet de l'ambitieux **Atlantis**. Il quitte Cryo° peu de temps après.

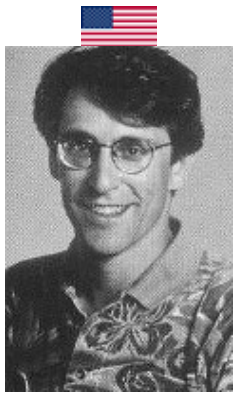


1993

Ludographie partielle :
Macadam Bumper (1985)
Crafton & Xunk (1986)
L'Ange de cristal (1987)
Purple Saturn Day (1989)
Extase (1990)
Dune (1992)
MegaRace (1993)
Atlantis (1997)

Holland (Lawrence)

Au cours de ses études en archéologie et anthropologie à Berkeley, Lawrence Holland° partage sa chambre d'étudiant avec l'heureux propriétaire d'un Atari 800. L'envie de coder le démange rapidement, il s'achète un C64 et quitte son poste de cuisinier dans un restaurant pour consacrer tout son temps libre à l'analyse de sa machine et à la programmation. Holland° travaille quelques temps chez HesWare qui publie ses premiers jeux, notamment une version C64 de **Super Zaxxon**. Tout en poursuivant ses études, il rejoint ensuite Lucasfilm Games°, chez qui il programme **PHM Pegasus** et **Strike Fleet**. En se documentant sur la Deuxième Guerre Mondiale, il lui vient l'idée d'écrire des simulateurs de vol simples d'accès qui mettraient l'accent sur les héros de l'aviation et le contexte historique plutôt que sur le réalisme du pilotage. C'est le point de départ de sa trilogie de simulateurs, constituée de **Battlehawks 1942**, **Their Finest Hour : Battle of Britain** et **Secret Weapons of the Luftwaffe**, qui vont recevoir éloges et récompenses. Grâce à son expertise en 3D, il peut aborder la création des deux premiers simulateurs tirés de l'univers de *Star Wars*, **X-Wing** et **TIE Fighter**, eux aussi acclamés. Peu après, Lawrence Holland° a officiellement son équipe de travail, nommée Totally Games en 1995. Leur première création sous ce nom, **X-Wing vs TIE Fighter**, est reçue plus fraîchement que ses deux prédécesseurs. Totally Games aura ensuite l'occasion de travailler pour



1997

Ludographie partielle :
Battlehawks 1942 (1988)
Their Finest Hour : Battle of Britain (1989)
Secret Weapons of the Luftwaffe (1991)
X-Wing (1993)
TIE Fighter (1994)
X-Wing vs TIE Fighter (1997)

d'autres éditeurs, comme Activision° ou Sega.

Hollis (Andy)

Après un début de carrière de musicien, Andy Hollis° se reconvertit dans la programmation et travaille à General Instruments, où il fait la connaissance de Sid Meier°. Il rejoint MicroProse°, pour qui il écrit **MiG Alley Ace**, le premier simulateur de vol jouable à deux. Il pose ensuite son nom sur plusieurs de leurs plus grands simulateurs : **Gunship**, la référence du simulateur d'hélicoptère, et la trilogie **F-15 Strike Eagle**. Il réalise aussi les jeux d'exploration spatiale **Lightspeed** et **Hyperspeed** avec Sandy Petersen. Il quitte MicroProse° en 1993 pour entrer chez Origin°, où il forme l'équipe de développement Skunkworks et devient producteur de la série Jane's Combat Simulations (**AH-64D Longbow**, **F-15**). Il a quitté le milieu des jeux vidéo en 2006.



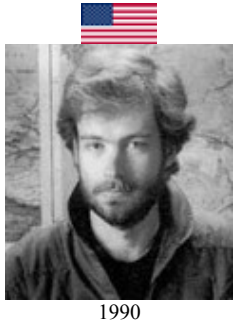
1996

Ludographie partielle :

MiG Alley Ace (1983)
Kennedy Approach (1985)
Gunship (1986)
F-19 Stealth Fighter (1988)
F-15 Strike Eagle II (1989)
Lightspeed (1990)
F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0 (1991)
F-15 Strike Eagle III (1992)

Iverson (Brent)

Brent Iverson° se prend de passion pour le jeu vidéo en jouant sur l'Apple II d'un ami. Il suit un cursus d'informatique à l'Université du Michigan, puis rejoint Electronic Arts° en 1986. Outre les conversions pour PC et Apple IIGS de **Deluxe Paint II**, il réalise deux simulateurs de vol pas toujours très réalistes, mais très jouables et à l'animation extrêmement souple : **LHX Attack Chopper** et **Chuck Yeager's Air Combat**. Toujours dans cette voie, Iverson° conçoit le plus sophistiqué **U.S. Navy Fighters** et ses deux suites. Il travaille toujours pour Electronic Arts° actuellement, sur d'autres types de jeux.



1990

Ludographie partielle :

LHX Attack Chopper (1990)
Chuck Yeager's Air Combat (1991)
U.S. Navy Fighters (1994)
Advanced Tactical Fighters (1996)
Fighters Anthology (1997)

Jensen (Jane)

Bien qu'elle soit diplômée d'informatique et qu'elle ait travaillé plusieurs années chez Hewlett-Packard, ce n'est pas comme programmeuse que Jane Jensen° va se faire connaître dans le milieu du jeu vidéo, mais comme scénariste. Passionnée de jeux vidéo et de littérature, elle entre chez Sierra° en 1991. Chargé de la rédaction du manuel de **Police Quest III**, elle prend part à l'écriture du scénario pour pallier les absences de Jim Walls. Elle conçoit ensuite **EcoQuest** avec Gano Haine, puis collabore avec Roberta Williams° sur le scénario et les dialogues de **King's Quest VI**. Enfin, comme beaucoup d'auteurs de chez Sierra°, Jane Jensen° saisit l'occasion de créer sa propre série de jeux d'aventure. Influencée à la fois par Stephen King et Anne Rice, elle imagine le personnage de Gabriel Knight et un scénario étouffant au cœur de la Nouvelle-Orléans. **Gabriel Knight : Sins of the Father** reçoit critiques élogieuses et récompenses, dont celle du jeu d'aventure de l'année décernée par *Computer Gaming World* (ex æquo avec **Day of the Tentacle**). Jensen° écrit elle-même le livre tiré du scénario du jeu. Avec plus de moyens et de véritables acteurs, **Gabriel Knight : The Beast Within** est lui aussi récompensé par *Computer Gaming World*, mais cette fois comme jeu de l'année. Il est même considéré comme l'un des tout meilleurs jeux d'aventure en *full motion video*, devant le **Phantasmagoria** de Roberta Williams°. Après un troisième épisode en 3D qui reçoit de moins bonnes critiques, Jane Jensen° poursuivra sa carrière dans le jeu vidéo, pour d'autres éditeurs.



1994

Ludographie partielle :

EcoQuest (1991)

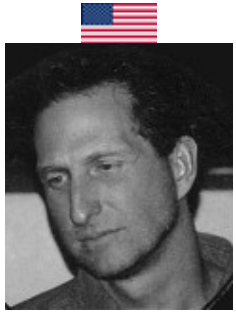
Pepper's Adventures in Time (1993)

Gabriel Knight : Sins of the Fathers (1993)

Gabriel Knight : The Beast Within (1995)

Jones (Chris)

Chris Jones° est un des co-fondateurs d'Access Software° avec Roger et Bruce Carver°. Sa principale contribution est l'écriture de jeux d'aventures. Pour **Mean Streets** et **Countdown**, il travaille en collaboration avec Brent Erickson. Il crée le personnage du détective privé Tex Murphy, qu'il incarne lui-même dans **Mean Streets**. À partir d'**Under a Killing Moon**, il travaille avec Aaron Conners. Le jeu reçoit de bonnes critiques et se vend très bien, de telle sorte que Chris Jones° devient une figure populaire du jeu d'aventure américain. Les suites d'**Under a Killing Moon**, **The Pandora Directive** et **Overseer**, suivent toutefois une courbe des ventes descendante. En 2007, après la liquidation d'Indie Built (ex-Access Software°), Chris Jones° et Aaron Conners poursuivent leur collaboration en formant le studio Big Finish. La nouvelle enquête de Tex Murphy, **The Tesla Effect**, est sortie en 2014.



1996

Ludographie partielle :

Mean Streets (1989)

Countdown (1990)

Martian Memorandum (1991)

Amazon : Guardians of Eden (1992)

Under a Killing Moon (1994)

The Pandora Directive (1996)

Tex Murphy : Overseer (1997)

Jones (David)

Propriétaire d'un ZX81 en kit, David Jones° est embauché en 1982 par l'usine Timex de Dundee, qui construit des ZX Spectrum pour Sinclair Research. Il y parfait ainsi sa connaissance du *hardware* de la machine. En 1986, Timex doit procéder à des licenciements. David Jones° s'inscrit alors à l'Institut de technologie de Dundee et s'achète un Amiga 1000 avec ses indemnités. En un an, il programme **Menace** avec l'aide de Tony Smith pour les graphismes. Au PCW Show de 1988, il trouve un éditeur intéressé par leur jeu : Psygnosis°, le pionnier des jeux pour micros 16 bits. **Menace** et **Blood Money** marquent les débuts de l'équipe DMA Design°. En observant une animation représentant des petits soldats qui gravissent stoïquement une colline sous le feu d'une mitraillette, Jones° a l'idée de départ de ce qui sera **Lemmings**. Conscient que ce jeu est très différent de ce que sort Psygnosis° d'habitude, il en prépare une démo de dix niveaux pour le présenter à Ian Hetherington. Ce dernier est instantanément enthousiasmé par ce programme en lequel il voit un nouveau **Tetris**. C'est bel et bien le destin qui attend **Lemmings**, le jeu reçoit des notes faramineuses et des récompenses en pagaille, 300 000 exemplaires du jeu sont vendus en un an. Les personnages aux cheveux verts deviennent une des mascottes les plus connues des jeux sur micros. David Jones° participe à la programmation de sa suite **Lemmings II**, avant de se consacrer uniquement à la direction de DMA Design°, qu'il quitte en 2000 après son rachat par BMG Interactive. Il a fondé depuis les compagnies Realtime Worlds et nWay.

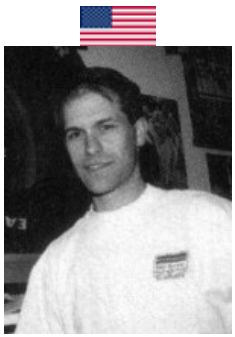


1991

Ludographie partielle :
Menace (1988)
Blood Money (1989)
Lemmings (1991)
Lemmings 2 : The Tribes (1993)

Kaemmer (David)

David Kaemmer° s'est initié à la programmation sur un TRS-80. Fan de course automobile depuis son plus jeune âge, c'est bien évidemment un jeu de course qu'il souhaite développer lorsqu'il fonde Papyrus° en 1987, mais bien plus réaliste que l'ancêtre **Pole Position**. Inspiré par l'exemple de **Flight Simulator**, il lit plusieurs ouvrages sur la physique et la dynamique des automobiles et écrit sur PC un moteur de pilotage très complexe, entièrement en assembleur pour optimiser au maximum les temps de calculs. Le jeu qui en tire parti, **Indianapolis 500**, reçoit d'excellentes critiques et plusieurs récompenses prestigieuses. Kaemmer° n'aura alors de cesse d'améliorer ses algorithmes pour proposer des jeux toujours plus réalistes, jusqu'à l'apogée que représente **Grand Prix Legends**, une forme d'hommage à son héros, Graham Hill. Ses jeux sont sortis en alternance avec ceux de l'Anglais Geoff Crammond°, ce qui a entretenu une saine émulation entre les deux. Après la fermeture de Papyrus° en 2004, David Kaemmer° participera à la création du site web iRacing.com.

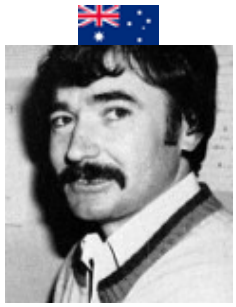


1995

Ludographie partielle :
Indianapolis 500 (1989)
IndyCar Racing (1993)
NASCAR Racing (1994)
IndyCar Racing II (1995)
NASCAR Racing 2 (1996)
Grand Prix Legends (1998)

Keating (Roger)

Originaire de Nouvelle-Zélande, Roger Keating° déménage à Sydney à la fin des années 70, où il enseigne les mathématiques et la physique. Il préside également le groupe local d'utilisateurs d'Apple II. En 1979, il programme son premier wargame, **Conflict**, publié par l'éditeur américain SSI°. Il continue de travailler pour cet éditeur jusqu'en 1982, et fonde SSG° en 1983 avec Ian Trout°. Les deux fondateurs travaillent ensemble sur la plupart des jeux qu'ils publient. Keating° s'occupe principalement de la programmation ; au sein des adeptes des jeux de stratégie, il est reconnu pour l'excellente qualité de l'intelligence artificielle de ses jeux, qu'il améliore sans cesse. Pour le remake de **Carriers at War**, il développe par exemple un système baptisé *WarRoom* permettant à l'ordinateur de jouer de manière crédible et imprévisible, et ce sans tricher. Outre son poste chez SSG°, il a donné des cours de conception de jeux au Northern Sydney Institute de 2010 à 2014.



1983

Ludographie partielle :

Southern Command (1981)
Reach for the Stars (1983)
Carriers at War (1984)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 1 (1987)
Halls of Montezuma (1987)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 2 (1989)
Gold of the Americas (1989)
Warlords (1990)
Carriers at War (1992)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 3 (1992)
Warlords II (1993)
Warlords III (1997)

Kenwright (Martin)

Martin Kenwright° démarre sa carrière en réalisant des graphismes pour Microdeal et en travaillant chez Rowan Software°. Peu satisfait par cette compagnie, il souhaite monter son propre studio. Son expérience en matière de 3D lui permet d'être engagé par Spectrum HoloByte° pour programmer les versions Amiga et ST de **Falcon**. Il fonde DID° en 1989 et obtient le soutien financier d'Ocean°. Leur premier jeu, **F29 Retaliator**, dont il est le concepteur, a un gros succès en Europe. Martin Kenwright° sera par la suite le chef de projet, et souvent designer, de presque tous les jeux DID°, aussi bien le controversé **Epic** que leurs simulateurs de vol, les plus impressionnants d'Europe. Il quitte DID° en 1999 et forme Evolution Studios, qu'il dirigera jusqu'à sa fermeture en 2007.



1995

Ludographie partielle :

F29 Retaliator (1989)
Epic (1992)
Robocop 3 (1992)
TFX (1993)
EF 2000 (1995)
F22 Air Dominance Fighter (1997)
Total Air War (1998)

Lange (Hervé)

Hervé Lange° fait ses premiers pas en programmation sur le TRS-80 d'un ami, puis sur un Oric. Il écrit d'abord des jeux pour France Logiciels sur Oric et CPC. En 1986, **Fer & Flamme** est un des premiers jeux de rôle français et un des premiers logiciels publiés par Ubi Soft°, qui en édite aussi la suite, **L'Anneau de Zengara**. Lange° forme Computer's Dream avec d'autres élèves de l'École Supérieure des Techniques Électroniques. La première création de l'équipe, **B.A.T.**, reçoit d'excellentes critiques pour sa mise en scène et ses nombreuses bonnes idées ; il est couronné par le 4 d'or du meilleur jeu d'aventure et le Tilt d'or des meilleurs graphismes. Hervé Lange° est le designer et scénariste de **B.A.T.** et du non moins bon **B.A.T. II**. En 1993, Haïku Studios prend la relève de Computer's Dream. On leur doit la très belle version CD-ROM de **B.A.T. II** ainsi que **Down in the Dumps**. Haïku Studios ferme ses portes en 1998 sans avoir le temps et les moyens de terminer ses autres projets. Hervé Lange° travaillera ensuite sur d'autres jeux ; il vit actuellement au Canada.



1996

Ludographie partielle :
Fer & Flamme (1986)
L'Anneau de Zengara (1988)
B.A.T. (1989)
B.A.T. II (1991)
Down in the Dumps (1996)

Lebling (Dave)

Dave Lebling° s'initie à la programmation au *Massachussets Institute of Technology*. Tout en suivant un cursus de sciences politiques, il écrit ses premiers programmes, jusqu'au jour où il découvre **Colossal Cave Adventure**. Avec d'autres membres du M.I.T., il monte Infocom° pour écrire des jeux dans le même genre. Dave Lebling° et Marc Blank° conçoivent la trilogie **Zork**, un des fondements du jeu d'aventure textuel. Lebling° écrit ensuite d'autres jeux en solo inspirés par ses très nombreuses lectures ; **Starcross** est par exemple un hommage revendiqué à Arthur C. Clarke et Larry Niven. Dave Lebling° fait partie d'Infocom° jusqu'à la fermeture des locaux de Cambridge. Il abandonnera ensuite les jeux vidéo pour travailler comme ingénieur ou consultants pour d'autres entreprises. Avec Steve Meretzky°, c'est un des deux seuls auteurs de « romans interactifs » acceptés parmi la *Science Fiction Writers of America*, une organisation habituellement fermée à ce type de média.



1988

Ludographie partielle :
Zork (1980)
Zork II (1981)
Zork III (1982)
Starcross (1982)
Enchanter (1983)
Suspect (1984)
Spellbreaker (1985)
The Lurking Horror (1987)
James Clavell's Shogun (1988)

Lowe (Al)





1990

Ludographie partielle :
Dragon's Keep (1982)
The Dark Crystal (1983)
The Black Cauldron (1986)
Leisure Suit Larry (1987)
Leisure Suit Larry II (1988)
Leisure Suit Larry III (1989)
Leisure Suit Larry V (1991)
Freddy Pharkas (1993)
Leisure Suit Larry VI (1993)
Torin's Passage (1995)
Leisure Suit Larry VII (1996)

Il s'en est fallu de pas grand-chose qu'Al Lowe° n'ait poursuivi une carrière entièrement musicale. Titulaire d'une maîtrise de musique à l'Université du Missouri, il a été chef de fanfare et professeur de musique dans un lycée pendant quinze ans et joue du saxophone depuis son adolescence. Heureusement, en 1975, il commence à utiliser l'ordinateur du lycée. Un peu plus tard, il achète un Apple II et apprend le BASIC. Lowe° a déjà dépassé la quarantaine, mais il n'y a pas d'âge pour apprendre ! Fort de son expérience de professeur, il décide d'écrire des jeux éducatifs aussi amusants que pédagogiques, comme **Bop-a-Bet**, un labyrinthe pour apprendre l'alphabet, et **Dragon's Keep**. Ce dernier programme attire l'attention de Sierra On-Line°, qui l'engage en 1982 et rachète ses programmes pour les publier à plus large échelle. Al Lowe° conçoit alors des jeux éducatifs basés sur les personnages de Disney et participe à la programmation de plusieurs jeux d'aventure. En 1986, Ken Williams lui propose d'écrire un remake du logiciel **Softporn**. Lowe° conserve les bases du scénario, mais choisit un ton plus satirique et donne à son jeu un héros ringard, Larry Laffer. Il écrit aussi la musique du programme. Après un démarrage des ventes catastrophique (le pire à l'époque pour Sierra°), le bouche à oreille fonctionne à plein régime, et **Leisure Suit Larry** finit l'année 1987 dans les meilleures ventes de Noël aux États-Unis. La saga **Leisure Suit Larry** comptera au total six épisodes. Al Lowe° est aussi le concepteur de **Freddy Pharkas** (avec Josh Mandel) et de **Torin's Passage**. Il perd son emploi chez Sierra° dans le vaste plan social de février 1999. Il a depuis pris sa retraite et n'a pas été impliqué dans les catastrophiques jeux exploitant le personnage de Larry dans les années 2000.

Maclean (Archer)





1993

Ludographie partielle :
Dropzone (1984)
International Karate (1986)
International Karate + (1987)
Jimmy White's Whirlwind Snooker (1991)
Archer Maclean's Pool (1992)
Jimmy White's Cueball World (1998)

Après avoir commencé à travailler dans l'électronique, Archer Maclean° s'inscrit à l'école Lanchester Polytechnic (devenue depuis Coventry University) en 1980 pour apprendre la programmation et l'informatique. Il fréquente les salles d'arcade, se prend de passion pour les jeux d'Eugene Jarvis (**Defender**, **Robotron**) et tombe sous le choc en voyant tourner **Star Raiders** sur un Atari 800 dans un salon informatique. Il achète cet ordinateur le deuxième jour de sa disponibilité en Angleterre pour pouvoir y jouer. Il parvient également à se procurer une copie du *De Re Atari*, la bible de la programmation pour Atari 400/800 (écrite en grande partie par Chris Crawford°) et programme un jeu baptisé **Dropzone**, fortement inspiré de **Defender**. À sa sortie en 1984, c'est un très gros succès commercial, aussi bien sur Atari 800 que sur C64. Maclean° réalise ensuite **International Karate** sur C64, avec le même succès. Il investit en bourse une grande partie de ses royalties (d'autant plus conséquentes que tous ses jeux sont réalisés en solo). En spéculant

judicieusement, il gagne ainsi beaucoup d'argent (et en perd aussi lors du krach d'octobre 1987), ce qui lui permet de vivre confortablement avec seulement trois jeux à son actif. Cela va également lui être utile pour défendre ses droits contre U.S. Gold°, l'éditeur de **Dropzone**, qui a commercialisé le jeu plusieurs années hors d'Europe, ce qui n'était pas autorisé dans le contrat, et ce sans lui verser de royalties. Au bout de quatre années de procédure, Maclean° obtient gain de cause en 1991 et récupère toutes les royalties qui lui étaient dues. Il s'en sert pour acheter sa première Ferrari ; les voitures haut de gamme deviendront également pour lui une source de spéculation. En 1991, il sort son premier jeu de billard en 3D, **Jimmy White's Whirlwind Snooker**. Le billard devient dès lors son thème de prédilection. En 1997, Archer Maclean° crée son propre studio, Awesome Developments.

Matthews (Eric)

Eric Matthews° a étudié six ans dans une école des beaux-arts avant de faire carrière dans l'informatique. Il programme des logiciels éducatifs et collabore avec Leisure Genius, chez qui il rencontre Mike Montgomery. Avec Steve Kelly, ils forment les Bitmap Brothers°, qui deviendra une des équipes de programmeurs les plus populaires de Grande-Bretagne. Eric Matthews° en est le porte-parole, c'est aussi le concepteur de certains de leurs plus grands jeux, comme **Speedball II**, **Gods** (avec Steve Tall) et **The Chaos Engine** (avec Simon Knight). Depuis la fin des Bitmap Brothers° en 1999, il travaille pour la branche européenne de Sony, mais a complètement abandonné la création de jeux.



1990

Ludographie partielle :
Xenon (1988)
Speedball (1988)
Xenon II : Megablast (1989)
Cadaver (1990)
Speedball 2 (1990)
Gods (1991)
The Chaos Engine (1993)
Z (1996)

Mechner (Jordan)

En 1979, Jordan Mechner° s'offre un Apple II avec son argent de poche alors qu'il est encore au lycée. Il apprend le BASIC, puis l'assembleur, en rentrant dans le code des logiciels qu'il a achetés. Il programme plusieurs jeux, puis un remake d'**Asteroids** plus élaboré qui ne trouve pas preneur. Son jeu suivant, **Death Bounce**, ne sera pas non publié mais lui permet d'entrer en contact avec Brøderbund° en 1982. Il peut alors commencer à travailler sur **Karateka**. Afin d'améliorer l'animation de son personnage, il filme un entraîneur de judo et décompose ses mouvements image par image pour les reproduire sur ordinateur. Le réalisme des animations de **Karateka** en fait un des jeux les plus connus sur Apple II. Mechner°



1993

termine ses études et se lance dans la programmation de **Prince of Persia**. Cette fois, c'est son frère qu'il filme en mouvement. **Prince of Persia** reçoit des critiques dithyrambiques. **Prince of Persia 2** est à peu près aussi bien accueilli, l'effet de surprise en moins. En 1993, Jordan Mechner° forme Smoking Car Productions, dont la seule création est l'ambitieux **The Last Express**, qui ne rencontre pas le succès espéré. Par la suite, Mechner° concevra un épisode supplémentaire de **Prince of Persia**, **The Sands of Time** (2003), et réalisera un vieux rêve : travailler dans le milieu du cinéma.

Ludographie partielle :
Karateka (1984)
Prince of Persia (1989)
Prince of Persia 2 : The Shadow & The Flame (1993)
The Last Express (1997)

Meier (Sid)



1991

Diplômé en informatique à l'Université du Michigan, et programmeur sur Atari 800 depuis 1980, Sid Meier° travaille à General Instruments, où il rencontre Bill Stealey en 1982. Les deux partenaires forment MicroProse°, et Meier° écrit leur premier succès, **Hellcat Ace**. Il se forge en quelques années une solide réputation de spécialiste des simulations militaires, dans le domaine aérien (**F-15 Strike Eagle**, **F-19 Stealth Fighter**) et sous-marin (**Silent Service**, **Red Storm Rising**). Il écrit aussi quelques wargames ainsi que le remarquable **Pirates !**, qui tranche avec le reste de la production de MicroProse°. Après **F-19 Stealth Fighter**, Sid Meier° décide d'abandonner la simulation pour développer des jeux de stratégie. Assisté par Bruce Shelley°, il écrit **Railroad Tycoon**, **Covert Action** et surtout **Civilization**. C'est avec ce dernier jeu qu'il devient véritablement une légende dans le monde entier et gagne son titre de « meilleur concepteur de jeux sur micros ». Le nombre de récompenses qu'il a alors reçues en témoigne. Il se lance ensuite dans d'autres projets : un wargame sur la Guerre de Sécession (qui n'aboutit pas) et le générateur de musique **CPU Bach** pour 3DO. Bien que le titre de ses jeux de stratégie soit préfixé de son nom depuis **Pirates !**, Meier° n'a fait que participer à la conception de **Colonization** et **Civilization II**, qui ont été programmés par Brian Reynolds°. Il quitte un MicroProse° en pleine décomposition en 1996 pour fonder Firaxis Software avec Reynolds° et Jeff Briggs. C'est là qu'il développe ses premiers jeux vraiment personnels depuis **Civilization**, les wargames en temps réel **Gettysburg !** et **Antietam !**, qui ajouteront quelques récompenses à son palmarès. Sid Meier° est toujours actif au sein de Firaxis Software à l'heure actuelle, la saga **Civilization** en est à son cinquième épisode.

Ludographie partielle :
Hellcat Ace (1982)
Solo Flight (1983)
F-15 Strike Eagle (1984)
Crusade in Europe (1985)
Decision in the Desert (1985)
Silent Service (1985)
Pirates ! (1987)
F-19 Stealth Fighter (1988)
Railroad Tycoon (1990)
Silent Service II (1990)
Covert Action (1990)
Civilization (1991)
Colonization (1994)
CivNet (1995)
Civilization II (1996)
Sid Meier's Gettysburg ! (1997)
Sid Meier's Antietam ! (1998)

Meretzky (Steve Eric)

Diplômé en architecture au *Massachussets Institute of Technology*, Steve Meretzky° démarre sa carrière dans le jeu vidéo comme testeur pour Infocom°. On lui propose alors l'écriture d'un jeu. Sa première création, **Planetfall**, est très bien accueillie par la presse et le public. Son thème et son ton humoristique valent à Meretzky° d'être choisi pour adapter *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* de Douglas Adams. Le jeu devient un des best-sellers d'Infocom°, tout comme **Leather Goddesses of Phobos**. **A Mind Forever Voyaging** ouvre de nouveaux horizons aux jeux d'aventure textuels. Lorsqu'Infocom° périclite à partir de 1987, Steve Meretzky° est déjà un des auteurs (au sens noble du terme) de jeux d'aventure les plus respectés aux États-Unis. Bob Bates lui propose alors de travailler pour Legend°. Pour cet éditeur, il écrit la trilogie **Spellcasting** ainsi que le jeu de rôle parodique **Superhero League of Hoboken**. Il fonde ensuite le studio Boffo Games avec deux autres diplômés du M.I.T., mais cette fois l'aventure tourne mal, **Hodj'n Podj** et **The Space Bar** sont des échecs commerciaux. Steve Meretzky° travaillera ensuite comme consultant ou développeur de jeux pour diverses sociétés. Son œuvre chez Infocom° lui a ouvert les portes de l'organisation *Science Fiction Writers of America*.



1988

Ludographie partielle :

Planetfall (1983)
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984)
Sorcerer (1984)
A Mind Forever Voyaging (1985)
Leather Goddesses of Phobos (1986)
Stationfall (1987)
Spellcasting 101 (1990)
Spellcasting 201 (1991)
Spellcasting 301 (1992)
Superhero League of Hoboken (1994)
Hodj 'n' Podj (1995)
The Space Bar (1997)

Miller (Rand & Robyn)

Rand Miller° programme depuis sa jeunesse et prend même plaisir à pirater les ordinateurs de son université. Il travaille pendant dix ans comme programmeur dans une banque du Texas, mais la simplicité d'utilisation du Macintosh lui donne envie de créer un jeu éducatif. Son frère, Robyn, plus jeune de sept ans, est doué en dessin. Les deux frères s'associent pour former le studio Cyan et obtiennent le soutien d'Activision° pour leur projet **The Manhole**. Réalisé avec le logiciel HyperCard, c'est officiellement le premier jeu sur CD-ROM, un format extrêmement confidentiel en 1988 ; il n'occupe toutefois qu'une infime partie de l'espace disponible sur le CD. L'année suivante, **Cosmic Osmo** se fait remarquer par sa taille, énorme pour l'époque (un CD-ROM ou six disquettes, 250 décors à fouiller). Cyan s'attelle ensuite à un plus gros chantier. La production de **Myst** coûte 600 000 $, dont la moitié vient de l'éditeur japonais Sunsoft. Les deux frères écrivent et conçoivent le jeu ; Robyn se charge aussi de la musique et d'une partie des graphismes. À sa sortie, **Myst** obtient un succès colossal et inattendu, il occupe le top des ventes aux États-Unis pendant plusieurs années. Rand Miller° coécrit avec David Wingrove les trois livres tirés de l'univers du jeu. Les frères



1994

Ludographie partielle :

The Manhole (1988)
Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel (1989)
Myst (1993)
Riven : The Sequel to Myst (1997)

Miller° écrivent ensuite **Riven**, la suite de **Myst**, un autre énorme succès, après quoi Robyn quitte Cyan pour suivre une autre voie. Rand Miller° conçoit un autre jeu proche de **Myst**, **Uru**, avant de revenir sur la mythique série pour le cinquième épisode, réalisé avec un autre frère Miller, Ryan.

Minter (Jeff)

C'est en 1979 que Jeff « Yak » Minter° apprend la programmation en BASIC sur le Commodore PET de son lycée, dans le Hampshire. Il s'achète un ZX80 et fait publier ses premiers jeux, mais il se fait arnaquer par son éditeur dk'tronics. Il fonde donc son propre label, Llamasoft, en partenariat avec sa mère pour réduire le risque de se faire escroquer à nouveau ! Au même moment, il découvre le VIC-20 et s'en sert pour écrire **Defenda**. Ce programme lui permet de décrocher un contrat de distribution aux États-Unis avec Hesware. C'est avec **Gridrunner**, puis **Attack of the Mutant Camels** que Jeff Minter° devient une figure extrêmement populaire du milieu vidéo-ludique européen. Fan devant l'Éternel d'Eugene Jarvis et de ses jeux d'arcade (**Defender**, **Robotron**), il programme des jeux dans le même genre, dotés d'une maniabilité hors-pair, peu originaux dans le fond mais excentriques dans la forme. Minter° est en effet connu pour son obsession des lamas, yaks et autres chameaux, qu'il case dans presque tous ses jeux. Sa pièce de travail dans une ferme anglaise, décorée uniquement avec des lamas sous toutes leurs formes, est encombrée de machines, d'ordinateurs ainsi que de bornes d'arcade. Minter° est lui-même immédiatement reconnaissable par son look baba-cool : barbu aux cheveux longs, souvent vêtu d'une peau de mouton (et fan de rock progressif par-dessus le marché). C'est aussi un contributeur des magazines *Zzap!64* (dans la colonne « The Daily Llama ») et *Commodore Horizons* (« Minter Mania »). En dehors des jeux, il écrit trois synthétiseurs de lumière, **Psychedelia** et **Colourspace** sur micros 8 bits, puis **Trip-A-Tron** sur Amiga et Atari ST. Ces logiciels permettent de programmer des effets lumineux et de les assigner aux touches du clavier pour ensuite les jouer et improviser des spectacles visuels à l'écran comme on le ferait avec un synthétiseur musical. Au début des années 90, les éditeurs et le public se détournent de Minter°. Désabusé mais pas découragé, il publie son jeu **Llamatron** en *shareware*. Il veut également travailler sur consoles, mais il enchaîne les choix malheureux. Il soutient à fond la conception de la console multi-systèmes Konix, qui ne sortira jamais, puis cherche absolument à développer sur Lynx, la console portable d'Atari qui fera un bide. Fidèle à Atari, il écrit **Llamazap** pour le Falcon, leur ordinateur sorti confidentiellement, puis trois jeux sur Jaguar, leur console 32 bits vouée à l'échec. On en viendrait presque à croire que c'est lui qui leur portait la poisse ! Jeff Minter° disparaît de la circulation pendant le deuxième moitié des années 90, puis il recommencera à écrire



1985

Ludographie partielle :

Bomber (1982)
Gridrunner (1982)
Attack of the Mutant Camel (1983)
Matrix : Gridrunner II (1983)
Revenge of the Mutant Camels (1984)
Mama Llama (1985)
Voidrunner (1987)
Llamatron : 2112 (1991)

des jeux au cours des années 2000.

Molyneux (Peter)

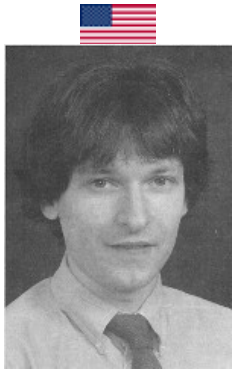


1992

Ludographie partielle :
Populous (1989)
Powermonger (1990)
Populous II : Trial of the Olympic Gods (1991)
Theme Park (1994)
Dungeon Keeper (1997)

Peter Molyneux° écrit et auto-édite par correspondance son premier jeu, une simulation économique baptisée **The Entrepreneur**, dans les années 80. Il ne s'en vend que deux exemplaires. Molyneux° se tourne donc sagement vers un autre domaine, le développement de bases de données. Pour ce faire, il fonde Taurus avec Les Edgar. À la suite d'une confusion avec une autre entreprise du nom de Taurus, ils reçoivent dix Amiga gratuits de la part de Commodore. Ils montent Bullfrog° en 1987 et se réorientent vers la production de jeux. Après deux galops d'essai peu concluants, **Populous** consacre Peter Molyneux° comme l'un des concepteurs les plus respectés de Grande-Bretagne pour ses jeux visionnaires et novateurs. Il est le premier à mettre le joueur dans la peau d'une divinité plus ou moins bienveillante, ou même franchement malfaisante (**Dungeon Keeper**). Il est régulièrement interviewé dans la presse pour partager sa vision des jeux sur micros. Le rachat de Bullfrog° par Electronic Arts° en 1995 dégrade progressivement l'ambiance dans la société. Peter Molyneux° quitte Bullfrog° en 1997 et fonde Lionhead Studios pour ressusciter l'esprit des débuts de Bullfrog°. Au cours des quinze années qu'il passera chez Lionhead, il gagnera une réputation de concepteur un peu mythomane et spécialiste des promesses non tenues, ce qui n'enlève rien à l'influence énorme qu'il a exercée sur le jeu vidéo.

Moriarty (Brian)



1990

Ludographie partielle :
Wishbringer (1985)
Trinity (1986)
Beyond Zork (1987)
Loom (1990)

Après avoir été quelques temps employé pour Radio Shack, ce qui lui a permis d'apprendre la programmation sur TRS-80, Brian Moriarty° décroche un poste de rédacteur technique pour le magazine *ANALOG Computing*. Il écrit deux jeux, dont le code est publié dans le magazine, et découvre les aventures textuelles d'Infocom°. Immédiatement séduit par ces logiciels, il contacte Infocom° et les rejoint au printemps 1984. Son premier jeu commercial, **Wishbringer**, devient la meilleure vente d'Infocom° pour l'année 1985. Ce succès lui permet de s'attaquer à un projet plus ambitieux, **Trinity**, dont il avait eu l'idée dès 1983. Après **Beyond Zork**, Moriarty° quitte un Infocom° en déclin pour travailler chez Lucasfilm Games°. C'est là qu'il conçoit son jeu le plus connu, **Loom**. Son projet suivant, **The Dig**, est perturbé par les changements d'organisation chez LucasArts° ; il claque la porte de la société en 1993. Il fait ensuite un court passage chez Rocket Science et fonde Mpath Interactive. Il travaille toujours actuellement dans le milieu des jeux vidéo.

Murphy (Scott)

Fortement attiré par les jeux d'aventures, Scott Murphy° harcèle Sierra On-Line° au début des années 80 pour y être embauché et finit par décrocher un poste au support. De simple employé, il devient responsable du support, puis passe au département d'assurance-qualité et croise plus souvent les programmeurs. À force d'insister auprès de Ken Williams pour avoir une place de développeur, il gagne le droit de travailler sur **The Black Cauldron**, ce qui lui donne l'occasion de rencontrer Mark Crowe°. Ils forment les « Two Guys From Andromeda » et créent **Space Quest** ; Murphy° se charge de la programmation. Leur collaboration dure jusqu'à **Space Quest IV**. Scott Murphy° programme d'autres jeux Sierra° et ne revient sur **Space Quest** que pour le sixième épisode. Il est licencié de Sierra° en 1999. Il vaquera ensuite à d'autres activités. Murphy° avait gardé un souvenir amer de son expérience de programmeur, en raison du manque de soutien de Sierra° et de la dégradation de ses relations avec Mark Crowe°, mais les deux concepteurs se sont réconciliés en 2012 et ont formé un nouveau studio, Guys From Andromeda.



1993

Ludographie partielle :

The Black Cauldron (1986)
Space Quest (1986)
Police Quest (1987)
Space Quest II (1987)
Space Quest III (1989)
Mixed-Up Mother Goose (1990)
EcoQuest (1991)
Space Quest IV (1991)
Police Quest : Open Season (1993)

Neurath (Paul)

Comme tant d'étudiants américains, Paul Neurath° est accro à *Dungeons & Dragons*. Il s'intéresse aussi à la programmation en 3D depuis ses débuts sur Apple II. Avec Ned Lerner, il développe **Deep Space : Operation Copernicus** pour Sir-Tech°, puis **Space Rogue** pour Origin°. Pour son jeu suivant, il veut créer un jeu de rôle à la **Dungeon Master** (qui l'avait fortement impressionné) entièrement en 3D. Il monte Blue Sky Software, embauche des programmeurs débutants (Doug Church, Dan Schmidt) ou plus expérimentés et lance le projet **Underworld**, qui devient **Ultima Underworld** après la signature d'un contrat d'édition avec Origin°. Soutenu comme il se doit par le producteur Warren Spector, **Ultima Underworld** recueille des notes faramineuses dans la presse et de nombreuses récompenses. Après la création de Looking Glass°, Neurath° se contentera de participer au design d'**Ultima Underworld II** et **System Shock** (deux projets menés par Doug Church) et d'écrire le concept de base de **Terra Nova**. Depuis la fin de Looking Glass°, il a travaillé pour Floodgate Entertainment et Zynga.



1999

Ludographie partielle :

Deep Space : Operation Copernicus (1987)
Space Rogue (1989)
Ultima Underworld (1992)

Oliver (Andrew & Philip)

C'est au lycée que les frères jumeaux Andrew et Philip Oliver° apprennent la programmation. Un jeu de gambit écrit sur Acorn BBC leur permet de gagner un concours et de passer dans l'émission *The Saturday Show* pour le présenter. Le jeu est édité par Acornsoft ; ils écrivent également plusieurs jeux pour de petits éditeurs comme Players et Interceptor. La programmation empiète sérieusement sur leurs études, il leur faut choisir entre l'université et les jeux vidéo. C'est alors qu'ils rencontrent les frères Darling, qui viennent de fonder Code Masters°. Les frères Oliver° écrivent **Super Robin Hood** en un mois, le jeu se vend très bien. La collaboration entre les deux fratries ne fait que commencer. Les « Oliver Twins » signent plusieurs des gros succès de Code Masters°, comme les « simulators ». Ils travaillent aussi sur un projet plus personnel : un jeu basé sur un œuf sur pattes du nom de Dizzy. Les frères Darling sont peu convaincus par le potentiel du jeu, mais ils le casent tout de même dans leur planning de sorties, par respect pour les frères Oliver°. Les ventes de **Dizzy** commencent par stagner, puis montent petit à petit jusqu'à en faire un des best-sellers de Code Masters°. Sa suite, **Treasure Island Dizzy**, fait un carton, elle reste plus de deux ans dans le top 40 des ventes de jeux ZX Spectrum. Les « Oliver Twins » écrivent la plupart des épisodes de **Dizzy** jusqu'en 1990, année au cours de laquelle ils créent leur propre studio, Interactive Studios. Code Masters° confie alors la série à d'autres équipes. La compagnie Interactive Studios devient Blitz Games en 1999, elle mènera ses activités jusqu'en 2013.



1988

Ludographie partielle :

Super Robin Hood (1986)
Grand Prix Simulator (1987)
Professional Ski Simulator (1987)
Dizzy : The Ultimate Cartoon Adventure (1988)
Jet Bike Simulator (1988)
Treasure Island Dizzy (1988)
Fantasy World Dizzy (1989)
Fast Food (1989)
Kwik Snax (1990)
Magicland Dizzy (1990)

Pajitnov (Alexey L.)

Alexey Pajitnov° s'est fait connaître en URSS avec un casse-tête du nom de *Pentaminos*. Programmeur de profession, il travaille au *Computer Center of Academy of Science of USSR* au cours des années 80. Il tente de d'adapter son jeu sur son micro-ordinateur, un Electronika 60, et en tire **Tetris**. Il en fait des copies à son entourage, et rapidement le jeu se répand dans les pays voisins, jusqu'en Hongrie, où l'homme d'affaires anglais Robert Stein le remarque et obtient l'autorisation de négocier avec un éditeur les droits pour le commercialiser en Occident. C'est Mirrorsoft° qui signe le contrat; Spectrum HoloByte°, qui appartient au même groupe, obtient les droits pour le marché américain. Pajitnov°, lui, ne touche rien, car c'est l'institut public qui l'emploie qui empoche toutes les royalties ! Il ne profitera guère non plus du conflit juridique autour de l'adaptation de **Tetris** sur GameBoy. Cependant, sa réputation grimpe en flèche, et il peut négocier les droits pour ses jeux suivants, **Welltris** et **Faces**, qui ne connaîtront pas le même succès. La chute de l'URSS lui permet de déménager aux États-Unis. Il collabore avec Spectrum HoloByte° sur une gamme de jeux de réflexion qu'il parraine. Il rejoint ensuite Microsoft en 1996, chez qui il restera neuf ans.



1989

Ludographie partielle :

Tetris (1986)
Welltris (1989)
Faces …Tris III (1990)
El-Fish (1993)
Ice & Fire (1995)

Phipps (Simon)

Simon Phipps° se forme à la programmation sur un Acorn BBC en 1982. Il suit des études d'informatique, puis trouve un emploi de programmeur professionnel qui ne lui plaît pas. Heureusement, au bout de quatre mois, il reçoit un coup de fil de son vieil ami Terry Lloyd, alors chez Gremlin Graphics°, qui lui propose de s'occuper d'une partie du graphisme de ses jeux. Phipps° et Lloyd font partie des employés et collaborateurs de Gremlin° qui forment Core Design° en 1988. Pour leur premier jeu pour la nouvelle société, ils veulent rendre hommage à Indiana Jones et redonner un nouveau souffle aux jeux de plates-formes qui avaient connu leur heure de gloire sur micros 8 bits. Développé en quelques mois, **Rick Dangerous** est un gros succès critique et commercial. Programmé en même temps que **Rick Dangerous**, **Switchblade** est quant à lui édité par Gremlin°. Par la suite, Simon Phipps° est impliqué dans plusieurs jeux de Core Design°, tout particulièrement **Rick Dangerous 2**, **Wolfchild** et **Shellshock**. Il travaillera ensuite pour Acclaim, Electronic Arts° et Eurocom.



1991

Ludographie partielle :
Rick Dangerous (1989)
Switchblade (1989)
Monty Python's Flying Circus (1990)
Rick Dangerous 2 (1990)
Thunderhawk Ah-73M (1991)
Wolfchild (1992)
Shellshock (1996)

Raynal (Frédérick)

Frédérick Raynal° s'initie à l'électronique pendant son enfance et se fabrique de faux ordinateurs bourrés d'ampoules clignotantes. De l'électronique, il passe à la programmation lorsque son père ouvre une boutique d'informatique à Brive-la-Gaillarde. Il s'installe dans le grenier et écrit ses premiers jeux sur ZX81 et Spectrum, pour lesquels il va jusqu'à concevoir lui-même le manuel et la boîte. Sous le nom de Lacral Software, Frédérick Raynal° et Christophe Lacaze programment le casse-briques **Pop Corn**, dont Raynal° signe le graphisme et le design. Distribué en *freeware*, **Pop Corn** leur vaut de nombreuses lettres de félicitations du monde entier et attire l'attention d'Infogrames°. Frédérick Raynal° y est embauché et travaille sur la version CDTV de **SimCity** et la version PC d'**Alpha Waves**. En programmant cette dernière, il se crée un éditeur d'objets 3D. Infogrames° le laisse l'améliorer et lui confie la conception du premier volet de la série *Call of Cthulhu*. **Alone in the Dark** obtient d'excellentes critiques dans le monde entier pour son ambiance et son principe novateur. Infogrames° veut battre le fer tant qu'il est chaud avec une suite basée sur le même moteur. En désaccord avec cette décision, Raynal° quitte Infogrames° et intègre Adeline Software°, le nouveau studio monté par Paul de Senneville, avec d'autres ex-collègues. Leur premier jeu, **Little Big Adventure**, reçoit le même accueil qu'**Alone in the Dark**, c'est le premier jeu français qui reçoit un Premier Award décerné par le magazine américain *Computer Gaming World*. Depuis la fin d'Adeline Software° / No Cliché, Frédérick Raynal° a fondé son propre studio, Ludoïd.



1999

Ludographie partielle :
Pop Corn (1988)
Alone in the Dark (1992)
Little Big Adventure (1994)
Time Commando (1996)
Little Big Adventure 2 (1997)

Reynolds (Brian)

Brian Reynolds° écrit son premier jeu vidéo à l'âge de treize ans. Il le vend à un magazine d'informatique et s'achète un TRS-80 avec les 200 $ ainsi gagnés. Après ses études de docteur en philosophie à Berkeley, il entre chez MicroProse° en 1991, où il prend en charge la programmation du moteur MADS pour leurs trois jeux d'aventure sortis entre 1992 et 1994. Reynolds° est ensuite approché par Sid Meier° pour diriger la conception et la programmation de **Colonization**, puis de **Civilization II**. Il quitte MicroProse° en 1996 avec Meier° pour fonder Firaxis Software. Il continue cependant d'assurer le support de **Civilization II** en mettant en ligne plusieurs patchs de correction de bugs et d'améliorations. Brian Reynolds° participe à la conception et la programmation des jeux de Firaxis Software jusqu'à son départ en 2000. Il fonde ensuite Big Huge Games et y reste jusqu'en 2009 Après un passage chez Zynga, il reforme Big Huge Games en 2013 ; il dirige toujours cette compagnie actuellement.



1999

Ludographie partielle :

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender (1992)
Return of the Phantom (1993)
Colonization (1994)
Dragonsphere (1994)
Civilization II (1996)
Sid Meier's Gettysburg ! (1997)

Ritman (Jon)

Au début des années 80, la chaîne de location de télévision Radio Rentals envisage de proposer des locations de consoles et de micros. Un de ses employés réparateurs, Jon Ritman°, s'achète un ZX81 en 1982 pour se familiariser avec le sujet, apprend la programmation et publie ses premiers jeux chez Arctic Computing, sur ZX81 puis sur ZX Spectrum. Il travaille ensuite pour Ocean° et devient une célébrité chez les utilisateurs de ZX Spectrum et CPC grâce aux deux **Match Day** (les deux meilleurs jeux de foot sur ces machines) et ses jeux en 3D isométrique inspirés par **Knight Lore** : **Batman** et **Head Over Heels** (dont les graphismes ont été dessinés par Bernie Drummond). Jon Ritman° est couronné programmeur de l'année 1987 par les lecteurs de *Computer + Video Games*. Après cela, il abandonne les micros et rejoint Rare (ex-Ultimate°) pour travailler sur consoles ; il écrit notamment **Monster Max** sur GameBoy et une partie du code de **Donkey Kong Country**. Quatre années plus tard, en 1995, il fonde Cranberry Source avec John Cook (ex-journaliste de *Popular Computing Weekly*, ex-chef de développement chez Mirrorsoft°). Cranberry Source développera notamment **Super Match Soccer**, le troisième épisode de **Match Day**.



1988

Ludographie partielle :

Bear Bovver (1983)
Match Day (1984)
Batman (1986)
Head Over Heels (1987)
Match Day II (1987)

Roberts (Chris)

Originaire de Californie, Chris Roberts° passe son adolescence en Grande-Bretagne. Il y découvre l'Acorn BBC, l'ordinateur sur lequel il programme ses premiers jeux. L'un d'eux, **King Kong**, est publié par le magazine *The Micro User* d'avril 1983 et fait la une du magazine. Roberts° écrit également **Wizadore** et **Stryker's Run**, édités respectivement par Imagine et Superior Software, ainsi que la version BBC de **Match Day** pour Ocean°. De retour aux États-Unis pour sa majorité, il projette d'écrire un jeu de rôle ; il est embauché par Origin Systems°. **Times of Lore** remporte un succès modeste, mais il obtient de bonnes critiques et inspire Richard Garriott° pour l'interface d'**Ultima VI**. **Bad Blood** ne se vend guère plus. C'est alors que Chris Roberts° souhaite créer un jeu de combat spatial digne de *Star Wars*. À la surprise des dirigeants d'Origin°, **Wing Commander** est une immense réussite critique et commerciale, suivie de deux extensions ; il en va de même pour **Wing Commander II**. Chris Roberts° devient un des auteurs-clés d'Origin°. Son projet suivant, l'ambitieux **Strike Commander**, n'est pas une sinécure, il est retardé à plusieurs reprises jusqu'en 1993. Son succès est cependant suffisant pour que Roberts° obtienne d'Electronic Arts° tous les moyens nécessaires pour **Wing Commander III**, une véritable superproduction hollywoodienne. Après le non moins impressionnant **Wing Commander IV**, Chris Roberts° quitte Origin° pour fonder son propre studio, Digital Anvil. Il s'y occupera fort peu de design de jeu, il va en effet être très occupé par l'adaptation cinématographique de **Wing Commander**, qu'il réalise lui-même, et qui sera un échec commercial à sa sortie en 1999. Chris Roberts° passera ensuite à la production de jeux et de films ; il dirige Cloud Imperium depuis 2012 et planche sur le jeu **Star Citizen** depuis 2011.



1993

Ludographie partielle :
Stryker's Run (1986)
Times of Lore (1988)
Bad Blood (1990)
Wing Commander (1990)
Wing Commander II (1991)
Strike Commander (1993)
Wing Commander : Privateer (1993)
Wing Commander III (1994)
Wing Commander IV (1996)

Rocques (Louis-Marie & André)

Les frères Rocques° découvrent les jeux vidéo sur un TRS-80. Ils programment leurs propres logiciels et entrent en contact avec Loriciels°. C'est Louis-Marie qui devient célèbre le premier en écrivant l'**Aigle d'or**, le premier grand jeu vidéo français. De son côté, André travaille pour Loriciels°, Ere Informatique° et Chip. Ils forment leur propre société, Silmarils°, en octobre 1987 ; Louis-Marie Rocques° en prend la direction. De 1987 à 2003, les deux frères travaillent sur plusieurs jeux, ensemble (**Colorado**, **Storm Master**) ou séparément, ils participent aussi à la conception de la trilogie **Ishar**. En février 2004, un an après la fin de Silmarils°, ils fondent Eversim, qui est toujours en activité actuellement. Outre son rôle dans Eversim, André Rocques° est également acteur de théâtre.



1992

Ludographie partielle :
L'Aigle d'or (1984)
Le Fétiche maya (1989)
Colorado (1990)
Starblade (1990)
Storm Master (1992)
Ishar (1992)

Ishar II (1993)
Transarctica (1993)
Robinson's Requiem (1994)
Ishar III (1994)

Romero (John)

En 1979, le jeune John Romero°, âgé de 11 ans, fréquente assidûment la salle d'arcade locale, au grand dam de ses parents et de ses résultats scolaires. Il découvre les ordinateurs IBM sur un campus du coin, puis l'Apple II, dont ses parents lui achètent un exemplaire pour l'avoir à l'œil. Romero° se procure tous les jeux qu'il peut trouver sur cette machine et acquiert une culture encyclopédique sur le sujet. Il apprend seul la programmation et l'assembleur et écrit des jeux qu'il envoie à des magazines spécialisés, parmi lesquels *Uptime*, dirigé par un certain Jay Wilbur. Après un passage chez Origin Systems° et Inside Out Software, John Romero° rejoint Softdisk en 1989, accompagné de Wilbur. C'est là qu'il commence à apprendre la programmation sur PC et qu'il sympathise avec John Carmack°. Romero°, Carmack° et deux autres employés de Softdisk, Tom Hall et Adrian Carmack, programment **Commander Keen** en marge de leur travail. Ils quittent Softdisk pour se mettre à leur compte en 1991 en fondant id Software°. C'est avec **Doom** que John Carmack° et John Romero° deviennent des personnages-clés du milieu micro-ludique américain. Romero° se fait plus souvent remarquer par son caractère exubérant, aussi bien au travail que dans les interviews ; il est souvent surnommé « l'ego d'id° ». Pour **Doom**, dont il est l'un des meilleurs joueurs au monde, il s'est davantage impliqué dans la conception des niveaux, avec Sandy Petersen, que dans la programmation. C'est lors du développement de **Quake** que les tensions apparaissent. John Carmack° supporte de moins en moins de voir l'autre John passer plus de temps à se pavaner sur les salons et dans les interviews et à jouer en réseau qu'à programmer. L'ambiance se dégrade, les idées de design de Romero° sont écartées au profit de celles des autres programmeurs. En 1996, juste après la sortie de **Quake**, il est mis à la porte. Il recontacte Tom Hall (parti depuis quelques années chez Apogee°), fonde avec lui Ion Storm et commence à travailler sur **Daikatana**. La suite va devenir l'un des feuilletons-catastrophes les plus palpitants de l'histoire du jeu sur micro. John Romero° continuera néanmoins sa route dans le milieu ; il participera également à plusieurs reprises à des conférences et conventions sur l'Apple II, un micro-ordinateur dont il est resté un admirateur inconditionnel.



1999

Ludographie partielle :

Dangerous Dave in the Deserted Pirate's Hideout ! (1988)
Catacomb (1990)
Commander Keen 1-2-3 (1990)
Hovertank (1991)
Commander Keen 4-5-6 (1991)
Catacomb 3D (1992)
Wolfenstein 3D (1992)
Spear of Destiny (1992)
Doom (1993)
Doom II (1994)
Quake (1996)

Sawyer (Chris)

Chris Sawyer° écrit ses premiers jeux sur un micro-ordinateur Memotech. De 1987 à 1993, il réalise les conversions sur PC de plusieurs jeux anglais : **Campaign**, **Birds of Prey**, **Goal !**, et surtout les jeux de David Braben° (**Virus**, **Conqueror**, **Elite Plus**, **Frontier : Elite II**). Ce n'est qu'en 1994 qu'il sort enfin sa première création personnelle, **Transport Tycoon**, chez MicroProse° ; le jeu est très bien accueilli. La réputation de Chris Sawyer° grimpera davantage avec **Rollercoaster Tycoon** et sa suite, dont Frontier Developments, la compagnie de David Braben°, réalisera la version Xbox ainsi que deux extensions. Chris Sawyer° travaille toujours dans le milieu des jeux vidéo via sa compagnie 31X, fondée en 2010.

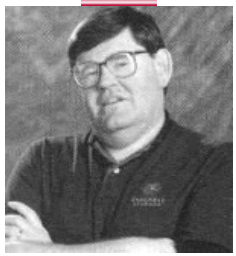


1999

Ludographie partielle :
Elite Plus (1991)
Transport Tycoon (1994)
Frontier : First Encounters (1995)

Shelley (Bruce Campbell)

Bruce Shelley° débute sa carrière de créateur de jeux loin des micros, chez Simulations Publications, puis Avalon Hill ; il y travaille notamment sur *1830* (avec Francis Tresham) en 1986 et *Britannia* (créé à l'origine par Lewis E. Pulsipher) en 1987. Shelley° entre chez MicroProse° en 1988. Il commence comme programmeur, pour devenir ensuite assistant de Sid Meier° et participer au design de **Railroad Tycoon**, **Covert Action** et **Civilization**. Il quitte MicroProse° peu de temps après et écrit plusieurs manuels et des guides officiels, pour des jeux MicroProse° (**Colonization**, **Fleet Defender**) ou pour d'autres éditeurs (**Strike Commander**, **Sherlock Holmes : Consulting Detective**). Il fonde sa propre compagnie, Ensemble Studios, en 1995. Le premier jeu de l'équipe, **Age of Empires**, est un énorme succès (plus de deux millions d'exemplaires vendus) qui confortera la réputation de Bruce Shelley° parmi les adeptes de jeux de stratégie. Ensemble Studios ferme ses portes en 2009. Bruce Shelley° travaille comme concepteur de jeux chez BonusXP depuis 2013.



1999

Ludographie partielle :
F-15 Strike Eagle II (1989)
Railroad Tycoon (1990)
Covert Action (1990)
Civilization (1991)
Age of Empires (1997)

Singleton (Mike)

C'est en 1979 que Mike Singleton°, un professeur d'anglais âgé de vingt-huit ans et passionné de jeux de plateau et de wargames, décide de programmer son premier jeu pour micro-ordinateur sur un Commodore PET. Après avoir tâtonné trois mois avec le BASIC, il prend son courage à deux mains et écrit **Space Ace** directement en code machine. Singleton° découvre ensuite le ZX80, puis le ZX81, sur lequel il code pour le compte de Sinclair Research six jeux vendus ensemble sous le nom de **Games Pack 1**. Cette compilation se vend suffisamment pour le convaincre de quitter son emploi. Il utilise les royalties du **Game Pack 1** pour créer *Star*



1985

Ludographie partielle :
Shadowfax (1982)

Lord, le premier jeu PBM (*Play By Mail*) de Grande-Bretagne : les joueurs s'affrontent par courrier interposé, il enregistre leurs mouvements et leur actions sur sa machine, génère les combats et les événements et leur renvoie les résultats par courrier, et ainsi de suite, à raison d'un tour par mois. *Star Lord* connaîtra un pic de 700 joueurs en simultané avant de s'achever brutalement en 1985 à cause du crash du disque dur qui contenait toutes les données du jeu. Entre-temps, Mike Singleton° n'a pas abandonné la programmation et a écrit plusieurs jeux pour VIC-20 et ZX Spectrum. En avril 1984, **Lords of Midnight** repousse les limites de ce qu'il était possible de réaliser sur un ZX Spectrum ; c'est devenu un des classiques de cette ordinateur. Sa suite, **Doomdark's Revenge**, est encore plus vaste ; le troisième volet, **Eye of the Moon**, est provisoirement abandonné. Mike Singleton° est alors d'autant plus respecté par le public que les jeux de stratégie et de rôle sont encore rares en Grande-Bretagne. En 1987, il forme son propre studio, Maelstrom Games, avec ses partenaires Malcolm Hellon et Hugh Batterbury. **Midwinter** est une très grande réussite ; sa recette, à base de simulation et de stratégie, servira de modèle à la plupart de leurs jeux suivants, à l'exception de **Starlord**, accueilli tièdement par les critiques, et du dernier épisode de **Lords of Midnight**. Au cours des années 2000, Mike Singleton° abandonne le design pour devenir simple programmeur pour plusieurs sociétés. Il est décédé le 10 octobre 2012 des suites d'un cancer.

Siege (1983)
The Lords of Midnight (1984)
Doomdark's Revenge (1985)
War in Middle Earth (1988)
Midwinter (1990)
Midwinter II : Flames of Freedom (1991)
Ashes of Empire (1993)
Starlord (1993)
Lords of Midnight (1995)
Red Ghost (1995)
Ring Cycle (1996)

Slye (Damon)

Damon Slye° écrit ses premiers jeux sur télétype, puis sur Commodore PET. En 1983, alors qu'il est étudiant à l'Université d'Oregon, il programme **Stellar 7**, un clone de **Battlezone**. Afin de l'éditer, il s'associe avec Jeff Tunnell° pour fonder Software Entertainment Company°, qui devient rapidement Dynamix°. Il participe à la plupart des projets de l'équipe, notamment **Abrams Battle Tank**. À force de travailler sur des jeux en 3D, il lui vient l'envie d'écrire des simulateurs de vol. **A-10 Tank Killer** ne récolte qu'un succès d'estime. En revanche, **Red Baron** est une consécration, il bat à plates coutures ses concurrents **Knights of the Sky** et **Blue Max** dans les critiques. Les deux épisodes suivants de la série *Great War Planes*, **Aces of the Pacific** et **Aces Over Europe**, reçoivent le même accueil et confirment la réputation de Dynamix° en matière de simulateurs historiques. Damon Slye° quittera ensuite Dynamix° et le milieu du jeu vidéo en général, pour y revenir en 2007.



1994

Ludographie partielle :
Stellar 7 (1983)
Abrams Battle Tank (1989)
MechWarrior (1989)
A-10 Tank Killer (1989)
Red Baron (1990)
Aces of the Pacific (1992)
Aces Over Europe (1993)

Southern (Shaun)

À 13 ans, Shaun Southern° se prend de passion pour les ordinateurs par le biais du Commodore PET de son école. En 1981, son cadeau de Noël est un Commodore VIC-20 sur lequel il apprend à programmer. Il envoie ses premiers jeux à la jeune société Mr Chip Software°, qui en fait éditer plusieurs par Mastertronic. Southern° rejoint Mr Chip° à plein temps en 1983. **Trailblazer** reçoit de bonnes critiques. Ce sont les deux séries de jeux de course **Supercars** et **Lotus Turbo Challenge** qui font la renommée de Magnetic Fields° (le nouveau nom de Mr Chip°) ; Shaun Southern° en est le concepteur principal et le programmeur. À l'exception de **Kid Chaos**, il ne concevra plus que des jeux de course jusqu'à la fin de Magnetic Fields° en 2000. Après un passage chez Warthog Games, il travaille sur consoles au sein de Team 3 Games depuis 2005.



1991

Ludographie partielle :

Trailblazer (1986)
Lotus Esprit Turbo Challenge (1990)
Supercars (1990)
Lotus Turbo Challenge II (1991)
Supercars II (1991)
Lotus III : The Ultimate Challenge (1992)
Kid Chaos (1994)
Network Q RAC Rally Chmpionship (1996)
International Rally Championship (1997)

Spencer (Andrew)

C'est sur Commodore PET qu'Andrew Spencer° écrit ses premiers jeux, dont la sortie sera annulée à cause de l'arrivée du VIC-20. Il programme ensuite sur C64 **International Soccer**, le pionnier des jeux de foot pour cet ordinateur, puis **International Basketball**. Il s'éloigne de l'informatique quelques années pour travailler dans le milieu musical, et y revient à la fin des années 80. Spencer° planche alors sur ce qui deviendra **Ecstatica**, qui lui aura pris en tout cinq ans. Le jeu, très bien reçu, est suivi d'**Ecstatica II**, ainsi que du projet **Urban Decay** qui n'aboutira cependant jamais.



1994

Ludographie partielle :

International Soccer (1983)
International Basketball (1984)
Street Sports Basketball (1987)
Ecstatica (1994)
Ecstatica II (1996)

Tramis (Muriel)

C'est après cinq années d'études d'électronique à l'ISEP, puis cinq années chez Aérospatiale, que Muriel Tramis° entre chez Coktel Vision° en 1987 afin d'y écrire des jeux et des logiciels éducatifs. Deux de ses premières créations, **Mewilo** et **Freedom**, sont inspirées par de ses origines martiniquaises. Elle tente également d'insuffler une pointe d'érotisme dans le jeu vidéo avec **Emmanuelle** et **Geisha**. À partir de 1991, Muriel Tramis° est chef de projet sur la plupart des grosses productions Coktel Vision°. Elle crée le personnage de Doralice, une des rares héroïnes de jeu d'aventure, pour **Fascination** et **Lost in Time**, et conçoit la série **Gobliiins** avec Pierre Gilhodes°. Elle cesse l'écriture de jeux après **Urban Runner**, en 1996, et quitte la société en 2003. Depuis cette date, elle dirige Avantilles, un studio martiniquais de création de jeux, d'animations et d'applications professionnelles en 3D.



1992

Ludographie partielle :

Mewilo (1987)
Freedom (1988)
Astérix et le coup du menhir (1989)
Emmanuelle (1989)
Legend of Djel (1989)
Geisha (1990)
Fascination (1991)
Gobliiins (1991)
Bargon Attack (1929)
Gobliins 2 (1992)
Inca (1992)
Goblins 3 (1993)
Lost in Time (1993)
Woodruff and the Schnibble of Azimuth (1995)
Urban Runner (1996)

Trout (Ian)

Ian Trout° est une figure éminente du wargame en Australie, puisqu'il était propriétaire depuis les années 70 de Napoleon's Military Bookshop, une librairie militaire de Sydney qui vendait également des figurines, et évidemment des wargames et jeux de rôle de table. En 1983, il fonde SSG° avec Roger Keating°. Ils programment ensemble plusieurs jeux importants, dont **Reach for the Stars** et **Carriers at War** ; Trout° se charge en grande partie de leur design et de leur authenticité historique. Il dirigera SSG° jusqu'à son décès le 3 août 2011.



1983

Ludographie partielle :

Reach for the Stars (1983)
Carriers at War (1984)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 1 (1987)
Halls of Montezuma (1987)
Gold of the Americas (1989)
Carriers at War (1992)

Tunnell (Jeff)

Jeff Tunnell° apprend la programmation sur Apple II en 1981. Après avoir tenu une petite boutique d'informatique quelques mois, il s'associe avec Damon Slye° pour fonder Software Entertainment Company°, qui devient Dynamix° en 1984. Les deux partenaires travaillent d'abord souvent sur les mêmes jeux, puis sur des projets distincts. Slye° se focalise sur les jeux en 3D, Tunnell° sur les jeux d'action, puis d'aventure. Lors du rachat de Dynamix° par Sierra°, il planche sur trois jeux d'aventure qui vont faire beaucoup parler d'eux : **Rise of the Dragon** pour ses graphismes dignes d'un *comic* et son scénario sombre, **Heart of China** pour ses digitalisations de toute beauté et **The Adventures of Willy Beamish** pour son aspect cartoon. En 1992, Tunnell° quitte Dynamix° et crée son propre studio, Jeff Tunnell Productions Avec Kevin Ryan, il invente la série **The Incredible Machine**. Il participe à la conception de nombreux jeux pour Dynamix° jusqu'à la fin de Sierra°. Par la suite, il créera, puis quittera plusieurs autres petites compagnies de création de jeux, la dernière en date est Spotkin.



1991

Ludographie partielle :

Arcticfox (1986)
F-14 Tomcat (1988)
Project Firestart (1989)
Ghostbusters II (1989)
Rise of the Dragon (1990)
Heart of China (1991)
The Adventures of Willy Beamish (1991)
The Incredible Machine (1992)
The Even More Incredible Machine (1993)
Sid & Al's Incredible Toons (1993)
3-D Ultra Minigolf (1997)

Ulrich (Philippe)

Le parcours de Philippe Ulrich° commence loin de tout ordinateur : titulaire d'un CAP de cuisine, il voyage plusieurs années autour du monde avec sa guitare. Grâce à quelques contacts dans le milieu de la musique, il parvient à signer un contrat avec CBS. Sous le nom d'Ulrich, il sort ainsi un album éponyme et quatre singles, enregistrés avec les moyens du bord. La révélation a lieu lorsqu'il met la main sur un ZX80, alors qu'il approche déjà de la trentaine. Il programme ses premiers jeux, puis fonde Ere Informatique° avec Emmanuel Viau en 1983. Philippe Ulrich° est chargé de sélectionner les logiciels qui seront édités parmi tous ceux qui leur sont envoyés, il signe aussi la musique de certains d'entre eux. Il fait ainsi la connaissance de Rémi Herbulot° et Johan Robson. C'est en développant **L'Arche du Captain Blood** avec Didier Bouchon, en créant le label Exxos° et en devenant le grand ordonnateur des messes sacrificielles en l'honneur du dieu du même nom qu'Ulrich° devient une figure-phare de la scène micro-ludique française. À la suite de la rupture avec Infogrames°, il est l'un des fondateurs de Cryo°, ainsi que son porte-parole. Il est alors considéré par la presse française comme un visionnaire, à l'image de Peter Molyneux° en Angleterre. Il supervise la plupart des projets de Cryo° et prend part à l'écriture du scénario des deux suites de



1990

Ludographie partielle :

L'Arche du Captain Blood (1988)
Commander Blood (1994)
Lost Eden (1995)
Big Bug Bang (1995)

L'Arche du Captain Blood. Toutefois, à la fin des années 90, face aux déboires financiers de Cryo° et à la montée en puissance d'Internet, il se désintéresse progressivement de la micro-informatique et se tourne vers la production musicale. Après la fin de Cryo° en 2002, il s'adonnera également à l'écriture de romans.

Williams (Roberta)

Roberta Williams° utilise pour la première fois un ordinateur lorsque son mari Ken Williams installe chez eux un terminal relié par modem à un superordinateur IBM pour travailler à distance. Elle découvre alors le jeu **Colossal Cave Adventure**, et se rend compte du potentiel des micro-ordinateurs pour raconter des histoires interactives. Elle écrit des scénarios de jeux, et Ken achète un Apple II pour les programmer. En 1979, le premier logiciel qu'ils mettent en vente, **Mystery House**, a un succès tel qu'ils croulent sous les lettres de commandes. Ils déménagent de Los Angeles à Coarsegold et montent leur compagnie, On-Line Systems°. Roberta Williams° écrit la plupart des jeux de la série *Hi-Res Adventures*. C'est le révolutionnaire **King's Quest** qui en fait la plus célèbre auteure (au féminin) de jeux d'aventure. Roberta Williams° ne se cantonne pas aux contes de fées : elle s'adresse aussi aux enfants dans **Mixed-Up Mother Goose** et écrit des scénarios plus angoissants pour les deux aventures de Laura Bow, auquel le public est moins sensible. À partir de **King's Quest VI**, elle partage l'écriture du scénario, d'abord avec Jane Jensen°, puis avec Lorelei Shannon pour **King's Quest VII**. En parallèle, elle prépare l'écriture d'un jeu d'horreur sur CD-ROM. Les scènes gores de **Phantasmagoria** brisent l'image d'auteure de contes de fées qui lui collait à la peau ; malgré ses limitations et sa violence, le jeu fait un carton. Après le rachat de Sierra° par CUC International, Roberta Williams° n'écrit que le controversé **King's Quest VIII**. Depuis, le couple Williams a pris sa retraite et consacre son temps libre à des activités loin des jeux vidéo.



1984

Ludographie partielle :

Mystery House (1980)
Time Zone (1982)
King's Quest (1984)
King's Quest II (1985)
The Black Cauldron (1986)
King's Quest III (1986)
Mixed-Up Mother Goose (1987)
King's Quest IV (1988)
The Colonel's Bequest (1989)
King's Quest V (1990)
The Dagger of Amon Ra (1992)
King's Quest VI (1992)
King's Quest VII (1994)
Phantasmagoria (1995)

Woakes (Paul)

C'est sur l'Atari 800 qu'il s'est acheté que Paul Woakes° programme son premier jeu, **Encounter !** Le jeu remporte un beau petit succès aux États-Unis, où il est publié par Synapse Software°. Woakes° fonde sa société, Novagen Software, et adapte **Encounter !** sur C64. Il développe dans la foulée un bout de code destiné à accélérer le chargement de la cassette : au lieu des 15-20 minutes habituelles, le chargement de **Encounter !** se fait en quatre minutes. Le système, baptisé **Novaload**, est bientôt adopté par plusieurs éditeurs, dont Ocean°, ce qui fournit des revenus supplémentaires à Novagen. Paul Woakes° développe ensuite son œuvre maîtresse, **Mercenary**, puis ses deux suites, ainsi que la version 16 bits d'**Encounter !** et **Backlash**. Novagen ferme ses portes au cours des

Ludographie partielle :

Encounter ! (1983)
Mercenary (1985)
Backlash (1988)
Damocles : Mercenary II (1990)
Mercenary III (1991)

années 90 ; la prometteuse version PC de **Damocles**, prévue pour 1995 chez Psygnosis°, ne sera jamais achevée. Depuis, pas de nouvelles de Paul Woakes°. L'homme est extrêmement discret : aucune interview ni aucune photo de lui n'ont été diffusées dans la presse au cours de sa carrière.

Woodhead (Robert J.)

Né à Tunbridge Wells en Angleterre, Robert Woodhead° déménage avec sa famille à Ogdensburg, dans l'état de New York, pendant son adolescence. Il apprend la programmation pendant ses week-ends. En 1975, il s'inscrit à l'Université de Cornell. En tant qu'étudiant du premier cycle, il ne peut pas encore suivre des études d'informatique, il s'oriente donc vers la psychologie, son deuxième centre d'intérêt. Cela lui donne tout de même accès aux ordinateurs de l'université. C'est en 1980 qu'il décide de programmer un jeu de rôle sur micro-ordinateur. Coup de chance, un autre étudiant de Cornell de ses amis, Andrew Greenberg°, travaille sur un projet similaire, appelé **Wizardry**, mais en BASIC, un langage trop lent selon Woodhead° qui reprogramme le tout en Pascal. Son éditeur est tout trouvé : ce sera Sir-Tech°, pour qui il a déjà écrit un logiciel de gestion de base de données et **Galactic Attack**, un jeu de combat spatial. **Wizardry** est un des fondements du jeu de rôle informatique, avec la saga **Ultima**. Robert Woodhead° en programme les quatre premiers épisodes, avant de quitter Sir-Tech° en 1990. Il travaille depuis chez AnimEigo, une compagnie de distribution et de doublage de films japonais.



1982

Ludographie partielle :
Galactic Attack (1980)
Wizardry (1981)
Wizardry II (1982)
Wizardry III (1983)
Wizardry IV (1987)

Wright (Will)

Après avoir suivi des études d'ingénierie et appris la programmation sur son Apple II, Will Wright° écrit son premier jeu sur C64, **Raid on Bungeling Bay**, en 1984. Brøderbund° accepte immédiatement de le commercialiser. **Raid on Bungeling Bay** est aussi un des premiers jeux sortis sur NES, ce qui lui vaut un succès considérable au Japon (entre 750 000 et un million d'exemplaires au total selon les sources). Au cours du développement, Will Wright° s'est rendu compte qu'il préférait construire la ville du décor avec l'outil qu'il s'était créé que la détruire. Cela lui donne l'idée de développer un jeu de gestion urbaine. Par un heureux hasard, son voisin est urbaniste. Il lui emprunte ses ouvrages de planification urbaine et en modélise les théories dans son jeu. **SimCity** (c'est son nom) est à peu près terminé en 1985 ; il est refusé par Brøderbund°, sous le prétexte qu'il n'y a pas de gagnant ou de perdant dans le jeu. Dépité, Wright° range son projet dans un tiroir, et le ressort deux ans plus tard pour le présenter à Jeff Braun, un développeur sur Amiga qui cherche des programmeurs pour écrire des jeux ciblant un public plus adulte. Jeff Braun est immédiatement enthousiasmé et fonde

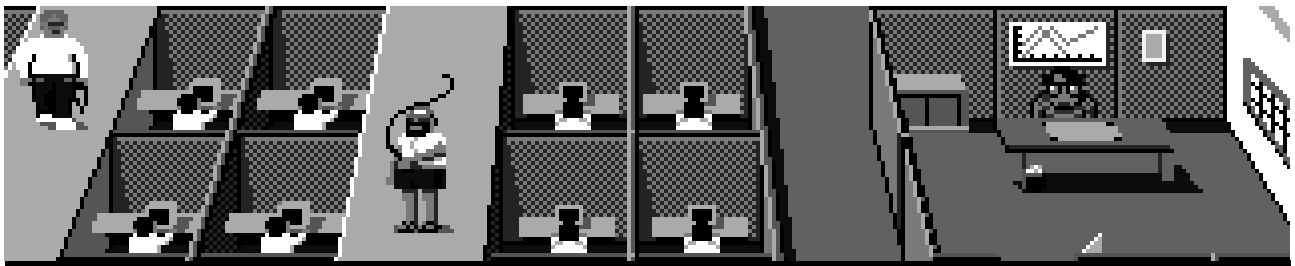


1993

Ludographie partielle :
Raid on Bungeling Bay (1984)
SimCity (1989)
SimEarth (1990)
SimAnt (1991)
SimCity 2000 (1993)
SimCopter (1996)

Maxis° la même année. En 1989, **SimCity** est une consécration pour Wright°. Adapté sur la plupart des micros, le jeu reçoit un grand nombre de récompenses dans le monde entier et dépasse les deux millions d'exemplaires vendus en cinq ans. Will Wright° peut alors se lancer dans tous les projets qui lui passent par la tête. Après avoir lu des livres de James Lovelock, il conçoit **SimEarth** avec Fred Haslam. En voyant sa fille s'intéresser aux fourmis, il programme **SimAnt** avec Justin McCormick. Il ne participe pas à la plupart des projets estampillés « Sim » et commence à travailler sur un simulateur de vie domestique appelé provisoirement **Doll House**. Il se heurte alors aux refus des décideurs de Maxis°, comme cela s'était déjà produit chez Brøderbund°. Ce n'est qu'après le rachat de Maxis° par Electronic Arts° en 1997 que Wright° peut mener à bien son projet, rebaptisé les **Sims**, qui connaîtra le succès inimaginable que l'on sait. Il quitte Electronic Arts° en 2008 et fonde ensuite le groupe de réflexion Stupid Fun Club. Depuis 2012, il dirige la compagnie Syntertainment.

Écartés pour diverses raisons, mais méritent une mention : Michel Ancel (**Rayman**), Kellyn Beck (**Rocket Ranger**), Doug Bell (**Dungeon Master**), David W. Bradley (**Wizardry 7**), Bill Budge (**Pinball Construction Set**), Paul Carruthers (**Archipelagos**), Steve Cartwright (**Hacker**), Rafaelle Cecco (**Cybernoid**), Charles Cecil (**Broken Sword**), Doug Church (**System Shock**), John Cutter (**Betrayal at Krondor**), Robert Dinnerman (**F/A-18 Interceptor**), Graeme Levine (**The 7th Guest**), Noah Falstein (**Indiana Jones and the Last Crusade**), Kyle Freeman (**Comanche : Maximum Overkill**), Chris Gray (**Infiltrator**), Arnold Hendrick (**M1 Tank Platoon**), Guido Henkel (**Das Schwarze Auge**), Cliff Johnson (**The Fool's Errand**), David Kittinger (**The Chessmaster**), Norm Koger (**Age of Rifles**), Chuck Kroegel (**Gettysburg : The Turning Point**), Julian Lefay (**The Elder Scrolls : Daggerfall**), Ned Lerner (**Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**), Brodie Lockard (**Shanghai**), Christy Marx (**Conquests of Camelot**), Ron Millar (**Warcraft II**), David Perry (**Aladdin**), John Phillips (**Nebulus**), Paul Reiche III (**Star Control II**), Jez San (**Starglider**), Tim Schafer (**Day of the Tentacle**), Ken Silverman (**Duke Nukem 3D**), Doug Smith (**Lode Runner**), Matthew Smith (**Jet Set Willy**), Chris Sorrell (**James Pond**), Kevin Toms (**Football Manager**), Manfred Trenz (**Turrican**), Chris Yates (**Wizball**), Erik Yeo (**Command & Conquer**), etc.



Compagnies et studios

Cet index regroupe 100 éditeurs et studios de développement qui ont particulièrement compté pour la cause micro-ludique, que ce soit localement ou globalement, avec naturellement une priorité accordée aux sociétés françaises. Les biographies ne concernent que la période traitée dans l'ouvrage et dépassent donc rarement l'année 1998.





21st Century Entertainment° prend en 1991 la succession de Hewson° en sortant les suites de deux de leurs plus gros succès, **Nebulus 2** et la version 16 bits de **Stormlord II**. Après le succès de **Pinball Dreams** en 1992, 21st Century Entertainment° ne va pratiquement plus quitter ce créneau et deviendra pour le public et la presse « l'éditeur qui ne sait rien faire d'autre que des flippers » : non seulement ils publient les autres flippers développés par Digital Illusions°, mais ils achètent le studio qui a écrit la version PC de **Pinball Dreams**, Spidersoft, et leur en font programmer d'autres. 21st Century Entertainment° a même pu ouvrir une branche aux États-Unis. En 1998, la branche anglaise ferme ses portes, la filiale américaine ne lui survivra que deux ans.



Blewbury

Ludographie partielle :
Nebulus 2 (1991)
Rubicon (1991)
Pinball Dreams II (1994)
Slam Tilt (1996)

Voir aussi :
Digital Illusions



En 1982, Bruce Carver° se lance dans la programmation d'un éditeur de *sprites* sur son C64. Il trouve un associé en la personne de Steve Witzel, qui conçoit un appareil pour dupliquer six cassettes à la fois afin d'accélérer la production d'exemplaires du programme. L'année suivante,



Salt Lake City, UT

Ludographie partielle :
Beach-Head (1983)
Leader Board (1986)
Echelon (1987)

Bruce Carver° fonde Access Software° avec un de ses collègues d'alors, Chris Jones°. Leur premier succès est **Beach-Head** ; adapté sur la plupart des micros 8 bits, il est distribué en Europe par U.S. Gold°, qui va devenir le partenaire d'Access° pendant plus de dix ans. Au cours de la deuxième moitié des années 80, Steve Witzel développe le système *Realsound*, qui permet de jouer de la musique et des voix digitalisées par le haut-parleur interne du PC. Ce système, breveté par Access°, démontre la volonté de la société de repousser les limites techniques des PC. Access° est un des premiers éditeurs qui utilisent à fond le mode VGA et s'intéressent aux images digitalisées, que l'on trouve dans leurs jeux à partir de **Mean Streets**, la première aventure de Tex Murphy. Le somptueux **Links** est un triomphe critique et commercial (200 000 exemplaires vendus en deux ans), il en sortira même une version Windows publiée par Microsoft sous le titre **Microsoft Golf**. **Under a Killing Moon** est une nouvelle prouesse technique, c'est aussi l'apogée commercial d'Access° en matière de jeu d'aventure ; **The Pandora Directive**, pourtant supérieur, se vend moins. Alors que la série des **Links** reste lucrative, **Tex Murphy : Overseer**, le premier jeu sur DVD, est un échec commercial en raison du déclin général des jeux d'aventure. En avril 1999, Access Software° est racheté par Microsoft, prend le nom d'Indie Built et abandonne l'édition.

Mean Streets (1989)
Countdown (1990)
Links : The Challenge of Golf (1990)
Martian Memorandum (1991)
Links 386 Pro (1992)
Under a Killing Moon (1994)
The Pandora Directive (1996)
Links LS 1997 (1996)
Tex Murphy : Overseer (1997)
Links LS 99 (1998)

ACCOLADE

En décembre 1984, Alan Miller et Bob Whitehead, deux programmeurs d'Activision° déçus par la tournure que prenait leur compagnie, fondent leur propre entreprise. Ils lui donnent le nom d'Accolade° pour passer avant Activision° dans l'ordre alphabétique. Le système de vases communicants ne s'arrête pas là, car Accolade° est bientôt rejoint par deux autres ex-Activision°, le programmeur Mike Lorenzen, et Pete Doctorow au poste de vice-président. Le poste de président échappe de peu à cette règle, il est accordé à Tom Frisina. Les premières productions d'Accolade° se rapprochent davantage d'Electronic Arts° que d'Activision°, avec beaucoup de jeux de sport comme **Hardball !** (un de leurs gros succès, plus de 200 000 exemplaires vendus) et **Mean 18**. Electronic Arts° se charge d'ailleurs de leur distribution en Europe. Accolade° fait développer une partie



Cupertino, CA (1984-88), San Jose, CA (1988-99)

Slogans : « The best in entertainment software », « Games with personality »



Alan Miller (1986) / Bob Whitehead (1987)

Ludographie partielle :
Hardball ! (1985)

de sa production au Canada par Distinctive Software° et Artech Digital Entertainments. Ils touchent le jackpot avec les deux premiers **Test Drive**. À la fin des années 80, cette production couvre plus de styles à mais le sport et la course dominent toujours. À partir de 1990, ils se chargent également de l'édition des jeux de Horror Soft°. En 1991, Accolade° veut s'attaquer au marché des consoles, en particulier de la Megadrive. Pour ne pas signer un contrat d'exclusivité avec Sega, étape indispensable pour obtenir un kit de développement pour leur console, les programmeurs effectuent une opération de *reverse engineering* sur une Megadrive pour en comprendre le fonctionnement et écrire eux-même leur outil de développement. Le 31 octobre 1991, Sega dépose une plainte contre Accolade°. Les procès qui en découleront seront très instructifs sur la notion de propriété intellectuelle en informatique ; Accolade° obtiendra finalement gain de cause. Au milieu des années 90, Accolade° a de plus en plus de mal à résister à la concurrence d'Electronic Arts°. En avril 1999, la société est rachetée par Infogrames°, ses bureaux sont fermés.

Psi-5 Trading Company (1986)
Mean 18 (1986)
4th & Inches (1987)
Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf (1988)
Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design (1990)
Les Manley in : Search for the King (1990)
Ishido : The Way of Stones (1990)
Test Drive III : The Passion (1990)
The Games : Winter Challenge (1991)
Jack Nicklaus Golf & Course Design : Signature Edition (1992)
Grand Prix Unlimited (1992)
Hardball III (1992)
Star Control II (1992)
Hardball 4 (1994)
Brett Hull Hockey 95 (1995)
Deadlock : Planetary Conquest (1996)
Jack Nicklaus 4 (1997)
Jack Nicklaus 5 (1998)

Voir aussi :
Distinctive Software
Horror Soft

Contrairement aux autres compagnies présentées ici, l'histoire d'Activision° ne commence pas sur micros, mais sur une console, l'Atari 2600. Activision° est formé en 1979 par plusieurs employés d'Atari qui estimaient ne pas être rémunérés à la hauteur de leur talent. Grâce entre autres à David Crane, auteur-vedette du légendaire **Pitfall !**, Activision° vend des millions de cartouches de jeux en quelques années. Le crash du marché du jeu vidéo en 1983 provoque une scission dans la société, deux de ses programmeurs, Alan Miller et Robert Whitehead, forment Accolade°. Activision° se tourne alors vers les micros. Leur production contient aussi bien des logiciels extrêmement originaux (**Little Computer People**, **Hacker**, **Alter Ego**) que des jeux d'arcade classiques (**Ghostbusters**, un autre best-seller de David Crane). En 1988, la maison-mère est renommée Mediagenic pour englober les activités de plusieurs branches (Activision°, Gamestar° pour les jeux de sport et Infocom°, qu'ils ont racheté en 1986) ; elle abandonne ses gammes de logiciels professionnels (TenpointO et Activision

Mountain View, CA (1979-1992), Santa Monica, CA (1992- ?)

Slogans : « Your computer was made for us », « We put you in the game »



Rod Cousens (1988) / Robert Kotick (1998)

Ludographie partielle :
Zenji (1984)
Hacker (1985)
Little Computer People (1985)
Alter Ego (1986)
Shanghai (1986)
Hacker II (1986)

Presentation Tools). La branche anglaise, dirigée par Rod Cousens (ex-Quicksilva) et constituée notamment du label Electric Dreams°, se montre particulièrement dynamique sur le front des adaptations de jeux d'arcade ou de consoles japonaises (**Altered Beast**, **Dynamite Dux**, **R-Type**, **Wonder Boy in Monster Land**), qui marchent très fort en Europe. La situation financière d'Activision° s'aggrave brutalement lorsque Mediagenic perd plus de 20 millions de dollars dans un procès intenté par la compagnie Magnavox. Dès lors, la production de jeux va énormément ralentir. En janvier 1991, Mediagenic est racheté par The Disc Company ; quelques mois plus tard, un groupe d'investisseurs dirigé par Robert Kotick s'empare du groupe et le place sous le chapitre 11 de la loi sur les faillites le 7 octobre. Les pertes de Mediagenic sont alors estimées à seize millions de dollars. L'année suivante, l'entreprise est restructurée et reprend le nom d'Activision°. Commence alors une longue période de convalescence, au cours de laquelle plusieurs millions d'actions sont vendues pour maintenir la compagnie à flots. En 1994, les pertes ne sont plus « que » de deux millions de dollars. La résurrection a lieu en 1995 grâce à l'énorme succès de **MechWarrior II** (qui est sorti avec plusieurs mois de retard). Activision° regagne la confiance des investisseurs. **Interstate '76**, **Dark Reign** et **Battlezone** confirment la rémission de l'entreprise, dont les revenus augmentent de 55 % en 1998.

Rampage (1987)
Prophecy : The Fall of Trinadon (1989)
Dynamite Dux (1989)
Ghostbusters II (1989)
Dragon Breed (1990)
Shanghai II : Dragon's Eye (1990)
Hunter (1991)
Sargon V : World Class Chess (1991)
Bush Buck : Global Treasure Hunter (1991)
Return to Zork (1993)
MechWarrior 2 (1995)
Pitfall : The Mayan Adventure (1995)
Earthworm Jim (1995)
Spycraft (1996)
Zork Nemesis (1996)
Interstate '76 (1997)
Dark Reign (1997)
Zork : Grand Inquisitor (1997)
Battlezone (1998)

Voir aussi :
Dynamix
Infocom
Interplay
Lucasfilm Games

ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Peu après la sortie d'**Alone in the Dark**, trois des auteurs du jeu, Frédérick Raynal°, sa compagne Yael Barroz et Didier Chanfray, sont en désaccord avec Infogrames° sur la suite à donner à la série ; ils quittent la société, accompagnés de Laurent Salmeron, et décident de créer leur propre studio de création en mars 1993. L'homme qui accepte de financer ce studio n'est pas un inconnu : c'est Paul de Senneville, le fondateur de la maison de disques Delphine et de Delphine Software°. Delphine étant le prénom de sa première fille, c'est fort logiquement que ce studio est baptisé du prénom de sa

Lyon

Ludographie partielle :
Little Big Adventure (1994)
Time Commando (1996)
Little Big Adventure 2 (1997)

seconde fille, Adeline. Les présentations de leur premier jeu, **Little Big Adventure**, impressionnent les journalistes ; à sa sortie, les critiques sont dithyrambiques. Au cours de l'été 1997, Sega achète Adeline Software° afin de leur faire développer exclusivement des jeux pour la console Dreamcast. Le studio marque le coup en se renommant No Cliché.

Adventure International° est la société fondée par Scott Adams° en 1979 pour éditer ses jeux d'aventure. C'est une des pionnières dans ce domaine, avec Infocom°. Adventure International° publiera un grand nombre de jeux d'aventures, ainsi que quelques jeux d'action, avant de disparaître en 1986.

Longwood, FL

Ludographie partielle :
Adventureland (1978)
Pirate Adventure (1978)
Pyramid of Doom (1979)
Mystery Fun House (1981)



Lorsque la branche anglaise d'Adventure International° ferme ses portes au milieu des années 80, un de ses employés, Mike Woodroffe, fonde sa propre compagnie, Horror Soft°, avec l'aide de son épouse Patricia et leur fils Simon. Leur premier jeu, **Personal Nightmare**, est édité par Tynesoft. Le logo de la société est accompagné d'une image d'Elvira, la présentatrice des films d'horreur de la chaîne KHJ. TyneSoft leur décroche l'autorisation d'utiliser ce personnage dans un jeu, mais en plein développement, l'éditeur fait faillite ; c'est Accolade° qui prend le relais. **Elvira** fait beaucoup parler de lui en 1990 pour son mélange d'aventure et de jeu de rôle et ses scènes très gores. Après deux autres jeux d'horreur, l'équipe veut écrire un jeu d'*heroic-fantasy* plus léger, **Simon the Sorcerer**. Il faut donc changer le nom de la société. C'est désormais sous le nom d'Adventure Soft° que l'équipe développera un jeu tous les deux ans environ.

Sutton Coldfield



Mike Woodruff (1992)

Ludographie partielle :
Personal Nightmare (1989)
Elvira : Mistress of the Dark (1990)
Elvira II : Jaws of Cerberus (1991)
WaxWorks (1992)
Simon the Sorcerer (1993)
Simon the Sorcerer II (1995)
The Feeble Files (1997)

Anco° est créé en 1986 par Anil Gupta en parallèle d'Anirog, la compagnie qu'il avait fondée avec Roger Gamon et qui sera dissoute peut de temps après. Anirog était une petite boîte d'édition comme il existe beaucoup en Angleterre, avec dans son catalogue beaucoup de jeux de piètre qualité pour micros 8 bits, particulièrement le C64. Anco° suit le même chemin, avec en majorité des logiciels pour Amiga. Tout change en 1989 lorsque paraît **Kick Off** de Dino Dini° : le programme est sacré meilleur jeu de football sur ST et Amiga par toute la presse européenne, sa popularité est immense. Son complément dédié à la gestion d'équipe, **Player Manager**, est lui aussi un gros succès. Anco° vient de se trouver son filon. Après le départ de Dino Dini°, c'est Steve Screech, le graphiste et testeur des deux **Kick Off**, qui reprend la série, non sans mal : **Kick Off 3** a un rival de poids (**Sensible Soccer**) et se fait éreinter par la critique. Malgré la concurrence des **FIFA** d'Electronic Arts°, la série **Kick Off** se poursuivra bon an mal an.

Dartford



Anil Gupta et Steve Screech (1991)

Ludographie partielle :
Kick Off (1989)
Player Manager (1990)
Kick Off 2 (1990)
Tip Off (1992)
Kick Off 96 (1996)

Fondé en 1987 par George Broussard et Scott Miller, Apogee° est le premier éditeur à avoir adapté le modèle économique du *shareware* aux jeux sur PC. Ils acquièrent une certaine popularité aux États-Unis en 1990 en distribuant le jeu **Commander Keen** programmé par id Software°. Les logiciels distribués par Apogee° sont alors en grande partie des jeux de plates-formes (comme les deux premiers **Duke Nukem**). C'est avec **Wolfenstein 3D** qu'Apogee° et le principe du *shareware* gagnent une reconnaissance internationale. Malgré la fin de la collaboration avec id Software°, Apogee° édite d'autres jeux d'action qui n'ont pas grand-chose à envier aux jeux du commerce traditionnel : **Raptor**, **Wacky Wheels**, **Rise of the Triad**. En 1994, Apogee° ouvre sa branche 3D Realms°, destinée aux jeux en 3D. Elle servira aussi à distribuer les versions complètes de ces jeux en boîte dans les magasins ; c'est U.S. Gold° qui se

Garland, TX

Slogans : « The height of gaming excitement », « Reality is our game »



Scott Miller et Georges Broussard (1995)

Ludographie partielle :
Phararoh's Tomb (1990)
Crystal Caves (1991)
Duke Nukem (1991)
Duke Nukem II (1993)
Raptor : Call of the Shadows (1994)
Hocus Pocus (1994)
Mystic Towers (1994)

charge de leur distribution en Europe. Apogee° embauche le jeune Ken Silverman pour écrire un moteur 3D qui rivaliserait avec celui d'id Software°. Le premier jeu utilisant ce moteur, le Build Engine, est **Duke Nukem 3D**. Son succès éclipse les autres jeux en 2D d'Apogee°, qui arrête alors ce type de publication pour se concentrer sur 3D Realms°. En 1997, les projets **Prey** et **Duke Nukem Forever** sont lancés.

Rise of the Triad (1994)
Wacky Wheels (1994)
Boppin' (1994)
Terminal Velocity (1995)
Duke Nukem 3D (1996)
Death Rally (1996)
Stargunner (1996)
Shadow Warrior (1997)
Voir aussi :
id Software

The Assembly Line° est une équipe anglaise composée d'Andy Beveridge, Adrian Stephen, John Dale, Martin Day, et rejointe ensuite par Ricardo Pinto. Ils avaient déjà plusieurs programmes à leur actif sur 8 et 16 bits : Ricardo Pinto a eu l'idée de départ de **Carrier Command**, et Martin Day est l'auteur de l'outil de développement en assembleur **Snasm**, adopté entre autres par les Bitmap Brothers° et Psygnosis°. Outre la programmation de **Xenon II** et le très bon **Pipe Mania**, on doit à The Assembly Line° des jeux en 3D parmi les plus surprenants de la fin des années 80 : **Interphase**, **Vaxine**, **Cybercon III**. Ils n'atteindront malheureusement pas le degré de notoriété des Bitmap Brothers° ou de Sensible Software°. L'équipe met fin à ses activités après le remarquable **Stunt Island**, réalisé pour Disney Software. Martin Day et Andy Beveridge ont fondé depuis SN Systems et ont écrit SDevTC, le logiciel de développement et de compilation standard pour PlayStation vendu par Sony.

Londres



Ricardo Pinto, Martin Day, Andry Beveridge et Adrian Stephens (1991)

Ludographie partielle :
Pipe Mania (1989)
Interphase (1989)
E-Motion (1990)
Vaxine (1990)
Cybercon III (1991)
Stunt Island (1992)

Bethesda Softworks° est fondé en 1986 par Christopher Weaver, un diplômé du M.I.T. qui a travaillé pour les chaînes de télévision ABC et NBC News. La société se fait un nom avec ses jeux de hockey parrainés par Wayne Gretzky. Ils obtiennent aussi la licence de l'univers de *Terminator*, mais les jeux décevants qui en sont tirés reçoivent des critiques mitigées, voire franchement négatives. Il faut attendre 1994 pour que Bethesda° gagne une large reconnaissance avec **The Elder Scrolls : Arena**. Le très novateur **The Terminator :**

Rockville, MD



Christopher Weaver (1994)

Future Shock est bien reçu malgré ses bugs. La réputation de Bethesda° en matière de jeux buggés ne s'arrange pas avec la sortie de **The Elder Scrolls : Daggerfall**, qui est suivie de la diffusion de quatre patchs correctifs en quelque mois. Cependant, sa superficie et sa durée de vie exceptionnelles lui assurent des ventes très confortables. Comme Origin° avec **Ultima** et New World Computing° avec **Might and Magic**, Bethesda° tient désormais sa propre saga de jeu de rôle.

Ludographie partielle :
Wayne Gretzky Hockey (1988)
NCAA : Road to the Final Four (1991)
The Terminator 2029 (1992)
Wayne Gretzky Hockey 3 (1992)
The Elder Scrolls : Arena (1993)
The Terminator : Future Shock (1995)
The Elder Scrolls : Daggerfall (1996)
The Terminator : SkyNet (1996)
Xcar : Experimental Racing (1997)

The BITMAP BROTHERS

The Bitmap Brothers° est une équipe composée à la base de trois personnes : Eric Matthews°, Mike Montgomery et Steve Kelly, trois ex-programmeurs de Leisure Genius et Psion Software. Ils rejettent l'image des programmeurs de jeux donnée par les médias et refusent les sessions-photos stupides proposées par les magazines. À la place, ils envoient leurs propres photos promotionnelles, sur lesquelles ils prennent une pose contemplative près d'un hélicoptère ou d'une voiture. Ces photos vont faire leur petit effet sur le public anglais. Assez rapidement, grâce à **Xenon** et **Speedball**, les Bitmap Brothers° deviennent la première équipe de programmation qui acquiert l'image de « pop stars ». Adulés par une partie du public, jalousés ou critiqués par d'autres, chacun de leur jeu est un événement attendu avec impatience. Aux Golden Joysticks 1988, **Speedball** est élu « jeu de l'année sur 16 bits » et les Bitmap Brothers° « programmeurs de l'année sur 16 bits ». L'équipe s'agrandit avec l'arrivée des graphistes Mark Coleman et Dan Malone (ex-Palace Software°) à qui l'on doit le look musclé de **Xenon II** et **Speedball II** ; le musicien Richard Joseph collabore également avec eux. Développés sur Amiga, ces jeux sont ensuite adaptés sur ST (et PC, parfois tardivement). En 1990, lassés par le manque de reconnaissance des éditeurs envers leurs programmeurs, les Bitmap Brothers° frappent un grand coup en fondant leur label Renegade°. Par la suite, alors que **Gods** est bien accueilli, **Magic Pockets** est moins bien traité par quelques magazines anglais. Sans aller jusqu'à affirmer qu'il « a fait éclater la bulle Bitmap Brothers° », comme l'a fait *Amiga Power*, le fait est que d'autres équipes anglaises

Londres



Steve Kelly, Eric Matthews, Mike Montgomery (1988)

Ludographie partielle :
Xenon (1988)
Speedball (1988)
Xenon II : Megablast (1989)
Cadaver (1990)
Speedball 2 : Brutal Deluxe (1990)
Gods (1991)
Magic Pockets (1991)
The Chaos Engine (1993)
Z (1996)

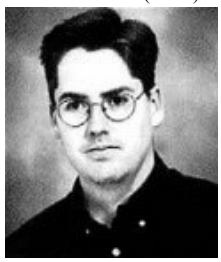
sont devenues le centre d'intérêt du public et des médias (Sensible Software°, Team 17°). C'est la fin de l'Amiga qui va vraiment porter un coup dur aux activités des Bitmap Brothers°. Sorti avec plusieurs mois de retard, **Z** est beaucoup trop orienté action pour faire de l'ombre à **Command & Conquer** et **Warcraft II**. Quelques années vont s'écouler pendant lesquelles on sera sans nouvelles de l'équipe.

L'histoire de Blizzard° commence en 1991, lorsqu'Allen Adham et Michael Morhaime fondent le petit studio Silicon & Synapse. Leur équipe travaille pour Interplay° sur des conversions de jeux et crée **The Lost Vikings**. En février 1994, Silicon & Synapse est acheté par le groupe Davidson & Associates pour 6,75 millions de dollars. Ils deviennent Chaos Studios, puis Blizzard° deux mois plus tard. Malgré sa petite taille, Blizzard° a un soutien financier suffisant pour devenir éditeur sur le continent américain ; Interplay° se charge de leur distribution en Europe. Sorti en décembre 1994, **Warcraft** est une réussite totalement inattendue, le jeu se vend très bien et remporte plusieurs récompenses. Un an plus tard, **Warcraft II** met la barre encore plus haut. Entre-temps, dans le cadre de l'adaptation d'un jeu pour consoles, l'équipe de Blizzard° se lie d'amitié avec le petit studio Condor dirigé par David Brevik. Ce dernier travaille sur un projet du nom de **Diablo** que les éditeurs refusent. Blizzard° prend Condor Software sous son aile, les achète en 1996 et les rebaptise Blizzard North, tout en garantissant leur indépendance. La même année, le groupe Davidson & Associates est acheté par CUC International. Sorti après la période des fêtes, **Diablo** fait lui aussi un carton. Il marque l'ouverture du site battle.net, qui permet aux joueurs du monde entier de disputer des parties par Internet. En septembre 1997, battle.net compte déjà un million d'inscrits et 18 millions de parties. En trois ans, Blizzard° a acquis un statut d'éditeur vénéré dans le monde entier, à l'instar d'id Software°. Il n'est donc pas surprenant qu'en dépit de son retard qui a fait monter la pression, **Starcraft** soit leur troisième jeu d'affilée à dépasser le million d'exemplaires vendus. À plus haut niveau, la partie de poupées russes continue : fin 1998, Cendant (ex-CUC International) est

Irvine, CA



Allen Adham (1995)



David Brevik (1998)

Ludographie partielle :
Blackhawk (1994)
Warcraft (1994)
Warcraft II : Tides of Darkness (1995)
Diablo (1996)
Starcraft (1998)

acheté par le groupe français Havas pour une somme estimée entre 800 et 985 millions de dollars.

Tout comme Thalion°, Blue Byte° est créé en 1988 par des employés de Rainbow Arts°, en l'occurence Thomas Hertzler (le programmeur des versions 16 bits de **Great Giana Sisters**) et Lothar Schmitt. Blue Byte° se distingue de Rainbow Arts° par sa production plus variée et moins axée sur les jeux d'action. Le succès se manifeste assez tôt avec les deux **Great Courts**, les références du jeu de tennis sur Amiga et ST. Blue Byte°, qui n'était alors qu'un studio dont les programmes étaient publiés par Ubi Soft°, devient éditeur en 1991 et lance le label Play Byte°. Ils passent au wargame futuriste avec la série des **Battle Isle**. En octobre 1992, Lothar Schmitt quitte la compagnie, mais Blue Byte° est renforcé peu après par l'arrivée de l'équipe de feu Thalion°. Fin 1993, **Die Siedler** fait un carton, il est même remarqué aux États-Unis où il est distribué par SSI° sous le nom de **Serf City**. Blue Byte° ouvre là-bas sa propre branche de distribution en 1995. Les jeux publiés par la suite reçoivent de très bonnes critiques, bien que les ventes ne soient pas toujours au rendez-vous. Quant à la saga **The Settlers** (le nom international de **Die Siedler**), elle durera jusqu'en 2010.



Mulheim an der Ruhr



Thomas Hertzler / Lothar Schmitt (1990)

Ludographie partielle :

Great Courts (1989)
Twinworld (1989)
Tom and the Ghost (1990)
Great Courts 2 (1991)
Battle Isle (1991)
History Line : 1914-1918 (1992)
Die Siedler (1993)
Battle Isle 2200 (1994)
Albion (1995)
Die Siedler II (1996)
Schleichfahrt (1996)
Extreme Assault (1997)
Incubation : Time Is Running Out (1997)

En 1980, l'avocat Doug Carlston termine **Galactic Saga**, un *space opera* informatique qu'il programmait sur son TRS-80 pour décompresser après les longues journées d'étude de la loi américaine. Afin de le publier, il fonde sa société d'édition avec son frère, Gary Carlston. En guise de nom, ils pensent à « Broederbond », un terme afrikaans signifiant « association de frères » utilisé dans **Galactic Saga**, qui résume parfaitement l'aspect familial de leur entreprise. Cependant, pour éviter tout amalgame avec l'organisation nationaliste



Eugene, OR (1980-82), San Rafael, CA (1982-90), Novato, CA (1990-)



Doug, Gary et Catherine Carlston (1981)

Ludographie partielle :

sud-africaine du même nom, ils en changent quelques lettres, dont le « o » remplacé par un « ø » nordique. Leur emblème est constitué de trois couronnes (la troisième revient à leur sœur, Catherine Carlston, qui rejoint la compagnie en 1981). Brøderbund° commence par publier des jeux d'action et devient célèbre grâce à **ChopLifter !**, **Lode Runner** et **Karateka**. En 1985, c'est la série ludo-éducative **Carmen Sandiego** qui est lancée, elle va être déclinée en plusieurs versions qui se vendront à plusieurs millions d'exemplaires (3,5 millions comptabilisés en 1994). Elle sera aussi adaptée en livres, série animée, jeu télévisé, jeux de société. À la fin des années 80, bien que le plus gros de son chiffres d'affaires se fasse sur des logiciels éducatifs, Brøderbund° fait partie des quatre plus gros éditeurs micro-ludiques américains et bénéficie d'une excellente réputation de spécialiste des jeux d'action intelligents, comme l'a prouvé **Prince of Persia**, de leur programmeur Jordan Mechner°. Le 8 mars 1991, Brøderbund° et Sierra° annoncent un projet de fusion, qui en ferait le plus gros éditeur américain ; ce projet est toutefois abandonné le 27 du même mois. Le 11 octobre, Brøderbund° est introduit en bourse. En 1993, **Myst** récolte le succès que l'on sait, succès qui se prolonge sur plusieurs années. Le 21 mai 1997, Brøderbund° lance le label Red Orb Entertainment° pour publier ses jeux, le nom de Brøderbund° sera désormais réservé aux logiciels éducatifs. Malgré sa bonne santé apparente, les résultats de l'entreprise se dégradent : de 1996 à 1997, elle passe de 44,4 millions de dollars de profit à 25,6 millions de pertes. En août 1998, Brøderbund° est racheté par The Learning Company pour 420 millions de dollars.

Hors-jeu : Brøderbund° est l'éditeur de **The Print Shop**, un logiciel utilitaire pour imprimer facilement cartes de vœux, menus, banderoles et affiches. Loin d'être anecdotique, ce programme va devenir un poids lourd de Brøderbund°, au même titre que **Carmen Sandiego**. Sa première version date de 1985 ; deux ans plus tard, ses ventes atteignent un million d'exemplaires. En 1992, **Carmen Sandiego** et **The Print Shop** représentent 54 % des revenus nets de Brøderbund°, alors que les jeux n'en représentent que le tiers.

David's Midnight Magic (1981)
Choplifter ! (1982)
Lode Runner (1983)
The Ancient Art of War (1984)
Karateka (1984)
Raid on Bungeling Bay (1984)
Where in the World Is Carmen Sandiego ? (1985)
Airheart (1986)
Where in the USA Is Carmen Sandiego ? (1986)
Wings of Fury (1987)
Shufflepuck Cafe (1988)
Typhoon Thompson in Search of the Sea Child (1988)
Where in Time Is Carmen Sandiego ? (1989)
Prince of Persia (1989)
Patton Strikes Back (1991)
Prince of Persia 2 (1993)
Where in Space Is Carmen Sandiego ? (1993)
Myst (1993)
In the 1st Degree (1995)
The Last Express (1997)
Riven (1997)

Voir aussi :
Distinctive Software
Synapse Software

Le studio Bullfrog° est fondé en 1987 par Les Edgar et Peter Molyneux°, après une expérience peu concluante dans le domaine des bases de données professionnelles sous le nom de Taurus. En bluffant sur leurs talents de programmeurs, alors qu'ils n'ont encore écrit aucun jeu, ils trouvent rapidement un éditeur : Electronic Arts°, qui a fraîchement ouvert sa branche anglaise. Ils font leurs premiers pas dans la programmation de jeu avec l'adaptation sur Amiga d'**Enchantment : Druid II**. Leur première création originale, le jeu d'action **Fusion**, ne reste pas dans les mémoires. Il en va tout autrement de **Populous**, le premier logiciel qui met le joueur dans la peau d'un dieu. **Populous** obtient des notes faramineuses dans toutes la presse, se vend en grande quantité (750 000 exemplaires en deux ans), décroche pléthores de récompenses dans le monde entier et consacre Bullfrog° comme une révélation dans une scène micro-ludique anglaise saturée par les jeux d'arcade. **Populous** n'est que le premier chapitre d'un œuvre exceptionnel, axé en grande partie sur les jeux de stratégie. Presque tous les jeux Bullfrog° vont récolter des critiques admiratives, aussi bien pour leur originalité que leur réalisation, et des ventes au pire modestes, au mieux massives (le million d'exemplaires écoulés est souvent atteint). Grâce à son moteur 3D programmé en secret, **Magic Carpet** démontre également les talents des programmeurs de Bullfrog° en matière de jeu d'action. Début 1995, Electronic Arts° achète Bullfrog° pour plus de 40 millions de dollars, sans remettre en cause leur identité et leurs méthodes de travail. Les relations entre les deux sociétés, plutôt bonnes au début, vont devenir de plus en plus houleuses, tout particulièrement pendant le long développement de **Dungeon Keeper**. Les pressions d'Electronic Arts° sont telles que Peter Molyneux° annonce qu'il quittera Bullfrog° lorsque **Dungeon Keeper** sera terminé, ce qui advient à l'été 1997. Ce départ signe le début de la fin pour Bullfrog°, qui consacrera les dernières années de son existence à sortir des suites de ses jeux les plus connus (**Populous : The Beginning**, **Dungeon Keeper 2**, **Theme Park World**).

Guildford



Glenn Corpses, Sean Cooper, Peter Molyneux, Kevin Donkin, Les Edgar, Andy Jones (1989)

Ludographie partielle :

Populous (1989)
Flood (1990)
Powermonger (1990)
Populous II : Trials of the Olympian Gods (1991)
Syndicate (1993)
Theme Park (1994)
Magic Carpet (1994)
Hi-Octane (1995)
Magic Carpet 2 : The Netherworlds (1995)
Syndicate Wars (1996)
Genewars (1996)
Theme Hospital (1997)
Dungeon Keeper (1997)

L'éditeur et studio de développement Bungie°, créé en 1991 par Alex Seropian, se spécialise d'abord dans les jeux sur Mac, un micro-ordinateur délaissé par les autres éditeurs vidéo-ludiques. Ils deviennent célèbres grâce à **Marathon**, considéré à sa sortie comme la meilleure alternative à **Doom** sur cette machine. L'immense marché PC ne pouvait pourtant pas être ignoré longtemps. Les premiers jeux Bungie° sortis pour Windows sont **Marathon 2**, puis **Myth**, qui reçoit d'excellentes critiques (il est élu jeu de stratégie de l'année par *Computer Gaming World*).

Chicago, IL

Ludographie partielle :
Minotaur : The Labyrinths of Crete (1992)
Pathways Into Darkness (1993)
Marathon (1994)
Marathon 2 : Durandal (1995)
Myth : The Fallen Lords (1997)

En janvier 1985, le magazine américain *Computer Gaming World* publie une tribune sur l'industrie micro-ludique écrite par Bob Jacob, l'agent de plusieurs équipes de développeurs ; Jacob encourage les programmeurs à aller de l'avant et à travailler sans attendre sur Macintosh et Amiga, deux micro-ordinateurs impressionnants tout juste sortis. Son article se termine par ce mot d'ordre : « vous devez créer les tendances et espérer avoir raison ». C'est dans cet esprit qu'il fonde Cinemaware° en janvier 1986 avec son épouse Phyllis Jacob. Leurs premières productions, **S.D.I.**, **King of Chicago** et surtout **Defender of the Crown**, donnent tout son sens au nom de la compagnie : ce sont des superproductions, avec des graphismes encore jamais vus sur Amiga, que Cinemaware° qualifie de « films interactifs ». Le volet intérieur des boîtes montre l'entrée d'un cinéma et un cornet de popcorn, et les logiciels utilisent le terme de « bobine » à la place de « disquette ». Le chiffre d'affaires de la société atteint les quatre millions de dollars en 1987, **Rocket Ranger** remporte plusieurs prix pour ses graphismes. Cinemaware° devient une des rares compagnies dont les productions, relativement espacées dans le temps (deux par an en moyenne), sont à chaque fois un événement. Leurs jeux se divisent en deux catégories : les jeux mixtes d'aventure/action, avec de belles séquences intermédiaires et plusieurs phases distinctes, et la série sportive *TV Sports*. En raison de la quantité de données

Westlake Village, CA



Bob Jacob (1988)

Ludographie partielle :
Defender of the Crown (1986)
King of Chicago (1986)
S.D.I. (1986)
The Three Stooges (1987)
Sinbad and the Throne of the Falcon (1987)
Rocket Ranger (1988)
TV Sports : Football (1988)
Lords of the Rising Sun (1989)
It Came From the Desert (1989)
TV Sports : Basketball (1990)
Wings (1990)

qu'ils contiennent, les jeux Cinemaware° sont aussi connus pour nécessiter d'incessants changements de disquettes en cours de partie (le fameux « jeu du grille-pain »). La glorieuse épopée de Cinemaware° prend fin en 1991, en raison du très gros budget engouffré dans le développement d'une version CD-ROM d'**It Came From the Desert** pour la console TurboGrafx. Les effectifs tombent à 15 employés, et la société met la clé sous la porte l'année suivante après avoir terminé le jeu.

En 1984, Bertrand Brocard dirige ARG (Atelier de Réalisation Graphique), une entreprise d'imprimerie fondée en 1979 qui a dévié vers l'édition de logiciels, d'abord semi-professionnels, puis ludiques. Passionné par l'Oric (après être passé par le ZX80 et le ZX81), il crée Cobra Soft° en association avec Gilles Bertin. L'équipe développe des jeux et des logiciels éducatifs, d'abord sur Oric, puis sur CPC. La reconnaissance ne tarde pas : **Meurtre à grande vitesse** se vend à 20 000 exemplaires, **Cobra Pinball** et **Meurtre sur l'Atlantique** décrochent un Tilt d'or. Cobra Soft° est acheté en 1986 par Infogrames°, ce qui les libère de la partie marketing et distribution. Les développeurs font l'effort de reproduire des lieux authentiques dans leurs jeux ; ainsi, pour l'adaptation des **Ripoux**, ils font des repérages dans Paris pendant deux jours et utilisent des adresses exactes. La création la plus connue de Cobra Soft° reste la série des « Meurtres », dont les boîtes contiennent des objets et indices physiques, comme le faisait Infocom°. En 1989, Infogrames° ferme la société, mais conserve l'équipe de programmeurs qui porte le nom de Hitech Productions. Ces derniers signeront deux derniers jeux pour leur employeur (**Full Metal Planete** et **Murders in Space**, dernier volet des « Meurtres ») ; Bertrand Brocard poursuivra ensuite sa carrière chez Infogrames° comme chef de projets.

Chalon-sur-Saône



Bertrand Brocart (1986)

Ludographie partielle :
Cobra Pinball (1985)
Meurtre à grande vitesse (1985)
HMS Cobra (1986)
Meurtre sur l'Atlantique (1986)
Les Ripoux (1987)
Meurtres à Venise (1989)
Full Metal Planete (1990)
Murders in Space (1990)

Les jeunes frères Darling, David et Richard, sont encore adolescents lorsqu'ils programment plusieurs jeux à succès pour Mastertronic, l'éditeur anglais pionnier des logiciels « budget ». En octobre 1986, ils fondent leur propre société, modestement nommée Code Masters°, avec à sa tête leur père, Jim Darling. Code Masters° suit le même modèle économique que Mastertronic : publier uniquement des cassettes de jeux 8 bits à prix réduits (1,99 £ l'unité). La description au dos de la jaquette est rédigée par les frères Darling, avec des accroches toujours exagérées (« *Amazing playability !* », « *Incredibly fast action !* », « *This is one of the best computer games ever written* », « *Absolutely brilliant !* » – le mot « brilliant » revient le plus souvent). Qui dit « prix bas » dit « qualité très relative», les jeux Code Masters° échappent rarement à cette règle. Ce sont quasiment tous des jeux d'action et de sport, vite programmés, amusants mais généralement inférieurs aux programmes plus coûteux. Pourtant, justement grâce à leur prix, ils se vendent comme des petits pains, talonnant les productions Ocean° au hit-parade. Les frères Darling deviennent des stars dans la presse anglaise, leur image est confiée à la célèbre agence de relations publiques Lynne Franks PR : sessions photos, interviews et même séances de dédicaces. Parmi les jeux les plus connus de Code Masters°, citons la série des **Dizzy** créé par les frères Oliver°, la série des **Seymour** de Big Red Software (qui ressemblent beaucoup aux **Dizzy**) et les multiples « *Advanced Simulator* » (BMX, ski, pinball, skateboard, tennis) qui deviendront si nombreux que le magazine *Your Sinclair* offrira dans son numéro d'avril 1988 un **Advanced Lawnmower Simulator** programmé par un de ses journalistes. La politique des jeux « budget » se poursuit sur micros 16 bits, avec un prix plus élevé (7,99 £ le jeu en boîte). Au début des années 90, Code Masters° se tourne vers les consoles, ils éditent le jeu **Micro Machines** sur NES et conçoivent le périphérique de triche Game Genie. Nintendo porte plainte contre leur distributeur américain Galoob pour stopper la commercialisation du Game Genie, sans succès. À partir de 1994, Code Masters° abandonne les micros 8 bits, ainsi que la politique des jeux « budget ». Ils deviennent alors

Royal Lemington Spa



Richard et David Darling

Ludographie partielle :

BMX Simulator (1986)
Dizzy : The Ultimate Cartoon Adventure (1987)
Treasure Island Dizzy (1987)
Professional Ski Simulator (1988)
Rock Star Ate My Hamster (1988)
Fast Food (1989)
Fantasy World Dizzy (1989)
Little Puff in Dragonland (1989)
Magicland Dizzy (1990)
Super Seymour Saves the Planet (1991)
Micro Machines (1994)
Psycho Pinball (1995)
Micro Machines 2 : Turbo Tournament (1995)
Pete Sampras Tennis 97 (1996)
TOCA Touring Car Championship (1997)

un éditeur comme les autres, très porté sur les jeux de sports et de course pour PC et consoles (**Pete Sampras Tennis**, **Jonah Lomu Rugby**, **Colin McRae Rally**).

Coktel Vision° est fondé en 1984 par Roland Oskian. La société développe à la fois des jeux et des logiciels éducatifs. La conception et les graphismes sont réalisés en région parisienne, tandis que la programmation est effectuée dans un bureau installé à Bordeaux, MDO. Côté jeux, comme Infogrames°, Coktel Vision° sort beaucoup d'adaptations de bandes dessinées : Lucky Luke, Blueberry, et trois volumes d'Astérix (édités en collaboration avec Nathan). En 1987, le chiffre d'affaires est de 6 millions de francs, pour 1,3 millions de bénéfices. À la fin de l'année, le label Tomahawk° est créé pour éditer les jeux, le nom de Coktel Vision° étant réservé aux éducatifs. Tomahawk° abandonne les Thomson et CPC pour travailler exclusivement sur micros 16 bits. Une douzaine de jeux paraît entre 1988 et 1989, mais aucun d'eux ne s'impose comme un classique. C'est en arrêtant de s'éparpiller dans tous les genres et en sortant la gamme de logiciels éducatifs **Adi**, en 1990, que Coktel Vision° passe à la division supérieure. Les jeux d'aventure écrits par Muriel Tramis° et Pierre Gilhodes° reçoivent de très bonnes critiques. Tomahawk° est aussi un des premiers éditeurs français à s'intéresser concrètement au format CD-ROM en publiant des versions spécifiques d'**E.S.S.** et **Fascination**. En 1992, Coktel Vision° et le géant américain Sierra° signent un contrat de distribution réciproque, ce qui permet aux jeux Sierra° d'être mieux distribués, et surtout traduits, en France. Ce contrat n'est qu'un premier pas vers l'achat complet de Coktel Vision° par Sierra° le 20 octobre 1993 pour 5 millions de dollars. Coktel Vision° est renommé Sierra France et devient une plate-forme de distribution européenne pour Sierra°, mais le développement n'est pas abandonné pour autant. Feu Coktel Vision° investit dans les techniques de digitalisation vidéo, mais **The Last Dynasty** et **Urban Runner** ne font pas l'unanimité. En 1996, Sierra France arrête la création de jeux pour se consacrer uniquement à la série **Adi**.

Boulogne Billancourt / Issy-les-Moulineaux (1984-89), Meudon-la-Forêt (1989- ?)



Roland Oskian (1992)

Ludographie partielle :

Mewilo (1987)
Freedom (1988)
Astérix et le coup du menhir (1989)
Emmanuelle (1989)
E.S.S. (1989)
Galactic Empire (1990)
Fascination (1991)
Gobliiins (1991)
A.G.E. (1991)
Bargon Attack (1992)
Gobliins 2 (1992)
Ween : The Prophecy (1992)
Inca (1992)
Lost in Time (1993)
Goblins 3 (1993)
Woodruff and the Schnibble of Azimuth (1995)

Hors-jeu : Coktel Vision° a publié de nombreux logiciels éducatifs : la **Bosse des maths** (nominé aux Tilt d'or 1989), **Balade au pays de Big Ben**, **Les Castor juniors**, **Intrigue à la renaissance**, entre autres. La consécration est arrivée avec **Adi** (Tilt d'or du meilleur logiciel éducatif 1990). Cette gamme de logiciels conçue avec l'aide de psychologues et d'ergonomes est un véritable environnement de travail pour l'enfant, avec exercices, cours, corrigés, mini-jeux et petites sections didactiques sur d'autres sujets. L'extraterrestre en graphismes vectoriels qui leur donne son nom a conquis parents et enfants de France, puis d'Europe. La gamme a été plusieurs fois remise à niveau et améliorée (et complétée avec **Adibou**, pour les plus jeunes), avec toujours le même succès.

Le studio Core Design°, fondé en octobre 1988 par Jeremy Smith, rassemble en partie des ex-membres de Gremlin Graphics°. Core Design° travaille dans un premier temps pour Activision° (l'adaptation de **Dynamite Dux**), Firebird° (**Rick Dangerous**) et Gremlin° (**Switchblade**). C'est **Rick Dangerous** qui leur apporte la célébrité en Europe. En 1990, Core Design° a acquis une réputation suffisante pour devenir éditeur et se focalise sur les jeux d'action, en particulier les jeux de plates-formes dont la moitié sont écrits par Simon Phipps°, le créateur de **Rick Dangerous**. Comme ceux de Gremlin°, ces jeux sont développés sur Amiga et occasionnellement adaptés sur ST et consoles ; seuls les rares jeux qui ne rentrent pas dans la case « action » sont convertis sur PC. En 1994, la compagnie change de stratégie et se ré-oriente vers le PC et les consoles. En fin d'année, Core Design° est racheté par CentreGold (le groupe auquel appartient U.S. Gold°) pour 5,68 millions de livres. CentreGold est à son tour acheté par Eidos en 1996. Quelques mois plus tard, le succès monumental de **Tomb Raider** est une consécration pour Core Design° qui travaillera ensuite presque exclusivement sur cette série, à raison d'un épisode par an.

Derby



Jeremy Smith (1992)

Ludographie partielle :

Rick Dangerous (1989)
Switchblade (1989)
CarVup (1990)
Rick Dangerous 2 (1990)
Chuck Rock (1991)
Heimdall (1991)
Thunderhawk AH-73M (1991)
Doodlebug (1992)
Jaguar XJ220 (1992)
Premiere (1992)
Wolf Child (1992)
Chuck Rock II : Son of Chuck (1993)
Banshee (1994)
Bubba 'n Stix (1994)
Darkmere (1994)
Heimdall 2 (1994)
Shellshock (1996)
Tomb Raider (1996)



Cryo° est créé fin 1989 par toute l'équipe d'Exxos° après leur départ d'Infogrames°. L'androïde cryogénisée qui leur sert d'emblème apparaît dans leur premier jeu pour Virgin Games°, **Extase**. On y retrouve toutes les qualités qui avaient forgé la réputation d'Exxos° : originalité, esthétisme, influence de la science-fiction. Cryo° se voit proposer l'adaptation de *Dune* de Frank Herbert. Après un développement houleux, **Dune** sort en 1992 et reçoit d'excellentes critiques dans le monde entier. Cryo° est fondée officiellement en 1992 par Philippe Ulrich°, Rémi Herbulot° et Jean-Martial Lefranc. Après le non moins remarquable **KGB**, la société commence à développer sur CD-ROM et multiplie les collaborations. En plus de Virgin Interactive° (**Lost Eden**), elle développe **MegaRace** pour The Software Toolworks° / Mindscape° (qui deviendra leur éditeur principal jusqu'en 1996) et ré-anime le capitaine Blood dans **Commander Blood**. Avec des produits comme **Dragon Lore**, **Lost Eden** et **MegaRace**, Cryo° a désormais une réputation de studio de pointe dans le domaine artistique, souvent au détriment de la profondeur du jeu et de sa durée de vie. En 1995, parmi plusieurs investisseurs potentiels, ils choisissent la Financière Agache (filiale du Groupe Arnault), qui augmente leur capital de 20 millions de francs. Devenu éditeur, Cryo° travaille sur le *Deuxième monde*, un Paris reproduit en 3D que l'on peut visiter sur Internet, développe une technologie de vision panoramique à 360°, « Omni3D », et réalise à l'aide de cette technologie **Versailles 1685** pour le compte de la Réunion des musées nationaux et de Canal+ Multimédia. Ce jeu, ainsi qu'**Atlantis**, sont d'immenses succès auprès du grand public, Cryo° est devenu le studio à la mode et apparaît régulièrement dans les médias généralistes. En revanche, le public traditionnel des jeux sur micros se montre plus sceptique. C'est en 1998, à l'approche de son entrée sur le second marché, que la réputation de Cryo° prend vraiment du plomb dans l'aile. **Deo Gratias** ne convainc pas, **Saga** est buggé et inutilisable, le jeu de stratégie multijoueurs **Mankind** sort en précipitation pour Noël alors que le serveur



Paris

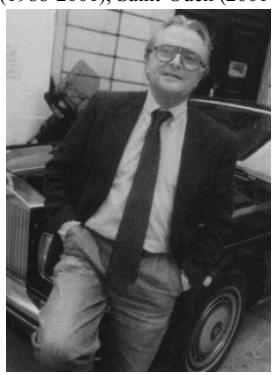
Ludographie partielle :

Extase (1991)
Dune (1992)
KGB (1992)
MegaRace (1993)
Commander Blood (1994)
Dragon Lore (1994)
Lost Eden (1995)
MegaRace 2 (1996)
Big Bug Bang (1996)
Versailles 1685 (1996)
Dragon Lore II (1996)
Atlantis (1997)

d’accès n’est pas terminé.

Delphine est à la base une maison de disques fondée en 1976 qui possède quatre studios d’enregistrement. En 1988, Jean Baudlot, l’un des compositeurs de la maison (notamment pour Richard Clayderman, leur star incontestée) et heureux propriétaire d’un Amiga, suggère au président de Delphine, Paul de Senneville, d’ouvrir une branche micro-ludique. Delphine Software° naît en juillet 1988, Michael Sportouch est embauché comme responsable du développement logiciel. Parmi les programmeurs qu’il recrute, il y a naturellement ses deux collègues du temps de **Tonic Tile**, Paul Cuisset° et Denis Mercier. La jeune équipe (24 ans d’âge maximum) vise le marché des 16 bits. Les bandes-sons seront évidemment signées Jean Baudlot. Après deux jeux d’action, **Bio Challenge** et **Castle Warrior**, Delphine Software° se lance dans l’écriture d’un jeu d’aventure, avec Éric Chahi° aux graphismes. **Les Voyageurs du temps** est une réussite majeure, sur le plan artistique, critique et commercial, aussi bien en France qu’en Grande-Bretagne où il est distribué par Palace Software° ; grâce à sa version PC, il peut aussi être distribué aux États-Unis, par Interplay° cette fois. Pendant qu’Éric Chahi° commence à travailler en secret sur **Another World**, le reste de l’équipe continue d’écrire des jeux d’aventure (**Operation Stealth**, **Croisière pour un cadavre**), jusqu’en 1991, année de la sortie tonitruante d’**Another World**. La réputation de Delphine Software° est alors excellente en Europe. Le magazine anglais *Zero* les soutient à fond et n’hésite pas à les qualifier d’équivalents gaulois des Bitmap Brothers° (entre deux allusions perfides à Richard Clayderman). Au cours de cette période, Michael Sportouch et Éric Chahi° quittent la société, et Delphine Software° se tourne vers les consoles 16 bits avec **Flashback**, un autre gros succès qui ré-utilise une partie des techniques d’**Another World**. Le très décrié **Shaq-Fu**, lui, leur permet de trouver un nouveau distributeur de renom, Electronic Arts°. Delphine Software° se recentre ensuite sur PC et PlayStation avec **Fade to Black** et la série **Moto Racer**.

Paris (1988-2001), Saint-Ouen (2001-2002)



Paul de Senneville (1995)



Michael Sportouch (1989)

Ludographie partielle :

Bio Challenge (1989)
Les Voyageurs du temps (1989)
Operation Stealth (1990)
Croisière pour un cadavre (1991)
Another World (1991)
Flashback (1992)
Fade to Black (1995)
Moto Racer (1997)

Digital Image Design est fondé en février 1989 par Martin Kenwright° et Phillip Allsopp pour développer un simulateur de vol financé par Ocean°. **F29 Retaliator** fait vite parler de lui pour son très bon moteur 3D et son action rapide. DID° se lance ensuite dans la réalisation d'une version 3D de **Goldrunner** pour Microdeal, mais suite à la liquidation de cet éditeur, le projet revient vers Ocean° sous le nom d'**Epic**. Une version ST est présentée en 1990, mais l'équipe doit aussi écrire les versions Amiga et PC. Le projet prend du retard, le public s'impatiente (surtout depuis la sortie du concurrent **Wing Commander** sur PC), Ocean° aussi, DID° réalise donc en parallèle **RoboCop 3**, lui aussi bien accueilli. Lorsqu'**Epic** sort en 1992, les réactions sont mitigées : exagérément enthousiastes en France, plus acerbes en Angleterre où l'on pointe la faible durée de vie du jeu. DID° revient aux simulateurs de vol avec **TFX**, dont la version Amiga verra sa sortie annulée. Après **Inferno**, la suite d'**Epic**, DID° se consacre uniquement aux simulateurs de vol militaires. Les premières présentations d'**EF 2000** à l'E³ 1995 impressionnent tous les visiteurs, y compris Bill Stealey et Steven Spielberg. La *Royal Air Force* les contacte pour le développement d'un simulateur militaire. DID° obtiendra la certification BS EN ISO 9001 code TickIT pour ce type de simulateurs en 1997. Après l'acquisition d'Ocean° en 1996, Infogrames° finit par acheter DID° en 1999. Martin Kenwright° et six de ses collègues quittent alors la société pour former un autre studio, Evolution.

Warrington

Ludographie partielle :
F29 Retaliator (1989)
Robocop 3 (1992)
Epic (1992)
TFX (1993)
EF 2000 (1995)
F22 Air Dominance Fighter (1997)
Total Air War (1998)

L'équipe de *demomakers* suédois The Silents, en activité depuis 1988, devient Digital Illusions° en 1991 ; la compagnie est fondée officiellement en mai 1992. Leur premier jeu, **Pinball Dreams**, édité par 21st Century Entertainment°, est un succès immédiat sur Amiga, qui sera suivi par **Pinball Fantasies** et **Pinball Illusions**. Le nom de Digital Illusions° est indissociable de cette trilogie de flippers. Ils ont planché à l'époque sur d'autres projets, comme **Malfunction** et **Hardcore**, qui n'ont pas été achevés, tandis que **Benefactor** est passé plutôt inaperçu. En 1996, Digital Illusions° cesse de programmer sur Amiga et passe au développement de jeux de course sur PC et consoles.

Gothenburg (1994-2005)



Markus Nyström, Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson, Olof Gustafsson, Ulf Mandorff (1993)

Ludographie partielle :
Pinball Dreams (1992)
Pinball Fantasies (1992)
Benefactor (1994)
Pinball Illusions (1995)

Ce n'est pas un hasard si l'éditeur Digital Integration° était réputé pour ses simulateurs de vol pointus. En effet, un de ses fondateurs, Dave Marshall, était spécialiste des systèmes de contrôle aérien au Ministère de la Défense britannique, l'autre, Rod Swift, était ingénieur militaire à la *Royal Aircraft Establishment*. Ils créent Digital Integration° en février 1982 pour publier leurs premiers jeux sur ZX81, **Fighter Pilot** et **Night Gunner**, programmés pendant leur temps libre. Une fois adaptés sur ZX Spectrum, ces deux logiciels se vendent suffisamment pour que Marshall et Swift se consacrent à plein temps à leur nouvelle activité. Quelques années plus tard, Digital Integration° a bien grandi, la compagnie est propriétaire de deux sous-labels : Dream Factory, pour les jeux développés par des studios externes ou la distribution anglaise de logiciels étrangers (**Supaplex**, plusieurs jeux Coktel Vision°), et Action Sixteen, un label de ré-éditions à

Camberley



Dave Marshall (1984)

Ludographie partielle :
TT Racer (1986)
F-16 Combat Pilot (1989)
Supaplex (1991)
Tornado (1993)
Apache Longbow (1995)
HIND (1996)
F-16 Fighting Falcon (1996)

petit prix. Au milieu des années 90, les simulateurs de Digital Integration° sont distribués aux États-Unis par Interactive Magic°. Digital Integration° est acheté en 1998 par Titus°.





Microdigital Soft est fondé en 1984 par les frères Victor et Nacho Ruiz ; le nom Dinamic° est adopté en 1986. La société travaille principalement sur micros 8 bits, tout particulièrement les trois micros vedettes en Espagne : d'abord le ZX Spectrum, puis le MSX et enfin l'Amstrad CPC. Dinamic° connaît rapidement le succès avec la trilogie Johnny Jones (**Saimazoom**, **Babaliba**, **Abu Simbel Profanation**). Installés à leurs débuts dans un chalet de la banlieue de Madrid, ils déménagent plus tard dans un immeuble de bureaux au cœur de la capitale. Dinamic° est alors l'éditeur-phare en Espagne, devant Opera Soft et Topo Soft. Leur production est comparable à celle d'Ocean° : des jeux d'action et des jeux de sport souvent parrainés par une célébrité (**Fernando Martín Basket Master**, une de leurs plus grosses ventes) ; plusieurs de leurs jaquettes sont illustrées par Luis Royo. Cela semble correspondre aux goûts locaux, les jeux de rôle, de stratégie et les simulateurs espagnols brillent par leur absence. Les grands jeux d'action Dinamic°, comme **Army Moves**, **Navy Moves** et **Astro Marine Corps**, souvent divisés en deux parties bien distinctes, sont connus pour leur extrême difficulté, qui leur a parfois valu des critiques lapidaires. Aux alentours de 1990, la production micro-ludique espagnole s'effondre : très attachés aux micros 8 bits, les éditeurs n'ont pas anticipé la montée en puissance de l'Amiga, du ST et du PC et ne peuvent plus rivaliser avec les logiciels étrangers, de mieux en mieux distribués ; le piratage croissant ne les a pas aidés non plus. Les trois éditeurs pré-cités ferment leurs portes, mais Dinamic° est ressuscité par le groupe de presse Hobby Press sous le nom de Dinamic Multimedia°. Ils publient par la suite les séries **PC Basket** et **PC Fútbol**, ainsi que quelques autres jeux.



Madrid

Ludographie partielle :

Saimazoom (1984)
Abu Simbel Profanation (1985)
Army Moves (1986)
Fernando Martín Basket Master (1987)
Freddy Hardest (1987)
Game Over (1987)
Navy Moves (1988)
El Capitán Trueno (1989)
Astro Marine Corps (1989)
After the War (1989)
Risky Woods (1992)
PC Basket 2.0 (1994)
PC Fútbol 3.0 (1994)

Fondé par Don Mattrick en 1982, ce studio canadien est surtout connu pour ses jeux de courses automobiles. Leur première collaboration avec Accolade°, **Test Drive**, se montre fructueuse. Le moteur en fausse 3D de ce jeu est ré-utilisé dans **Test Drive II** (et ses extensions), **Grand Prix Circuit** et **The Cycles**. En 1989, Distinctive° rompt avec Accolade° et multiplie les partenariats. Pour Brøderbund°, ils adaptent plusieurs épisodes de la série **Carmen Sandiego** sur consoles. Pour Konami et Disney Software, ils créent des jeux basés sur de grosses licences (les Simpsons, les Tortues Ninjas, *Top Gun* pour le premier, Dick Tracy pour le second). Sous le nom d'Unlimited Software, ils convertissent sur micros des jeux d'arcade et de consoles, de Konami (**Super C**, **Castlevania**) et de Sega (**Out Run**, **Afterburner**). La série *4-D Sports*, telle qu'elle est connue en Europe grâce à Mindscape°, est complètement éclatée aux États-Unis, où **4-D Sports Driving** est sorti chez Brøderbund° sous le titre **Stunts !**, et **4-D Sports Boxing** chez Electronic Arts°. C'est pour ce dernier éditeur que Distinctive° programme **Mario Andretti's Racing Challenge**, un autre jeu de course (en vraie 3D, contrairement aux jeux édités par Accolade°). Visiblement satisfait, Electronic Arts° achète le studio en juillet 1991 pour la somme de 782900 $ et le renomme EA Canada ; Don Mattrick quitte son équipe pour rejoindre la division stratégique d'Electronic Arts°. C'est EA Canada qui développera une grande partie de la gamme *EA Sports*, dont les **FIFA Soccer**, les **NHL Hockey** et les **Need for Speed** (les successeurs spirituels de **Test Drive**).

Vancouver

Ludographie partielle :
Test Drive (1987)
Grand Prix Circuit (1988)
Hardball II (1989)
Test Drive II (1989)
The Cycles (1989)
Stunts ! (1990)
4D Sports Boxing (1991)
Mario Andretti's Racing Challenge (1991)

DMA Design° est le nom de l'équipe formée au départ par David Jones° et Tony Smith. Les deux auteurs habitent à 500 kilomètres l'un de l'autre et communiquent par téléphone et modem ; Jones° s'occupe de la conception des jeux et de la

Dundee

Ludographie partielle :
Menace (1988)
Blood Money (1989)

programmation sur Amiga, Smith des graphismes. Pour trouver un éditeur pour leur premier jeu, **Menace**, David Jones° se rend au PCW Show avec une démo ; il signe avec Psygnosis°, un des rares éditeurs anglais qui travaillent exclusivement sur micros 16 bits. En 1990, DMA Design° a trois projets dans les cartons, **Gore**, **Cutie Poo** et **Walker**. Ils vont être mis de côté (définitivement pour les deux premiers) lorsque David Jones° trouve l'idée de base pour **Lemmings**. Sorti début 1991, le jeu des créatures aux cheveux verts rencontre un immense succès dans le monde entier, sur micros puis sur consoles. Un an plus tard, l'équipe compte quinze employés à plein temps. DMA Design° s'attelle évidemment à **Lemmings II**, ainsi qu'à **Hired Guns**. En 1993, le projet **Walker** refait surface. Après **All New Worlds of Lemmings**, DMA Design° cesse sa collaboration avec Psygnosis°. Ils sont rachetés fin 1996 par Gremlin Interactive° mais c'est chez BMG Interactive que sort **Grand Theft Auto** l'année suivante. DMA Design° sera à nouveau acheté en 1999, par Take 2 Interactive cette fois, et deviendra Rockstar Games.

Lemmings (1991)
Oh No ! More Lemmings (1991)
Lemmings 2 : The Tribes (1993)
Walker (1993)
Hired Guns (1993)
All New World of Lemmings (1994)
Grand Theft Auto (1997)

Rien ne destinait Dominic Wheatley (petit-fils de l'écrivain Dennis Wheatley) et Mark Strachan, deux gestionnaires des comptes d'une petite agence publicitaire, à s'intéresser à la micro-informatique. C'est lorsque Dominic Wheatley achète un jeu pour C64 à son fils que les deux hommes comprennent le potentiel commercial de ce nouveau marché. Ils se rendent vite compte que le marketing vidéo-ludique en est à l'âge de pierre et décident de créer leur propre maison d'édition, Domark° (une contraction de leurs prénoms), en 1984. Leur premier logiciel, **Eureka !**, est programmé en Hongrie. Ils achètent des pages de publicités dans les principaux journaux anglais et promettent une récompense de 25 000 livres à qui terminera le jeu en premier ; les ventes suffiront à compenser le budget publicitaire et la récompense. Leurs adaptations informatiques de *Trivial Pursuit* et de *James Bond* se vendent en grande quantité. C'est entre 1986 et 1989 que les visages de Wheatley et Strachan deviennent familiers du public anglais ; en effet, les deux hommes s'impliquent physiquement dans la promotion de leur société, que ce soit en public ou dans les dossiers de presse. Au PCW Show de

Londres



Dominic Wheatley et Mark Strachan (1989)

Ludographie partielle :
Eureka ! (1984)
Trivial Pursuit (1986)
Total Eclipse (1988)
Vindicators (1989)
Xybots (1989)
007 : License to Kill (1989)
Hard Drivin' (1989)
Pictionary (1989)
Toobin' (1989)
Escape From the Planet of the Robot Monsters

1987, ils se présentent en blazer et canotier. En 1988, pour fêter la sortie de **Vindicators**, leur première conversion d'un jeu d'arcade Atari Games via la branche Tengen, ils posent en stetson, bouteille de champagne à la main. Pour promouvoir **Cyberball**, ils se déguisent en footballeurs américains, et pour **Castle Master**, en chevalier et en princesse. Ces apparitions saugrenues leur offrent la même visibilité dans la presse anglaise que les frères Darling. Les conversions de Tengen fourniront le plus gros des sorties Domark° entre 1989 et 1991 ; dans le lot, on trouve de très bons jeux comme **Klax**. En 1992, Dominic Wheatley part aux États-Unis mettre en place la branche américaine de la société. L'année suivante, Domark° trouve un investisseur majeur en la personne d'Ian Livingstone, cofondateur de Games Workshop, auteur de plusieurs « livres dont vous êtes le héros » ainsi que du scénario d'**Eureka !** En décembre 1995, Domark° est acheté pour 10,5 millions de livres par Eidos, une entreprise spécialisée dans la compression vidéo, en même temps que deux studios qui travaillaient pour eux, Big Red Software (**Big Red Racing**) et Simis (**Flight Sim Toolkit**). Les trois entités sont rassemblées dans une nouvelle structure, Eidos Interactive, dirigée par Ian Livingstone. Mark Strachan rejoint le conseil d'administration de la branche anglaise d'Ubi Soft° cette même année, Dominic Wheatley quitte Eidos en 1997.

(1990)
Klax (1990)
Castle Master (1990)
The Spy Who Loved Me (1990)
Badlands (1990)
Mig-29 Fulcrum (1990)
Rugby : The World Cup (1991)
Shadowlands (1992)
Championship Manager (1993)
Flight Sim Toolkit (1993)
Lords of Midnight (1995)
Big Red Racing (1995)

Dynamix

Jeff Tunnell° et Damon Slye°, deux étudiants de l'Université d'Oregon, créent la société Software Entertainment Company° en 1983 pour éditer leur premier jeu, **Stellar 7**, sur Apple II puis C64. En mars 1984, ils changent le nom de la compagnie en Dynamix°, accueillent Kevin Ryan et Richard Hicks dans l'équipe et signent un contrat avec Electronic Arts° qui sera leur éditeur jusqu'en 1989. À partir de 1988, ils travaillent pour Activision°. Fort d'une équipe de 25 employés, Dynamix° ne développe alors plus que sur PC et utilise des techniques de pointe : digitalisations graphiques et sonores (audibles depuis le haut-parleur interne du PC), 3D, découpage du jeu en plusieurs séquences distinctes comme dans les productions Cinemaware°. Ils cherchent également à devenir éditeur, mais leurs deux publications, **David Wolf : Secret Agent** et **A-10 Tank Killer**, ne se vendent pas suffisamment. Le salut viendra de Sierra°, à qui ils avaient



Eugene, OR

Slogan : « Visionary entertainment »



Kevin Ryan, Jeff Tunnell, Damon Slye, Richard Hicks (1985)

Ludographie partielle :
Stellar 7 (1983)
Skyfox (1986)
Caveman Ugh-Lympics (1987)

vendu une licence de leur moteur 3D en 1989 pour augmenter leur capital. Le 27 mars 1990, Sierra° achète Dynamix° afin d'ajouter des simulations à son catalogue. C'est à la suite de ce rachat que Dynamix° devient un studio de tout premier ordre ; pour Sierra°, ils concevront entre autres des simulateurs (**Red Baron** et la série *Great War Planes* de Damon Slye°), des jeux d'aventures novateurs (**Rise of the Dragon**, **Heart of China**, **Willy Beamish**, tous de Jeff Tunnell°), ainsi que le jeu de rôle **Betrayal at Krondor**. En 1992, Jeff Tunnell° quitte Dynamix° pour fonder son petit studio, Jeff Tunnell Productions ; il est remplacé par Tony Reyneke. Dynamix° ne faiblit pas pour autant. Patrick Cook° et son équipe développent la gamme *Front Page Sports*, tout particulièrement les **Front Page Sports : Football**, les meilleurs jeux de football américain sur micro. C'est ensuite la série des **3-D Ultra Pinball** qui sera déclinée sur plusieurs modèles de flippers. Les effectifs de Dynamix° fondent en septembre 1999, lorsque Sierra° doit licencier une partie de son personnel pour éponger ses pertes.

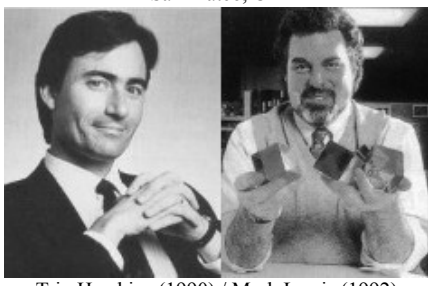
Abrams Battle Tank (1989)
Project Firestart (1989)
A-10 Tank Killer (1989)
Ghostbusters II (1989)
Deathtrack (1989)
Die Hard (1989)
MechWarrior (1989)
Red Baron (1990)
Rise of the Dragon (1990)
Heart of China (1991)
The Adventures of Willy Beamish (1991)
Aces of the Pacific (1992)
Front Page Sports : Football (1992)
The Incredible Machine (1993)
Betrayal at Krondor (1993)
Aces Over Europe (1993)
Sid & Al's Incredible Toons (1993)
Front Page Sports : Baseball '94 (1994)
Aces of the Deep (1994)
3-D Ultra Pinball (1995)
Trophy Bass (1995)
Earthsiege 2 (1996)
MissionForce : Cyberstorm (1996)
Rama (1996)
3-D Ultra Minigolf (1997)
Red Baron II (1997)

ELECTRONIC ARTS

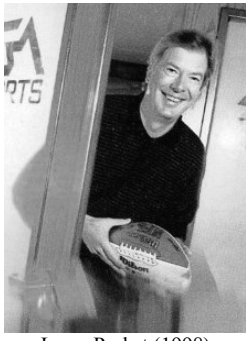
Après avoir décroché un diplôme de « Stratégie et théorie des jeux appliquée » à Harvard puis un MBA à Stanford, Willam M. « Trip » Hawkins III rejoint la société Apple en 1978 et la quitte quatre ans plus tard afin de monter sa propre société de jeux vidéo. C'est le nom Electronic Arts° qui est retenu, son emblème est composé d'un cube, d'une sphère et d'une pyramide. Les premiers jeux publiés en 1983 attirent l'attention grâce à leur packaging dépliant en carton et à leurs visuels percutants, dignes d'une pochette de disque. Electronic Arts° met en valeur les noms de ses programmeurs, notamment au travers de la célèbre affiche promotionnelle « *We See Farther* » et sa photo monochrome réunissant Jon Freeman° et Anne Westfall (**Archon**), Mike Abbot et Matt Alexander (**Hard Hat Mack**), Dan Bunten° (**M.U.L.E.**), John Field (**Axis Assassin**), David Maynard (**Worms ?**) et Bill Budge (**Pinball Construction Set**). Bien qu'ils publient essentiellement les jeux d'auteurs et d'équipes externes (Ozark Software, Lucasfilm Games°, Dynamix°), Electronic Arts° parvient à maintenir un très haut niveau de qualité de production en adaptant les méthodes de développement des



San Mateo, CA



Trip Hawkins (1990) / Mark Lewis (1992)



Larry Probst (1998)

logiciels professionnels au milieu vidéo-ludique et en définissant les premiers la fonction de « producteur » d'un jeu. La part du développement interne ne cesse de croître pour atteindre la moitié de la production en 1990. De plus, la compagnie suit de très près les nouveautés technologiques. Trip Hawkins prend fait et cause pour l'Amiga, en lequel il voit l'ordinateur de l'avenir. Electronic Arts° commence également à adapter ses jeux sur consoles Sega à partir de 1989, puis Nintendo l'année suivante. Et lorsque Trip Hawkins cède sa place de PDG à Larry Probst en 1991, c'est pour fonder 3DO, une compagnie qui va concevoir une console haut de gamme basée sur un lecteur de CD-ROM. En 1987, Electronic Arts° est déjà le premier éditeur américain de jeux sur micros, devant Activision° et Brøderbund°, avec 50 millions de dollars de ventes. En avril 1987, la branche européenne, dirigée par Mark Lewis, est inaugurée dans la banlieue de Londres. C'est elle qui publiera les jeux Bullfrog°, parmi beaucoup d'autres, et distribuera les jeux Interplay°, Accolade° et Mindcraft sur le vieux continent. Le 20 septembre 1989, fort de plus de 63 millions de dollars de revenus et de 10 millions de logiciels vendus, Electronic Arts° est introduit en bourse. À partir de 1991, la société se lance dans une vague de rachats à tout va : Distinctive Software° (1991), Origin° (1992), Bullfrog° (1995), Maxis° (1997), Westwood° (1998). Distinctive Software° devient EA Canada et développe la gamme *EA Sports* qui va remporter un succès considérable dans la plupart des disciplines sportives représentées. Pour les autres studios, il est moins question de les aider que d'affaiblir la concurrence et de mettre la main sur de prestigieuses licences (**Ultima**, **Populous**, **SimCity**, **Command & Conquer**). Les pressions et la politique commerciale d'Electronic Arts° vont dégrader l'ambiance de travail dans ces équipes et aboutir au départ de Peter Molyneux° en 1997 et de Richard Garriott° en 1999. En 1998, les revenus d'Electronic Arts° s'élèvent à 909 millions de dollars, dont un quart sur les logiciels PC.

Hors-jeu : lors de ses premiers mois d'existence, Electronic Arts° a aussi publié plusieurs utilitaires, comme **Music Construction Set** (musique), **Movie Maker** (animation) et **Financial Cookbook** (gestion de budget). Ils se sont plus tard restreints à la série **Deluxe Paint**, la référence en matière de création graphique sur Amiga, ST et PC, ainsi que la série de logiciels éducatifs *EA Kids* au milieu des années 90.

Ludographie partielle :
Pinball Construction Set (1983)
M.U.L.E. (1983)
Archon (1983)
One-on-One (1983)
The Seven Cities of Gold (1984)
Marble Madness (1986)
Starflight (1986)
Earl Weaver Baseball (1987)
Skate or Die (1987)
Modem Wars (1988)
Zany Golf (1988)
688 Attack Sub (1989)
Starflight 2 (1989)
The Immortal (1990)
Imperium (1990)
LHX : Attack Chopper (1990)
Ski or Die (1990)
PGA Tour Golf (1990)
Projectyle (1990)
Chuck Yeager's Air Combat 1991)
Hong Kong Mahjong Pro (1992)
The Lost Files of Sherlock Holmes : The Case of the Serrated Scalpel (1992)
Car and Driver (1992)
Space Hulk (1993)
SEAL Team (1993)
NHL Hockey (1993)
Kasparov's Gambit (1993)
SSN-21 Seawolf (1994)
FIFA International Soccer (1994)
U.S. Navy Fighters (1994)
NBA Live 95 (1994)
The Need for Speed (1995)
FIFA Soccer 96 (1995)
PGA Tour 96 (1995)
The Lost Files of Sherlock Holmes : The Case of the Rose Tattoo (1996)
NHL 97 (1996)
FIFA Soccer 97 (1996)
NBA Live 97 (1996)
Need for Speed II (1997)

Voir aussi :
Adeline Software
Bullfrog
Delphine Software
Distinctive Software
Dynamix
Interplay
Lucasfilm Games
Origin
Papyrus
Raven Software

Tout comme Code Masters°, Elite Systems° est une affaire de famille. La compagnie a été fondée en 1984 par Brian Wilcox et ses deux fils, Steve et Richard Wilcox, qui s'était fait remarquer avec son premier jeu indépendant, **Blue Thunder**. Elite° est, avec Ocean°, le premier éditeur européen qui base le plus gros de sa production sur des licences, d'abord de séries télévisées (**The Fall Guy**, **The Dukes of Hazzard**, **Airwolf**), puis de jeux d'arcade, avec de grosses réussites commerciales à la clé (**Ghosts'n Goblins**, **Paperboy**, **Space Harrier**). Cette politique est abandonnée vers 1988 pour sortir des jeux originaux qui ne marquent pas les mémoires, ainsi que de nombreuses compilations. À partir de 1991, Elite° ne travaille quasiment que sur consoles et ne reviendra qu'occasionnellement sur micros.

Aldridge

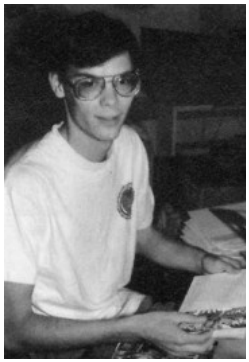


Steve Wilcox (1988)

Ludographie partielle :
Commando (1985)
Bomb Jack (1986)
Paperboy (1986)
Ghosts 'n Goblins (1986)
Ikari Wariors (1987)
Buggy Boy (1987)
Beyond the Ice Palace (1988)
Joe & Mac : Caveman Ninjas (1991)

Epic Megagames° est un éditeur de *sharewares* comparable à Apogee°, si ce n'est qu'il a été formé un peu plus tard, en 1991 par Tim Sweeney pour être précis. D'un jeu en ASCII (**ZZT**), il est passé rapidement aux jeux d'action typiques du marché *shareware*, et a gagné en popularité à partir de 1993, avec **Epic Pinball**, **One Must Fall 2097** et surtout **Jazz Jackrabbit**. Ces jeux sont rarement originaux (**Brix** et **Solar Winds** sont des copies de **Puzznic** et **Star Control**), mais leur réalisation est le plus souvent satisfaisante. Comme Apogee° et id Software°, Epic Megagames° se devait de passer tôt ou tard à la 3D. En 1996 ont lieu les premières présentations d'**Unreal**, basé sur leur moteur 3D maison, l'Unreal Engine. Il est immédiatement présenté comme le plus gros concurrent de **Quake** (**Half-Life** ne sera dévoilé que l'année suivante). Plusieurs éditeurs passent commande de l'Unreal Engine pour

Rockville, MD



Tim Sweeney (1994)

Ludographie partielle :
Jill of the Jungle (1992)
Overkill (1992)

s'en servir pour leurs propres jeux. Epic Megagames° travaille également en collaboration avec DMA Design°, chacun partageant avec l'autre son expérience dans leurs spécialités respectives (la 3D pour l'un, les consoles pour l'autre). En 1999, Epic Megagames° devient Epic Games°.

Brix (1992)
Epic Pinball (1993)
Solar Winds (1993)
Xargon (1993)
Zone 66 (1993)
Jazz Jackrabbit (1994)
One Must Fall 2097 (1994)
Extreme Pinball (1995)
Radix : Beyond the Void (1995)
Tyrian (1995)
Seek and Destroy (1996)
Unreal (1998)
Jazz Jackrabbit 2 (1998)

AUTOMATED SIMULATIONS

EPYX

Fondé en 1978 par Jon Freeman° et Jim Connelley, Automated Simulations° est un des premiers éditeurs micro-ludiques aux États-Unis. Dans un premier temps, la compagnie développe principalement des jeux de rôle, et sort quelques autres jeux sous le label Epyx°. En désaccord avec Connelley, Freeman° démissionne en 1981. En 1983, de nouveaux administrateurs entrent dans la compagnie qui prend officiellement le nom d'Epyx°, Jim Connelley quitte son poste quelques mois plus tard. Epyx° se tourne alors vers les jeux d'action et de sports, une décision salutaire : **Jumpman** et **Impossible Mission** sont d'énormes succèes. Ce sont leurs jeux d'épreuves sportives qui propulsent Epyx° au firmament, **Summer Games** et **Winter Games** se vendent à plus de 500 000 copies chacun. Epyx° devient ainsi le quatrième plus gros éditeur américain de jeux sur micros, derrière Electronic Arts°, Activision° et Brøderbund°. En 1987, sous la direction de David Morse (le fondateur d'Amiga Computer), le chiffre d'affaires s'élève à 24 millions de dollars. Epyx° est aussi le distributeur aux États-Unis du célèbre *joystick* Speedking de Konix, rebaptisé pour l'occasion 500XJ. Toutefois, en un laps de temps assez court, la compagnie commet une série d'erreurs qui vont lui coûter très cher : ne pas croire en la NES et se cantonner aux micros, lancer une gamme de jeux de société accompagnés d'une cassette vidéo pour jouer devant la télévision (*California Games*, *Play Action VCR Football*, *VCR Golf*), et développer un prototype de console portable. Le déclin des micros 8 bits et de la série des « Games » ne fait qu'aggraver la situation. Fin 1988, Epyx° annonce une fusion avec Infogrames° pour



Sunnyvale, CA (1982-86), Redwood City, CA (1986-93)

Slogan : « Computers games thinkers play »



David Morse (1987)

Ludographie partielle :
Starfleet Orion (1978)
Dunjonquest : Temple of Apshai (1979)
Jumpman (1983)
Summer Games (1984)
Impossible Mission (1984)
Pitstop II (1984)
Summer Games II (1985)
Winter Games (1985)
World Games (1986)
California Games (1987)
Impossible Mission II (1988)
The Games : Winter Edition (1988)
L.A. Crackdown (1988)
The Games : Summer Edition (1988)
Omnicron Conspiracy (1989)
Chip's Challenge (1990)
Battle Bugs (1994)

Voir aussi :

mieux s'implanter en Europe, mais ce projet est rejeté par ses actionnaires. La forte baisse des ventes de jeux sur micros aux États-Unis en 1989 porte le coup de grâce à Epyx° : en un an, les effectifs passent de 120 à 20 employés, le pôle édition est fermé, sans compter le bureau californien ravagé par le séisme de Loma Prieta. Atari rachète une partie de la société, dont la console portable qui deviendra la Lynx. Le 19 octobre 1989, Epyx° est placé sous le chapitre 11 de la loi sur les faillites. Leur production se réduira par la suite à quelques jeux, principalement sur consoles, jusqu'à leur disparition en 1993.

Lucasfilm Games

ERE INFORMATIQUE

EXXOS

Philippe Ulrich° et Emmanuel Viau se rencontrent alors qu'ils vivent la même mésaventure : ils ont développé un logiciel pour ZX81 qu'ils ont cédé à leur éditeur sans toucher de royalties, alors qu'il s'en est vendu 100 000 exemplaires. Pour ne plus se faire arnaquer, ils créent leur société d'édition, Ere Informatique°, au mois d'avril 1983. Emmanuel Viau en prend la tête, Philippe Ulrich° est directeur de création et sélectionne les projets à soutenir. Plutôt que d'avoir une équipe de développement interne, Ere Informatique° adopte une politique favorable aux auteurs indépendants : liberté artistique, mise en avant de leur nom sur la boîte, droits d'auteurs élevés. Le graphiste Michel Rho s'occupe des jaquettes, en collaboration avec les auteurs. En quatre ans, plusieurs de leurs jeux connaissent un gros succès : **Macadam Bumper**, **Crafton & Xunk** (tous deux écrits par Rémi Herbulot°), les deux **Sram**. En 1986, le chiffre d'affaires atteint les huit millions de francs. PSS distribue une partie de cette production en Angleterre, où **Crafton & Xunk**, sous le nom de **Get Dexter**, est numéro un des ventes sur CPC en juin 1986 ; Accolade° fait de même aux États-Unis. En revanche, la distribution sur le sol français est un paramètre qu'Ere Informatique° maîtrise mal, ce qui met leurs finances en péril. Le rachat de la société par Infogrames° en 1987 pallie ce problème sans nuire à leur indépendance. En 1988, Ere Informatique° lance le sous-label Exxos° pour publier des jeux de science-fiction plus ambitieux, développés en équipe (Philippe Ulrich° et Johan Robson au scénario, Stéphane Picq pour la bande-son, Rémi Herbulot°, Patrick Dublanchet, Didier Bouchon et Michel Rho à la programmation et aux



Ivry-sur-Seine



Philippe Ulrich et Emmanuel Viau (1988)

Ludographie partielle :

Amélie minuit (1985)
Macadam Bumper (1985)
Eden Blues (1985)
Crafton & Xunk (1986)
Sram (1986)
Sram 2 (1986)
Le Passager du temps (1987)
Bubble Ghost (1987)
Crash Garrett (1987)
L'Arche du Captain Blood (1988)
Teenage Queen (1988)
Purple Saturn Day (1989)
Kult (1989)

graphismes). Plus qu'un label et une identité, Exxos° est une divinité source d'inspiration pour ses créateurs, qui, pour la remercier, sacrifient un ordinateur en public au son de leur prière rituelle « ata ata hoglo hulu ». Ainsi, lors du Salon de la micro 1988, pour le lancement de **Purple Saturn Day**, c'est un Philippe Ulrich° affublé d'une perruque verte qui détruit un CPC 664 innocent et en distribue les morceaux au public. Ces rituels délirants renforcent la popularité d'Ere Informatique° et de son « guide spirituel » au sein du microcosme vidéo-ludique français ; cette même année, ils reçoivent un Tilt d'or spécial du jury pour l'ensemble de leur œuvre. Hélas, les pouvoirs du dieu Exxos ont des limites : en 1989, alors qu'Exxos° est au sommet de sa célébrité, Infogrames° est en pleine trouble financier et retarde sans cesse le paiement de leurs royalties. Les deux camps choisissent d'en rester là ; l'équipe d'Ere Informatique°, licenciée collectivement, crée un autre studio, Cryo°, signant ainsi la fin d'Ere Informatique° et d'Exxos°.

En 1981, Wayne Holder, un résident de San Diego, publie le logiciel d'outils textuels **The WORD** sous le nom de la petite firme qu'il a montée, Oasis Systems. Le succès de ce logiciel l'incite à quitter son emploi pour se consacrer entièrement à sa propre entreprise. En 1982, il propose à son ami (et comme lui, fan de jeux d'arcade) Bruce Webster de rejoindre Oasis Sytems pour y former une division spécialisée dans les jeux, qui prend le nom de FTL° (*Faster Than Light*). À eux deux, ils programment **Sundog** qui sort en 1984. Le jeu, applaudi par les critiques, ne rencontre pas un gros succès. Le programmeur Doug Bell participe à l'adaptation de **Sundog** sur Atari ST et démarre un projet de jeu d'aventure qui va se transformer petit à petit en jeu de rôle. Après deux ans de travail acharné, **Dungeon Master** est une révolution visuelle et sonore, le jeu est acclamé et rencontre un immense succès. FTL° en écrit la suite, **Chaos Strikes Back**, et planche sur la version PC de **Dungeon Master**. Lorsque cette dernière sort finalement, en 1992, elle commence à montrer son âge. Certains ironisent déjà sur le contraste entre le nom de la société et le temps qu'elle met pour finir ses jeux. **Dungeon Master II** va leur donner raison puisqu'il ne sort qu'en 1995



San Diego, CA



Wayne Holder (1990)

Ludographie partielle :
Sundog : Frozen Legacy (1984)
Oids (1987)
Dungeon Master (1987)
Chaos Strikes Back (1989)
Dungeon Master II : Skullkeep (1995)

chez Interplay° ; il reçoit une volée de bois vert à cause de sa réalisation moyenne. FTL° disparaît peu de temps après.

En 1982, Steve Turner, un programmeur pour une société d'assurances, occupe son temps libre en apprenant la programmation de jeux sur ZX Spectrum. Il envoie ses premières créations à différents éditeurs, sous le nom de ST Software, et c'est Hewson° qui se montre intéressé. Turner est aussi guitariste d'un petit groupe local de sa ville d'Hitham, et il sympathise avec le bassiste d'un autre groupe, Andrew Braybrook°, lui aussi programmeur. Braybrook° accepte de convertir les jeux ST Software sur Dragon 32. Les deux hommes forment Graftgold° en 1983 et commencent à travailler sur C64. **Avalon**, **Paradroid** et **Uridium** font partie des meilleures ventes de Graftgold° et Hewson°, la réputation d'Andrew Braybrook° monte en flèche. En 1987, des rumeurs circulent sur la mauvaise santé financière de Hewson°. L'équipe Graftgold° décide de signer avec TelecomSoft° pour publier les deux jeux sur lesquels ils travaillent, **Magnetron** et **Morpheus**. Hewson° se venge en intentant un procès à TelecomSoft° qui sera réglé à l'amiable. Graftgold° travaille ensuite sur la conversion de **Rainbow Islands** de Taito, mais TelecomSoft° est racheté par MicroProse°, suite à quoi Taito rompt le contrat et vend les droits à Ocean°. Après plusieurs négociations au cours desquelles on ignorait si le programme allait devoir être ré-écrit de zéro, Ocean° publie finalement la version de Graftgold°. La collaboration avec Virgin Games° (**Super Off Road**, **Realms**) est moins mouvementée. Le mauvais sort s'abat à nouveau sur Graftgold° pendant le développement de **Fire and Ice**, en 1991, lorsque l'éditeur qui devait publier le jeu, Mirrorsoft°, ferme ses portes. C'est Renegade° qui prend le relais, leur collaboration durera jusqu'en 1998, date à laquelle l'aventure Graftgold° se termine.

Witham



Steve Turner (1992)

Ludographie parielle :
Paradroid (1985)
Uridium (1986)
Quazatron (1986)
Alleykat (1986)
Rainbow Islands (1990)
Simulcra (1990)
Super Off Road (1990)
Realms (1991)
Fire & Ice (1992)
Uridium 2 (1993)
Virocop (1995)
International Moto X (1996)

Au début des années 80, Ian Stewart et Kevin Norburn, les gérants de la boutique d'informatique Just Micro à Sheffield, souhaitent mettre sur pied une maison d'édition de logiciels, à condition de trouver des programmeurs. L'occasion se présente lorsqu'ils rencontrent Peter Harrap, un client tout juste majeur qui programme sur ZX Spectrum, et Antony Crowther°, qui a déjà une bonne réputation dans le milieu. Ils forment Gremlin Graphics° en 1984. Kevin Norburn s'occupe des finances, Ian Stewart des ventes et du marketing, et le poste de directeur général est proposé provisoirement à Geoff Brown (U.S. Gold°), qui participe au financement de la compagnie. Pour leur premier jeu, Ian Stewart et Peter Harrap créent le personnage de Monty la taupe. L'apparition d'une caricature d'Arthur Scargill, le président du syndicat national des mineurs anglais, dans **Wanted : Monty Mole** assure au jeu et à Gremlin Graphics° une publicité inattendue dans les médias. Malgré le départ rapide d'Antony Crowther°, la société se développe et publie d'autres jeux à succès sur 8 bits, parmi lesquels **The Way of the Tiger** et **Trailblazer**. En 1988, le déménagement de la branche développement à Birminghan, à proximité des bureaux d'U.S. Gold°, provoque le départ d'une partie des programmeurs, qui vont former Core Design°. Les nouveaux jeux reçoivent des critiques mitigées et ne fonctionnent pas comme prévu. Ian Stewart rachète les parts appartenant à Geoff Brown et fait revenir Gremlin° à Sheffield. L'année 1990 marque le retour en force de Gremlin°, principalement sur 16 bits, grâce entre autres aux jeux de Magnetic Fields° (**Lotus Esprit Turbo Challenge**, **Supercars**). Gremlin° devient un éditeur prolifique et fiable sur Amiga et ST, qui ne se repose pas sur les adaptations d'arcade ou les licences de film comme le fait Ocean°. Après avoir ignoré le PC pendant des années, leurs programmeurs commencent à travailler dessus en 1992. En 1994, Gremlin Graphics° devient Gremlin Interactive° et change de logo, c'est également l'année des derniers développements sur Amiga. La société installe un studio et des outils de *motion capture* (digitalisation de mouvements) pour réaliser la gamme *Actua Sports*. Fin 1996,

Sheffield



Ian Stewart (1991)

Ludographie partielle :

Wanted : Monty Mole (1984)
Thing on a Spring (1985)
The Way of the Tiger (1986)
Deflektor (1987)
Venus : The Flytrap (1990)
Team Suzuki (1991)
Utopia (1991)
Hero Quest (1991)
Harlequin (1992)
Space Crusade (1992)
Zool (1992)
Disposable Hero (1993)
Litil Divil (1993)
Zool 2 (1993)
K240 (1994)
Jungle Strike (1994)
Slipstream 5000 (1995)
Fatal Racing (1995)
Actua Soccer (1995)
Normality (1996)
Realms of the Haunting (1997)
Fragile Allegiance (1997)

Voir aussi :

Core Design
Magnetic Fields

Gremlin Interactive° annonce l'achat du studio DMA Design°. En mars 1999, l'entreprise sera achetée à son tour par Infogrames°, et le nom de Gremlin° disparaîtra peu après.

Andrew Hewson, un chimiste diplômé de l'université du Sussex, découvre la programmation sur l'ordinateur du British Museum. Quelques années plus tard, c'est son premier ZX 80 qui lui transmet le virus de l'informatique. Il fonde la société d'édition Hewson Consultants° en 1980 pour publier ses livres sur la programmation. Sous le pseudonyme de Mr Helpline, il répond aux questions des lecteurs du magazine *Sinclair User* sur la programmation des ordinateurs Sinclair. Un de ses livres, *40 Best Machine Code Routines for the ZX Spectrum*, obtient le prix du meilleur livre de l'année 1983 décerné par la CTA (*Computer Traders Association*). Hewson Consultants° vend également du matériel pour les ordinateurs Sinclair, puis des logiciels. Leurs premiers jeux, écrits par Mike Male, un contrôleur du trafic aérien de l'aéroport d'Heathrow, dépassent les 100 000 exemplaires vendus, ce qui permet à son auteur de s'acheter un petit avion avec ses royalties. Grâce aux jeux Graftgold° ainsi qu'à ses deux programmeurs vedettes, John Phillips (**Nebulus**) et Raffaele Cecco (**Exolon**, les deux **Cybernoid**), Hewson° devient un des éditeurs indépendants les plus célèbres d'Angleterre, en plus d'être l'un des plus anciens. Leur réputation et leurs ventes baissent dangereusement à partir de 1987 à cause de la gamme budget « Rack-It » qui multiplie les sorties de moindre qualité. Andrew Hewson ferme alors sa société en 1991 et en ouvre une nouvelle, 21st Century Entertainment°.

Abigdon



Andrew Hewson

Ludographie partielle :
Exolon (1987)
Nebulus (1987)
Zynaps (1987)
Cybernoid (1988)
Cybernoid II (1988)
Netherworld (1988)
Stormlord (1989)
Deliverance : Stormlord II (1990)

Voir aussi :
Graftgold

Cette compagnie créée au début des années 80 s'est fait connaître avec **Deja Vu**, un des tout premiers jeux d'aventure entièrement jouables à la souris, et la trilogie des **Sherlock Holmes Consulting Detective**, qui furent parmi les premiers

Wheeling, IL

Ludographie partielle :
Deja Vu (1985)
Uninvited (1986)

jeux à exploiter les capacités du CD-ROM et à proposer des séquences en *full motion video*. Ils ont également développé quelques jeux pour consoles (**Deja Vu** et **Shadowgate** ont été très bien reçus sur NES). Le 5 juillet 1991, ICOM° est frappé par le décès de son fondateur, Tod Zipnick, d'un lymphome de Hodgkin, à l'âge de 35 ans. Par la suite, ICOM° sera acheté par Viacom New Media en 1993, rebaptisé Rabid Entertainment en 1996, et fermé en 1998.

Shadowgate (1987)
Sherlock Holmes : Consulting Detective (1991)
Dracula Unleashed (1993)

id SOFTWARE

Les racines d'id Software° remontent à 1990 chez Softdisk, un éditeur de disquettes mensuelles disponibles sur abonnement contenant des petits logiciels et des jeux. Un de leurs programmeurs, John Romero°, reçoit une proposition de Scott Miller, le fondateur d'Apogee°, pour éditer un de ses jeux en *shareware*. Lui et trois autres employés de Softdisk (John Carmack°, Tom Hall et Adrian Carmack) programment le jeu de plates-formes **Commander Keen** sous le nom d'id Software°, dans le dos de leur employeur. Ce jeu se vend si bien qu'ils quittent Softdisk pour se mettre à leur compte ; id Software° est officiellement fondé en février 1991 par Romero° et les deux Carmack (qui n'ont aucun lien de parenté). D'abord localisé à Shreveport, puis à Madison, id Software° déménage à Mesquite en avril 1992. L'équipe, rejointe par Jay Wilbur, un autre ex-Softdisk qui en prend la direction, et Tom Hall, acquiert une très bonne réputation underground aux États-Unis avec les deux trilogies de **Commander Keen**. En dépit de son sujet sulfureux, **Wolfenstein 3D** fait un véritable carton, id Software° peut même vendre des licences de son moteur 3D à d'autres éditeurs. Au cours du développement de **Doom**, l'équipe subit des changements de personnel, Tom Hall est remplacé par Sandy Petersen (créateur du jeu de rôle *The Call of Cthulhu*) en juillet 1993. Les avant-premières du jeu font monter la pression jusqu'en décembre 1993, mois de sortie de sa version *shareware*. **Doom** fait instantanément passer id Software° du statut de studio indépendant respecté par le public et la profession à celui d'icônes du jeu vidéo américain. La version complète de **Doom** se vend à plus de deux millions d'exemplaires. id Software° s'est trouvé un créneau et ne le quittera plus, ils écrivent rapidement **Doom II** pour une sortie


Mesquite, TX


Jay Wilbur (1996)

Ludographie partielle :
Commander Keen 1-2-3 (1990)
Commander Keen 4-5-6 (1991)
Wolfenstein 3D (1992)
Doom (1993)
Doom II (1994)
Quake (1996)
Quake II (1997)

Voir aussi :
Raven Software

en magasin et amassent les royalties (15 millions de dollars de revenus en 1995, le double de l'année précédente). Leur jeu suivant, **Quake**, est présenté comme étant « à **Doom** ce que **Doom** était à **Wolfenstein 3D** », ce qui ne fait qu'attiser l'impatience du public. id Software° est interviewé partout et fait la couverture du magazine *Wired*. Cependant, le projet n'est pas de tout repos, les tempéraments divergents de John Carmack° et John Romero° deviennent sources de tensions. En juin 1996, immédiatement après la sortie de **Quake**, Romero° est prié de prendre la porte. Son absence va petit à petit détériorer l'ambiance dans la société, alors que les suites de **Quake** sont mises en chantier.

IMPRESSIONS

David Lester, un expert-comptable de la firme Arthur Young, est passionné de jeux sur micro-ordinateurs, mais il est aussi déçu par les jeux européens qui sont le plus souvent des jeux d'action. Avec Edward Grabowski, un directeur de service informatique, il crée Impressions° en 1989. Après une expérience de distribution peu concluante avec Zeppelin Games, ils deviennent indépendants et se focalisent sur la stratégie. Le succès de **Rorke's Drift** les encourage à s'intéresser au marché américain, favorable à ce type de programmes. Après plusieurs voyages et entretiens sur place, David Lester décide de s'associer avec Omnitrend Software et d'ouvrir la branche locale d'Impressions° à proximité, dans le Connecticut (ils se déplaceront à Cambridge en 1993). Impressions° distribue les jeux Omnitrend en Europe (**Breach 2**, **Universe 3**) et finit par se charger de leur édition aux États-Unis. Ils n'hésitent pas à ré-écrire et améliorer certains de leurs jeux pour les adapter au public américain, bien plus exigeant et pointilleux que le public européen. Les bonnes critiques de **Caesar** et surtout de **Lords of the Realm** portent leurs fruits : au cours de l'été 1995, Impressions° est acheté par Sierra°. Quelques mois plus tard, **Caesar II** est un énorme succès. David Lester retourne vivre en Angleterre en 1996 et dirige Impressions° jusqu'en 1998.

Londres

Slogans : « Strategy with style », « Committed to excellence in strategy entertainment »



David Lester (1994)

Ludographie partielle :

Rorke's Drift (1990)
Cohort : Fighting for Rome (1991)
Merchant Colony (1991)
Air Bucks (1992)
Discovery : In the Steps of Columbus (1992)
Caesar (1992)
Cohort II (1993)
Edward Grabowski's The Blue and the Gray (1993)
Lords of the Realm (1994)
Caesar II (1995)
Robert E. Lee : Civil War General (1996)
Lords of the Realm II (1996)
Caesar III (1998)

INFOCOM

Au milieu des années 70, trois étudiants du M.I.T. (*Massachussets Institute of Technology*), Marc Blank°, Dave Lebling° et Joel Berez, découvrent **Adventure**, l'un des premiers jeux d'aventure sur ordinateur central. Ils décident de créer un jeu similaire qui serait capable de comprendre les phrases complexes et composées. Marc Blank° programme le Z.I.L. (*Zork Interactive Language*), un analyseur de syntaxe particulièrement puissant, et écrit avec Dave Lebling° leur premier jeu, **Zork**. Un de leurs professeurs, Al Vezza, les encourage à créer leur société pour commercialiser ce logiciel sur micro-ordinateurs. Le 22 juin 1979, Infocom° est né. **Zork** sort en 1980 sur TRS-80 et Apple II, les ventes augmentent rapidement, **Zork II** sort l'année suivante. En programmant, **Deadline**, Marc Blank° découvre qu'il va manquer d'espace-disque pour stocker toutes les informations nécessaires au joueur. Il fait alors imprimer des photos, rapports d'interrogatoires et indices qui seront glissés dans la boîte du jeu. Ces indices physiques deviendront une marque de fabrique d'Infocom° et une motivation d'achat supplémentaire pour le public. Pour faire face aux demandes d'aide de plus en plus nombreuses de la part des joueurs coincés dans leurs aventures, Infocom° met en vente les Invisiclues, des livrets contenant la solution d'un jeu sous formes de questions et de réponses imprimées avec une encre invisible, encre que l'on fait apparaître à l'aide du feutre fourni avec le livret. Cette idée sera reprise plus tard par Sierra On-Line°. La société accueille dans ses rangs de nouveaux auteurs : Steve Meretzky°, Brian Moriarty°, Michael Berlyn et Bob Bates. En 1985, Infocom° est une légende du jeu d'aventure textuel, mais les ventes commencent à stagner. De plus, la société a tenté de se diversifier en développant **Cornerstone**, un logiciel de base de données. Ce projet coûteux n'a pas eu le succès escompté. Le 13 juin 1986, Infocom° est racheté par Activision°. L'édition de jeux d'aventure se poursuit, mais elle est fortement concurrencée par les jeux graphiques de Sierra On-Line°. Infocom° commence donc à ajouter des graphismes dans ses jeux. Les Infocomics, une gamme de bandes dessinées sur micro, font un flop. Pour couronner le tout, en 1987, James Levy, le dirigeant d'Activision° qui a voulu acquérir la société, est remplacé par Bruce Davis, qui ne veut pas d'Infocom° et



Cambridge, MA

Slogan : « The next dimension »



Joel Berez (1983)

Ludographie partielle :

Zork (1980)
Zork II (1981)
Suspended (1982)
Zork III (1982)
Enchanter (1983)
Planetfall (1983)
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984)
Wishbringer (1985)
A Mind Forever Voyaging (1985)
Leather Goddesses of Phobos (1986)
Border Zone (1987)
Bureaucracy (1987)
Stationfall (1987)
Arthur (1989)

Voir aussi :

Westwood

cherche à s'en débarrasser. En mai 1989, Activision° ferme le bureau d'Infocom° situé à Cambridge, sur la côte est. Sur la vingtaine d'employés que compte encore ce bureau, une dizaine se voit proposer un poste sur la côte ouest, dans la Silicon Valley ; seuls cinq d'entre eux acceptent. Infocom° n'est plus ensuite qu'un sous-label d'Activision°, qui publie quelques jeux écrits par Westwood Associates°. Le nom d'Infocom° ré-apparaîtra dans les années 90 quand Activision° cherchera à relancer les franchises **Leather Goddesses of Phobos** et **Zork**, mais cela n'a plus le moindre rapport avec l'Infocom° d'antan.





Fondé en juin 1983 par Bruno Bonnell et Christophe Sapet avec un capital de 65 000 francs, Infogrames° développe des jeux et des utilitaires sur micros 8 bits. La jeune société adopte rapidement une mascotte : un tatou au dos irisé. Elle grossit progressivement, grâce à des titres comme **Les Passagers du vent** et des logiciels soutenus par le plan « Informatique pour tous ». En 1986, elle compte une centaine d'employés, dont une soixantaine en interne pour le développement. Elle s'intéresse aussi à la télématique, branche dont s'occupe Christophe Sapet, Bruno Bonnel étant en charge de la branche vidéo-ludique. Infogrames° achète Cobra Soft° et Ere Informatique°, et signe un contrat de distribution aux États-Unis avec Epyx° pour plusieurs jeux (**Bivouac**, **Bob Morane : Ocean**), ce qui double la part de son chiffre d'affaires à l'export en 1988. Les deux compagnies envisagent une fusion, ce qui en ferait un grand groupe solidement implanté aux États-Unis et en Europe. Le temps semble au beau fixe pour Infogrames°, et pourtant les nuages noirs s'amoncellent brutalement. Leurs très mauvaises adaptations de **Bob Morane** ont fait un bide retentissant. L'éditeur français F.I.L., qui était spécialisé dans les jeux pour micros Thomson et qui distribuait les jeux Infogrames° via une filiale, dépose son bilan, leur laissant au passage une ardoise de plus d'un million de francs. L'accord de fusion avec Epyx°, annoncé publiquement le 15 novembre 1988, tombe à l'eau un mois plus tard à cause des difficultés financières de la firme américaine. Infogrames° doit fermer plusieurs bureaux et concentrer ses activités sur sa ville d'origine, Villeurbanne.


Villeurbanne


Bruno Bonnell (1988)

Ludographie partielle :
L'Affaire (1986)
L'Affaire Sydney (1986)
Les Passagers du vent (1986)
Bivouac (1987)
Prohibition (1987)
Operation Jupiter (1988)
Drakkhen (1989)
North & South (1989)
La Quête de l'oiseau du temps (1989)
Alpha Waves (1990)
The Light Corridor (1990)
7 Colors (1991)
Advantage Tennis (1991)
Eternam (1992)
Alone in the Dark (1992)
Shadow of the Comet (1993)
Alone in the Dark 2 (1993)
AIV Network $ (1995)
Prisoner of Ice (1995)
Time Gate (1995)
Astérix & Obélix (1996)

Ironie du sort, c'est un jeu américain qui va les sauver de la faillite : Infogrames° décroche la distribution européenne de **SimCity**, qui rencontrera le succès que l'on sait. Philips leur confie le développement de plusieurs jeux pour son CD-I et leur sert de caution auprès des investisseurs. En 1991, c'est Disney Software qui leur accorde la distribution européenne de leurs jeux. En 1993, propulsé par le succès mondial d'**Alone in the Dark**, Infogrames° accueille dans son capital les groupes Pathé et Philips et entre en Bourse sur le second marché. Comme dans les années 80, des adaptations de bande dessinée franco-belge (Tintin, Spirou, les Schtroumpfs) sont mises en chantier, sur consoles cette fois. Avec l'aide financière de la BNP, la branche Infogrames Télématique lance le fournisseur d'accès à Internet Infonie le 6 octobre 1995. Infogrames° est alors le plus gros éditeur français de jeux vidéo. En avril 1996, ils achètent le géant anglais Ocean°. Puis c'est le marché américain qui est visé : en 1999, Infogrames° absorbe successivement Gremlin Interactive° et Accolade° à un mois d'intervalle et prend le contrôle de GT Interactive en novembre pour 135 millions de dollars.

Hors-jeu : à ses débuts, Infogrames° a publié quelques utilitaires, comme **Banco-Gest**. Par la suite, ils ont limité leur production non-ludique aux logiciels culturels ou éducatifs, tout spécialement au cours des années 90 : atlas multimédia, gamme « La Méthode de langues multimédia » au milieu des années 90, CD-ROM sur Napoléon, etc.

Spirou (1996)

Voir aussi :

Cobra Soft
Ere Informatique
KOEI
Maxis

Interactive Magic° est fondé fin 1994 par Robert L. Pickens et Bill Stealey, qui peut revenir aux affaires depuis qu'est arrivée à expiration la clause de non-concurrence qu'il avait signée en quittant MicroProse°. Leur premier succès est la distribution du simulateur d'hélicoptère **Apache Longbow** de Digital Integration°. Les simulateurs suivants se distinguent par leur « i » minuscule en début de titre, qui est bien sûr celui d'Interactive. La production d'Interactive Magic° s'inscrit dans la droite lignée de celle de MicroProse° : simulations, stratégie (**Capitalism**) et wargames (la trilogie *Great Battles of History*).

Research Triangle Park, NC

Ludographie partielle :

Capitalism (1995)
American Civil War : From Sumter to Appomattox (1996)
iM1A2 Abrams (1997)
iF-22 (1997)
The Great Battles of Alexander (1997)
Seven Kingdoms (1997)
The Great Battles of Julius Caesar (1998)

Voir aussi :

Digital Integration

C’est en 1981 que Brian Fargo, alors âgé de dix-neuf ans, sort son premier jeu, **The Demon’s Forge**, programmé sur son Apple II. Après un court passage dans l’éphémère société Boone Corporation, il fonde son studio, Interplay°, en 1983. Il est accompagné de trois autres programmeurs de Boone Corporation : Bill Heineman, Troy Worrell et Jay Patel. Les membres d’Interplay° sont passionnés par deux genres particuliers : le jeu d’aventure et le jeu de rôle. Ils programment donc des jeux dans ces deux catégories, qui sont publiés par deux éditeurs distincts : Activision° pour l’aventure (**Mindshadow**, **Borrowed Times**, **Tass Times in Tonetown**), Electronic Arts° pour le jeu de rôle (la trilogie **The Bard’s Tale**, **Wasteland**). C’est cette deuxième catégorie qui leur vaut une renommée croissante. En 1988, Interplay° devient éditeur, mais garde des liens avec Electronic Arts° pour la distribution en Europe. Leur production va alors se diversifier et inclure des jeux de société informatiques (**Battle Chess** et ses suites) et de stratégie (**Castles**, **Buzz Aldrin’s Race Into Space**). Interplay° joue aussi un rôle de distributeur américain pour les logiciels Delphine Software°, Infogrames° et Oxford Softworks. La société réalise également des versions spéciales de **The Lord of the Rings** et de **SimCity** pour CD-ROM. Le 10 février 1994, le groupe MCA entre dans leur capital. Pourtant, malgré cette reconnaissance, Interplay° commence à décliner dès 1995. Les jeux édités entre 1996 et 1997 suivent trop les traces des gros succès du moment : **Rebel Assault** pour **Cyberia**, **Myst** pour **Frankenstein**, **Command & Conquer** pour **M.A.X.** et **Waterworld**, **Duke Nukem 3D** pour **Redneck Rampage** (dont il utilise le moteur). Des licenciements ont lieu en 1996 ; les pertes passent de 5,5 millions de dollars en 1997 à plus de 15 millions en 1998. Interplay° doit fermer ses studios Tribal Dreams et Flat Cat et s’introduire en bourse pour obtenir des capitaux. L’année suivante, c’est l’éditeur français Titus° qui entre dans leur capital.

Costa Mesa, CA

Slogan : « By gamers, for gamers »



Todd Camasta, Jayesh Patel, Troy Worrell, Troy Miles, Brian Fargo, Bill Heineman, Alan Pavlish (1988)

Ludographie partielle :

Mindshadow (1984)
Borrowed Time (1985)
The Bard’s Tale (1985)
Tass Times in Tonetown (1986)
The Bard’s Tale II (1987)
Battle Chess (1988)
The Bard’s Tale III (1988)
Neuromancer (1988)
Wasteland (1988)
Battle Chess II : Chinese Chess (1990)
The Lord of the Rings Vol. I (1990)
Lexi-Cross (1991)
Castles (1991)
Star Trek 25th Anniversary (1992)
The Lord of the Rings Vol. II (1992)
Battle Chess 4000 (1992)
The Lost Vikings (1993)
Buzz Aldrin’s Race Into Space (1993)
Star Trek : Judgment Rites (1993)
Cyberia (1994)
Descent (1995)
Virtual Pool (1995)
Frankenstein (1995)
Stonekeep (1995)
Descent II (1996)
Conquest of the New World (1996)
The Lost Vikings 2 (1997)
Redneck Rampage (1997)
Fallout (1997)

Voir aussi :

FTL

Atreid Concept° est un studio de développement formé en 1990 par Nicolas Gaume. Ses membres sont attachés au Macintosh, ils développent leurs logiciels sur cet ordinateur et effectuent des adaptations pour d'autres éditeurs (Ubi Soft°, Electronic Arts°). Leurs jeux développés sur Amiga, ST et PC sont quant à eux publiés en France par Loriciel° (**Paragliding**, **Tiny Skweeks**). Arnaquée par un autre éditeur, l'équipe décide de devenir indépendante en créant la branche d'édition Kalisto° en 1992. Elle est remarquée par Mindscape°, qui distribue **Fury of the Furries**. En 1994, Mindscape° achète la société et la renomme Mindscape Bordeaux. Cette collaboration ne dure que le temps de deux jeux. En 1996, Mindscape° se sépare de cette branche, Nicolas Gaume rachète ses parts et redonne à sa société le nom de Kalisto Entertainment°. Toutefois, elle ne revient pas à l'édition et réalise ses jeux pour le compte de MicroProse° (**Dark Earth**, **Ultim@te Race Pro**) et Activision° (**Nightmare Creatures**).

Bordeaux



Nicolas Gaume (1992)

Ludographie partielle :
Paragliding (1991)
Cogito (1992)
Tiny Skweeks (1992)
S.C. Out (1992)
Fury of the Furries (1993)
Al Unser Jr Arcade Racing (1995)
Warriors (1995)
Dark Earth (1997)

Cet éditeur japonais créé en 1978 a commencé par sortir le premier jeu érotique japonais, **Night Life** (1978), un simulateur de relations sexuelles ! Après quelques jeux de rôle, KOEI° s'est finalement spécialisé dans les jeux de stratégie historique, avec la saga des **Romance of the Three Kingdoms** et **Nobunaga's Ambition**. Plusieurs de ces jeux seront édités aux États-Unis, puis en Europe grâce à Infogrames°. KOEI° ne travaille au début que sur micros, mais s'ouvre progressivement à la NES, à la Megadrive, puis à d'autres consoles. À partir de 1996, KOEI° ne publie plus que sur consoles 32 bits, à quelques exceptions près.

Ashikaga (J)

Ludographie partielle :
Romance of the Three Kingdoms (1985)
Nobunaga's Ambition (1986)
Genghis Khan (1987)
Bandit Kings of Ancient China (1989)
Romance of the Three Kingdoms II (1990)
Genghis Khan II (1992)
Romance of the Three Kingdoms III (1992)
Liberty or Death (1993)

Lankhor

L'aventure Lankhor° commence en 1987 par la rencontre de trois programmeurs qui travaillent pour l'éditeur français Pyramide : Béatrice Langlois et son frère Jean-Luc Langlois ont programmé **Wanderer**, Bruno Gourier a écrit **Le Manoir de Mortevielle** avec Bernard Grelaud sur Sinclair QL (le nom de leur duo est Kyilkhor Création). Peu satisfaits du traitement de Pyramide à leur égard, ils décident de se rassembler pour développer la version ST du **Manoir de Mortevielle**. Béatrice et Jean-Luc Langlois créent l'outil de synthèse vocale du logiciel. Le **Manoir de Mortevielle** est un succès immédiat, les critiques sont très enthousiastes, le jeu remporte deux Tilt d'or (logiciel d'aventure et bruitages). Les auteurs s'associent pour fonder Lankhor° (une contraction de Langlois et Kyilkhor). **Maupiti Island** connaît la même renommée (un autre Tilt d'or dans l'escarcelle). Lankhor° est rejoint par Daniel Macré, l'auteur de **Vroom !**, le troisième jeu édité par Pyramide (également sur Sinclair QL), pour écrire une version ST du programme. Malgré son retard (un défaut récurrent chez Lankhor° qui a tendance à acheter des pages de publicité pour un jeu alors que le développement vient à peine de commencer), **Vroom** est un événement sur ST et Amiga – et encore un Tilt d'or ! En parallèle, Lankhor° publie aussi des jeux écrits par des auteurs indépendants sur CPC. L'échec commercial de la version 16 bits de **Black Sect** met en difficulté la société, que Bruno Gourier quitte en 1994. Après trois ans de silence, Lankhor° refait surface en 1997, en tant que studio de développement. Daniel Macré travaille en effet sur **Official Formula 1 Racing** pour le compte d'Eidos.

Hors-jeu : Lankhor° a aussi créé la série de programmes pour enfants **Rody et Mastico**, dont le premier volet a reçu le Tilt d'or 1988 du meilleur logiciel éducatif.

Clamart



Bruno Gourier, Béatrice Langlois, Jean-Luc Langlois (1987)

Ludographie partielle :

La Manoir de Mortevielle (1987)
G.Nius (1988)
Maupiti Island (1990)
La Secte noire (1990)
Fugitif (1991)
Outzone (1991)
Vroom (1991)
Black Sect (1993)

Bob Bates n'avait écrit que deux jeux d'aventures pour Infocom° et planchait sur le troisième lorsque la compagnie de Cambridge cesse ses activités en 1989. Il n'en reste pas là et fonde Legend Entertainment Company° la même année avec Mike Verdu. Leur objectif est de publier des jeux dans l'esprit d'Infocom°, avec une interface plus conviviale. La filiation entre les deux sociétés est d'autant plus flagrante que le premier auteur qui travaille pour eux n'est autre que Steve Meretzky°, l'une des célébrités d'Infocom°. Meretzky° écrit la trilogie **Spellcasting**, Bates écrit **Timequest** et **Eric the Unready**, Verdu travaille principalement sur les deux **Gateway**. En 1992, ils abandonnent l'interface textuelle pour une interface à icônes, sans que la qualité n'en pâtisse. À partir de 1996, Legend° se concentre sur le développement et fait publier ses jeux par d'autres éditeurs (Take 2 pour **Callahan's Crosstime Saloon**, Red Orb Entertainment° pour **Blackstone Chronicles**). Au début de l'année 1999, Legend° est acheté par GT Interactive. Ce changement de propriétaire se traduit par la fin du développement de jeux d'aventure.



Chantilly, VA



Bob Bates (1994)

Ludographie partielle :

Spellcasting 101 : Sorcerers Get All the Girls (1990)
Timequest (1991)
Spellcasting 201 : The Sorcerer's Appliance (1991)
Frederic Pohl's Gateway (1992)
Spellcasting 301 : Spring Break (1992)
Eric the Unready (1993)
Companions of Xanth (1993)
Superhero League of Hoboken (1994)
Death Gate (1994)
Mission Critical (1995)
Shannara (1995)
Callahan's Crosstime Saloon (1997)
Blackstone Chronicles (1998)

Looking Glass Technologies° est né de la fusion en 1992 de Blue Sky Productions, l'équipe de Paul Neurath°, et Lerner Research, le studio de Ned Lerner. Les deux hommes se connaissent de longue date, ils avaient déjà écrit ensemble **Deep Space : Operation Copernicus** et **Space Rogue**. Lerner Research a travaillé ensuite pour Electronic Arts° (les deux **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**, **Car and Driver**) tandis que Blue Sky Productions a développé le génial **Ultima Underworld**. La nouvelle entité se spécialise dans les jeux novateurs en 3D, d'abord pour Origin° (**Ultima Underworld II**, **System Shock**), puis pour son propre compte (**Flight Unlimited**). Au début de l'année 1997, Looking



Cambridge, MA

Ludographie partielle :

Ultima Underworld II (1993)
System Shock (1994)
Flight Unlimited (1995)
Terra Nova : Strike Force Centauri (1996)
Flight Unlimited II (1997)
Thief : The Dark Project (1998)

Glass° signe un contrat d'exclusivité de 4 ans avec Eidos. Cependant, les maigres ventes de **Terra Nova** et **British Open Championship Golf** les ont affaiblis financièrement, et Eidos ne va pas tarder à perdre aussi des plumes, entre autres à cause de son poulain Ion Storm. Looking Glass° fermera ses portes définitivement en 2000.

Laurant Weill est bricoleur et bidouilleur de nature : adolescent, il fabrique des systèmes d'alarme, puis programme des logiciels de gestion de ventes. En 1983, en marge de son service militaire, avec quatre amis, il fabrique un prototype de micro-ordinateur 16 bits basé sur un processeur 68000, prototype qui sera rejeté par Thomson, sous le prétexte qu'il n'y a pas de marché pour les micros 16 bits. Pas découragé, il s'oriente ensuite vers l'informatique, et fonde Loriciels° avec Marc Bayle en septembre 1983. Le publicitaire Philippe Seban leur apporte un soutien financier et les rejoint peu après au poste de responsable marketing. La petite société adopte un chaton blanc comme mascotte. Elle édite des jeux et utilitaires, d'abord sur Oric puis sur la plupart des micros 8 bits populaires en France, CPC en tête. Parmi ces logiciels, on trouve plusieurs classiques du jeu vidéo français : **L'Aigle d'or** sur Oric Atmos, **Le 5ème axe** sur MO5 et CPC, **Sapiens** pour ne citer qu'eux. En 1988, Loriciels° fait partie des leaders du marché vidéo-ludique français, ils emploient 45 personnes, possèdent un studio de développement à Annecy, un réseau de distribution en France et une antenne à Birmingham. La transition vers les micros 16 bits se passe bien, malgré le départ de Marc Bayle pour Priam, l'ex-filiale de Loriciels° consacrée aux logiciels professionnels. Loriciels° devient coutumier des jolis coups marketing. En 1988, **Turbo Cup** est vendu avec une voiture miniature, le programme est parrainé par le pilote René Metge, dont Loriciels° sponsorise la voiture. En 1989, **West Phaser** est vendu avec son pistolet optique en plastique. Plus fort encore, en 1990, alors que Loriciels° se charge de l'adaptation en jeu vidéo du raid Harricana organisé par René Metge (l'équivalent du Paris-Dakar en motoneiges dans le grand nord canadien), Laurant Weill participe à la course, son équipe arrive dix-huitième sur trente (dont dix abandons).

Paris (1983-85), Boulogne-Billancourt (1985-86), Rueil-Malmaison (1986-92), Gennevilliers (1992-94)



Laurant Weill (1990)

Ludographie partielle :

L'Aigle d'or (1984)
Le 5ème Axe (1985)
Le Mystère de Kikekankoi (1985)
Orphée : Voyage aux enfers (1985)
Billy la banlieue (1986)
Sapiens (1986)
Bactron (1986)
Mach 3 (1987)
Turbo Cup (1988)
Zone (1988)
Bumpy (1989)
Skweek (1989)
West Phaser (1989)
Tennis Cup (1990)
Starvega (1990)
Disc (1990)
Quadrel (1990)
Panza Kick Boxing (1990)
Super Skweek (1990)
Advanced Destroyer Simulator (1991)
Baby Jo in : « Going Home » (1991)
Jim Power in Mutant Planet (1992)

Voir aussi :

Kalisto

Loriciels° signe aussi la distribution des jeux Brøderbund° en France et en adapte certains sur CPC. En 1990, Loriciels° raccourcit son nom en Loriciel°, son chaton devient un chat noir plus stylé. La situation devient plus délicate dans les années 90, malgré un investissement du groupe constitué par le Crédit National, la Caisse des dépôts et Wagram-Poncelet en 1991. L'esprit très 8 bits des jeux Loriciel°, plutôt simples et orientés action, sport et réflexion, s'accorde mal avec la complexité croissante des jeux sur micros. Même les simulations de leur label Futura° ne font pas le poids face à leurs homologues américaines. Entre 1991 et 1992, Loriciel° sort un grand nombre de compilations pour rentabiliser son catalogue et celui de Brøderbund°. Les projets présentés à la presse en 1992 sont presque tous avortés, seuls **Entity** et **Jim Power** verront le jour. Au début de l'année 1994, seules des versions CD-ROM de ces jeux sont prévues. Moins de trois mois plus tard, la liquidation de la société est annoncée dans la presse. Les programmeurs licenciés forment Virtual Studio.
Hors-jeu : du temps des micros 8 bits, Loriciels° a aussi édité plusieurs logiciels utilitaires, parmi lesquels **Lorigraph**, un outil de dessin, **Loritel**, un kit de connexion au Minitel pour transférer des fichiers et télécharger des pages, et un **Assembleur symbolique** pour Oric-1.

LUCASFILM GAMES

LUCAS Arts

En 1982, Atari offre un million de dollars à Lucasfilm, la société de production montée par Georges Lucas, pour développer des jeux pour leurs consoles. Une équipe de développement est constituée, avec Peter Langston à sa tête. Deux ans plus tard, alors que **Rescue on Fractalus** et **Ballblazer** sont enfin prêts, Atari est frappé par le krach du jeu vidéo et racheté par Sam Tramiel. L'équipe adapte ses deux jeux pour les ordinateurs Atari 400/800 et les fait éditer en 1985 par Epyx°. Le studio, rebaptisé Lucasfilm Games°, devient éditeur ; il recrute de nouveaux programmeurs (Ron Gilbert°, Noah Falstein, Aric Wilmunder), un directeur du marketing, Doug Glen, et un nouveau directeur, Steve Arnold. En 1987, **Maniac Mansion** reçoit d'excellentes critiques pour son scénario et son interface simple d'utilisation. Dès lors, au rythme moyen d'un jeu par an,


San Rafael, CA


Doug Glen (1990)

Lucasfilm Games° va se forger une réputation exceptionnelle en matière de jeu d'aventure qui va les mettre au même rang que Sierra On-Line°, le leader du genre pourtant beaucoup plus prolifique, et va même le dépasser en Europe où leurs jeux sont mieux distribués et surtout traduits dans les langues locales. L'autre spécialité de Lucasfilm Games° est la simulation : après deux simulateurs navals publiés par Electronic Arts° (**PHM Pegasus** et **Strike Fleet**), ils éditent la trilogie des simulateurs aériens développés par Lawrence Holland° entre 1988 et 1991. En 1991, Lucasfilm Games° devient LucasArts°, Steve Arnold est remplacé par Doug Glen (jusqu'en 1992 seulement) ; le départ de Ron Gilbert° n'affecte pas le rythme de sortie et la qualité des jeux d'aventure. Alors que Georges Lucas a annoncé son intention de tourner une nouvelle trilogie de films *Star Wars*, LucasArts° commence à exploiter la franchise des films pour plusieurs jeux, aussi bien sur consoles que sur micros. En 1993, **X-Wing** et **Rebel Assault** remportent un succès énorme. LucasArts° poursuit le développement des jeux basés sur *Star Wars* dans différents styles, au même rythme que les jeux d'aventure, soit un par an environ. Rares sont les jeux LucasArts° qui ne rentrent pas dans ces deux catégories (**Afterlife** et **Outlaws** sont deux exceptions notables). Pendant ce temps, les directeurs généraux se succèdent : Randy Komisar de 1993 à 1995, puis Jack Sorensen, qui s'occupait auparavant des opérations de gestion. En 1997, alors que le marché du jeu d'aventure est en crise, LucasArts° ne fait guère d'efforts pour essayer de relancer le genre et mise quasiment tout sur ses multiples déclinaisons de *Star Wars*. Ce changement de stratégie provoque une véritable hémorragie de personnel en 2000 : Tim Schafer (l'auteur de **Full Throttle** et **Grim Fandango**), Aric Wilmunder et Jack Sorensen quittent la société en janvier ; il sont suivis peu après par Larry Ahern et Jonathan Ackley (les auteurs de **The Curse of Monkey Island**) et le trio de musiciens historiques, Peter McConnell, Michael Land et Clint Bajakian.


Jack Sorensen (1993)

Ludographie partielle :
Rescue on Fractalus ! (1984)
Ballblazer (1985)
Maniac Mansion (1987)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988)
Battlehawks 1942 (1988)
Indiana Jones and the Last Crusade (1989)
Their Finest Hour : The Battle of Britain (1989)
Loom (1990)
Night Shift (1990)
The Secret of Monkey Island (1990)
Monkey Island 2 (1991)
Secret Weapons of the Luftwaffe (1991)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)
X-Wing (1993)
Day of the Tentacle (1993)
Rebel Assault (1993)
Sam & Max Hit the Road (1993)
TIE Fighter (1994)
Dark Forces (1995)
Full Throttle (1995)
Afterlife (1996)
Jedi Knight (1997)
Grim Fandango (1998)

Voir aussi :
The Assembly Line

MF Magnetic Fields

Mr Chip Software° est un petit éditeur formé en février 1982 par Doug Braisby, il est rejoint l'année suivante par le jeune programmeur Shaun Southern°. Mr Chip° programme des petits jeux d'action sur VIC-20 et C64. Après avoir assuré

Llandudno

Ludographie partielle :
Trailblazer (1986)
Lotus Esprit Turbo Challenge (1990)

eux-même l'édition jusqu'en 1984, ils en laissent la charge à Mastertronic, puis à Alternative Software et enfin Gremlin Graphics°, qui publie **Trailblazer**, leur premier jeu qui rencontre une certaine notoriété. En 1988, pour marquer le passage aux micros 16 bits, Mr Chip° devient Magnetic Fields°. En 1990, **Supercars** et **Lotus Esprit Turbo Challenge** font un carton sur Amiga et Atari ST, les deux séries assureront la réputation de Magnetic Fields° jusqu'en 1993. L'équipe passe au PC en 1994 pour développer la série des **Rally** publiée par Europress Software. Magnetic Fields° cesse toute publication en 2000.

Supercars (1990)
Lotus Turbo Challenge 2 (1991)
Supercars II (1991)
Kid Chaos (1994)
Network Q RAC Rally Championship (1996)
International Rally Championship (1997)

Anita Sinclair, Ken Hordon et Hugh Steers forment Magnetic Scrolls° en 1984. Ils veulent écrire un jeu d'aventure dont l'analyseur de syntaxe dépasserait celui d'Infocom°. Impressionnés par le Sinclair QL, ils décident de travailler sur cette machine. Le projet est plus ardu que prévu, **The Pawn** n'est terminé que fin 1985, alors que l'avenir du QL est très compromis. En revanche, la version pour Atari ST, un autre micro-ordinateur très récent, fait beaucoup parler d'elle. Magnetic Scrolls° et Level 9 sont alors vus comme la réponse anglaise à Infocom°, les graphismes en plus. Les jeux Magnetic Scrolls°, écrits au rythme d'un à deux par an, sont édités par Rainbird°, jusqu'à ce que TelecomSoft° soit racheté par MicroProse° en 1989. Magnetic Scrolls° signe alors un contrat d'édition avec Virgin Games° et travaille sur un nouveau moteur, *Magnetic Windows*, doté d'une interface graphique à fenêtres très souple et simple à ré-utiliser d'un jeu à l'autre. Hélas, leur premier programme basé sur ce moteur, **Wonderland**, est un échec commercial. Magnetic Scrolls° sortira une compilation de trois de leurs jeux réécrits pour ce moteur (**The Magnetic Scrolls Collection Vol. 1**) avant de mettre la clé sous la porte.

Londres



Anita Sinclair (1988)

Ludographie partielle :
The Pawn (1985)
The Guild of Thieves (1987)
Jinxter (1987)
Corruption (1988)
Fish (1988)
Myth (1989)
Wonderland (1990)

C’est après avoir vu le jeu de simulation urbaine créé par Will Wright° et refusé par son éditeur Brøderbund° que Jeff Braun décide de fonder Maxis° en 1987. Après deux années de travail, **SimCity** est terminé et édité en 1989. Le bouche à oreille fait le reste : *Newsweek* lui consacre un article, le magazine *Computer Gaming World* l’élit jeu de l’année. **SimCity** est un immense succès dans le monde entier. Maxis° devient alors célèbre pour ses *software toys*, des jouets informatiques modélisant des micro-systèmes sans fixer d’objectifs contraignants : la Terre dans **SimEarth**, une colonie de fourmis dans **SimAnt**, une ferme dans **SimFarm**. Maxis° distribue aussi aux États-Unis le jeu d’origine japonaise **A-Train**. Des entreprises se montrent intéressées par ce type de logiciel ; Maxis° ouvre donc le centre *Business Simulation Unit* à Monterey pour développer des simulations professionnelles sur commande (par exemple, **SimRefinery** pour Chevron). Jusqu’à la sortie de **SimCity 2000**, Maxis° se porte bien, mais à partir de 1995, leurs jeux perdent de leur attrait et se vendent moins. Les décisionnaires se montrent sceptiques à propos du nouveau projet de Will Wright° appelé **Doll House** et pressent leurs équipes d’écrire plusieurs jeux en quelques mois. Les finances ne s’en portent pas mieux, et la première version de **SimCity 3000** ne suscite guère d’enthousiasme. Maxis° est acheté en juin 1997 par Electronic Arts° pour 80 à 125 millions de dollars selon les sources.



Orinda, CA



Jeff Braun (1994)

Ludographie partielle :
SimCity (1989)
SimEarth (1990)
SimAnt (1991)
A-Train (1992)
SimLife (1992)
RoboSports (1992)
SimFarm (1993)
SimCity 2000 (1993)
SimTower (1994)
SimIsle (1995)
SimCopter (1996)

Melbourne House° est une maison d’édition fondée en 1977 en Angleterre par les Australiens Fred Milgrom et Naomi Besen. Elle publie d’abord des romans, puis des livres de listings de programmes pour ZX80 (les premiers pour cette machine). Ces livres se vendent très bien, jusqu’à l’arrivée du ZX81, puis du ZX Spectrum. Fred Milgrom décide alors d’ouvrir le premier studio australien de développement de jeux, Beam Software°. En 1982, leur logiciel **The Hobbit**





Fred Milgrom (1983)

reçoit d'excellentes critiques. Melbourne House° abandonne l'édition littéraire pour se recentrer sur les jeux et ouvre un bureau à Los Angeles. En 1985, **The Way of the Exploding Fist** est un autre énorme succès sur C64. Les lecteurs du magazine anglais *Computer + Video Games* l'élisent jeu de l'année et désignent Melbourne House° comme meilleur éditeur. La branche anglaise est alors dirigée par Geoff Heath (ex-Activision° et futur Mindscape°). L'euphorie est de courte durée, les difficultés financières surviennent en 1986. Au début de l'année suivante, toute la branche anglaise (Melbourne House°, donc) est vendue à Mastertronic pour plus de 800 000 £. La branche de développement australienne, Beam Software°, devient indépendante et se tourne vers les consoles Nintendo (sur Super NES, on leur doit **Shadowrun** et **MechWarrior**). Virgin Games°, le futur acquéreur de Mastertronic, sortira quelques jeux sous le label Melbourne House° avant de l'abandonner. En 1996, Beam Software°, devenue la plus grosse société de jeux vidéo d'Australie, et la seule de ce secteur côtée à l'ASX (Australian Stock Exchange), fait son retour sur micros et rachète le nom de Melbourne House° cédé par Virgin Interactive°. C'est un Melbourne House° réunifié, et à nouveau doté d'une structure d'édition, qui publie **Cricket 97** et **KKND**, la distribution internationale étant confiée à Electronic Arts°.

Ludographie partielle :
The Hobbit (1982),
Rock 'n Wrestle (1985)
Fighting Warrior (1985)
The Way of the Exploding Fist (1985)
The Fellowship of the Ring (1986)
The Shadows of Mordor (1987)
War in Middle Earth (1988)
Cricket 97 (1996)
KKND (1997)
Dethkarz (1998)
Voir aussi :
The Bitmap Brothers

Microïds° est fondé en avril 1985 par Elliot Grassiano et Patrick Lenestour, avec une aide financière de la part de Loriciels°. L'entreprise vise deux marchés bien distincts : la domotique et les jeux sur micro-ordinateurs. Leurs premiers succès, **Grand Prix 500cc** et **Super Ski**, attirent l'attention de Brøderbund° qui les distribue aux États-Unis sous les titres **Superbike Challenge** et **Downhill Challenge**. Comme Loriciel°, Microïds° sort essentiellement des jeux peu complexes, d'action, de sport et de réflexion. Dans les années 90, ils connaissent un meilleur sort que leurs parrains grâce à des jeux comme **Nicky Boom** et **Genesia**. Ils investissent également dans le CD-I de Philips, mais les deux jeux présentés en 1992, **Secret Mission** et **Evidence**, ne sortent

Boulogne Billancourt (1985-89), Vitry-sur-Seine (1989-92), Chatenay-Malabry (1992-96), Vélizy (1996- ?)



Elliot Grassiano (1987)

Ludographie partielle :
Grand Prix 500cc (1986)
Super Ski (1987)
Highway Patrol II (1989)

qu'en 1996, lorsque le CD-I est mort et enterré. Entre-temps, Microïds° a décroché les droits d'adaptation de *Fort Boyard* et *Des Chiffres et des lettres* sur CD-ROM.

Swap (1990)
Sliders (1991)
Dominium (1992)
Nicky Boom (1992)
Super Ski II (1992)
Genesia (1993)
Super Ski III (1994)
Secret Mission (1996)
Rising Lands (1997)

MICROPROSE

SIMULATION • SOFTWARE

Un beau jour de mai 1982, lors d'une pause après une réunion à Las Vegas, John Wilbur « Wild Bill » Stealey, un diplômé de l'*U.S. Air Force Academy* employé comme planificateur stratégique pour General Instruments, défie ses collègues sur un jeu d'arcade de combats aériens intitulé **Red Baron**. À sa grande surprise, il est battu à plate couture par Sid Meier°, un ingénieur de la même entreprise, qui lui explique avoir observé l'intelligence artificielle du programme pour le battre facilement, et ajoute qu'il peut programmer un jeu de meilleure qualité en une semaine. Bill Stealey lui répond alors que s'il peut le faire, lui peut le vendre. Les deux hommes fondent MicroProse° la même année, le jeu en question, **Hellcat Ace**, est terminé en deux mois et se vend à plus de 50 000 exemplaires. Entre 1984 et 1990, MicroProse° va devenir le spécialiste incontesté de la simulation militaire sur micros, avec des jeux qui se vendent à des centaines de milliers d'exemplaires : **F-15 Strike Eagle** et **F-19 Stealth Fighter** pour l'aviation, **Silent Service** et **Red Storm Rising** pour les sous-marins, **Gunship** pour les hélicoptères, **M1 Tank Platoon** pour les tanks. La vision militariste (pour ne pas dire impérialiste) de ces logiciels suscite quelques critiques en Europe, mais leur qualité fait passer la pilule. MicroProse° compte dans ses rangs plusieurs programmeurs de haut niveau : Sid Meier°, Andy Hollis°, Bruce Shelley°, Arnold Hendrick, ainsi que l'homme à tout faire Jeff Briggs, qui s'occupe à la fois des musiques, de la documentation et parfois du design des jeux. Quant à l'exubérant Bill Stealey, qui dirige la société, il ne rate jamais une occasion de poser en uniforme de pilote de l'air lors des salons professionnels ou sur les photos de presse. En 1989, la branche anglaise de MicroProse° rachète TelecomSoft°. MicroProse° lance également trois sous-labels : MicroPlay (pour les jeux écrits

MicroStyle

Hunt Valley, MD

Slogan : « Seriously fun software »



Bill Stealey (1991)

Ludographie partielle :

F-15 Strike Eagle (1984)
Silent Service (1985)
Gunship (1986)
Pirates ! (1987)
F-19 Stealth Fighter (1988)
M1 Tank Platoon (1989)
Sword of the Samurai (1989)
Railroad Tycoon (1990)
Silent Service II (1990)
Command H.Q. (1990)
Covert Action (1990)
Gunship 2000 (1991)
Formula One Grand Prix (1991)
Civilization (1991)
B-17 Flying Fortress (1992)
Darklands (1992)
Global Conquest (1992)
Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender (1992)
F-15 Strike Eagle III (1992)
The Legacy (1992)
Task Force 1942 (1992)
SubWar 2050 (1993)
BloodNet (1993)
Fleet Defender (1994)
X-Com : UFO Defense (1994)

par des programmeurs externes), MicroStyle° (réservé à l'Europe, pour les jeux anglais) et MicroStatus. Leur réputation croît également dans le domaine des jeux de stratégie. Tout irait pour le mieux si MicroProse° ne s'était pas lancé dans un marché beaucoup plus risqué, le jeu d'arcade, avec une borne **F-15 Strike Eagle**. Ce projet gourmand en investissements est un échec coûteux. Le 13 août 1991, pour éponger en partie les pertes, MicroProse° est introduit en bourse. L'année suivante, Spectrum HoloByte° devient propriétaire de la société en achetant les parts de Bill Stealey, qui quitte ses fonctions. Malgré la sortie de jeux exceptionnels comme **Civilization** et **Formula One Grand Prix**, et l'acquisition de quelques studios indépendants pour diversifier leurs activités (Vektor Grafix et Paragon Software en 1992, SimTex° en 1994), la situation ne s'arrange pas, des licenciements ont lieu en 1993. Les relations entre MicroProse° et sa maison-mère deviennent tendues, plusieurs programmeurs démissionnent. Le point de rupture est atteint en 1996, alors que toute l'équipe marketing et une partie du support et de l'équipe administrative sont remerciés. Les employés de MicroProse° accusent Spectrum HoloByte° de favoriser ses propres produits ; l'exemple le plus flagrant est **Top Gun : Fire at Will** qui est envoyé aux magasins en bien plus grande quantité que **Civilization II**, dont les projections de vente étaient de 38 000 exemplaires selon Spectrum HoloByte° (il s'en vendra un million en un an !). De plus, **Civilization II**, est sorti précipitamment sans mode multijoueurs ; les développeurs et la direction se renvoient la balle à ce sujet. Au cours de l'été 1996, Sid Meier°, Brian Reynolds° et Jeff Briggs quittent MicroProse° pour fonder Firaxis Software. À peu près à la même période, la direction de Spectrum HoloByte° décide de renommer tout le groupe MicroProse°. Le MicroProse° post-1996 n'a donc plus rien à voir avec le MicroProse° des années 80. En 1997, grâce aux succès colossaux de **Civilization II** et **Grand Prix 2**, le groupe atteint les 100 millions de dollars de ventes (presque le double de l'année précédente) et renoue avec les profits. Après avoir frôlé le rachat par GT Interactive fin 1997, MicroProse° est finalement acheté par Hasbro en août 1998 pour 70 millions de dollars, alors que la société est à nouveau déficitaire. Plusieurs studios sont fermés en deux ans (dont MicroProse Austin, ex-SimTex°), 130 développeurs sont licenciés fin 1999.

1942 : The Pacific Air War (1994)
Colonization (1994)
Transport Tycoon (1994)
X-Com : Terror From the Deep (1995)
Machiavelli the Prince (1995)
Civilization II (1996)
Grand Prix 2 (1996)
X-Com : Apocalypse (1997)
European Air War (1998)

Voir aussi :

Kalisto
Sensible Software
SimTex

Au cours de la deuxième moitié des années 80, la société anglaise Logotron°, reconnaissable à la tortue qui lui sert d'emblème, se forge une bonne réputation à la fois dans le domaine ludique (l'excellent **Archipelagos**) et éducatif. Fin 1989, Michael Heyward, un ex-directeur de la compagnie, achète toute la division vidéo-ludique, tandis que la division éducative est vendue à Longman Group, une filiale de Pearson PLC. Renommée momentanément Logotron Entertainment, la nouvelle société, devenue indépendante, est baptisée Millennium° en 1990. Spécialisée dans le jeu d'action sur Amiga et ST, comme beaucoup d'éditeurs anglais, elle est surtout connue pour la série des **James Pond** de Chris Sorrell. Après la fin de l'Amiga, Millennium° arrête l'édition pour se concentrer sur le développement. En 1996, ils rejoignent Psygnosis° dans le giron de Sony.

Cambridge

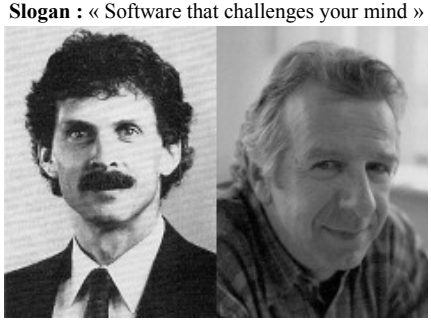
Ludographie partielle :

Xor (1987)
StarRay (1988)
Archipelagos (1989)
Eye of Horus (1989)
Resolution 101 (1990)
Thunderstrike (1990)
Horror Zombies From the Crypt (1990)
James Pond (1990)
Moonshine Racers (1991)
James Pond 2 : Codename Robocod (1991)
Rome AD92 (1992)
Morph (1993)
Diggers (1993)
Deadline (1996)

Mindscape° est fondé en 1983 par Roger Buoy. La filiale anglaise Mindscape International°, ouverte en 1989, est confiée à Geoff Heath, un vétéran de l'industrie musicale anglaise passé ensuite chez Activision°, puis Melbourne House° et Virgin Games°. Mindscape° peut ainsi éditer des jeux des deux continents. La branche anglaise est également chargée de la distribution européenne des jeux Origin° (jusqu'à son rachat par Electronic Arts°) et Three-Sixty Pacific, puis plus tard Maxis° et Renegade°. En 1990, Mindscape° est racheté par The Software Toolworks°. Après l'Angleterre, la firme s'intéresse à la France : elle travaille avec Cryo° (**Megarace**, **Dragon Lore**) et acquiert – temporairement – Kalisto°, qui devient Mindscape Bordeaux. L'année 1994 est celle du grand chambardement : The Software Toolworks° est acheté par Pearson PLC, abandonne son nom pour celui de Mindscape° et achète SSI°. Le Mindscape° de 1995 n'a donc plus grand-chose de

Northbrook, IL (1983-90), Novato, CA (1990-)

Slogan : « Software that challenges your mind »



Roger Buoy (1987) / Geoff Heath (1992)

Ludographie partielle :

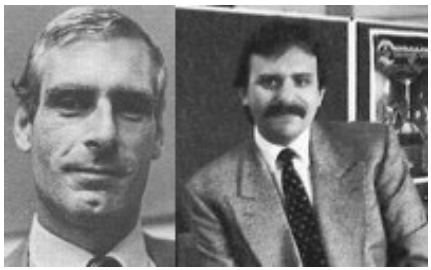
Balance of Power (1985)
Trust and Betrayal : The Legacy of Siboot (1987)
The Colony (1988)
Fiendish Freddy's Big Top O' Fun (1989)
Captive (1990)
The Global Dilemma : Guns or Butter (1990)

commun avec le Mindscape° de 1990, c'est un pilier du secteur micro-ludique. Après des difficultés financières en 1996 et l'abandon de plusieurs projets, les comptes de la compagnie reviennent dans le vert en 1997 avec huit millions de dollars de profits pour 130 millions de ventes. De tels résultats aiguisent les appétits : au printemps 1998, Mindscape° est une fois de plus racheté, par The Learning Company pour 150 millions de dollars.

Loopz (1990)
D/Generation (1991)
Contraption Zack (1992)
Legend (1992)
Alfred Chicken (1993)
Azrael's Tear (1996)
The Chessmaster 5000 (1996)
Voir aussi :
Cryo
Distinctive Software
ICOM
Kalisto
SSI

Mirrorsoft° est la branche d'édition vidéo-ludique de Mirror Group, le groupe de presse de Robert Maxwell. Lancée en novembre 1983 et dirigée par Jim Mackonochie, elle démarre ses activités en publiant des logiciels éducatifs, parmi lesquels des adaptations de la série *Mr. Men* de Roger Hargreaves. Elle ne devient un éditeur à part entière qu'en juin 1985. Mirrorsoft° décolle véritablement au cours de la deuxième moitié des années 80 en signant la commercialisation de **Tetris** en Europe et en y distribuant trois éditeurs américains prestigieux : Spectrum HoloByte° (**Falcon**), Cinemaware° (**Defender of the Crown**, **Rocket Ranger**) et FTL° (**Dungeon Master**). En 1988, Jim Mackonochie passe la main à Peter Bilotta (ex-Activision°). Le label Image Works° est créé pour le développement et l'édition de jeux, dont ceux des Bitmap Brothers° ; le nom de Mirrorsoft° ne concerne plus que la distribution. Mirrorsoft° est alors une des compagnies micro-ludiques les plus puissantes d'Angleterre, aux côtés d'Ocean° et U.S. Gold°. La mort de Robert Maxwell le 5 novembre 1991 entraîne la liquidation de son groupe, et par conséquent celle de Mirrorsoft° et ses labels (Image Works°, PSS). Les projets supervisés par la société connaissent des fortunes diverses : certains sont abandonnés, d'autres sont repris par des concurrents (**Lure of the Temptress** chez Virgin Games°, **Fire & Ice** chez Renegade°), le reste est racheté par Acclaim.

Londres



Jim Mackonochie (1985) / Peter Bilotta (1988)

Ludographie partielle :
Bombuzal (1988)
Bloodwych (1989)
Brat (1991)
Killing Cloud (1991)
Predator 2 (1991)
First Samurai (1991)
Voir aussi :
The Assembly Line
The Bitmap Brothers
Rowan Software
Sensible Software

NEW WORLD COMPUTING

À sa création en 1986, New World Computing° est constitué d'un seul homme : Jon Van Caneghem°, l'auteur de **Might and Magic** sur Apple II. Désireux de vendre son jeu sans le céder à une société externe, il se charge lui-même de l'achat des premières publicités dans les magazines et du packaging du jeu. Il est contacté en 1987 par Activision° qui propose de distribuer le jeu et de programmer les versions C64 et PC. Jon Van Caneghem° trouve un partenaire en la personne de Ron Spitzer ; New World Computing° peut alors croître et démarrer de nouveaux projets. En 1988, New World Computing° achète Task Force Games, la compagnie qui a édité *Star Fleet Battles*, un des jeux fétiches de Caneghem°. Cette tentative d'entrée sur le marché des jeux de plateau ne fonctionne pas aussi bien que prévu, Task Force Games sera revendu deux ans plus tard. 1988 est aussi l'année de la transformation d'Activision° en Mediagenic ; New World Computing° choisit comme nouveau distributeur Electronic Arts°, puis Brøderbund° à partir de 1992. C'est à ce moment que Ron Spitzer quitte la société pour rejoindre Electronic Arts°, Jon Van Caneghem° reste le seul maître à bord. En 1995, après cinq épisodes de **Might and Magic**, **Heroes of Might and Magic** inaugure une nouvelle série à succès. Mi-1996, New World Computing° est racheté par 3DO, la compagnie de Trip Hawkins.



Los Angeles, CA (1988), Van Nuys, CA (1988-91), Hollywood, CA (1991-)

Ludographie partielle :
Might and Magic (1986)
Might and Magic II (1988)
Nuclear War (1989)
King's Bounty (1990)
Might and Magic III (1991)
Planet's Edge (1991)
Might and Magic : Clouds of Xeen (1992)
Might and Magic : Darkside of Xeen (1993)
Inherit the Earth (1994)
Heroes of Might and Magic (1995)
Anvil of Dawn (1995)
Chaos Overlords (1996)
Heroes of Might and Magic II (1996)
Wages of War : The Business of Battle (1996)
Might and Magic VI (1998)

NOVALOGIC

On doit la création de Novalogic° en 1985 à John A. Garcia, développeur d'origine espagnole qui a fait ses premières armes chez DataSoft (il a écrit la version Apple II de **Zaxxon**). Novalogic° commence par écrire des adaptations de jeux d'arcade (**Bubble Bobble**, **Arkanoid II**) sur PC et Apple II, deux machines mal maîtrisées en Europe. En 1990, leur première création personnelle, **Wolfpack**, est distribuée par Brøderbund° aux États-Unis et Mirrorsoft° en Europe, où elle reçoit un bon accueil. Novalogic° écrit également **The Rocketeer** pour le compte de Disney Software. Le



Tarzana, CA



John Garcia (1993)

programmeur Kyle Freeman utilise ensuite son expérience dans le domaine de l'ingénierie médicale et de la représentation du cerveau en 3D pour écrire en assembleur un programme de modélisation de terrain en 3D temps réel appelé *VoxelSpace* (« Voxel » est une contraction de « volume » et « pixel »). Présenté dans les recoins des salons professionnels, le simulateur d'hélicoptère **Comanche : Maximum Overkill** fait immédiatement parler de lui. Édité directement par Novalogic°, c'est un énorme succès commercial et critique, bien que le pilotage soit relativement simplifié (ce reproche reviendra souvent à propos de leurs simulateurs). **Armored Fist** est moins bien reçu. En 1997, la deuxième version du moteur *VoxelSpace* prend le relais dans **Comanche 3**.

Ludographie partielle :
Wolfpack (1990)
The Rocketeer (1991)
Comanche : Maximum Overkill (1992)
Xenobots (1993)
Armored Fist (1994)
Werewolf vs Comanche 2.0 (1995)
F-22 Lightning II (1996)
Comanche 3 (1997)
F-22 Raptor (1997)

C'est en travaillant dans un night-club à Los Angeles que David Ward remarque les rentrées d'argent que rapportent les bornes d'arcade. De retour dans son Angleterre natale en 1982, il décide de créer une société d'édition micro-ludique, un marché encore embryonnaire dans ce pays. Cette société, fondée avec Jon Woods, s'appelle d'abord Spectrum Games avant d'être rebaptisée Ocean° en juin 1983, afin de couper tout lien avec le ZX Spectrum. Ocean° travaille sur la plupart des micros 8 bits, ils collaborent également avec U.S. Gold° pour la conversion de jeux américains sur ces micros. En octobre 1984, ils rachètent les restes de la société Imagine et se servent de son nom pour publier des conversions de jeux d'arcade. En juillet 1988, ils ouvrent un studio de développement à Sarcelles, Ocean France, dirigé par Marc Djan. C'est entre 1986 et 1992, en grande partie grâce au flair de Gary Bracey, le responsable de la section développement depuis 1985, qu'Ocean° devient le plus gros éditeur de jeux sur micros outre-Manche. Leur popularité et leur influence sont considérables en Europe, et nombre de leurs logiciels sont devenus des classiques sur ZX Spectrum, CPC et Amiga. La recette-miracle de cette machine à fric bien huilée est composée de trois ingrédients :

— Les adaptations de films, une des marques de fabrique de la société. Ocean° achète les licences des films hollywoodiens au plus fort potentiel commercial. En général, la pioche est bonne (*RoboCop*, *Batman*,

Manchester



David Ward (1986)



Gary Bracey (1992)

Ludographie partielle :
Hunchback (1983)
Frankie Goes to Hollywood (1985)
Ping Pong (1985)
Yie Ar Kung-Fu (1986)
Batman (1986)
The Great Escape (1986)
Green Beret (1986)
Arkanoid (1987)

Terminator 2, *Jurassic Park*), parfois mauvaise (*Hudson Hawk* a fait un flop, *RoboCop 3* a été retardé d'un an, *Watchmen* est tombé à l'eau – et par conséquent, le jeu aussi). La plupart de ces jeux sont des produits dérivés sans imagination, à savoir des suites de petites phases d'action en relation avec les scènes-clés du film dans les années 80, puis des jeux de plates-formes dans les années 90. Ils étaient pourtant accueillis comme des événements par la presse et les joueurs européens, et leur réussite commerciale était presque assurée.

— Les adaptations d'arcade, le plus souvent de Konami, Taito et Data East. Elles sont généralement de bien meilleure qualité. Nombre d'entre elles sont réalisées par Ocean France, comme les excellents **Operation Wolf**, **Pang** et **Toki**.

— Les créations originales, d'un niveau globalement correct. Elles sont souvent l'œuvre de studios externes : Denton Designs (**Frankie Goes to Hollywood**, **Eco**), Sensible Software° (**Wizball**, **Wizkid**), D.I.D.° (**F29 Retaliator**), Red Rat Software (**Push Over**), NEON (**Mr Nutz**).

Les effets de cette recette s'estompent progressivement entre 1991 et 1993, au moment où la popularité de l'Amiga décroît au profit du PC chez les joueurs européens. Ocean France abandonne le développement et devient une équipe de distribution rejointe en 1991 par Michael Sportouch (ex-Delphine Software°) au poste de directeur marketing ; pour l'anecdote, Marc Djan et Michael Sportouch avaient participé à la création du magazine *Génération 4* en 1988 et y avaient travaillé comme testeurs dans les premiers numéros. Le développement sur consoles Nintendo exige des investissements, et le coût de la licence de *Jurassic Park* est exorbitant – ce sera leur dernière adaptation de film en jeu vidéo. En 1994, Ocean° doit revendre le quart de ses parts au groupe français Chargeurs ; Gary Bracey quitte la société. En avril 1996, Infogrames° rachète Ocean° par échange d'actions, les deux sociétés fusionnent. Le logo Ocean° est abandonné en 1999.

Head Over Heels (1987)
Match Day II (1987)
Renegade (1987)
Where Time Stood Still (1987)
Arkanoid II (1988)
Operation Wolf (1988)
RoboCop (1988)
Voyager (1989)
Beach Volley (1989)
The New Zealand Story (1989)
Batman : The Movie (1989)
Chase H.Q. (1989)
Rainbow Islands (1990)
Plotting (1990)
Lost Patrol (1990)
Pang (1990)
Battle Command (1990)
Puzznic (1990)
Tie Break (1990)
Toki (1991)
Elf (1991)
The Simpsons : Bart vs The Space Mutants (1991)
The Addams Family (1992)
Hook (1992)
Push Over (1992)
Sleepwalker (1993)
One Step Beyond (1993)
Jurassic Park (1993)
Mr Nutz (1994)
Tunnel B1 (1996)
I-War (1997)
Heart of Darkness (1998)

Voir aussi :
DID
Magnetic Fields
Sensible Software
Team 17

Peu satisfait de la politique commerciale de Sierra On-Line° (qui a publié **Ultima II**), Richard « Lord British » Garriott° fonde Origin Systems° en 1983 avec son frère Robert Garriott et son ancien colocataire à l'Université du Texas, Chuck « Chuckles » Bueche. La société est scindée en deux : la partie administrative, gérée par Robert Garriott, se trouve à Manchester (New Hampshire), tandis que la partie créative est au Texas. Déjà fort de la renommée de Richard Garriott° aux États-Unis, Origin° s'impose vite comme un acteur majeur du jeu de rôle informatique. Leurs jeux sont distribués en Europe par MicroProse° ; pour les États-Unis, c'est Electronic Arts° qui s'en charge de 1984 jusqu'en 1987, lorsque Garriott° découvre qu'ils s'apprêtent à publier **Deathlord**, un plagiat médiocre d'**Ultima**. Il coupe les ponts avec Electronic Arts°, et va jusqu'à représenter son fondateur Trip Hawkins sous les traits du pirate sanguinaire Pirt Snikwah dans **Ultima V**. Origin° confie alors la distribution américaine à Brøderbund°, tandis que la distribution européenne passe chez Mindscape°. En 1990, avec **Wing Commander**, Chris Roberts° lance pour Origin° une deuxième saga à succès. À partir de **Wing Commander II**, les jeux Origin° commencent à devenir élitistes : il faut en effet un PC à la configuration très puissante pour en profiter pleinement, ce qui énervera de plus en plus le public lorsque d'autres éditeurs arriveront à faire aussi bien pour des exigences techniques moindres. Sous la production de Warren Spector et Dallas Snell, la saga **Ultima** suit son cours, pendant que Chris Roberts° s'arrache les cheveux sur l'ambitieux **Strike Commander**. Cependant, l'emballage soigné et le nombre de disquettes haute densité nécessaires pour stocker ces jeux deviennent une source de problèmes logistiques et financiers pour Origin°, il leur faut trouver de nouveaux investisseurs. À la surprise générale, ils choisissent Electronic Arts° – principalement parce que Trip Hawkins n'en est plus le patron. Le 4 septembre 1992, Electronic Arts° achète Origin° pour 35 millions de dollars, Richard Garriott° doit également céder ses droits d'auteur sur **Ultima**. Electronic Arts° a les reins suffisamment solides pour financer le hollywoodien **Wing Commander III**, cette saga devient même le pôle d'attraction principal d'Origin°, la saga



Austin, TX

Slogan : « Others write software… We create worlds »



Richard Garriott, Robert Garriott, Chuck Bueche (1983)

Ludographie partielle :

Ultima III (1983)
Ultima IV (1985)
Autoduel (1985)
Ultima V (1988)
Omega (1989)
Ultima VI (1990)
The Savage Empire (1990)
Wing Commander (1990)
Martian Dreams (1991)
Wing Commander II (1991)
Ultima VII (1992)
Ultima Underworld (1992)
Strike Commander (1993)
Ultima VII Part Two : Serpent Isle (1993)
Wing Commander : Privateer (1993)
Wing Commander III (1994)
Bioforge (1995)
Crusader : No Remorse (1995)
AH-64D Longbow (1996)
Wing Commander IV (1996)
Crusader : No Regret (1996)
Longbow 2 (1997)
Wing Commander : Prophecy (1997)

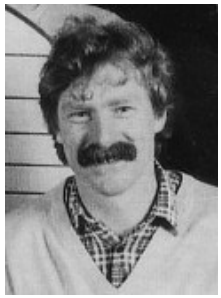
Voir aussi :

Looking Glass
Raven Software

Ultima étant entachée par le décevant **Ultima VIII**. La production d'Origin° s'étend aux jeux d'action (**Crusader : No Remorse**) puis aux simulateurs militaires (**AH-64D Longbow**), mais les méthodes de management d'Electronic Arts° détériorent l'ambiance dans les locaux. Après le départ de Chris Roberts° au milieu de l'année 1996, un dernier épisode de **Wing Commander** voit le jour. Seule la saga **Ultima** peut encore sauver Origin°, mais la débâcle d'**Ultima IX** dissipe tout espoir d'un retour en force. Richard Garriott° quitte Origin° en 2000.

Palace Software° est une division de Palace Video, un important distributeur de films anglais, créée en 1984. L'équipe, dirigée par Pete Stone, s'est installée dans un vieux cinéma abandonné au nord de Londres, le Scala. Elle a développé quelques jeux dont le nombre est inversement proportionnel à leur popularité. Les deux **Cauldron** et les deux **Barbarian** sont devenus des jeux emblématiques sur CPC. Ils ont été distribués aux États-Unis, respectivement par Brøderbund° et Epyx°. En 1991, Palace Software° est revendu à Leisure Holding, la maison-mère de Titus°, qui s'en servira comme plate-forme de distribution anglaise de jeux français (Titus°, Microïds°, Silmarils°) et laissera dépérir la section développement. Palace Software° disparaît en 1992.

Londres



Pete Stone (1988)

Ludographie partielle :
Cauldron (1985)
Cauldron II (1986)
The Sacred Armour of Antiriad (1986)
Barbarian (1987)
Barbarian II (1988)
Dragon's Breath (1990)

Papyrus Design Group° est fondé en août 1987 par David Kaemmer° et Omar Khudari, deux ex-employés de la compagnie de logiciels éducatifs Tom Snyder Productions. En 1989, **Indianapolis 500** fait l'unanimité grâce à son animation rapide et le réalisme de son pilotage. Papyrus° n'y gagne pas encore en célébrité, son éditeur Electronic Arts° lui fait trop d'ombre. Pendant plus de trois ans, David Kaemmer° peaufine son moteur 3D pour un nouveau jeu de course.

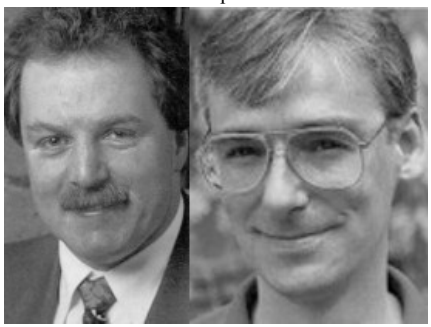
Cambridge, MA

Ludographie partielle :
Indianapolis 500 (1989)
IndyCar Racing (1993)
Nomad (1993)
NASCAR Racing (1994)
IndyCar Racing II (1995)
NASCAR Racing 2 (1996)
Grand Prix Legends (1998)

Pendant ce temps, pour faire vivre l'équipe, Omar Khudari effectue des prestations de consultant en informatique, qui finissent par représenter les trois quarts du chiffre d'affaires de Papyrus°. **IndyCar Racing** sort en 1993 chez Virgin Interactive° ; les critiques sont bonnes, les ventes aussi (300 000 exemplaires, 100 000 de plus qu'**Indianapolis 500**). C'est **NASCAR Racing** qui met le feu aux poudres l'année suivante : sans concurrent dans ce type de courses, il dépasse les 800 000 ventes. En 1995, Sierra° achète Papyrus° et se charge de l'édition d'**IndyCar Racing II** et **NASCAR Racing 2**. Ce changement d'organisation est mal vécu par une partie de l'équipe : en 1996, cinq de ses membres la quittent pour former 5D Games.

Psygnosis° est né en juillet 1984 sur les cendres d'Imagine à l'initiative d'Ian Hetherington et Jonathan Ellis. La jeune société prend le risque de développer presque exclusivement sur Amiga et Atari ST (plus quelques conversions pour PC et micros 8 bits), alors que ces machines sont tout juste sorties et que leur parc est encore très réduit. Ce qui frappe d'emblée en observant les premières réalisations de Psygnosis°, comme **Brattacas** (un des tout premiers jeux sur Atari ST), c'est l'emballage. Les jaquettes sont noires et glacées, la chouette qui sert d'emblème à la société et son logo métallisé sont signés Roger Dean. L'avènement de Psygnosis° a lieu en 1989, à la sortie de **Shadow of the Beast**. La réalisation exceptionnelle du jeu consacre l'Amiga comme l'ordinateur 16 bits le plus puissant de l'année et propulse Psygnosis° au rang des éditeurs anglais majeurs. L'identité visuelle des jaquettes Psygnosis° devient partie prenante des graphismes des jeux, même lorsqu'ils sont réalisés par une équipe externe (Reflections pour **Shadow of the Beast**, Art & Magic pour **Agony**) ; ce sont de véritables œuvres d'art. En 1991, Psygnosis° réalise son deuxième coup de maître : la publication de **Lemmings** de DMA Design°, le premier d'une longue série. Ce jeu annonce l'édition de programmes plus conventionnels graphiquement, mais rarement décevants. La compagnie fait son entrée sur PC en 1992 avec les premières présentations de **Microcosm**, un des projets les plus

Liverpool



Ian Hetherington / Jonathan Ellis (1992)

Ludographie partielle :

Brataccas (1986)
Barbarian (1987)
Ballistix (1989)
Shadow of the Beast (1989)
Infestation (1990)
The Killing Game Show (1990)
Nitro (1990)
Shadow of the Beast II (1990)
Amnios (1991)
Ork (1991)
Leander (1991)
Agony (1992)
Shadow of the Beast III (1992)
Wiz 'n' Liz (1993)
Perihelion (1993)
Innocent Until Caught (1993)

impressionnants du moment sur CD-ROM. Ces présentations ne laissent pas indifférent Sony qui achète Psygnosis° en 1993 pour environ 30 millions de dollars. Le géant nippon acquiert ainsi un studio pour développer en secret les jeux qui accompagneront la sortie de la future PlayStation. C'est aussi l'occasion pour Psygnosis° de se laisser tenter par le démon de l'adaptation de films, car Columbia Pictures appartient à Sony. Les flops mérités de **Last Action Hero**, **Cliffhanger** et **Dracula** leur serviront de leçon. Les premiers jeux Psygnosis° pour PlayStation, **WipEout** et **Destruction Derby**, sont d'énormes succès. Entre-temps, Psygnosis° a poursuivi l'édition sur micros (PC et Mac), mais les boîtes des jeux ont perdu leur cadre noir, tout comme le logo de la compagnie qui se banalise. En 1996, Psygnosis° commence à adapter des jeux sur Sega Saturn. Irrité par cette trahison, Sony met en vente la société pour plus de 200 millions de dollars, avant de revenir sur sa décision en fin d'année. En 1998, Eidos achète la branche européenne d'édition de Psygnosis°, la partie développement reste à Sony. En 2000, le logo et le nom de Psygnosis° sont définitivement abandonnés.

Puggsy (1994)
Microcosm (1994)
Ecstatica (1994)
Guilty (1995)
3D Lemmings (1995)
Discworld (1995)
Destruction Derby (1995)
WipeOut (1995)
Discworld II (1996)
Ecstatica II (1997)
G-Police (1997)
Voir aussi :
Digital Illusions
DMA Design
Millennium

Quantum Quality Productions, Inc.

Bruce Williams Zaccagnino a trois passions : les wargames, le modélisme et la musique. Lorsqu'il construit sa maison à Flemington en 1972, il aménage sa cave pour y construire un très grand réseau de chemin de fer miniature. Trois agrandissements de la cave plus tard, le réseau dépasse les quatre kilomètres (trois heures trente de trajet pour les trains miniatures) et compte 400 ponts. Cette gigantesque maquette, ouverte au public certains week-ends, devient vite une attraction dans le New Jersey. En 1977, Zaccagnino ouvre une boutique de modélisme, puis un club local de wargame, dans lequel le jeu *The Perfect General* est inventé. En 1987, il découvre les jeux sur micro-ordinateurs. L'un d'eux attire son attention : **Empire**. Il lui vient alors l'idée de contacter son programmeur, Mark Baldwin, pour écrire une version informatique de *The Perfect General*. Aussitôt dit, aussitôt fait : Quantum Quality Products est fondé. En 1991, la société sort **The Perfect General** et **The Lost Admiral**, un autre jeu conçu par Zaccagnino. Les deux programmes reçoivent un très bon accueil des wargamers et d'excellentes critiques ; ils sont élus respectivement wargame et jeu de stratégie de



Flemington, NJ
Slogan : « The source of gaming genius »



Bruce Zacagnino (1992)

Ludographie partielle :
The Lost Admiral (1991)
The Perfect General (1991)
Conquered Kingdoms (1992)
Solitaire's Journey (1992)
Merchant Prince (1993)
The Grandest Fleet (1994)
Perfect General II (1994)

l'année 1992 par *Computer Gaming World*. **The Perfect General** a même la chance d'être distribué en Europe par Ubi Soft°. QQP° publie ensuite essentiellement des wargames et jeux de stratégie, ainsi que quelques jeux de casino et de cartes comme le très bon **Solitaire's Journey**. American Laser Games achète la société en 1994, et la ferme l'année suivante en raison de problèmes financiers. En 1996, Bruce Zaccagnino inaugure Northlandz, un centre d'attractions regroupant son chemin de fer miniature qui fait maintenant plus de treize kilomètres, une immense maison de poupées et un orgue géant. Northlandz est toujours en activité aujourd'hui. Si vous êtes de passage dans le New Jersey…

Rainbow Arts

Cet éditeur fondé en 1984 par Mark Ullrich se fait connaître en 1988 pour ses talents de plagiaire. En effet, parmi ses productions de l'époque, **Garrison**, **Thunder Boy**, **The Great Giana Sisters** et **Katakis** sont des copies pures et simples de – dans l'ordre – **Gauntlet**, **Wonder Boy**, **Super Mario Bros** et **R-Type**. Sous la pression de Nintendo et d'Activision°, **The Great Giana Sisters** est retiré de la vente et **Katakis** ressort sous le nom de **Denaris** après quelques retouches. Les années suivantes sont heureusement un peu plus glorieuses : **X-Out** et **Turrican** font un malheur sur Amiga. Rainbow Arts° devient l'éditeur allemand le plus renommé à l'international. Pourtant, au cours de cette même période, plusieurs membres-clés de l'entreprise décident de voler de leurs propres ailes. Thomas Hertzler fonde Blue Byte°, Holger Flöttmann fait de même avec Thalion° et emmène avec lui la graphiste Monika Krawinkel. Le musicien-star Chris Hülsbeck monte lui aussi sa propre société, Kaiko, en 1990. Quant à l'équipe Factor 5, responsable de **Katakis** et **Turrican**, ils préfèreront se tourner vers les consoles et collaborer activement avec LucasArts° à partir de 1992 ; une partie de l'équipe déménagera même en Californie pour se rapprocher du Skywalker Ranch. Le déclin de l'Amiga en 1992 marque le début de la fin pour Rainbow Arts° qui sort ensuite quelques jeux sur PC avant d'être absorbé par Softgold.


Gütersloh


Mark Ullrich (1989)

Ludographie partielle :
The Great Giana Sisters (1987)
Denaris (1989)
Grand Monster Slam (1989)
Rock 'n Roll (1989)
Spherical (1989)
The Curse of Ra (1990)
M.U.D.S. (1990)
Turrican (1990)
X-Out (1990)
Z-Out (1990)
Logical (1991)
Mad TV (1991)
Turrican II (1991)

Raven Software° est le nom de l'équipe formée par les frères Brian et Steve Raffel. La démo de leur première création, **Black Crypt**, fait vite parler d'elle. Plusieurs éditeurs se montrent intéressés, les frères Raffel signent avec Electronic Arts°. À sa sortie, **Black Crypt** est accueilli chaleureusement par la presse et le public ; il est considéré comme l'un des meilleurs héritiers de **Dungeon Master**, si ce n'est le meilleur. Raven Software° est alors remarqué par John Romero°, qui leur propose une collaboration qu'ils déclinent. Quelques mois plus tard, lorsque Raven Software° abandonne l'Amiga pour développer sur PC, id Software° leur offre une version modifiée du moteur de **Wolfenstein 3D** qui servira à écrire **Shadowcaster**. C'est le début d'une longue relation entre les deux sociétés. Raven Software° achète ensuite une licence du moteur de **Doom** pour programmer **Heretic** (dont Romero° est le producteur exécutif), puis **Hexen**. C'est ensuite le moteur de **Quake** qui sert de base à **Hexen II**. En 1997, Activision° achète Raven Software° et distribue **Hexen II**.

Madison, WI



Steve et Brian Raffel (1999)

Ludographie partielle :
Black Crypt (1992)
Shadowcaster (1993)
Heretic (1994)
Hexen (1995)
Hexen II (1997)
Take No Prisoners (1997)

Le 13 septembre 1990, au cours du salon C.E.S. de Londres, les Bitmap Brothers° annoncent leur association avec Rhythm King Records pour fonder le label Renegade°. Rhythm King Records n'est autre que la maison de disques qui a signé Bomb the Bass, le DJ samplé sur l'intro de **Xenon II**. Par cette association, les Bitmap Brothers° entendent devenir indépendants et réagir contre la politique des gros éditeurs anglais, comme Mirrorsoft° et Ocean°, en particulier leur manque de reconnaissance envers les auteurs et leur frilosité vis-à-vis des programmes originaux (**Speedball** avait par exemple été refusé par Virgin Games°). Le patron de Rhythm King, Martin Heath, prend la tête de Renegade° ;

Londres



Tom Watson (1993)

Ludographie partielle :
Elfmania (1994)

Tom Watson, un ex-attaché de presse de Mirrorsoft°, rejoint aussi la société. Bien que Renegade° ait été présenté à sa naissance comme un label plus audacieux que les grosses maisons d'édition, il n'a publié pratiquement que des jeux de studios déjà bien établis : les Bitmap Brothers°, bien sûr, puis Sensible Software° (la célèbre série **Sensible Soccer**) et Graftgold°. Renegade° est racheté en 1995 par Warner Interactive, la filiale multimédia de Time Warner, et disparaît en 1997 lorsque cette filiale est rachetée par GT Interactive.

Ruff 'n' Tumble (1994)
Flight of the Amazon Queen (1995)
Voir aussi :
The Bitmap Brothers
Graftgold
Sensible Software



Revolution Software° est formé en 1990, avec à sa tête Charles Cecil, un ancien d'Arctic Computing passé ensuite chez Activision°. Le studio travaille sur le système *Virtual Theatre*, un moteur de jeu d'aventure dans lequel les personnages ont une certaine autonomie. Leur premier jeu, **Lure of the Temptress**, doit sortir chez Mirrorsoft°, mais après la liquidation de cette société, c'est Virgin Games° qui s'en charge. **Lure of the Temptress** est une réussite qui offre une bon début de notoriété à Revolution Software°, alors que l'Angleterre est à court d'auteurs de jeux d'aventure depuis la fin de Magnetic Scrolls°. En 1994, **Beneath a Steel Sky** transforme l'essai. Virgin Interactive° achète 25 % des parts de la société. La réputation de Revolution Software° arrive jusqu'aux oreilles de Sierra°, qui leur confie l'adaptation de **King's Quest VI** sur Amiga. En 1996, **Broken Sword** est un nouveau succès, Revolution Software° est devenu un des meilleurs studios européens de développement de jeux d'aventure.


York


Charles Cecil (1992)

Ludographie partielle :
Lure of the Temptress (1992)
Beneath a Steel Sky (1994)
Broken Sword : The Shadow of the Templars (1996)
Broken Sword : The Smoking Mirror (1997)

Après avoir travaillé quelques années sous le nom d'H&H Software, Rod Hyde fonde son studio, Rowan Software°, en 1987. Depuis l'époque H&H, Rod Hyde n'écrit que des simulateurs de vol (il est l'auteur de **Strike Force Harrier**). D'abord publié par Mirrorsoft° jusqu'en 1991, Rowan Software° travaille ensuite avec Virgin Interactive° et se spécialise dans les simulateurs de vols « historiques ». Leurs jeux gagnent progressivement en qualité, mais leur modèle de vol n'est pas optimal. En 1996, ils signent un contrat d'édition de cinq ans avec Empire Interactive. L'équipe peut alors travailler sereinement sur **Flying Corps**, pour lequel elle a étudié plus de 300 livres d'aviation. **Flying Corps** est considéré à sa sortie comme l'un des meilleurs simulateurs de vol de la Première Guerre Mondiale.

Runcorn



Rod Hyde (1996)

Ludographie partielle :
Flight of the Intruder (1990)
Reach for the Skies (1992)
Overlord (1994)
Dawn Patrol (1994)
Flying Corps (1996)
MiG Alley (1998)

Jon Hare° et Chris Yates se connaissent depuis l'enfance, ils ont même joué ensemble dans un petit groupe du nom de Touchstone. Le duo commence à travailler dans l'informatique en réalisant des conversions de jeux ou en retouchant des programmes. Ils forment officiellement Sensible Software° en 1986 et ne travaillent que sur C64 ; Yates s'occupe de la programmation et des contrôles, Hare° des graphismes, le design est réalisé à deux. Ils écrivent très rapidement **Galax-i-Birds**, une version humoristique de **Galaxian** qui laisse les critiques sceptiques. Le *shoot'em up* **Parallax** leur permet de signer chez Ocean°, il est bien mieux accueilli. Sensible Software° gagne enfin une large reconnaissance avec **Wizball** qui remporte plusieurs récompenses, dont celle de jeu de la décennie pour le magazine *Zzap!64*. Hélas, les royalties reversées par Ocean° ont été très maigres. Sensible Soccer° passe alors d'un éditeur à l'autre en fonction des projets : Palace Software° pour **Shoot'Em Up Construction Kit** et **International 3D Tennis**, Hewson° pour **Insects in Space**, et surtout MicroProse° pour

Chelmsford, March, Saffron Walden



Chris Yates, David Korn, Jools Jameson, Stoo, Jon Hare, Chris Chapman (1992)

Ludographie partielle :
Parallax (1986)
Wizball (1987)
MicroProse Soccer (1988)
International 3D Tennis (1990)
Mega Lo Mania (1991)
Sensible Soccer (1992)
Wizkid (1992)
Cannon Fodder (1993)
Cannon Fodder 2 (1994)
Sensible World of Soccer (1995)

MicroProse Soccer, considéré comme le meilleur jeu de foot sur C64, qui leur permet enfin de récolter les fruits de leur labeur. L'ère du C64 touche alors à sa fin, il est temps de passer aux micros 16 bits. Sensible Software° intègre de nouveaux programmeurs et fait appel à Richard Joseph pour ses bandes-sons. La liquidation de leur éditeur Mirrorsoft° peu de temps après la sortie de **Mega Lo Mania** et la sortie retardée de **Wizkid** par Ocean° sont de nouveaux coups durs, mais la situation va bientôt s'arranger. **Sensible Soccer**, sorti chez Renegade°, fait un carton (200 000 exemplaires vendus en un an, dont 120 000 sur Amiga) et devient le seul rival digne de ce nom de **Kick Off**. Sensible Software° rejoint ainsi les Bitmap Brothers°, Team 17° et Bullfrog° dans le club des équipes de développement anglaises les plus populaires sur Amiga. Pour **Cannon Fodder** (chez Virgin Games° cette fois), toute l'équipe se déguise en généraux et en soldats et tourne un clip illustré par la bande-son du jeu. Là encore, le succès est immédiat. Alors que **Cannon Fodder** n'aura qu'une suite, **Sensible Soccer** en aura plusieurs, toutes fidèles à l'esprit et aux graphismes du premier, et également sorties sur Amiga (que Sensible Software° n'oublie pas, tout comme Team 17°), jusqu'à **Sensible Soccer '98**, le premier à ne sortir que sur PC et à afficher des joueurs en 3D. Sensible Software° est acheté par Code Masters° en 1999.

Ken et Roberta Williams° créent On-Line Systems° en 1979 pour commercialiser leur premier jeu, **Mystery House**. Les ventes de leurs programmes leur permettent de quitter Los Angeles pour s'installer à Coarsegold. Outre leurs jeux d'aventure, On-Line Systems° publie également plusieurs jeux d'action. Deux d'entre eux, **Jawbreaker** et **Gobbler**, leur valent un procès d'Atari en raison de leurs fortes similitudes avec **Pac-Man**, procès qu'On-Line° remportera. En 1982, pour éviter la confusion avec une autre entreprise portant le même nom, On-Line Systems° devient Sierra On-Line°, en référence à la Sierra Nevada visible depuis les fenêtres de leurs bureaux. Peu de temps après, la société déménage à Oakhurst. Sierra° se voit proposer la création d'un jeu pour le PC Jr d'IBM : ce sera **King's Quest**, le premier jeu d'aventure animé. Hélas, le krach du jeu vidéo de 1984 frappe



Coarsegold, CA (1980-83), Oakhurst, CA (1983-99)



Ken Williams (1989)

Ludographie partielle :
Mystery House (1980)
Time Zone (1982)
Ultima II (1982)
King's Quest (1984)
King's Quest II (1985)
The Black Cauldron (1986)
King's Quest III (1986)

de plein fouet la compagnie, qui se retrouve avec un énorme stock d'invendus pour VIC-20, ColecoVision, Atari 400/800 et PC Jr. Le nombre d'employés chute de 130 à 35 en quelques semaines, la faillite est proche. Heureusement, le gros succès du Tandy 1000, un compatible PC, encourage Sierra° à développer dans ce format : les ventes de la version PC de **King's Quest** donnent un nouvel élan à l'entreprise. Les sagas en « quest » vont prospérer, chacune sous la direction d'un ou deux auteurs : **King's Quest** pour Roberta Williams°, **Space Quest** pour Mark Crowe° et Scott Murphy°, **Leisure Suit Larry** pour Al Lowe°, **Police Quest** pour Jim Walls, **Quest for Glory** pour Corey et Lori Cole°. Sierra On-Line° devient le leader du jeu d'aventure américain, face à un Infocom° en déclin et un Lucasfilm Games° qui monte en puissance. À partir de 1987, le chiffre d'affaires de la société ne fait que croître ; en août 1988, elle est introduite en bourse. **King's Quest V** est le premier jeu dont le budget dépasse le million de dollars ; Sierra° investit également dans le support CD-ROM plus tôt que ses concurrents avec des versions enrichies de **Mixed-Up : Mother Goose** et **King's Quest V**. Ken Williams souhaite agrandir sa société et élargir sa gamme de logiciels ; pour cela, Sierra° acquiert plusieurs sociétés externes pendant toute la première moitié des années 90 : Dynamix° en 1990 pour leurs simulateurs, Coktel Vision° et Bright Star Entertainment en 1993 pour leurs logiciels éducatifs, Papyrus° en 1995 pour leurs jeux de courses automobiles, Impressions° en 1995 toujours pour leurs jeux de stratégie. id Software° a failli rejoindre cette liste en 1992. Sierra° se lance aussi sur le marché des fournisseurs de services en ligne avec TSN (The Sierra Network) en mai 1991, mais le succès n'est pas au rendez-vous. TSN devient un boulet financier que Sierra° revendra progressivement à AT&T entre 1993 et 1995 (TSN sera alors rebaptisé ImagiNation Network). Au milieu des années 90, Sierra° perd un peu de sa superbe : les sagas peinent à se renouveler, les jeux publiés ne sont pas toujours bons ou manquent d'imagination, la pratique des patchs à répétition agace le public (le désastreux **Outpost** en est l'exemple le plus frappant). La partie administrative de la société est déménagée à Bellevue, près de Seattle, la branche de développement d'Oakhurst est renommée Yosemite Entertainment. En 1996, Ken Williams vend Sierra° au groupe CUC International pour un peu plus d'un milliard de dollars ; son nouveau dirigeant est Walter Forbes III, qui participait

Space Quest (1986)
Leisure Suit Larry (1987)
Mixed-Up Mother Goose (1987)
Police Quest (1987)
Space Quest II (1987)
King's Quest IV (1988)
Leisure Suit Larry II (1988)
Police Quest 2 (1988)
Hoyle Official Book of Games Vol. I (1989)
Space Quest III (1989)
Leisure Suit Larry III (1989)
Hero's Quest (1989)
The Colonel's Bequest (1989)
Jones in the Fast Lane (1990)
Conquests of Camelot (1990)
Quest for Glory II (1990)
King's Quest V (1990)
Space Quest IV (1991)
Leisure Suit Larry V (1991)
Police Quest 3 (1991)
Conquests of the Longbow (1991)
The Dagger of Amon Ra (1992)
King's Quest VI (1992)
Quest for Glory III (1992)
Space Quest V (1993)
Freddy Pharkas (1993)
Gabriel Knight (1993)
Leisure Suit Larry VI (1993)
Police Quest 4 (1993)
Alien Legacy (1994)
King's Quest VII (1994)
Space Quest VI (1995)
Phantasmagoria (1995)
Gabriel Knight II (1995)
Police Quest : SWAT (1995)
Shivers (1995)
Torin's Passage (1995)
Lighthouse (1996)
Leisure Suit Larry VII (1996)
Half-Life (1998)

Voir aussi :
Coktel Vision
Dynamix
Epyx
Impressions
Papyrus

déjà aux conseils d'administration de la société. Ken Williams lui fait donc entièrement confiance pour prendre la relève. En réalité, c'est le début de la fin pour Sierra°. Davidson, une filiale de CUC qui possède déjà Blizzard°, en prend le contrôle et commence à licencier du personnel. En 1998, au cœur d'un scandale financier, Cendant (ex-CUC) est revendu à Havas. Le 22 février 1999, quatre studios de Sierra° sont fermés, parmi lesquels le site historique Yosemite Entertainment, de nombreux programmeurs sont licenciés.

Hors-jeu : éditeur familial par excellence, Sierra° a évidemment sorti bon nombre de logiciels éducatifs. Tout d'abord, des jeux mettant en scène les personnages de Disney (**Donald Duck's Playground**, **Mickey's Space Adventure**), puis plus tard la gamme *Sierra Discovery* comprenant entre autres les deux **EcoQuest**, les **Dr. Brain** et **Turbo Science**. À la fin des années 90, la gamme *Sierra Home* propose plusieurs utilitaires familiaux : **Print Artist**, un concurrent du **Printmaster** de Brøderbund°, **Generations**, un logiciel de généalogie, **MasterCook**, un logiciel de cuisine, **Land Designer** et **Architect** pour modéliser respectivement son jardin et sa maison, etc.



Silmarils° est fondé en octobre 1987 par Louis-Marie Rocques°, l'auteur de l'**Aigle d'or**, et son frère André Rocques°. Le nom de la société, inspiré des trois gemmes du roman *The Silmarillion* de J.R.R. Tolkien que l'on retrouve sur leur logo, devient populaire grâce à leur série de jeux d'action-aventure initiée par **Targhan**, un de leurs plus gros succès. En 1992, Silmarils° ouvre un studio de développement à Nancy. Grâce à la trilogie **Ishar** et à des contrats de distribution à l'étranger (Readysoft pour l'Amérique du nord, entre autres), Silmarils° est parvenu à rester indépendant et à continuer à travailler à l'ancienne au cours des années 90.



Lognes

Ludographie partielle :
Windsurf Willy (1988)
Targhan (1989)
Le Fétiche maya (1989)
Colorado (1990)
Metal Mutant (1991)
Xyphoes Fantasy (1991)
Boston Bomb Club (1991)
Ishar (1992)
Storm Master (1992)
Transarctica (1993)
Ishar II (1993)
Robinson's Requiem (1994)
Ishar III (1994)
Deus (1996)

SimTex° (une contraction de Simulation Texas) démarre en 1988 comme une petite affaire familiale. L'équipe est composée de Steve Barcia, son épouse Maria Barcia, et leur ami Ken Burd. Ils écrivent un programme de conquête spatiale baptisé **Star Lords**. Grâce au bouche à oreille, ils trouvent un éditeur, MicroProse°. Après de nombreuses améliorations, le jeu sort en 1993 sous le nom de **Master of Orion**. C'est un succès critique et commercial instantané, **Master of Orion** est élu jeu de stratégie de l'année par *Computer Gaming World*. La réputation montante de Steve Barcia et son équipe est confirmée par **Master of Magic** l'année suivante. SimTex° est acheté en 1994 par MicroProse°, ce qui les force à abandonner un jeu en développement pour New World Computing°, **Metal Lords**. Le studio, devenu MicroProse Texas, est fermé en 1998 par sa maison-mère, en partie à cause du retard accumulé par le projet **Guardians : Agents of Justice**.

Austin, TX

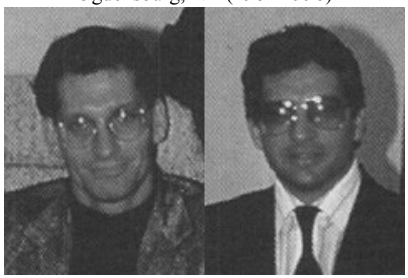


Steve Barcia (1994)

Ludographie partielle :
Master of Orion (1993)
Master of Magic (1994)
1830 : Railroads & Robber Barons (1995)
Master of Orion II : Battle at Antares (1996)

La naissance de Sir-Tech° remonte à 1981, lorsque Frederick Sirotek Jr., le patron d'une entreprise de construction, décide de rendre service à Robert Woodhead°, l'auteur du logiciel de gestion des comptes de sa société, qui souhaite publier un jeu sur micro-ordinateurs. La direction de Sir-Tech° est confiée à Norman et Robert Sirotek, les deux fils de Fred Sirotek. Le deuxième jeu de Robert Woodhead° écrit avec Andrew Greenberg°, **Wizardry**, pose les bases du jeu de rôle sur micros en même temps que le premier **Ultima**. Vendu dans un sachet en plastique, il se vend à 100 000 exemplaires en un an. C'est le début d'une série légendaire et profitable, que Sir-Tech° confiera à David W. Bradley lorsque ses deux auteurs jetteront l'éponge. En dehors de **Wizardry**, Sir-Tech° est aussi connu pour la série **Jagged Alliance**. En 1998, la branche d'édition est fermée, il ne reste que la branche canadienne de développement, qui se met au travail sur

Ogdensburg, NY (1981-1998)



Robert et Norman Sirotek (1993)

Ludographie partielle :
Wizardry (1981)
Wizardry II (1982)
Wizardry III (1983)
Wizardry IV (1987)
Wizardry V (1988)
Wizardry VI (1990)
Wizardry VII (1992)

Wizardry 8.

Jagged Alliance (1994)
Jagged Alliance : Deadly Games (1996)



Créé en 1980 par Walt Bilofsky et dirigé par Les Crane, un ancien animateur de talk-show, The Software Toolworks° publie d'abord en 1981 **The Official Adventure**, la seule adaptation officielle sur micros de **Colossal Cave Adventure**. La société décolle véritablement en 1986 avec **The Chessmaster 2000**, premier volet de la plus célèbre série de jeux d'échecs informatiques, toutes plates-formes confondues. Son succès les aide à acheter Datasoft en 1988, puis Mindscape° en 1990. Après ce rachat, les actions de la compagnie s'effondrent, les comptes virent au rouge. Les investissements dans le marché du CD-ROM, encore peu développé, ne suffisent pas. En 1994, The Software Toolworks° est acheté par le groupe anglais Pearson PLC pour 462 millions de dollars. Peu de temps après, la société prend le nom de sa filiale Mindscape°.

Hors-jeu : The Software Toolworks° a aussi réalisé et publié depuis 1987 **Mavis Beacon Teaches Typing**, un logiciel d'entraînement à la dactylographie dont les neuf versions cumulaient plus de six millions d'exemplaires vendus en 1998, ainsi que quelques jeux éducatifs basés sur le personnage de Mario, et l'atlas informatique **World Atlas**.



Sherman Oaks, CA (1988), Chatsworth, CA (1988-1990), Novato, CA (1990-1994)

Ludographie partielle :
The Chessmaster 2000 (1986)
Life & Death (1988)
Bruce Lee Lives (1989)
Life & Death II (1990)
The Chessmaster 3000 (1991)
The Chessmaster 4000 Turbo (1993)
Evasive Action (1993)

Voir aussi :
Mindscape

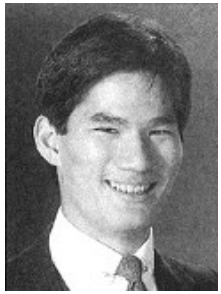
Spectrum HoloByte



Spectrum HoloByte° est une société aux contours plutôt fluctuants. C'est d'abord un distributeur informatique du Colorado, fondé le 1er novembre 1983 par Jeff Sauter et Phil Adam, qui édite quelques simulateurs sur micros. Il est racheté en 1986 par le groupe anglais de Robert Maxwell en même temps que Noxa Corporation, une petite société de création de jeux vidéo montée en 1982 par Gilman Louie, un étudiant de l'Université de San Francisco alors âgé de vingt-deux ans. Noxa Corporation est connue pour **F16 Fighting Falcon**, un simulateur de vol sur Sega Master System. Les deux sociétés fusionnent sous le nom de Sphere Inc., mais le nom de Spectrum HoloByte° est conservé pour l'édition ;



Boulder, CO (?-1987), Alameda, CA (1987-)



Gilman Louie (1989)

Ludographie partielle :

Louie prend la tête de la nouvelle entité. Spectrum HoloByte° ne tarde pas à devenir un éditeur célèbre, d'abord avec **Falcon**, le seul simulateur de combat aérien capable de rivaliser avec ceux de MicroProse°, puis la distribution aux États-Unis de **Tetris**. À la mort de Robert Maxwell, le 5 novembre 1991, l'affaire se corse. Les héritiers du magnat, Kevin (avec qui a été signé l'achat de Noxa Corporation) et Christine Maxwell, refusent dans un premier temps de revendre la société à Gilman Louie. Lorsqu'ils finissent par céder, on découvre que Sphere Inc. n'est pas possédée directement par le groupe Maxwell, mais par une de ses sociétés caritatives basée au Liechtenstein, Swico. Le 24 septembre 1992, Sphere Inc. reçoit 4 millions de dollars de capital de plusieurs investisseurs financiers, dont Kleiner, Perkins, Caulfield & Byers, la société qui avait participé aux premiers financements d'Electronic Arts°. Louie peut ainsi racheter les actions possédées par Swico et renomme sa société Spectrum HoloByte° pour couper tout lien avec l'ère Sphere Inc. En 1993, Spectrum HoloByte° achète 60 % du capital de MicroProse° et en devient le propriétaire. L'éclaircie n'est que de courte durée ; les administrateurs du groupe sont incapable de gérer correctement une société d'édition micro-ludique. À partir de 1994, les comptes de l'entreprise deviennent systématiquement déficitaires. En 1995, les pertes s'élèvent à 18 millions de dollars. 10 % des 400 employés sont licenciés (dont une partie de l'équipe de développement de **Falcon 4**). Les relations avec MicroProse° se dégradent, alors que c'est cet éditeur qui va permettre à Spectrum HoloByte° de se ressaisir. En 1996, grâce à **Grand Prix 2** et **Civilization II**, Spectrum HoloByte° renoue enfin avec les bénéfices (2,7 millions de dollars). La même année, afin de retrouver une certaine unité, le groupe abandonne le nom de Spectrum HoloByte° pour celui de MicroProse°.

Falcon (1987)
Soko-Ban (1987)
Tetris (1987)
Vette ! (1989)
Welltris (1989)
Crash Course (1990)
Falcon 3.0 (1991)
Crisis in the Kremlin (1991)
Super Tetris (1991)
Wordtris (1992)
Iron Helix (1993)
Breakthru ! (1994)
Star Trek : The Next Generation – A Final Unity (1995)

Voir aussi :
Rowan Software



Strategic Studies Group est fondé en 1983 par Roger Keating° et Ian Trout°. Chronologiquement, c'est le deuxième éditeur de jeux vidéo australien après Beam Software (la branche développement de Melbourne House°). La quasi-totalité des jeux SSG° porte la signature de Keating° et Trout° en tant que designers. Moins prolifique que SSI°, SSG° est toutefois



Sydney

Ludographie partielle :
Reach for the Stars (1983)
Carriers at War (1984)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 1 (1987)
Halls of Montezuma (1987)

devenu un label très apprécié des stratèges pour le très bon niveau de leur production, spécialement la série **Warlords**, conçue par Steve Fawkner, leur plus gros succès. SSG° publiait dans les années 80 et 90 un magazine trimestriel, *Run 5*, contenant des articles sur la conception et le contexte historique de leurs jeux, ainsi que des scénarios inédits créés par les programmeurs. Depuis le décès de Ian Trout° en 2011, la compagnie semble avoir cessé ses activités.

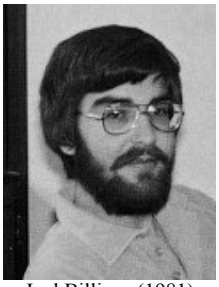
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 2 (1988)
Decisive Battles of the American Civil War, Vol. 3 (1988)
Gold of the Americas (1989)
Warlords (1990)
Carriers at War (1992)
Warlords II (1993)
Warlords III (1997)

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

En 1979, Joel Billings, un étudiant en gestion des affaires passionné de wargames, veut écrire et éditer un wargame sur micro-ordinateurs. Après avoir proposé l'idée à Automated Simulations° et Avalon Hill, sans succès, il décide de créer sa propre société d'édition, trouve un collaborateur en la personne de John Lyons qui programme son premier jeu, **Computer Bismark**, et vise en priorité le marché des Apple II sur les conseils de Trip Hawkins. Strategic Simulations, Inc., l'un des tout premiers éditeurs micro-ludiques, est né. Contrairement aux logiciels concurrents, **Computer Bismarck** n'est pas vendu dans un sachet en plastique, mais dans une boîte en carton, avec mode d'emploi, cartes, fiches et crayons. Les exemplaires du jeu s'arrachent, des programmeurs encore inconnus proposent leurs services à la société : Dan Bunten°, Roger Keating°, Gary Grigsby°, Charles J. Kroegel Jr. Au milieu des années 80, avec plus de 60 titres dans son catalogue, SSI° est devenu le spécialiste américain des jeux de stratégie informatiques en général, et des wargames en particulier, devant la division informatique d'Avalon Hill. La société se tourne alors vers un autre genre : le jeu de rôle. Le 7 mai 1987, SSI° signe un accord avec TSR pour adapter l'univers d'*Advanced Dungeons & Dragons* sur micros. TSR est tellement populaire que ce type de licence est qualifié par certains de « permis d'imprimer de l'argent ». La franchise donne lieu à un grand nombre de jeux dont les magnifiques jaquettes sur fond doré leur ont valu le surnom de « *Gold Box* ». Le jeu de rôle devient ainsi l'autre spécialité de SSI°. En contrepartie, la production de wargames tend à ralentir, elle est assurée en grande partie par le très prolifique Gary Grigsby°. À partir de 1993, les choses se gâtent. Le retard de la sortie de **Dark Sun : Shattered Lands** plombe



Mountain View, CA



Joel Billings (1981)

Ludographie partielle :
Computer Bismarck (1980)
Cartels & Cutthroat$ (1981)
President Elect (1981)
Operation Apocalypse (1981)
Cytron Masters (1982)
War in Russia (1984)
Kampfgruppe (1985)
Mech Brigade (1985)
Phantasie (1985)
Gettysburg : The Turning Point (1986)
Pool of Radiance (1988)
Red Lightning (1989)
Champions of Krynn (1990)
Buck Rogers : Countdown to Doomsday (1990)
Tony La Russa's Ultimate Baseball (1991)
The Summoning (1992)
Gary Grigsby's Pacific War (1992)
Veil of Darkness (1993)
Tony La Russa Baseball II (1993)
Stronghold (1993)
Gary Grigsby's War in Russia (1993)
Dark Sun : Shattered Lands (1993)
Fantasy Empires (1993)
Al-Qadim (1994)
Dark Legions (1994)
Panzer General (1994)

les finances, l'entreprise doit procéder à des licenciements. De plus, les conditions imposées par TSR sont draconiennes alors que les ventes de leurs adaptations se mettent à stagner. En 1994, SSI° est racheté par Mindscape° et ne reconduit pas son contrat avec TSR. Grâce au succès de **Panzer General** et ses déclinaisons, la société revient à ses premières amours, mais pour une partie de son public, le rachat par Mindscape° signe la fin d'une époque.

Renegade : Battle for Jacob's Star (1995)
Steel Panthers (1995)
Silent Hunter (1996)
Fantasy General (1996)
Imperialism (1997)
Pacific General (1997)
Panzer General II (1997)
Voir aussi :
U.S. Gold
Westwood

subLOGIC Corporation

Bruce Artwick° et Stu Moment se rencontrent en 1975 à l'Université de l'Illinois. Le premier prépare une thèse sur la simulation de vol en 3D sur micro-ordinateur, le deuxième suit des études d'aviation. Artwick° propose d'enseigner à Moment des notions d'informatique en échange de cours de vol. Ils forment subLOGIC° en 1977. Sorti sur Apple II et TRS-80, leur premier logiciel, **Flight Simulator**, se vend si bien que subLOGIC° peut se payer son premier avion, un Cessna 150 d'occasion. **Flight Simulator II** met la barre du réalisme encore plus haut. Des clients contactent alors subLOGIC° pour exprimer leur souhait de survoler des états américains précis. subLOGIC° commercialise donc des *Scenery Disks*, des extensions reproduisant ces états avec leurs aéroports, puis, la demande aidant, des *Scenery Disks* pour l'Europe et le Japon, ainsi qu'une version spéciale de **Flight Simulator** pour la FAA (*Federal Aviation Administration*). En 1988, 1,5 millions d'exemplaires de **Flight Simulator** ont été vendus, toutes versions confondues. Cette même année, Bruce Artwick° et plusieurs employés en désaccord avec la direction quittent la société avec les droits sur le nom **Flight Simulator** pour fonder BAO (*Bruce Artwick Organization*), ils travailleront désormais exclusivement pour le compte de Microsoft. En 1990, subLOGIC° projette de sortir **Flight Simulator : ATP**, mais ils sont immédiatement visés par une double plainte, de Microsoft (pour les droits et la technologie associés à **Flight Simulator III**) et de BAO (pour le code du programme). Tout s'arrange quand subLOGIC° décide de ne plus utiliser le nom **Flight Simulator** nulle part et de renommer le jeu **Flight Assignment : ATP**. Les programmeurs doivent repartir de zéro pour écrire **Flight Light**, qui ne sort qu'en 1994. Fin 1995, la société est achetée par Sierra°.



Champaign, IL
Slogan : « The computer flight people »



Stu Moment (1988)

Ludographie partielle :
Flight Simulator (1978)
Microsoft Flight Simulator (1981)
Night Mission Pinball (1982)
Flight Simulator II (1983), UFO (1989)
Flight Assignment : Air Transport Pilot (1990)
Flight Light (1994)

Cette société américaine, formée par Ihor Wolosenko et Ken Grant, débute en commercialisant la base de données FileManager 800 en 1981, ainsi que le jeu **Dodge Racer**. Elle réussit à se faire un nom grâce à ses très bons jeux d'action, parmi lesquels **Fort Apocalypse**, **Alley Cat** et **Blue Max**, développés sur Atari 800 puis adaptés sur les autres ordinateurs, dont le C64. En 1983, le marché commence à connaître de gros soubresauts ; Synapse Software° tente de se diversifier avec des jeux d'aventures textuels, les *electronic novels* (**Mindwheel**, **Brimstone**) et une gamme de logiciels utilitaires pour Atari, Syn-Apps. Hélas, après avoir acheté Atari, Jack Tramiel renvoie les logiciels commandés sans les payer. Mis en difficulté, Synapse Software° est racheté en 1984 par son concurrent Brøderbund°, qui publie les *electronic novels*. La société est liquidée peu de temps après.

Richmond, CA



Ihor Wolosenko (1985)

Ludographie partielle :
Necromancer (1982)
Fort Apocalypse (1983)
Alley Cat (1983)
Blue Max (1983)
Dimension X (1984)
Sentinel (1984)

Fondé en 1982 par Mark Cale et deux de ses amis (d'où le « 3 » de son nom), System 3° devient très populaire chez les utilisateurs européens de C64 grâce à **International Karate**, l'excellent jeu d'arts martiaux d'Archer Maclean°, puis la série des **Last Ninja**. En 1988, Mark Cale est rejoint par son frère Adrian Cale qui prend le poste de directeur. Les années 90 sont plus difficiles : après le sympathique **Putty**, Mark Cale met fin à plusieurs projets en lesquels il ne croit pas. La suite de **Putty**, **Putty Squad**, présentée sur micros, ne voit le jour que sur Super NES. System 3° ressurgit en 1997 avec **Constructor**, un projet dans leurs cartons depuis 1991 (une avant-première du jeu avait été diffusée à cette époque). Entretemps, System 3° a restreint ses activités au développement et a confié la publication de ses jeux à Acclaim.

Londres



Mark Cale (1988)

Ludographie partielle :
International Karate (1985)
The Last Ninja (1987)
Last Ninja 2 (1988)
Myth (1989)
Fuzzball (1991)
Putty (1992)
Constructor (1997)

TalonSoft° est fondé en février 1995 par Jim Rose, un ex-producteur d'Avalon Hill qui voulait disposer d'une liberté artistique qu'Avalon Hill ne lui offrait pas. Malgré ses défauts, leur premier jeu, **Battleground : Ardennes**, fait vite parler de lui pour son interface agréable et son moteur très puissant. La série *Battleground*, distribuée en Europe par Empire Interactive, se bonifie rapidement et reçoit des critiques dithyrambiques ; **Battleground : Shiloh** est élu wargame de l'année 1997 par *Computer Gaming World*. TalonSoft° devient ainsi un des éditeurs de wargames les plus estimés des années 90. En 1998, la société annonce sa collaboration avec Gary Grigsby°, Keith Brors et Norm Koger, trois des auteurs-phares de wargames de SSI°.

Forest Hill, MD (1995-98), White Marsh, MD (1998- ?)



Jim Rose (1996)

Ludographie partielle :
Battleground : Gettysburg (1995)
Age of Sail (1996)
Battleground : Waterloo (1996)
Battleground : Shiloh (1996)
Battleground : Antietam (1996)
Battleground : Napoleon in Russia (1997)
Battleground : Bull Run (1997)
Battleground : Prelude to Waterloo (1997)
East Front (1997)
The Operational Art of War (1998)
West Front (1998)

Après avoir dirigé 17 Bit Software, une compagnie spécialisée dans la diffusion de logiciels du domaine public, Martyn Brown réunit quelques contacts de la scène de *demomaking* anglaise et forme Team 7 International fin 1990. Son but : tirer parti des talents de ces *demomakers* pour écrire des jeux pour Amiga techniquement supérieurs à la concurrence. Le temps de se renommer Team 17°, ils se font remarquer en juin 1991 grâce à **Full Contact**, un très beau jeu de combat sur Amiga vendu à un prix « budget ». Bien qu'il nécessite 1 Mo de RAM pour fonctionner, **Alien Breed** leur vaut d'excellentes critiques et un beau succès commercial, sans avoir publié une seule page de publicité dans un

Wakefield, Ossett



Martyn Brown (1992)

Ludographie partielle :
Full Contact (1991)

magazine. La réputation ascendante de Team 17° est confortée par le *shoot'em up* **Project-X**. Comme les Bitmap Brothers°, Team 17° aborde presque tous les types de jeu d'action l'un après l'autre ; en revanche, ils se montrent nettement plus discrets. Les rares interviews parues dans la presse sont accordées à Martyn Brown. Les auteurs, eux, n'y apparaissent pratiquement jamais. Le programmeur Andreas Tadic et le graphiste Rico Holmes sont les créateurs de **Project-X**, **Superfrog** et la saga **Alien Breed** ; le musicien Allister Brimble se charge de leurs bandes-sons. À partir de 1993, alors qu'ils sont un des studios anglais les plus appréciés par les utilisateurs d'Amiga, Team 17° commence à adapter l'essentiel de sa production sur PC. Ils vendent aussi des jeux plus modestes, et néanmoins de bonne qualité, à petit prix (**Qwak**, **F17 Challenge**, **Arcade Pool**). C'est en 1995 que sort leur plus gros succès sur micros et consoles, **Worms**, le début d'une nouvelle franchise à succès. Team 17° soutient l'Amiga contre vents et marées et ne cessera le développement sur cet ordinateur qu'en 1997.

Alien Breed (1991)
Full Contact (1991)
Assassin (1992)
Project-X (1992)
Alien Breed II (1993)
Body Blows (1993)
Body Blows Galactic (1993)
Qwak (1993)
Superfrog (1993)
Alien Breed : Tower Assault (1994)
Super Stardust (1994)
ATR (1995)
Worms (1995)
The Speris Legacy (1996)
World Rally Fever (1996)

TelecomSoft° n'est autre que la branche vidéo-ludique de British Telecom créée au printemps 1984 par Ederyn Williams. Elle publie ses logiciels sous trois labels. Firebird° est le label de base, il connaît le succès immédiatement grâce à la publication des adaptations d'**Elite** sur tous les types de micros. Silverbird sort des compilations et logiciels à petits prix. Lancé en 1985 et dirigé par Tony Rainbird, Rainbird° se réserve principalement les jeux les plus spectaculaires ou complexes : jeux en 3D (**Starglider**, **Carrier Command**), aventure (les logiciels de Magnetic Scrolls°) et stratégie (**UMS**). Firebird° se concentre alors sur les jeux d'action et de réflexes (**The Sentinel**, **Bubble Bobble**, **Rick Dangerous**). La qualité de ces titres fait de TelecomSoft° un des meilleurs éditeurs anglais des années 80, c'est aussi un des seuls à n'avoir jamais publié d'adaptation de film ou de bande dessinée. Paula Byrne (ex-responsable des relations publiques chez Melbourne House°) dirige la compagnie à partir de 1987. En 1989, British Telecom annonce son intention de vendre cette branche. C'est la filiale anglaise de MicroProse° qui l'achète en mai de la même

Londres

Slogan : « A legend in games software », « The first full line in software »



Tony Rainbird (1986) / Paula Byrne (1989)

Ludographie partielle :
Elite (1984)
Druid (1986)
Rebelstar (1986)
Revs (1986)
The Sentinel (1986)
Starglider (1986)
Thrust (1986)
Enlightenment : Druid II (1987)
Knight Orc (1987)
UMS : The Universal Military Simulator (1987)

année. Elle publiera encore quelques titres sous le label Rainbird° (**Midwinter**, **Tower of Babel**, **Elite Plus**) jusqu'en 1991.

Carrier Command (1988)
Weird Dreams (1988)
Starglider 2 (1988)
Midwinter (1989)
Sharkey's 3D Pool (1989)
Fire and Brimstone (1990)
P47 Thunderbolt (1990)
Voir aussi :
Core Design
Graftgold
Magnetic Scrolls

Thalion° est fondé en 1988 par Holger Flöttmann, un ex-employé de Rainbow Arts° de 21 ans, et Erik Simon, un étudiant de 25 ans. La création de la société est soutenue par l'éditeur anglais Grandslam qui distribue leurs premiers jeux hors d'Allemagne. L'équipe de programmation est constituée d'ex-hackeurs, tous plus jeunes qu'Erik Simon – le musicien Jochen Hippel est tout juste majeur. La production de Thalion° est principalement constituée de jeux d'action et de jeux de rôle pour Amiga et ST. Elle est vite remarquée pour sa grande qualité technique, plus que pour son originalité. Les programmeurs se montrent particulièrement doués pour la 3D dans **Trex Warrior** et surtout **No Second Prize**. En 1991, Holger Flöttmann part fonder Ascon. D'autres employés quittent ensuite à leur tour la société, en proie à des soucis financiers. En décembre 1993, ce qui reste de l'équipe met fin à Thalion° et rejoint l'éditeur Blue Byte°.

Gütersloh


Erik Simon (1993)

Ludographie partielle :
Atomic (1990)
Dragonflight (1990)
Enchanted Land (1990)
Wings of Death (1990)
Trex Warrior (1991)
Amberstar (1992)
Lionheart (1992)
No Second Prize (1992)
Ambermoon (1993)

EH Services est créé en 1985 par les frères Caen : Éric, qui avait déjà à son actif quelques jeux pour Oric édités par Loriciels°, se charge de la programmation, Hervé de la partie administrative. Ils développent des conversions de logiciels pour d'autres éditeurs, puis renomment leur société Titus° pour publier leurs propres jeux. Après quelques programmes vite oubliés, Titus° édite en 1987 **Crazy Cars**, leur premier succès, davantage en raison du manque de jeux de course sur Amiga et ST que de sa qualité. La société compte alors neuf employés à plein temps. Les algorithmes du programme sont réutilisés dans d'autres jeux aussi médiocres et bâclés (**Fire and Forget**, **Off Shore Warrior**) qui obtiennent pourtant de bonnes notes dans la presse. **Crazy Cars II** est même distribué aux États-Unis sous le titre de **F40 Pursuit Simulator**. En juin 1990, Titus° signe un accord de distribution et d'édition avec Disney Software et Nathan. Cet accord sera de courte durée, puisque Disney Software travaillera avec Infogrames° à partir de 1991. C'est en se lançant dans les jeux de plates-formes en 1991 que Titus° publie ses meilleures productions (**The Blues Brothers**, **Prehistorik**, **Les Aventures de Moktar**). Au milieu des années 90, Titus° est dans une forme surprenante grâce aux consoles : les jeux sur la licence Lamborghini se vendent très bien, tout particulièrement **Automobili Lamborghini** sur Nintendo 64, un de leurs best-sellers. Ils réalisent aussi plusieurs adaptations, dont celle de **Prince of Persia 2** sur Super Nintendo. Sur micros, en revanche, seul **Virtual Chess** sort du lot. Titus° entre sur le marché libre en octobre 1996, puis sur le nouveau marché pendant l'été 1997. En pleine crise de boulimie, ils achètent Digital Integration° en 1998, entrent dans le capital d'Interplay° en 1999, puis celui de Virgin Interactive°.

Gagny



Éric et Hervé Caen (1996)

Ludographie partielle :

Crazy Cars II (1988)
Titan (1988)
Battlestorm (1990)
Prehistorik (1991)
The Blues Brothers (1991)
Les Aventures de Moktar : la zoubida (1991)
Crazy Cars III (1992)
Super Cauldron (1992)
Prehistorik 2 (1993)

Trilobyte° est né en 1990 de la rencontre dans les locaux américains de Virgin Games° entre Rob Landeros, un ex-programmeur de Cinemaware°, et du jeune programmeur anglais Graeme Devine. Après avoir développé **Silver Surfer** sur NES, ils décident de travailler sur un jeu qui exploiterait les capacités du CD-ROM, un support alors très peu répandu, mais pour cela ils doivent quitter Virgin Games°. Ils s'installent dans l'Oregon, définissent le nom de leur société et leurs rôles (Devine est président, Landeros est directeur artistique). Ils sont rapidement rejoints par Rob Stein III, un graphiste de Virgin Games° avec qui Devine a travaillé sur **Spot**. Un an plus tard, la première démonstration publique de **The 7th Guest** est un des événements du C.E.S. de janvier 1992 à Las Vegas. À sa sortie en avril 1993, le jeu est un très gros succès, on le soupçonne d'être, avec **Myst**, à l'origine de la forte augmentation des ventes de lecteurs de CD-ROM. Trilobyte° embraye sans attendre sur le développement de sa suite, **The 11th Hour**, qui s'avère plus long et chaotique que prévu. La tension monte entre les deux fondateurs. Sorti en 1995, **The 11th Hour** n'atteint pas les chiffres de vente espérés. Le projet **Dog Eat Dog** est annulé, Rob Landeros est évincé de la société. Leur troisième jeu, **Clandestiny**, se vend encore moins, les fonds viennent à manquer. Trilobyte° est finalement fermé début 1999.

Jacksonville, OR



Graeme Devine et Rob Landeros (1993)

Ludographie partielle :
The 7th Guest (1993)
The 11th Hour (1995)
Clandestiny (1996)

Fondé au printemps 1986 par Yves et Gérard Guillemot, Ubi Soft° fait rapidement son trou en France, d'abord grâce à **Zombi**, puis **Fer & Flamme**. Pendant un temps, en 1988, cette société rassemble une vingtaine de programmeurs dans le château de la Grée de Calac, dans le Morbihan, pour travailler sur plusieurs projets, dont **Iron Lord** ; ce cadre inhabituel leur assure une bonne couverture médiatique dans la presse européenne. En 1989 et 1990, Ubi Soft° édite plusieurs beaux spécimens du jeu vidéo à la française comme **B.A.T.** et **Unreal**. C'est toutefois son travail de distribution

Créteil (1986-90), Montreuil (1990-)



Yves Guillemot (1989)

qui a fait sa renommée (ainsi que son chiffre d'affaires, qui atteint les 30 millions de francs dès 1987). Ubi Soft° s'occupe d'abord des jeux d'Elite°, Electronic Arts°, Origin° et SSI°, puis Cinemaware° et Domark°. À la fin des années 80, ils assurent également la distribution de Lucasfilm Games° (ainsi que la traduction française de leurs jeux d'aventure) et de Blue Byte°. En 1990, une grande partie des publicités françaises pour des jeux étrangers porte ainsi la mention d'Ubi Soft°. Entre 1991 et 1995, la distribution prend complètement le pas sur l'édition, le nombre de jeux français publiés par la société frôle le zéro. Ubi Soft° ré-organise ses équipes de développement et sort pléthore de compilations pour rentabiliser son catalogue. L'année 1995 marque son retour au premier plan avec **Action Soccer** et surtout **Rayman**, qui rencontre un énorme succès sur PC et consoles, ainsi que des logiciels culturels et éducatifs comme **Kiyeko**. En juin 1996, Ubi Soft° rentre en bourse.

Pour la petite histoire, la distribution est une affaire de famille chez les Guillemot, car un troisième frère, Michel, est le fondateur de Guillemot Informatique, devenu ensuite Guillemot International, un distributeur de matériel informatique et vidéo-ludique : consoles (la PC Engine, via Sodipeng), cartes sons (les Sound Blaster de Creative Labs), et *joysticks* (Thrustmaster, que Guillemot Corporation achètera en 1999 pour 15 millions de dollars).

Ludographie partielle :
Zombi (1986)
Fer & Flamme (1986)
Night Hunter (1988)
B.A.T. (1989)
Puffy's Saga (1989)
Fred (1989)
Iron Lord (1990)
Unreal (1990)
Ranx (1990)
Jupiter's Masterdrive (1990)
Pick 'n Pile (1990)
Celtic Legends (1991)
Starush (1991)
B.A.T. II (1992)
Dyna Blaster (1992)
Action Soccer (1995)
Rayman (1995)
Street Racer (1996)
F1 Racing Simulation (1997)
POD (1997)

Voir aussi :
Blue Byte



Ce petit éditeur anglais formé en 1982 par Timothy Stamper, Chris Stamper et John Lathbury a connu une renommée fulgurante grâce à ses jeux sur ZX Spectrum. Les trois membres de l'équipe (très vite rejoints par la graphiste Carole Ward) travaillaient auparavant dans le milieu des jeux d'arcade. Leurs deux premiers programmes, **Jetpac** et **Pssst**, n'utilisent que 16 ko de RAM et sont pourtant supérieurs à tous leurs concurrents, qui ont besoin de 48 ko ; le succès est immédiat. En 1984, ils mettent les dernières touches au procédé *Filmation*, pour créer des jeux en 3D isométrique (**Knight Lore**, **Alien 8** et quelques autres). Ces jeux, maintes fois copiés par la suite, marquent l'apogée artistique et commercial d'Ultimate Play the Game°, et en font l'équipe de développement la plus emblématique et respectée sur ZX Spectrum. Sans avoir accordé une seule interview à la


Ashby-de-la-Zouch


Tim et Chris Stamper (1988)

Ludographie partielle :
Jetpac (1983)
Pssst (1983)
Atic Atac (1983)
Sabre Wulf (1984)
Knight Lore (1984)
Alien 8 (1985)

presse pendant leurs quatre années d'existence, ils reçoivent deux années consécutives le Golden Joystick de la meilleure compagnie, décerné par les lecteurs de *Computer + Video Games*. En 1986, ils abandonnent les micros pour développer exclusivement sur consoles Nintendo sous le nouveau nom de Rare. Cette seconde ère fera d'eux un des poids lourds européens du jeu sur consoles (**R.C. Pro-Am**, **Donkey Kong Country**, **GoldenEye 007**, **Banjo-Kazooie**, etc).

Nightshade (1985)
Gunfright (1985)

En 1983, Geoff Brown fonde la société CentreSoft pour distribuer des logiciels de jeux américains en Grande-Bretagne. L'importation des boîtes coûte cher et augmente significativement le prix de vente des logiciels. Pour réduire ces frais logistiques, Geoff Brown convainc les éditeurs américains avec qui il travaille de lui confier la duplication et l'emballage de leurs programmes pour le marché européen. La branche d'édition U.S. Gold° est créée en janvier 1984. U.S. Gold° publie ainsi les programmes d'Access Software° (**Beach Head** est leur premier gros succès), Epyx°, SSI° et Lucasfilm Games°. Les micro-ordinateurs les plus populaires en Angleterre sont le ZX Spectrum et l'Amstrad CPC, il faut donc convertir les programmes importés sur ces machines. U.S. Gold° loue les services d'Ocean° pour cette tâche, avant de former ses propres équipes de développement. En 1988, U.S. Gold° signe un accord avec la société japonaise Capcom pour adapter leurs jeux d'arcade sur micros. C'est le studio Tiertex qui se chargera de la plupart de ces adaptations, le plus souvent de qualité moyenne. Malgré tout, à la fin des années 80, U.S. Gold° est un des plus gros éditeurs anglais avec Ocean°. Des jeux comme **Gauntlet**, **Out Run**, **Forgotten Worlds** et **Italy 90** font partie de leurs meilleures ventes. Au début des années 90, la société abandonne les conversions de jeux d'arcade et doit faire face à la montée en puissance des PC. Elle fusionne avec Centresoft sous le nom de CentreGold, rachète Core Design°, développe sa gamme de ré-éditions « budget » (Kixx) et poursuit la distribution des jeux d'Access Software°, Apogee°, Capstone et Sanctuary Woods. En 1996, Eidos rachète CentreGold, revend Centresoft et abandonne le nom d'U.S. Gold°.

Birmingham



Geoff Brown (1988)

Ludographie partielle :
The Dam Busters (1984)
Dropzone (1984)
Gauntlet (1986)
Solomon's Key (1987)
Gauntlet II (1987)
Rolling Thunder (1987)
Charlie Chaplin (1988)
Last Duel (1989)
Vigilante (1989)
Forgotten Worlds (1989)
Strider (1989)
Moonwalker (1989)
Crack Down (1990)
The Gold of the Aztecs (1990)
Strider II (1990)
Super Monaco GP (1991)
Shadow Sorcerer (1991)
The Godfather : The Action Game (1992)
Legends of Valour (1992)

Voir aussi :
The Assembly Line

Virgin Games°, la branche vidéo-ludique de l'entreprise Virgin fondée par Richard Branson, démarre ses activités en février 1983 sous la direction de Nick Alexander. En 1984, elle monte son équipe de développement interne, Gang of Five (les auteurs des versions CPC de **Sorcery**). La société grossit petit à petit en absorbant les éditeurs Leisure Genius, un spécialiste des adaptations de jeux de société, en 1986, puis Mastertronic, l'inventeur des jeux « budget », entre 1987 et 1988. En novembre 1987, Virgin obtient l'exclusivité de la distribution des consoles Sega en Europe. Son puissant réseau de distribution lui permet de travailler avec beaucoup de studios indépendants européens (Probe, Core Design°, Cryo°). Fin 1991, Tim Chaney (ex-U.S. Gold°) prend la tête de Virgin Games°, la société s'attaque aux États-Unis en achetant Westwood Studios° en 1992. L'année suivante, elle est rebaptisée Virgin Interactive° et publie **The 7th Guest** de Trilobyte°. Bien qu'ils aient perdu entre-temps la distribution de Sega, Virgin Games° développe de nombreux jeux pour ces consoles. Lors du C.E.S. d'été 1993 à Chicago, Richard Branson tient une conférence à grand spectacle avec Jeffrey Katzenberg (Disney Studios) pour annoncer la collaboration des deux sociétés sur le jeu **Aladdin**, conçu par David Perry, qui sera un des jeux les plus vendus sur Megadrive. En 1994, Virgin Interactive° est acheté par le groupe américain Blockbuster Video, qui fusionne avec le géant Viacom. C'est à ce moment-là que les difficultés commencent. En 1995, les pertes de la société atteignent 14 millions de dollars. De nombreux projets sont en retard (**The 11th Hour**, **Lands of Lore II**, **Heart of Darkness**), plusieurs d'entre eux n'ont pas le succès escompté (**Toonstruck** est un échec cuisant). Les jeux Westwood° sont ceux qui se vendent le mieux. En 1997, c'est **Command & Conquer : Red Alert** qui permet de maintenir la barque à flots, mais les pertes dépassent les 43 millions de dollars. Viacom annonce alors son intention de se séparer de sa branche informatique. Ce sera en grande partie chose faite en août 1998 lorsqu'Electronic Arts° achète Westwood Studios°. En 1999, Virgin Interactive° cède quasiment une moitié de son capital à

Londres



Nick Alexander (1983) / Tim Chaney (1993)

Ludographie partielle :

Sorcery (1984)
Dan Dare (1986)
Silkworm (1989)
Double Dragon II (1989)
Golden Axe (1990)
Supremacy (1990)
Spirit of Excalibur (1991)
Jimmy White's Whirlwind Snooker (1991)
Conan the Cimmerian (1991)
Floor 13 (1992)
Shuttle (1992)
Archer Maclean's Pool (1992)
Motörhead (1992)
Goal ! (1993)
Krusty's Fun House (1993)
Mortal Kombat (1993)
Cool Spot (1994)
Aladdin (1994)
Creature Shock (1994)
The Daedalus Encounter (1995)
Hodj 'n' Podj (1995)
Screamer (1995)
Manic Karts (1995)
Screamer 2 (1996)
Harvester (1996)
Toonstruck (1996)
Screamer Rally (1997)

Voir aussi :

Core Design
Cryo
Graftgold
Magnetic Scrolls
Papyrus
Revolution Software

Interplay°, puis l'autre moitié à Titus°.

Sensible Software
Trilobyte
Westwood

Fondé en 1985 par Brett W. Sperry et Louis J. Castle, Westwood Associates° travaille d'abord pour Epyx° sur les conversions pour Amiga et Atari ST de plusieurs de leurs logiciels (**Temple of Apshai Trilogy**, **World Games**, **California Games**). À partir de 1987, cette équipe de douze personnes commence à écrire ses propres jeux. C'est Infocom° qui publie les deux épisodes de **Battletech**. Westwood° signe ensuite avec SSI° et développe les jeux qui vont asseoir leur réputation : le simulateur de dragon **DragonStrike** et les deux premiers **Eye of the Beholder**. Ils écrivent aussi des logiciels éducatifs pour Disney Software. En 1992, afin d'explorer de nouveaux genres et avoir plus de liberté créative, la société se renomme Westwood Studios° et s'allie avec Virgin Games°. L'équipe compte alors plus d'une trentaine d'employés. **The Legend of Kyrandia** et **Lands of Lore** forcent l'admiration pour leur qualité graphique et musicale, **Dune II** définit de nouvelles règles pour le jeu de stratégie. En 1993, Westwood Studios° est un des studios américains les plus estimés dans le monde. Le successeur de **Dune II**, **Command & Conquer**, se vend rapidement à plus d'un million d'exemplaires. Westwood Studios° est alors la plus grosse source de revenus pour Virgin Interactive° ; Brett Sperry, le président de Westwood°, en prend même la tête de la division créative en 1997. En août 1998, Electronic Arts° achète Westwood Studios° pour 122,5 millions de dollars.

Las Vegas, NV



Brett Sperry (1993) / Louis Castle (1999)

Ludographie partielle :

Battletech : The Crescent Hawk's Inception (1988)
Circuit's Edge (1990)
DragonStrike (1990)
Battletech : The Crescent Hawk's Revenge (1990)
Eye of the Beholder (1991)
Eye of the Beholder II (1991)
The Legend of Kyrandia (1992)
Dune II (1992)
Lands of Lore (1993)
Hand of Fate (1993)
The Lion King (1994)
Kyrandia III : Malcolm's Revenge (1994)
Command & Conquer (1995)
Monopoly (1995)
Command & Conquer : Red Alert (1996)
Lands of Lore II (1997)
Blade Runner (1997)

Écartés par manque de place, mais méritent une mention : Atomic Games, Dreamforge, Mindcraft, Omnitrend Software, Sanctuary Woods, Sirius Software (États-Unis), Argonaut Software, Audiogenic, Denton Designs, Incentive, Krisalis, Level 9, Microdeal, PSS, Vivid Image (Royaume-Uni), Attic, Factor 5, Software 2000, Starbyte (Allemagne), Max Design, neo Software (Autriche), Opera Soft, Topo Soft (Espagne), Nihon Falcom (Japon), etc.

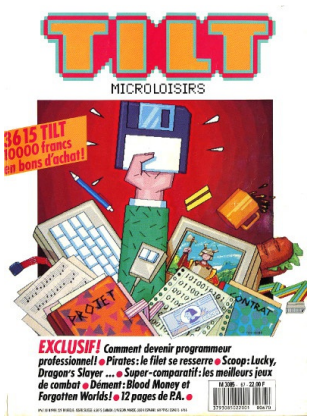


Revue de presse

Pour avoir un aperçu de l'état d'esprit qui régnait dans le milieu vidéo-ludique au siècle dernier, rien de tel qu'une plongée dans la presse de cette période. Certains magazines ont disparu presque aussi vite qu'ils sont apparus, d'autres sont devenus des références. Il est préférable de traiter ce sujet pays par pays, car le public et ses goûts pouvaient varier énormément d'une contrée à l'autre.

France

Le marché français des micro-ordinateurs domestiques était assez fragmenté, les magazines français prenaient donc rarement le risque de se consacrer à un seul et unique modèle. Le sérieux n'était hélas pas toujours leur fort, et ils se laissaient facilement impressionner par une réalisation spectaculaire ou une avant-première alléchante. Des années 80, outre les titres purement vidéo-ludiques détaillés ci-dessous, on peut aussi retenir *SVM*, très porté sur la bidouille, et l'excellent *Jeux & Stratégie*, qui contenait une rubrique dédiée aux jeux les plus cérébraux sur micros.



1982-1994

L'un des plus anciens magazines vidéo-ludiques français fut *Tilt*, dirigé par Jean-Michel Blottière, et rejoint rapidement par Olivier Hautefeuille et Jacques Harbonn, qui formaient à eux trois le socle de la rédaction. *Tilt* se démarqua rapidement grâce à ses nombreuses qualités : maquette claire et agréablement illustrée, couvertures pixelisées de Jérôme Tesseyre, ton ni trop sérieux, ni trop « jeune », dossiers complets. Le magazine a aussi organisé les premiers trophées français attribués aux jeux vidéo, les Tilt d'or, dont les cérémonies étaient souvent parrainées par *Canal+*. L'année 1988 fut marquée par la rénovation de la maquette et de la couverture, et par l'arrivée de Dany Boolauck et d'Alain Huyghes-Lacour. C'est pour beaucoup l'âge d'or du magazine. En 1991, ces deux journalistes quittèrent *Tilt* pour *Joystick*, le groupe éditorial lança le magazine *Consoles+*, et *Tilt* prit en charge le contenu de *Micro Kid's*, une des rares émissions de la télévision française exclusivement consacrées aux jeux vidéo. Seul souci : le créneau horaire et le ton de cette émission s'adressaient clairement aux plus jeunes. Ce ton déteignit progressivement sur *Tilt* et fit baisser significativement sa qualité (nouvelle maquette confuse, humour parfois vaseux). Le passage au format agrafé en 1993 ne fit qu'aggraver les choses, la maquette était alourdie par une utilisation excessive de cadres colorés et agrémentés de photos grimaçantes des testeurs. Malgré

cette dérive peu glorieuse, la fin de *Tilt* en janvier 1994 fut une triste nouvelle pour le milieu micro-ludique français.



1983-1987

Fondé par Gérard Ceccaldi en 1983, l'hebdomadaire *Hebdogiciel* était dans un premier temps constitué principalement de listings de logiciels de jeux écrits par ses lecteurs pour tous les ordinateurs de l'époque, des plus connus aux plus confidentiels. Un an après sa création, le journal contenait davantage d'articles et de tests de logiciels au ton extrêmement corrosif, ainsi que des dessins absurdes de Carali ; Michel Desangles, puis Cyrille Baron rejoignent alors la rédaction. C'est à cette époque qu'*Hebdogiciel* devint ce qui est considéré (à juste titre) comme l'équivalent micro-informatique de Hara-Kiri. Ils chantaient les louanges des ordinateurs (comme l'Amstrad CPC) et des logiciels qui le méritaient, descendaient en flammes les autres, et dénonçaient impitoyablement les mauvaises pratiques des constructeurs. Certaines de leurs unes sont restées dans les mémoires : « Désolé, l'informatique c'est de la merde », « IBM : charlots », « Amstrad : des Mickeys ! » (avec une photo d'Alan Michael Sugar affublé de deux grandes oreilles rondes). Amstrad leur a d'ailleurs intenté trois procès, tous perdus. *Hebdogiciel* n'hésitait pas non plus à publier les moyens de faire sauter certaines protections logicielles pour se faire une copie de sauvegarde. En 1986, pour protester contre les marges réalisées par les distributeurs et grossistes sur les logiciels, ils inaugurèrent le club *Hebdogiciel*, qui permettait d'acheter des jeux pratiquement à prix coûtant. La réaction ne se fit pas attendre : les distributeurs envoyèrent des lettres à plusieurs éditeurs français et étrangers les menaçant de ne plus distribuer leurs logiciels s'ils continuaient à fournir *Hebdogiciel* ! Par lassitude, Gérard Ceccaldi mit fin abruptement à son journal au tout début de l'année 1987. L' « *HHHHHebdo* » a accompagné l'éclosion agitée de la micro-informatique française ; sa disparition est assez symbolique de la concentration du marché autour d'un petit nombre de modèles d'ordinateurs et de la professionnalisation croissante du milieu.



1988-2004

Les années 80 ont vu apparaître plusieurs magazines à la maquette bariolée et à la ligne éditoriale plus ou moins discutable. On peut citer principalement *Micro News*, dispensable et parfois affligeant, *Arcades*, assez banal, et *Amstrad 100 %*, la revue ludique de référence du CPC. Celui qui eut la plus longue existence est *Génération 4*. Hormis un numéro fin 1987, ce magazine démarre véritablement en 1988. Le noyau dur de l'équipe, formé de Stéphane Lavoisard et Didier Latil, se renforça par l'arrivée d'Olivier Canou en 1992. *Génération 4* était le deuxième magazine français organisateur de sa propre cérémonie de récompenses (les 4 d'or). Il était aussi connu pour l'instabilité chronique de son format, agrafé ou broché, et de ses dimensions, qui changeaient fréquemment. La maquette intérieure était à l'avenant, parfois trop colorée ou embrouillée, avec un sens de l'humour « particulier » (montages photos, grimaces, dessins moyennement drôles). Il a fallu attendre fin 1995 pour découvrir une nouvelle maquette stable et claire et une notation à six étoiles.

Dernier titre important de cette sélection, *Joystick Hebdo*, dont la parution commença en novembre 1988, sous la direction de Marc Andersen et Henri Legoy. *Joystick Hebdo* semblait vouloir reprendre le flambeau d'*Hebdogiciel* : même rythme de parution, même ton humoristique, mais pas de listings ; Michel Desangles a d'ailleurs rejoint la rédaction au bout de quelques mois, ainsi qu'Olivier Ka (le fils de Carali). On y trouvait aussi une rubrique d'initiation à la programmation et une rubrique musicale dispensable. *Joystick Hebdo* ne dura qu'un an, il fut remplacé en janvier 1990 par le mensuel *Joystick*. Après quelques mois de rodage, l'équipe de base se formait de Michel Desangles, Cyrille Baron (ex-*Hebdogiciel*, ex-*Micro News*), Jean-Marc Demoly (ex-*Micro News*) et Sébastien Hamon. Plus épais que ses concurrents, *Joystick* avait pour points forts la parution fréquente d'interviews et de reportages, et une maquette agréable, avec des rubriques bien différenciées, des couleurs pas trop envahissantes et un bon équilibre entre texte et photos. C'était aussi le magazine mixte qui conserva le plus longtemps une section dédiée aux consoles, jusqu'en 1993. Son ton potache, influencé par les Nuls et les Monty Python, avait ses amateurs. Parmi ses défauts, on peut citer les notes souvent trop indulgentes, un point qui sera corrigé progressivement. Les changements de maquette et d'équipe (arrivée de Jérôme Darnaudet en 1992) n'ont pas eu trop d'incidence sur la ligne éditoriale du magazine jusqu'en 1996, année de l'adoption d'une maquette plus épurée.



1990-2012

Royaume-Uni

Chez les Anglais, l'évolution de la presse vidéo-ludique témoigne du succès foudroyant des micro-ordinateurs : à la fin des années 80, les kiosques à journaux abritaient plusieurs dizaines de titres, plus ou moins orientés jeux, consacrés à un ou plusieurs modèles d'ordinateur. Cependant, derrière cette diversité de façade, une demi-douzaine de groupes de presse se partageaient la majorité du marché. Afin de s'y retrouver plus facilement, les revues suivantes sont regroupées par propriétaire. Point commun de la plupart de ces publications : un ton irrévérencieux typique de la presse anglo-saxonne, plus ou moins ajusté pour le public plutôt jeune de ces ordinateurs.

Formé en 1947, le groupe EMAP est l'éditeur du très (trop) emblématique *Computer + Video Games* (alias *C+VG*), un des premiers en son genre en Europe puisqu'il a commencé à paraître en novembre 1981. Durant ses premières années, *C+VG* était un magazine très correct, qui compensait la pauvreté de ses tests par des rubriques intéressantes (portraits de programmeurs, jeux d'arcade, listings). Mais à partir de 1988, époque de l'arrivée de Julian Rignall à la tête de la rédaction (et d'un certain Matt Bielby dans l'équipe), *C+VG* est devenu l'incarnation de ce que l'on peut faire de pire en la matière : contenu superficiel, maquette trop colorée, confuse et noyée dans les cadres, portraits stupides des testeurs, couvertures usant et abusant des « Exclusive » pour annoncer les dernières sorties médiocres d'Ocean° et U.S. Gold° (qui étaient



1981-2004

systématiquement surévaluées). C'était visiblement ce que demandait le public, car *C+VG* fut un des magazines vidéo-ludiques les plus vendus en Angleterre. *C+VG* fut aussi l'instigateur des Golden Joysticks, une cérémonie de récompenses décernées par le public, toujours en vigueur actuellement. En 1984, EMAP racheta au groupe ECC Publications les magazines *Sinclair User* et *Commodore User* et modifia leur contenu pour les axer sur les jeux. Le premier paraîtra jusqu'en 1993, le second s'assurera quelques années d'existence supplémentaire en se tournant vers l'Amiga en 1989 et en prenant le nom de *CU Amiga*. Dernier titre marquant d'EMAP, *The One* était au départ un magazine consacré aux micros 16 bits, chapeauté par Gary Penn, Gary Whitta et Ciaràn Brennan, dont le contenu, fort bon, se situait aux antipodes de celui de *C+VG*. *The One* se scinda en 1991 en deux versions distinctes pour ST et Amiga, pour finalement se restreindre à la seule version Amiga à partir de 1992, et en 1993, son niveau de qualité s'effondra dans les mêmes proportions que celui du *Tilt* de l'époque.



1988-1996



1984-1992



1985-1992



1985-1987



1987-1990

Les triplés du groupe Newsfield, *Crash*, *Zzap!64* et *Amtix !*, étaient consacrés respectivement au ZX Spectrum, au Commodore 64 et à l'Amstrad CPC. Triplés, car il était difficile de les distinguer au premier abord : même présentation du sommaire, même illustrateur, Oliver Frey, en charge de leurs superbes couvertures, et plusieurs rubriques en commun. En revanche, les maquettes et les équipes différaient quelque peu. Sur les trois, c'est *Amtix !* qui s'arrêtera le plus vite pour n'avoir pas su s'imposer face au concurrent *Amstrad Action*. *Crash* et *Zzap!64*, eux, ont marqué leur époque. Ce furent les premiers magazines qui proposaient des avis multiples dans chaque test, accompagnés dans *Zzap!64* d'un portrait dessiné du testeur (cette idée sera reprise en France par *Génération 4*). Les journalistes Julian Rignall et Gary Penn y ont fait leurs premières armes, et on pouvait y trouver des contributions de Jeff Minter°, Andrew Braybrook° et Mel Croucher. Newsfield a également lancé en 1987 *The Games Machine*, un magazine centré sur les jeux pour micros 16 bits, avec quelques tests pour 8 bits. D'une qualité similaire à celle de ses concurrents, il ne dura que trois ans et fut remplacé par *Raze* en 1990. Après la liquidation de Newsfield en 1991, *Crash* et *Zzap!64* reparurent chez Europress, avant de disparaître pour de bon en 1992. *Commodore Force* y prit ensuite la relève de *Zzap!64* jusqu'en 1994.



1984-1990

C'est à Dennis Publishing que l'on doit *Your Sinclair*, un des trois grands magazines anglais dédiés au ZX Spectrum. Son ton décalé lui assura un public fidèle, à tel point que le titre fut racheté par Future Publishing en 1990, lorsque le ZX Spectrum n'avait plus guère d'avenir commercial. Une partie de l'ancienne équipe se consacra alors entièrement à *Zero*, lancé un an plus tôt, qui ne traitait que des jeux pour micros 16 bits. Malgré la présence de rubriques inutiles, sa maquette moderne (pour son époque) et son ton, comparables au *Joystick* des débuts, lui valurent un succès honorable, mais éphémère, puisque *Zero* disparut en 1992, quatre numéros après l'adoption d'une nouvelle maquette épouvantable. L'équipe s'attela ensuite au plus quelconque *PC Zone*.



1989-1992



1987-1992



1991-1996



1993- ?



1993- ?

Dernier groupe anglais de cette sélection, mais pas le moins important, Future Publishing fut créé en 1985 par Chris Anderson, un des fondateurs de *Crash* qui avait dû abandonner son poste pour des raisons géographiques. Le premier magazine de Future Publishing, *Amstrad Action*, connut rapidement le succès à partir de son numéro 4 (Noël 1985), avec lequel était offerte une cassette contenant deux jeux Ocean° inédits – ce fut le premier magazine qui eut cette idée, et Future Publishing y eut recours de plus en plus fréquemment, d'abord avec des cassettes, puis avec des disquettes contenant démos jouables ou jeux complets. Apparu en 1987, *ACE* (*Advanced Computer Entertainment*) couvrait les jeux pour la plupart des micros, hors CPC. Proche de *The One*, il se distinguait par sa maquette plus claire, son système de notation sur 1000 et sa courbe prévisionnelle d'intérêt attribuée à chaque jeu. Sa réputation devint si bonne qu'EMAP acheta le titre en 1989 et le relança avec une nouvelle équipe. Hélas, par la suite, *ACE* fera double emploi avec *The One*, et EMAP y mettra fin en 1992. De son côté, Future Publishing redirigea son équipe vers *ST Format* et *Amiga Format*, deux magazines dont les jeux ne constituaient qu'une grosse moitié du sommaire, le reste étant consacré à la création graphique et musicale. En 1991, Matt Bielby lança *Amiga Power*, qui était intégralement dédié aux jeux. L'auto-proclamé « magazine avec une attitude », qui

comptait dans sa rédaction une partie de l'équipe de *Your Sinclair* (que Future Publishing avait racheté en 1990) et Gary Penn, n'hésitait pas à éreinter des jeux bien traités par les magazines concurrents, même les jeux Ocean° (**Epic** en a pris pour son grade). En 1993, Future Publishing avait plus d'une quinzaine de magazines informatiques dans son catalogue et avait même inauguré son propre salon annuel de jeux vidéo ouvert au grand public, le Future Entertainment Show, quelques mois plus tôt. Cette même année, Matt Bielby lança un autre magazine, *PC Gamer*, avec des journalistes d'*Amiga Power* et Gary Whitta. Grâce à son ton, dans la lignée d'*Amiga Power*, et la qualité de sa maquette, *PC Gamer* n'eut aucun mal à devenir le magazine de jeux PC le plus vendu en Grande-Bretagne. Pour couronner le tout, Chris Anderson décida de s'attaquer aux États-Unis en devenant propriétaire du petit éditeur GP Publications, en le renommant Imagine Media et en revendant ses parts de Future Publishing au groupe Pearson en 1994. Aprés quelques mois d'étude attentive du marché étasunien des jeux PC, la version américaine de *PC Gamer* fit ses débuts en mai 1994. Dotée d'une équipe de rédaction locale et d'une ligne éditoriale adaptée aux goûts du public américain, cette publication devint à son tour un poids lourd de la presse ludique PC. Pour clôturer cette sélection, mentionnons *Edge*, né la même année que *PC Gamer*, qui offrait une vue d'ensemble de l'actualité vidéo-ludique, avec un penchant éditorial très marqué pour les consoles et l'arcade, à travers une maquette ultra-moderne. Ses interviews et ses articles de fond, plus sérieux que la moyenne, en ont fait le magazine le plus pointu et professionnel issu de Grande-Bretagne.

Allemagne

Le fossé qualitatif entre les magazines des années 80 et ceux des années 90 est aussi marqué en Allemagne qu'en Grande-Bretagne, avec toutefois un avantage aux premiers pour la diversité de leurs rubriques. Selon les titres, on y trouvait en effet reportages, interviews, débats, critiques de livres vidéo-ludiques et même bancs d'essai de magasins informatiques locaux, ainsi que les meilleures rubriques d'aides et de solutions d'Europe. Autre spécificités des revues d'outre-Rhin : l'absence de numérotation (les numéros sont référencés par leur date de parution) et des notes souvent plus sévères qu'ailleurs, en tout cas moins tirées vers le haut.



1986-1995

Les deux principaux magazines des années 80, apparus relativement tard, s'adressaient à un public plutôt jeune et couvraient aussi bien les micros que les consoles. *ASM* (*Aktueller Software Markt*) s'apparentait au *C+VG* des années 87-88 (avant la grande dégringolade), avec un contenu tout de même plus consistant. D'abord simple supplément de la revue *Happy Computer*, *Power Play* devint un magazine indépendant en 1990. Sa maquette était plus léchée que celle d'*ASM*. *Power Play* prit la tête du marché de la presse vidéo-ludique outre-Rhin, et les visages de ses journalistes, qui font la moue sur chaque page de test, devinrent vite familiers du public.



1987-2000



1989-1996

Par la suite, les magazines micro-ludiques se spécialisèrent. Ainsi, le groupe Joker Verlag lança d'abord *Amiga Joker*, puis *PC Joker* deux ans plus tard. Les deux magazines partageaient en grande partie leur rédaction et leur présentation, mais *PC Joker* avait une maquette plus aboutie et proposait systématiquement une interview mensuelle avec un concepteur durant ses premières années. Il va sans dire que *PC Joker* a vécu plus longtemps que son homologue Amiga.



1991-2001



1992-1996

En 1992, le groupe Computec Verlag suivit l'exemple de Joker Verlag en lançant à un mois d'intervalle *Amiga Games* et *PC Games*. Alors qu'*Amiga Games* était assez proche de son concurrent direct, *PC Games* se distingua d'emblée par sa maquette moins chargée en couleurs, plus adulte, et son contenu qui allait progressivement s'étoffer. *Amiga Games* ne parut que quatre petites années. En revanche, *PC Games* est le seul magazine de cette sélection allemande encore en activité.



1992- ?

Terminons avec *PC Player*, qui n'était pas l'œuvre de débutants, puisqu'il fut créé par Heinrich Leinhardt et Boris Schneider, les deux respectés fondateurs de *Power Play* qui apparaissaient sur la couverture des premiers numéros. Bénéficiant d'une maquette sobre et agréable, comparable à celle de *PC Games*, sa ligne éditoriale était plus orientée « utilisateur » que « joueur » : moins de reportages, mais davantage de bancs d'essai de matériel, d'articles techniques et de tests de logiciels grand public.



1993-2001

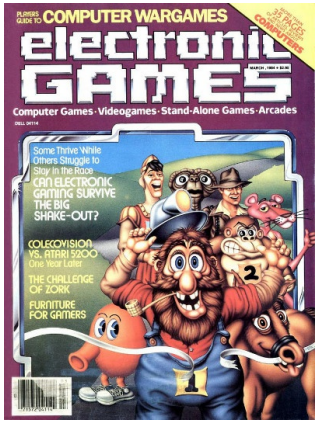
Espagne



1985-?

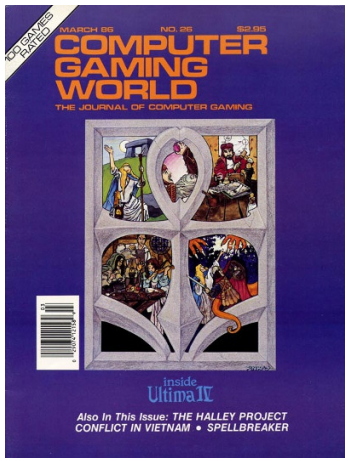
La présentation de la presse vidéo-ludique espagnole peut se réduire à un seul groupe, HobbyPress, responsable des deux principaux magazines de ce secteur. Le premier, *MicroHobby*, était consacré exclusivement au ZX Spectrum. On y trouvait tests et listings de jeux, sans l'humour propre aux publications anglaises. Un excellent choix pour les inconditionnels hispanophones du « Speccy ». L'autre magazine, *MicroMania*, est un modèle de longévité, puisqu'il existe depuis 1985. Il a toutefois changé d'éditeur en 2012. Son histoire est divisée en trois « époques » : de 1985 à 1988, qui correspond à peu près à ce que l'on appelle aujourd'hui « l'âge d'or du jeu vidéo espagnol », puis de 1988 à 1995, avec une très belle maquette qui avait ses adeptes jusque dans la rédaction de *Joystick*, et enfin depuis 1995, avec une maquette plus conventionnelle. *MicroHobby* et *MicroMania* proposaient entre autres d'excellents plans détaillés de niveaux de jeux. En revanche, comme dans les magazines français, les notes y étaient souvent exagérément élevées.

États-Unis



1981-1985

Aux États-Unis, les revues de jeux vidéo sont nées au début des années 80 dans le sillage de la console Atari 2600 et des jeux d'arcade. Parmi les multiples titres de cette époque, il faut absolument citer *Electronic Games*, le tout premier magazine de loisirs électroniques américain, créé en 1981 par Bill Kunkel, Arnie Katz et Joyce Worley. Un concurrent, *Electronic Fun for Computers & Games*, apparut un an plus tard. Sur le plan strictement micro-ludique, citons aussi *Softline*, une publication du groupe Softalk éditée en collaboration avec On-Line Systems°, qui ne se limitait heureusement pas aux jeux de cet éditeur. Ken Williams en était le rédacteur en chef adjoint et y écrivait des articles sur le graphisme pour Apple II. Puis survint le krach de 1983, et ce fut l'apocalypse : pratiquement tous les titres vidéo-ludiques disparurent dans les dix-huit mois qui suivirent. En revanche, les revues d'informatique au sens large comme *Compute !* et le très sérieux *Byte* n'en souffrirent pas le moins du monde. *Electronic Games* et *Electronic Fun* tentèrent de conjurer la malédiction en prenant respectivement les noms de *Computer Entertainment* et *Computer Fun*, en vain. Un seul magazine de jeux informatiques a survécu durablement à cette hécatombe : *Computer Gaming World*. Fondé en 1981 par Russell Sipe et rejoint en 1983 par Johnny L. Wilson et Scorpia (une spécialiste des jeux d'aventures et de rôle qui fut aussi l'administratrice du forum Games Roundtable de GEnie), *Computer Gaming World* était clairement destiné à un public adulte (la moyenne d'âge du lectorat était de 30 ans). En dehors de quelques tests de jeux de sport sur consoles à la fin des



1981-2006

années 80, il traitait exclusivement des jeux sur micros, les consoles et les jeux d'arcade y étaient d'ailleurs souvent ouvertement méprisés. C'était aussi une référence en matière de sérieux et de rigueur au sein de la profession, à côté duquel la plupart des magazines européens contemporains ressemblaient à des fanzines de lycéens. À titre d'exemples parmi les membres de leur rédaction, Charles Ardai, alors membre de la *Horror Writers Association*, est devenu depuis éditeur et auteur de romans à suspense, Alan Emrich, diplômé en histoire, était un organisateur et participant actif des conventions de jeux de stratégie et wargames de Los Angeles, et M. Evan Brooks, expert ès-wargames, avait plusieurs années d'état de service dans l'armée américaine. L'acquisition du magazine par le groupe Ziff-Davis en 1993 n'a pas affecté sa qualité. Ce n'est qu'en 1997 que le ton a commencé à se relâcher (et donc à se dégrader, de mon point de vue) pour se rapprocher de celui des magazines anglais. Johnny L. Wilson quittera la rédaction en 1999, signant ainsi la fin de la grande époque de *Computer Gaming World*.

Le succès énorme de la NES et de la Megadrive aidant, les magazines de jeux vidéo américains recommencèrent à paraître vers la fin des années 80. On assista ainsi à la résurrection d'*Electronic Games* en 1992, et, en ce qui concerne les micros de près ou de loin, à l'apparition de *VideoGames & Computer Entertainment* en 1988, de *Computer Game Review* en 1991, et bien sûr de la version locale de *PC Gamer* en 1994, qui finira par dépasser *Computer Gaming World* en chiffres de ventes mensuelles.

Australie

L'offre australienne de magazines vidéo-ludiques était constituée en grande partie d'importations ou d'éditions localisées de magazines étrangers, la production locale était assez mince. Des années 80, on peut retenir seulement *Personal Computer Games*, moins axé sur les jeux que son titre peut le suggérer, car on y trouvait surtout des articles sur l'actualité micro-informatique et des listings. Au début des années 90, le gros distributeur local OziSoft publiait *Megazone*, une revue traitant à parts égales des consoles et des micros. Cependant, sa maquette était aussi colorée que son contenu était pauvre, et la partie consoles était presque entièrement consacrée aux consoles Sega, dont OziSoft assurait la distribution en Australie et en Nouvelle-Zélande. En 1993, *Megazone* changea de propriétaire et devint une revue 100 % Sega, ce qui provoqua le départ d'une bonne partie de sa rédaction. Deux de ses ex-journalistes lancèrent alors *Hyper*, un magazine à la ligne éditoriale un peu plus sérieuse et équilibrée, malgré une maquette parfois trop tape-à-l'œil. La part de jeux PC, faible au début, grimpa rapidement grâce au déclin des consoles 16 bits. Il fallut toutefois attendre avril 1996 pour voir sortir le premier magazine PC ludique australien digne de ce nom. *PC PowerPlay*, composé lui aussi en partie d'anciens de *Megazone* et *Hyper*, se rapprochait en effet qualitativement des plus gros magazines anglais et américains. *Hyper* et *PC PowerPlay* existent toujours à l'heure actuelle.



1996-?



Bibliographie

Magazines

Les magazines du siècle dernier ont fourni le plus gros du matériau de base pour cet ouvrage. Le meilleur moyen de les lire aujourd'hui est d'aller sur des sites web de passionnés qui en scannent patiemment tous les numéros. Voici les plus précieux de ces sites d'archives (leurs titres sont des liens cliquables).

Abandonware Magazines (www.abandonware-magazines.org)

Le site français de référence, sans contestation possible. Le nombre de titres est impressionnant, cela va des fanzines aux magazines les plus connus ; la sélection déborde même légèrement sur les magazines d'informatique professionnelle. Il manque encore beaucoup de numéros (si vous en avez dans votre grenier, toute contribution est la bienvenue).

CGW Museum (www.cgwmuseum.org)

Le site d'archivage de tous les numéros de *Computer Gaming World* au format PDF.

DP Library (www.digitpress.com/library)

Cette section du site Digital Press contient de nombreux documents scannés ; les livres et magazines, majoritairement américains et axés jeux vidéo, datent de la première moitié des années 80.

Classic Computer Magazine Archive (www.atarimagazines.com)

Tous les articles de plusieurs magazines micro-informatiques américains des années 80.

AtariMania (www.atarimania.com)

Le site de tous les ordinateurs et les consoles Atari, avec une section magazines non négligeable.

OldGameMags (www.oldgamemags.com)

Un site très riche qui propose des fichiers PDF de magazines anglophones, et tout particulièrement australiens, pour toutes les plateformes.

World of Spectrum (worldofspectrum.org)

LE site sur le ZX Spectrum. Outre des fiches complètes sur tous les jeux sortis sur cette machine, on y trouve beaucoup de documentation, ainsi qu'un outil de recherche d'articles fort puissant, qui fonctionne aussi bien avec des titres de jeux qu'avec des noms d'auteurs ou d'éditeurs. Ses archives numérisées de magazines consacrés à cet ordinateur ont disparu en 2015 ; heureusement, on peut les retrouver sur Internet Archive, et une copie du site existe à cette adresse : http://wos.meulie.net/pub/sinclair/

The Def Guide to Zzap!64 (zzap64.co.uk)

Le site officiel du défunt magazine anglais *Zzap!64*.

CRASH – The Online Edition (www.crashonline.org.uk)

L'équivalent du site précédent pour le magazine anglais *CRASH*.

Amiga Magazine Rack (amr.abime.net)

Ce site est consacré aux magazines sur l'Amiga, en grande partie anglais. Beaucoup de numéros sont incomplets, mais les pages sont lisibles en ligne. On y trouve aussi un moteur de recherche d'articles, qui ne fonctionne qu'avec les titres de jeux.

DLH's Commodore Archive (www.bombjack.org/commodore)

Ce complément parfait du site précédent est un véritable mine d'or, on y trouve une quantité faramineuse de documents autour des ordinateurs Commodore, tout particulièrement le C64 et l'Amiga : magazines, livres, manuels de logiciels et de matériels, publicités. Tout est au format PDF, et les mises à jour sont quotidiennes.

Joker Archive (jokerarchiv.spokintosh.org)

Ce site allemand est consacré aux magazines du groupe « Joker », principalement *Amiga Joker* et *PC Joker*, avec une bonne partie des numéros au format PDF.

Kultmags (www.kultmags.com)

Un autre site allemand proposant de nombreuses revues en téléchargement au format PDF.

Kultpower (www.kultpower.de)

Encore un site allemand, qui contient des scans des magazines *Happy Computer* et *Power Play*, lisibles en ligne.

Internet Archive (archive.org/details/computermagazines&tab=about)

La section de l'immense site Internet Archive consacrée aux revues informatiques numérisées, avec également des liens vers les sections des revues vidéo-ludiques et espagnoles. Tout y est lisible en ligne, en image ou sous forme de fichier texte, ou téléchargeable.

Sites web

En français :

Abandonware France (www.abandonware-france.org)

Le principal site *abandonware* français (dont je suis un des administrateurs depuis 2010). Plus de 1 500 jeux, dont plus de 600 en français, plus de 1 000 manuels, des fiches comprenant captures d'écrans, jaquettes, et références des articles de presse, des archives installables automatiquement sous Windows, des historiques détaillés sur les compagnies, des vidéos, des pages sur les compilations, les livres spécialisés, les récompenses décernées à l'époque et les plus grands salons professionnels du passé, et, depuis juin 2015, une plateforme d'actualités et de lecture de musiques de jeux vidéo en ligne (le *Biiper*).

Le Grenier du Mac (www.grenier-du-mac.net)

Le principal site d'émulation et d'*abandonware* français uniquement consacré au Mac. La plupart des jeux sont sur disquettes.

Planet Emulation (www.planetemu.net)

Le plus gros site français sur l'émulation, pour la plupart des consoles et des micros (hors PC et Mac), qui suit de près les mises à jour des émulateurs.

Grospixels (grospixels.com)

Un site très complet en français avec beaucoup de tests, ainsi que des interviews et articles.

Alone in the Past (www.aitpast.com)

Ce site a hélas fermé ses portes en 2013, mais le contenu est encore disponible en téléchargement sous forme de fichiers PDF : tests, interviews et quelques dossiers, dont un excellent article technique sur les protections logicielles.

CPC Rulez (cpcrulez.fr)

Un site sur l'Amstrad CPC, avec tests, téléchargements, jaquettes, notices, de nombreux articles de presse d'époque et un moteur de recherche pour y trouver facilement des informations.

Phenix Informatique (phenixinformatique.com)

Un autre site sur l'Amstrad CPC, avec tests, articles et interviews.

Lankhor.net (www.lankhor.net)

Le site français (non officiel) consacré à Lankhor°.

En anglais :

Mobygames (www.mobygames.com)

LA base de données sur les jeux vidéo, toutes machines confondues. On y trouve notamment descriptions, critiques, captures d'écran, numérisations des jaquettes, récompenses reçues et anecdotes.

Home of the Underdogs (www.homeoftheunderdogs.net)

Ce site est une réplique du légendaire Home of the Underdogs. Fidèle au design final de l'original, il propose hélas très peu de téléchargements.

Abandonia (www.abandonia.com)

XTC Abandonware (www.xtcabandonware.com)

Deux autres sites d'*abandonware* anciens et bien fournis, mention spéciale à Abandonia pour son look sobre et ses nombreux compléments.

Lemon 64 (www.lemon64.com)

Lemon Amiga (www.lemonamiga.com)

Deux sites frères, l'un sur le C64, l'autre sur l'Amiga. Fiches, captures d'écran, informations en tous genres, et en prime un design sympathique.

64 (www.64.com)

Un site au nom évocateur, similaire à Lemon 64, avec de nombreuses interviews.

Hall of Light (hol.abime.net)

Un autre site très fouillé sur les jeux Amiga, avec entre autres des scans de jaquettes et de manuels.

Adventure Classic Gaming (www.adventureclassicgaming.com)

Un site consacré aux jeux d'aventure, avec beaucoup d'interviews.

Game Nostalgia (www.game-nostalgia.com)

Un autre site sur les jeux d'aventure, avec des interviews et articles sur certaines compagnies.

Wargamer (www.wargamer.com)

Comme son nom l'indique, le site incontournable du wargame.

GameSpot (www.gamespot.com)

Ce site sur les jeux vidéo contient de bons articles sur les vieilles compagnies, comme une histoire complète de Trilobyte°.

The Digital Antiquarian (www.filfre.net)

Un blog d'histoire des jeux sur micros, plutôt axé sur les logiciels américains des années 80, bourré d'articles longs et très bien documentés.

GOTCHA (planetromero.com/gotcha)

Un site à l'ancienne listant des jeux des années 80 et 90, avec parfois des biographies d'éditeurs ou des scans de jaquettes. Il est hébergé sur le site personnel de John Romero° sur lequel on trouve

entre autres choses un beau stock de photos d'archive d'id Software°.

Sierra Gamers (www.sierragamers.com)

Le site officiel de feu Sierra On-Line°, tenu par Ken Williams. On y trouve la quasi-intégralité des numéros du magazine d'information de Sierra° et de leurs livrets d'indices, ainsi que des documents inédits et les jaquettes de tous les livres consacrés aux jeux Sierra°.

The Bird Sanctuary (www.birdsanctuary.co.uk)

Un site très complet en hommage à TelecomSoft°.

Flight Simulator History (fshistory.simflight.com)

Le site de référence sur **Flight Simulator**.

Old Computers (oldcomputers.net)
Old-Computers (www.old-computers.com)

Deux sites consacrés aux ordinateurs d'antan, avec leurs histoires et leurs spécifications techniques.

Personal Computer Market Share 1975-2010 (jeremyreimer.com/m-item.lsp?i=137)

Cet article contient un tableau listant les ventes annuelles des principaux micro-ordinateurs, année par année. Très utile pour voir l'évolution du parc des machines.

Livres

Entre 1977 et 1997, les livres rétrospectifs sur les jeux vidéo n'étaient pas bien nombreux, et ils couvraient principalement le boom des années 1977-1982 et l'ascension de Nintendo. Le retard a été rattrapé depuis, mais beaucoup de ces livres sous-estiment les jeux sur micros. Voici une sélection succincte d'ouvrages qui traitent plus ou moins bien du sujet.

- *Les Meilleurs Jeux sur micro-ordinateur* (Jean-Pierre Lovinfosse, Marabout, 1990) : comme son nom l'indique, une sélection de 100 jeux sortis sur Amiga, ST et PC jusqu'en 1989, agrémentée de captures d'écran et de quelques sections annexes plus ou moins pertinentes. La sélection est bonne (personnellement, je n'en changerais que 15 à 20 %), et tous les genres sont représentés.
- *L'Enfer des jeux PC* (Ulysse, Sybex, 1992) : écrit par un ex-programmeur de Loriciel°, ce livre offre une bonne vue d'ensemble des jeux sur PC, genre par genre, dans un style plus personnel et parfois romancé. Comme dans l'ouvrage précédent, les captures d'écran ne manquent pas.
- *Les Jeux vidéo* (Philippe Bruno, Syros, 1993) : ce petit livre écrit par un sociologue avait le mérite de dédramatiser la pratique et l'influence des jeux vidéo sur les enfants, à l'aide d'études et d'analyses. La présentation des jeux ne négligeait aucun genre et ne contenait aucune énormité, chose assez rare dans les livres pour le grand public.
- *Que sais-je ? Les jeux vidéo* (Bernard Jolivalt, PUF, 1994) : ce volume de la célèbre

collection des PUF a été écrit par le rédacteur en chef de *Micro Simulateur* , les jeux sur micros y sont donc bien représentés.

- *Halcyon Days* (James Hague, 1997) : un livre numérique, préfacé par John Romero°, qui contient de nombreuses interviews de concepteurs de jeux du début des années 80. Depuis 2002, il est lisible gratuitement en ligne à cette adresse : www.dadgum.com/halcyon/BOOK/MISC/CONTENTS.HTM
- *La Saga des jeux vidéo* (Daniel Ichbiah, Pocket, 1998) : cette « saga », ré-éditée et complétée à plusieurs reprises, gravite autour des grands succès commerciaux du jeu vidéo, tout en s'autorisant quelques détours pour mettre en valeur certaines personnalités (Philippe Ulrich°, Bruno Bonnell, Martin Alper) ou certains jeux dont le développement fut mouvementé. Faute d'une vraie vision d'ensemble de l'histoire de ce média, on n'y trouvera donc qu'un aperçu, romancé mais incomplet (la production anglaise est la grande oubliée du livre). Aucune capture d'écran ne vient illustrer le propos.
- *Masters of Doom* (David Kushner, Random House, 2003) : cette histoire extrêmement détaillée des parcours de John Romero° et John Carmack° ne pêche que par une absence totale d'illustrations ou de photos qui auraient été utiles aux néophytes pour se familiariser avec certains visages ou avec les jeux les plus importants d'id Software°. A été traduit en France sous le titre *Les Maîtres du jeu vidéo*.
- *1001 Video Games You Must Play Before You Die* (Universe Publishing, 2010) : une sélection honorable mais discutable des jeux vidéo marquants sortis jusqu'en 2010. Les jeux sur micros pré-1997 ont droit à une part plus que respectable de l'ouvrage. Il suffit toutefois de quelques minutes de lecture pour comprendre que les responsables de cette sélection sont anglais (issus de *Edge*, *PC Gamer* et *The Guardian* pour être précis), puisqu'on y retrouve tous les biais, positifs ou négatifs, typiques des revues d'outre-Manche : un bon résumé de la production anglaise et de la ludothèque du ZX Spectrum, une impasse quasi-totale sur les genres typiquement américains (wargames, simulations militaires, baseball), une sur-exposition des jeux d'aventure LucasArts° par rapport aux Sierra°…

DVD

Les documentaires audiovisuels sur les jeux sur micros ne courent pas les rues. Je m'en voudrais toutefois de ne pas mentionner *Get Lamp*, un double DVD de Jason Scott retraçant l'histoire des jeux d'aventure textuels. On y trouve beaucoup d'interviews, et une copieuse histoire d'Infocom°. Les interviews ne concernent hélas que des développeurs américains, alors que certains auteurs européens, comme ceux de Magnetic Scrolls°, auraient largement mérité une apparition. Plus d'informations à cette adresse : www.getlamp.com