

ji #9H

CULTURE JEU VIDÉO



AMIGA, AMSTRAD, ATARI...

GÉNÉRATION

MICRO-ORDINATEURS

LES BONNES ONDES DU MICRO

par Kevin Bitterlin

Dans nos numéros hors-série de l'été, nous avons déjà largement traité des consoles de Sony, Nintendo ou Sega. Alors, certes, il reste de nombreuses machines à aborder, que ce soit celles de Microsoft ou encore les portables. Mais cette année, nous avons ressenti le besoin de changer notre formule. De ne plus seulement nous concentrer sur une console, mais plutôt sur une époque. Et pas n'importe laquelle : l'antiquité vidéoludique, celle où, suite à la création de premiers supports préhistoriques, vient le temps des expérimentations. Tout autour du monde, des créateurs venus de différents horizons découvrent alors que le jeu vidéo peut devenir un moyen d'expression. Cette époque a cela de passionnant qu'elle regorge de destins incroyables, d'aventures incertaines et de *success stories* à nulle autre pareilles. Ce sont ces histoires-là que nous avons souhaité raconter au travers de ces 132 pages. Aidés par le savoir de Patrick Hellio, la rédac s'est donc plongée aussi bien dans de vieilles archives que dans de plus lointains souvenirs. Le résultat, c'est cet ouvrage qui, on l'espère, saura vous plaire autant que nos précédents hors-séries. Et puis, sait-on jamais, si cette lecture vous a ouvert l'appétit, sachez que notre livre *Génération Jeu Vidéo : Années 80*, disponible à la vente sur notre site, sera un excellent complément. À très vite !

JV – Culture Jeu Vidéo
12 rue de l'arrivée
75015 PARIS
www.jvlemag.com
Facebook : JVlemag
Twitter : @JVlemag

Directrice de publication :
Sophie Krupa

Rédacteur en chef :
Kevin Bitterlin

Illustration de couverture :
Matthieu « Gruth » Guéritte

**Première rédactrice
graphiste :** Sophie Krupa
Secrétaire de rédaction :
Elise Laubier

Rédaction : Kevin Bitterlin,
Christophe Butelet, Yann
François, Patrick Hellio,
Héloïse Linossier, Pierre
Maugein

Distribution : MLP
Imprimé en France
par Léoce Deprez

Dépôt légal : À parution
Commission paritaire :
0424 K 92 272
ISSN : 2273-2365

JV - Culture Jeu Vidéo
est une publication
mensuelle, avec 11 numéros
par an. Wildfire Media
est une Société par Actions
Simplifiées au capital
de 68 210 euros.

Régie publicitaire :



M*IN*T
(Média Image
Nouvelle Tendance)
51 Avenue de Paris
94300 Vincennes
www.mint-regie.com

Directeur Associé :
Fabrice Régy,
01 43 65 19 56,
fabrice@mint-regie.com

**Pour tout problème
de livraison :**
abonnement@jvlemag.com

Suivi des abonnements
et changement d'adresse
sur www.jvlemag.com.

Gestion des ventes
Agence BOCONSEIL
Analyse Media Étude
Directeur : Otto BORSCHA
oborscha@boconseilame.fr
09 67 32 09 34

Remerciements
Jean-Kléber Lauret



88

Flashback

AUTOUR DES MACHINES

- 10** DU FER À SOUDER
AU SUPERMARCHÉ
Comment le micro-ordinateur
a investi les foyers.
- 20** STOCK EN TOC
L'évolution des supports
de stockage de logiciels.
- 24** SOURIS, LUNETTES
ET BIZARRERIES
Les accessoires et extensions
des années micro.
- 30** PUISSANCE DÉCOUPLÉE
Le récit de la transition
entre les micros 8 bits
et les machines 16 bits.
- 40** BÂTONS DE JOIE
Des manettes plus étonnantes
les unes que les autres.
- 42** TILT, GEN4 ET LES AUTRES
Comment la presse a surfé
sur le phénomène micro.
- 44** LA FOLIE DU MINITEL
Micro-informatique française :
grandeur et décadence.
- 46** GUERRE DES CLONES
Le standard, ou l'affrontement
des formats propriétaires.
- 50** TOUT UN CINÉMA
Quand la micro débarque
dans les films hollywoodiens.

AUTOUR DES JEUX

- 54** ANOTHER WORLD
Cuisset, Raynal, Chahi...
Les grandes figures de
la *french touch* racontent
cette belle époque.
- 66** FLIGHT SIMULATOR II
Les premiers horizons
de la simulation.
- 70** KING'S QUEST : A QUEST
FOR THE CROWN
Comment le jeu d'aventure s'est
imposé comme le genre roi.
- 74** SUMMER GAMES
L'histoire du studio Epyx
et la montée en puissance
des jeux de sport.
- 78** DUNGEON MASTER
Du jeu de rôle papier aux
univers virtuels du C-RPG.
- 82** L'ARCHE
DU CAPTAIN BLOOD
Un peu plus près des étoiles...
Le jeu vidéo à la conquête
de la galaxie.
- 86** PRINCE OF PERSIA
Mechner, Meier, Molyneux...
Les premières signatures
d'auteur.
- 90** CIVILIZATION
Des *wargames* à *Civilization*,
la naissance de genres.
- 96** ET AUSSI...
Les autres classiques,
jeux importants et bizarreries
des années micro.

SOUVENIRS

- 118** Les membres
de la rédac partagent
quelques vieilles expériences.



34

Defender of the Crown

“

QUOI DE PLUS SIMPLE
QUE DE BALAFRER
LE TÉLÉVISEUR DE COUPS DE
STYLO EN PLASTIQUE ?

p. 25

”

“

RICHARD BERRY
EST UN COMMISSAIRE
GEEK TAPANT
SUR ORIC
OU APPLE III.

p. 50

”



58

Le Pacte



72

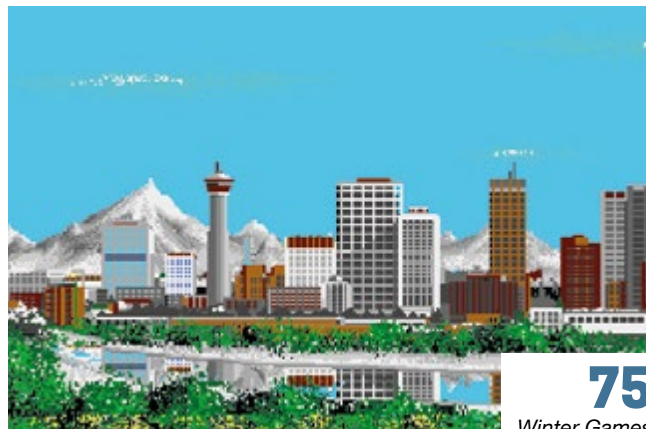
Maniac Mansion

“

ON TROQUE VITE
MÖBIUS
POUR TÉLÉCHAT
EN TERMES
DE CRÉDIBILITÉ.

p. 83

”



75

Winter Games

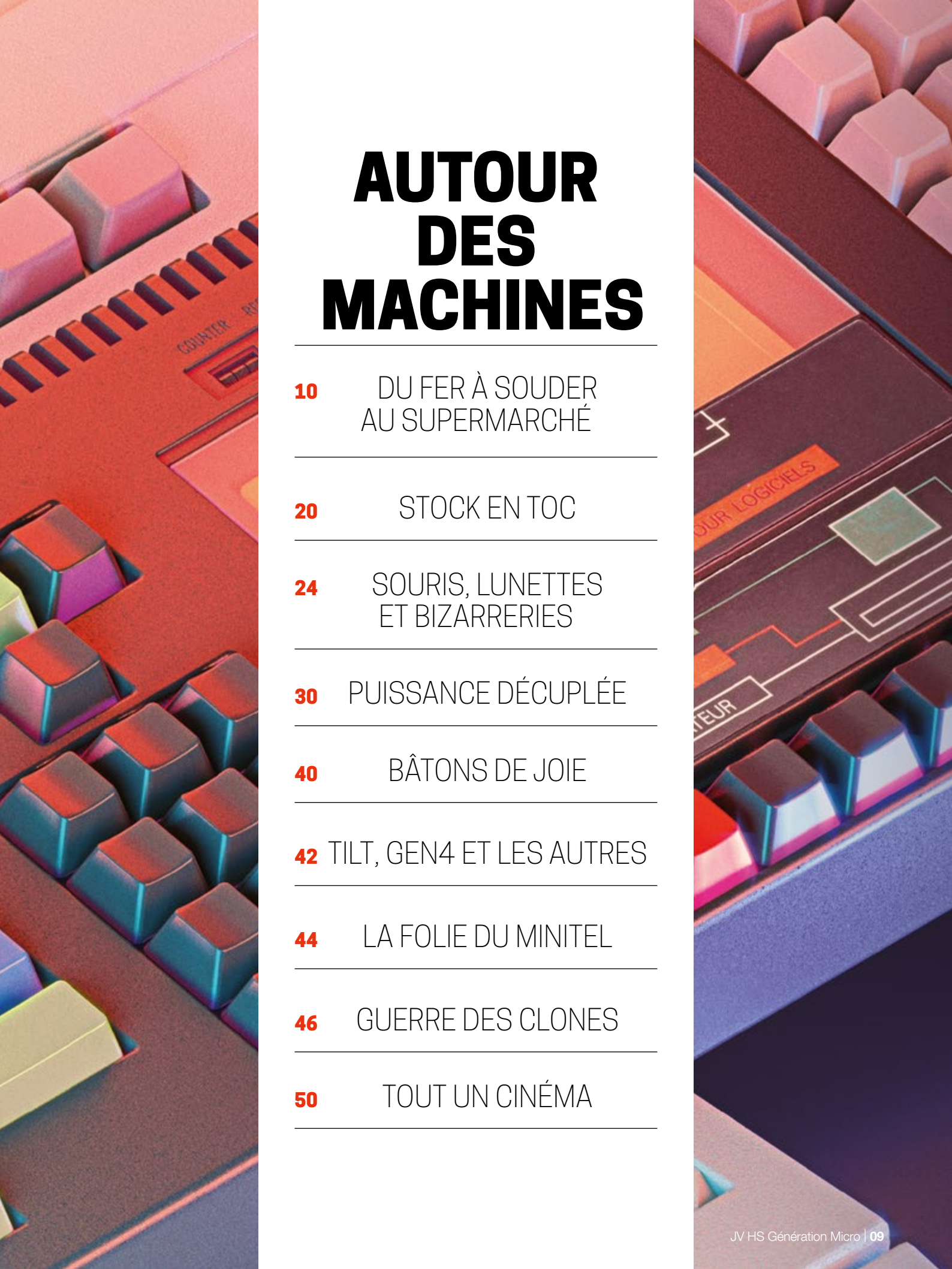
“

UN CANON QUI
RESSEMBLE
ÉTRANGEMENT
À UN GLAND DE PÉNIS
BLASTANT DES
OBUS BLANCS.

p. 114

”





AUTOUR DES MACHINES

10 DU FER À SOUDER
AU SUPERMARCHÉ

20 STOCK EN TOC

24 SOURIS, LUNETTES
ET BIZARRERIES

30 PUISSANCE DÉCUPLÉE

40 BÂTONS DE JOIE

42 TILT, GEN4 ET LES AUTRES

44 LA FOLIE DU MINITEL

46 GUERRE DES CLONES

50 TOUT UN CINÉMA



DU FER À SOUDER AUX SUPERMARCHÉS CAP VERS LA DÉMOCRATISATION

L'histoire de la micro-informatique est constellée de personnages et machines ayant joué un rôle clé dans l'évolution de ces nouvelles technologies vouées à durablement s'installer dans le quotidien. Retour sur l'histoire mouvementée de la conquête domestique de ces étranges machines venues des laboratoires et des films de science-fiction.

par Patrick Hellio

En micro-informatique personnelle, un marqueur apparaît nettement sur la grande frise de l'histoire des machines s'étant succédé sur les bureaux des passionnés au cours du siècle dernier.

Les astres de la micro semblent s'aligner en cette belle année de 1977 qui voit la sortie de trois machines emblématiques sur le sol américain. Apple II, TRS-80 et Commodore PET 2001 constituent la fameuse « trinité ». Dans les années qui précèdent l'arrivée de ces trois micros symptomatiques d'un mouvement d'intégration et de relatif « prêt à l'emploi », mieux vaut avoir un diplôme en électronique et une expertise côté fer à souder pour se lancer. De toute façon, dans les années 1940 à 1960, l'ordinateur joue clairement dans la catégorie poids lourds avec des meubles qui, niveau taille, pourraient en remonter à plus d'un locataire d'appartement parisien en 2021. Monstre de laboratoire, l'étrange machine n'est approchée que par un parterre réduit de techniciens et d'érudits. Longtemps, l'ordinateur se cantonne à un mystérieux terminal en forme d'autel, et chercheurs ou universitaires doivent réserver un créneau pour consulter ce puits de science.

Approcher un terminal, cela tient encore du privilège, du rapport chronométré à une unique machine partagée... et forcément intimidante pour le profane. Le terme « ordinateur personnel », qui apparaît dans les années 1970 et entend une approche individuelle de la machine, marque une rupture. Souvent, une calculatrice programmable ou un ordinateur de poche type Sharp PC-1211 ou Canon X07 constitueront un premier pas, une transition, avant de passer à la vitesse supérieure.

DU MINI AU MICRO

Avec la montée en puissance du microprocesseur, sous l'impulsion notamment du fondeur américain Intel, c'est un vent de miniaturisation qui souffle. Cocorico, le Micral-N, conçu dans l'Hexagone par l'ingénieur François Gernelle pour la société R2E, est considéré comme le premier micro-ordinateur. Répondant à une commande de l'INRA, l'appareil de taille contenue (dix bons kilos tout de même) abrite dès 1972 un microprocesseur 8008 et sera vendu à plusieurs centaines d'exemplaires dans le secteur professionnel. Dès le milieu des années 1970, une vague d'appareils vendus en kit permet aux passionnés de monter une machine à installer chez soi. L'ordinateur s'échappe

des labos et universités, c'est un morceau de science-fiction qui entre à pas feutrés dans les foyers. Aux États-Unis, les propositions se développent avec des machines vendues par correspondance comme l'Altair 8800, lancé en 1974.

Le kit vendu environ 500 dollars permet de monter un ordinateur à la maison, une petite révolution. Avec ses faux airs d'ampli, ses lignes d'interrupteurs et de voyants lumineux en guise d'interface, l'Altair se montre modérément accueillant, mais occupe pourtant un rôle clé dans l'histoire. Face à son succès auprès des curieux et des technophiles, un interpréteur Basic est conçu par une jeune start-up qui choisit comme nom... Microsoft. Quand Steve Wozniak, futur cofondateur d'Apple, entend parler du Homebrew Computer Club, il croit d'abord à une réunion de passionnés de terminaux vidéo, et s'y rend presque à reculons. *« Cette soirée-là a été l'une des plus importantes de ma vie »,* expliquera-t-il. Les échanges tournent autour du processeur du fameux ordinateur. *« Un type tenait un exemplaire du magazine Popular Electronics, avec une photo d'un ordinateur appelé l'Altair et fabriqué par MITS, une entreprise du Nouveau-Mexique. On pouvait acheter des pièces détachées pour assembler soi-même son micro-ordinateur. »* >>

Popular Electronics
WORLD'S LARGEST-SELLING ELECTRONICS MAGAZINE JANUARY 1975/75¢

PROJECT BREAKTHROUGH!

**World's First Minicomputer Kit
to Rival Commercial Models...**

"ALTAIR 8800" SAVE OVER \$1000

ALTAIR 8800

La couverture de *Popular Electronics* de janvier 1975 mettant en avant le micro-ordinateur Altair 8800, repéré par Bill Gates et Steve Wozniak.

>>

En l'Altair, Wozniak voit un concept proche de Cream Soda, prototype qu'il a réalisé des années auparavant. La conception de l'Apple I, dans le garage de Jobs, naîtra notamment de ces réflexions. «*Je voulais que les ingénieurs du Homebrew puissent assembler eux-mêmes leur ordinateur, pas se contenter de kits améliorés comme l'Altair [...] À la place, je leur proposais de créer un appareil qui fonctionnait avec une banale télé et un vrai clavier, un peu comme une machine à écrire.*» D'autres propositions se développent

un peu partout, comme le KIM-1 de Chuck Peddle, inventeur du processeur 6502, ou le Britannique MK-14 de Science of Cambridge (futur Sinclair) à moins de 40 livres, avec des machines reposant sur des affichages à base de diodes lumineuses. «*Attention, ce sont des circuits MOS (abréviation de Metal Oxyde Semiconductors) qui sont sensibles à la présence de charges statiques*», prévient d'entrée de jeu le mensuel *L'Ordinateur Individuel* dans son test du MK-14 fin 1978. «*Par prudence, il est préférable*

de les laisser dans la mousse jusqu'au dernier moment.» Une certaine idée du fun à l'ère du micro en kit, quand plusieurs constructeurs expliqueront par ailleurs avoir reçu des machines défilantes à cause de composants assemblés... à la colle.

ENTRE RÊVE AMÉRICAIN ET POP BRITANNIQUE

Retour en 1977 et au trio Apple-Commodore-Tandy. L'ère du kit n'est pas encore refermée, mais ces trois machines américaines massives montrent la voie de l'intégration. Unité centrale, clavier, moniteur, lecteur cassette et Basic intégré : une imposante machine comme le PET 2001 s'apparente à une solution «*clé en main*». Onéreuses aux États-Unis, ces machines deviennent élitistes lorsqu'elles sont importées au compte-goutte en Europe. À Paris, le magasin Fnac de Montparnasse écoule ces belles Américaines auprès de mordus de la première heure. Comme dans une relecture de la Conquête de l'Ouest en mode puces électroniques, nombreux sont les appelés, tous incompatibles, mais rares sont les élus : pléthore de machines disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues, d'autres s'inscriront dans le temps comme un Apple II aux mille vies.

PLÉTHORE DE MACHINES
DISPARAISSENT AUSSI VITE QU'ELLES
SONT APPARUES, D'AUTRES
S'INSCRIRONT DANS LE TEMPS, COMME
UN APPLE II AUX MILLE VIES.



Commodore PET, Apple II : le micro-ordinateur prêt à l'emploi se fait plus avenant.

Difficile de s'y retrouver sur ce secteur mouvant, rythmé par des ruptures technologiques s'enchaînant à un rythme effréné : tout reste à inventer, à façonner, à standardiser, sur un marché aux allures de far west. La démocratisation par le prix survient en Angleterre quelques mois plus tard via Sinclair. À l'image de l'Américain Commodore, le groupe britannique est d'abord réputé pour ses calculatrices, un secteur subissant alors de plein fouet la concurrence des virtuoses japonais. Sinclair crée un électrochoc via le ZX 80, un micro vendu sous la barre des 100 livres (80 en kit), reposant sur une conception économique mais maligne à base de composants peu onéreux. Relié au téléviseur, l'appareil livré en kit déploie un fébrile affichage noir et blanc et fait montre d'une fiabilité toute relative, à l'image de ses simili-aérations peintes sur le boîtier. Son usage est spartiate, avec un clavier sensible horrible, une mémoire d'1 Ko... mais son prix le rend accessible à tous, et 100 000 pièces seront vendues. *« En utilisant la télé domestique pour l'affichage et un lecteur cassette pour le stockage, le ZX80 épargnait le coût d'équipements spécialisés »,* note l'auteur Tom Lean, qui poursuit son analyse : *« Cela avait aussi l'effet d'associer l'ordinateur »* »



CLIVE SINCLAIR L'INVENTEUR GEEK

Personnalité incontournable outre-Manche, Clive Sinclair a joué un rôle notable dans la démocratisation de la micro. Journaliste puis auteur spécialisé, il commence par concevoir des postes radio et de l'audio de taille réduite. La fiabilité n'est pas toujours optimale, mais les appareils de Sinclair Radionics surprennent. Dans les années 1970, il se penche sur le marché des calculatrices savantes, ce qui l'amène naturellement à défricher ensuite le secteur voisin et émergent de la micro-informatique. En 1979, il monte Sinclair Research. Le ZX80 résume la philosophie maison avec un appareil malin, peu cher et de taille réduite. Son plus grand succès en micro restera le ZX Spectrum, un classique indéboulonnable affichant cette fois des couleurs et qui se vendra à plus de cinq millions d'unités. Enchaînant les projets malheureux comme le Sinclair QL, le Géo Trouvetou de la micro britannique devra céder son activité informatique à Alan Sugar, patron d'Amstrad, bien plus pragmatique et avisé en affaires. Anobli en 1983, Sinclair a poursuivi ses recherches depuis, notamment du côté des véhicules électriques et de la miniaturisation des appareils.



Clive Sinclair à bord de son fameux véhicule électrique, le visionnaire C5.

WHY BUY JUST A VIDEO GAME?

"FOR UNDER \$300 GET THE COMMODORE VIC-20,"
—William Shatner

"An investment that grows with your family needs."

For about the cost of a video game, you can own the Commodore VIC-20, a full featured color computer that's easy to use even a child can be computing its answers. Some it plays the great games like Asterix. But the VIC-20 can also improve learning skills. In fact, it uses the same computer language taught in school on the Commodore PET. So students learning on the PET in class can practice computing at home on the VIC.

Unlike video game machines, the VIC-20 has many practical applications, such as financial planning and word processing. And the VIC-20 is easy on the eye. Because unlike video game machines, it's completely expandable. With low priced accessories, including a tape recorder and disk drive, to store and retrieve information, printer and our exciting new VIC-BASIC™ — which lets you communicate with our full featured Commodore 64.

The wonder computer of the 1980s — VIC-20 is a Commodore. Under \$300. At your Commodore dealer and select stores.

Product Features	VIC-20	Atari 2600	Mattel Intellivision
Under \$300	YES	YES	YES
Plays Cartridge Games	YES	YES	YES
A Real Computer	YES	NO	NO
Full-size Computer Keyboard	YES	NO	NO
Basic Computer Language Built In	YES	NO	NO
Expandable Memory Capability	YES	NO	NO
Self Teaching Programming Manual	YES	NO	NO
Works With Printer	YES	NO	NO
Also Works With Disk and Cassettes	YES	NO	NO

VIC-20
COMMODORE
COMPUTER

"You Won't Find a Broader Line of Microcomputers Than Radio Shack's TRS-80."

— Isaac Asimov
Renowned Science and Science-Fiction Author

From Computers That Fit In Your Pocket to Complete Business Systems, Radio Shack Has it All — at Affordable Prices!

"Radio Shack has taken the logical approach to computers." Instead of making one computer try to do everything, Radio Shack makes many computers. As Isaac Asimov notes, "You can pick just the model you need, without paying for features you may never use."

"One of these TRS-80's was designed with you in mind." If you're constantly on the move, you can choose from two pocket-size TRS-80⁺ computers. Four personal desktop models are ideal for use at home or office. Three color computer versions let you play exciting computer games on your own TV. Our deluxe TRS-80 Model II business computer helps improve office efficiency at very low cost. And a new state-of-the-art system will allow up to three people to use the same computer at the same time!

"A wide selection of ready-to-use software means I don't have to write programs unless I want to," adds Isaac. Off-the-shelf software is in stock at over 6,200 locations coast to coast. And Radio Shack offers leasing, training and service, too.

Stop by any Radio Shack for a hands-on demonstration. Or see the complete TRS-80 line at your nearest Radio Shack Computer Center or in the expanded computer department of selected Radio Shack stores and dealers nationwide.

Radio Shack
The biggest name in little computers™
A DIVISION OF TANDY CORPORATION

Send me a free TRS-80 Computer Catalog!
Mail to: Radio Shack, Dept. 80-A-415
1300 One Tandy Center, Fort Worth, Texas 76102

NAME _____
ADDRESS _____
CITY _____ STATE _____ ZIP _____

L'acteur William Shatner (*Star Trek*) ou l'auteur Isaac Asimov : des figures de la science-fiction viennent confirmer que le micro-ordinateur est bien réel... et disponible à la vente.



encore si peu familier à des appareils communs dans les maisons. » Banco, la viabilité du secteur low cost ne fait plus de doutes. Avec sa livrée noire et classe signée par le designer Rick Dickinson, le successeur ZX81 s'impose comme la machine d'initiation par excellence. Vendu moins de 600 francs ici, il dépassera le million de ventes (dont plus de 200 000 en France) et s'offrira même une carrière aux États-Unis sous la marque Timex. En Angleterre, le successeur ZX Spectrum, millésime 1982 plus puissant et idéal pour le jeu, va connaître un succès colossal et s'installer durablement dans le paysage populaire.

De l'autre côté de l'Atlantique, la guerre des micros bat son plein, drainant des géants comme Atari (séries XL et XE), Texas Instrument (TI99/4A) et Mattel (Aquarius), qui s'en dégageront parfois aussi vite, contrairement à Commodore avec son VIC 20, et surtout un C64 voué à multiplier les records. Avec une quinzaine de millions d'exemplaires écoulés dans le monde sur plus d'une décennie, on tient un poids lourd de l'époque, icône d'une micro conquérante et capable de s'inscrire sur la durée. Tout en concédant les raisons d'avoir peur de l'intimidant ordinateur, l'auteur scientifique Joël de Rosnay évoque

avec justesse le frisson de la découverte dans son ouvrage *Branchez-vous !* de 1984. « L'utilisation d'un micro-ordinateur apparaît souvent comme une sorte de révélation. La glace se brise : on passe à un autre niveau de compréhension, à une autre dimension d'interaction avec une machine. La créativité se développe. On tente des expériences. On explore. » C'est un phénomène mondial qui s'enclenche via différents acteurs, comme NEC et Sharp qui déploient par exemple plusieurs gammes de micros très populaires au Japon. Des machines comme les PC-88 de NEC se font incontournables sur le marché nippon durant les années 1980.

L'ÉCOLE DU MICRO

En 1981, le géant IBM met en orbite le PC, une solution complète au nom limpide, Personal Computer, qui sera amenée à progressivement devenir un standard dépassant le strict cadre professionnel. Impossible d'imaginer vivre aujourd'hui sans eux, mais alors, l'usage précis de ces micro-ordinateurs émergents est encore à définir chez le particulier. Programmation pour les mordus, comptabilité, facturation, recettes de cuisine ou bien sûr jeux sont souvent prétextés pour passer à la caisse, mais la carte pédagogique joue aussi un rôle majeur. La meilleure raison d'investir

IMPOSSIBLE D'IMAGINER VIVRE
AUJOURD'HUI SANS EUX, MAIS ALORS,
L'USAGE PRÉCIS DE CES MICRO-
ORDINATEURS ÉMERGENTS EST ENCORE
À DÉFINIR CHEZ LE PARTICULIER.

Le ZX Spectrum (1982) est l'ordinateur de la consécration pour Sinclair, jouant un rôle unique dans le paysage vidéoludique outre-Manche.



Comme beaucoup d'autres machines plus ou moins opportunistes de l'époque, l'Aquarius de Mattel fait un flop. Avis aux collectionneurs !



dans un micro-ordinateur, c'est sans doute de préparer la jeune génération aux turpitudes approchantes de l'an 2000. « *Le secret espoir des parents qui offrent un micro-ordinateur à leurs enfants est d'en faire de petits génies* », confirme le mensuel *Science et Vie Micro* en février 1984. Outre-Manche, des anciens de Sinclair montent Acorn Computers pour lancer l'Atom. En 1981, ils réussissent un coup de maître en signant le BBC Micro, micro robuste taillé pour l'éducation, sur un appel d'offres de la BBC. L'appareil se retrouve diffusé massivement dans le réseau scolaire anglais et soutenu côté communication et contenus, via notamment l'émission hebdomadaire « Computer Programme » inaugurée en 1982. En France, le plan « informatique pour tous » est lancé en 1985 en vue de sensibiliser les écoliers. Matra (Alice), Exelvison (EXL 100) ou même Apple sont en lice pour équiper les établissements, mais c'est Thomson qui remporte la mise. Plus de 100 000 ordinateurs TO7/70 et MO5 sont déployés dans l'Hexagone, reliés à des Micral Bull. Si le bilan pédagogique sera plus que mitigé, l'initiative aura placé ces mystérieuses machines pour la première fois entre les mains de nombreux enfants, de quoi faire naître plus d'une vocation dans un pays »

PROCESSEURS : L'AUTRE GUERRE FROIDE

En ces années de confrontation entre blocs a priori inconciliables, une autre bataille (moins préoccupante) fait rage côté micros. Z80 contre 6502. Zilog contre MOS Technology. Si le pionnier Intel mène la danse aux débuts de l'informatique personnelle, ce sont deux écoles différentes, presque deux philosophies, qui s'opposent via la course entre Zilog et MOS au cours de l'ère 8 bits. L'école Sinclair, Amstrad, MSX puis même Game Boy chez Zilog, qui est compatible 8080 (le concepteur Federico Faggin avait travaillé chez Intel), font face à l'écurie MOS qui équipe, elle, les Apple II, BBC Micro, Oric et bien sûr Commodore 64 et PET. Dans le secteur stratégique du processeur, la période voit dès 1976 le rachat de MOS par un Commodore au nez fin, ou encore l'invention de l'architecture ARM (toujours d'actualité aujourd'hui, notamment sur mobiles) par l'informaticienne Sophie Wilson, passée chez Acorn pour concevoir le BBC Micro. « *Il y avait même une guerre entre 6502 et 6800 au sein des groupes de microprocesseurs à l'époque* », rappellera-t-elle. À l'avènement des 16/32 bits type Amiga et Atari ST, c'est le 68000 de Motorola qui s'impose largement, équipant autant Macintosh que Mega Drive, Neo-Geo ou machines d'arcade.

**AVEC LES LOGICIELS
HATIER
PROGRESSER EST UN JEU**

Maintenant, avec les logiciels éducatifs Hatier, on peut apprendre l'orthographe, la grammaire, les maths, l'anglais... en s'amusant et progresser encore plus vite ! Présents en cassettes ou disquettes, les logiciels éducatifs Hatier sont opérationnels sur Apple, Atari, Sinclair, Thomson...
* marque déposée

**JEUX ÉDUCATIFS HATIER
LES LOGICIELS DU SPECIALISTE
DE L'ÉDUCATION.**

En vente chez votre libraire
Informations Moniteur : 014 01 66 000 et 014 01 66 001

HATIER

**LE T08,
LE LECTEUR
DE DISQUETTES,
LE MONITEUR
COULEUR**

**POUR 5.990 F, C'EST
UN INVESTISSEMENT
INTELLIGENT
POUR L'ÉCOLE
ET LA MAISON.**

Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail.
Thomson T08.
La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer.
Thomson T08.
Avec l'ensemble Thomson T08, vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.
Pour 5.990 F, offrez-vous :
• Le T08, un micro de 256 Ko de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft II hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40 80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
• Le lecteur de disquettes 3,5" double face/double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
• Le moniteur couleur 35 cm haute définition, de 2.000 caractères.
Des maintenant, le T08 dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français.
Logique, c'est un Thomson.

THOMSON MICRO-INFORMATIQUE

**DONNEZ-VOUS UNE CHANCE
SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.**

La pédagogie et l'éducation tiennent un rôle stratégique dans la conquête d'un marché grand public par la micro-informatique. Mais le jeu n'est jamais bien loin !



également sensibilisé à la micro naissante via le Minitel.

MICROS FOR THE MASSES ?

Début 1984, Apple lance le Macintosh, micro à forte personnalité proposant une approche tout-en-un se voulant séduisante auprès du plus grand nombre. La magie de la souris, bien sûr, mais aussi d'une interface graphique élégante posant un rapport nouveau à l'ordinateur soudainement moins intimidant. Loin d'ignorer le grand public, le micro haut de gamme de Steve Jobs se fait le parangon d'une tendance appréhendant l'ordinateur sous

un visage nouveau, moins technophile, plus orienté usages et contenus. Des technologies de pointe nées chez Xerox descendent dans la rue. L'auteur Tristan Donovan parle même de «*macintoshization*», tant l'interface de l'Apple influence le jeu sur micro. En Angleterre, le CPC d'Amstrad puise dans l'expertise d'Alan Sugar, patron de la firme, dans le domaine de la hi-fi bon marché, pour proposer une solution complète intégrant unité centrale, clavier et moniteur à prix coûtant. Oublié, le fer à souder : une seule prise suffit même pour donner vie à la machine à peine déballée, que l'on achète désormais

volontiers en grande surface. Le jeu vidéo tiendra une place prépondérante sur cette génération de machines 8 bits incarnée par les Amstrad, Commodore, Atari ou Sinclair, sur lesquels se développe toute une scène d'éditeurs et de studios de création à travers l'Occident. Loin du diktat du système consoles à licences, la micro autorise la création de nombreuses maisons d'édition de petite taille, à condition simplement de s'enquérir des coûts de production. Doués pour bien des usages, ces micros sont régulièrement utilisés en premier lieu comme des consoles, comblant l'espace laissé au milieu des années 1980 par un secteur touché de plein fouet par le krach américain d'Atari. En Occident, quand la console est momentanément réduite au rang de jouet passé de mode, le micro-ordinateur brille d'autant plus qu'il étend considérablement le champ des possibles. Le public de joueurs change. «*Les jeux vidéo avant le krach étaient tous destinés spécifiquement aux plus jeunes, alors que les jeux sur ordinateur visaient une audience plus âgée*», soulignera le *game designer* Chris Crawford. Programmer, créer, bidouiller, réviser : tout semble potentiellement à portée de clavier de ces micro-ordinateurs aux maxi-possibilités, mais qui vont souvent se montrer joueurs. ■

CES MICROS SONT RÉGULIÈREMENT
UTILISÉS COMME DES CONSOLES,
COMBLANT L'ESPACE LAISSÉ AU MILIEU DES
ANNÉES 1980 PAR UN SECTEUR TOUCHÉ
DE PLEIN FOUET PAR LE KRACH D'ATARI.

Sources: Steve WOZNIAK, Gina SMITH, *iWoz*, L'Ecole des Loisirs, 2011 - Tom LEAN, *Electronic Dreams: How 1980s Britain learned to love the Computer*, Bloomsbury, 2016 - Joël et Stella DE ROSNAY, *Branches vous, L'ordinateur en tête-à-tête*, Éditions Olivier Orban, 1984 - Tristan DONOVAN, *Replay: The history of Video Games*, Yellow Ant, 2010 - www.computer.org - micral.mo5.com - www.micral.fr - www.archive.org - www.abandonware-magazines.org

Couverture du magazine
Macworld n°01,
février 1984.



T'ES BRANCHÉ ?

Milieu des années 1980, bienvenue dans un monde pré-Internet où le lien à distance par ordinateur se réserve aux initiés prêts à investir dans un modem et à voir exploser leurs factures téléphoniques. «30% des micros professionnels sont équipés de modem, contre 5% des familiaux», note le mensuel *Tilt* à la rentrée 1986 dans un dossier «*Minitel est pris qui microyait prendre*». Un syndrome «*happy few*» visant des utilisateurs avertis, aptes à se dépêtrer de technologies pas toujours avenantes. Pourtant, le vertige de communiquer et échanger à distance avec d'autres utilisateurs via des réseaux télématiques type Calvados ou Microdial est saisissant. C'est *Wargames* à la maison ou presque. «*Les télécommunications n'ont absolument rien à envier aux drogues dures*», prévient en effet *Tilt*. «*Une fois qu'on y a goûté, on est accro*». Difficile de nier ces lignes, vu du monde ultra-connecté de 2021. En attendant, le Minitel jouera un rôle clé dans la découverte de la télématique dans l'Hexagone, y compris via des micro-ordinateurs équipés (modem, logiciel type Loritel) pour émuler le système de France Telecom avec quelques améliorations à la clé, type affichage couleur ou sauvegarde des pages. Plus tard, des services de téléchargement de jeux (3515 Amcharge sur CPC) permettront déjà d'acheter des jeux sous forme dématérialisée, mais attention aux factures de téléphone...

DEUX PIEDS DANS LE FUTUR.

arsène

Interface dématérialisée de 2 à 256 caractères, permet
vous permet de contrôler votre ordinateur à votre rythme et
d'utiliser pleinement le modem de ce dernier, vous offrant
ainsi la plus grande possibilité.

RECHARGEMENT : possibilité d'une recharge complète logarithmique
providée par des données de 7000 gilles du premier logiciel
général pour Minitel aux normes GDT.

RÉPONSEUR TÉLÉMATIQUE : remplacez votre réponseur télé-
phonique par des services offerts aux lettres et messages
électroniques.

CONTRÔLE SERVICE : remplacez votre dialogue avec les auto-
matiques ou les programmes que vous voulez utiliser, et
ARSENÉ répondra à vos demandes sans que vous soyez à
vous en soucier davantage.

ARCHIVAGE DE PAGES INDÉTERMINÉES : stockez rapidement les
pages Minitel reçues par votre modem sans consulter en toute
sécurité.

arsène : interfaces et logiciels pour
MOS/TO3-70/TO9
AMSTRAD
EN VENTE PARTOUT



AMSTRAD LE MORDANT CPC

Spécialiste de la hi-fi bon marché, le Britannique Amstrad aborde le secteur de la micro-informatique avec une solution tout-en-un pratique, amenée à faire un carton en France.

par Patrick Hellio

Début 1984, le CPC 464 est dévoilé à Londres, marquant les premiers pas de la firme Amstrad en micro-informatique. Le succès de Sinclair a montré la voie et Alan Michael Sugar, fondateur d'Amstrad et champion de l'audio à bas prix, entend demander sa part du gâteau... à sa manière. Dans l'esprit de ce qui fit sa fortune dans l'audio «budget», le charismatique patron anglais se concentre d'emblée sur les apparences. Au premier coup d'œil, le micro-ordinateur maison doit en effet inspirer confiance et solidité, afin de convaincre monsieur Tout-le-monde que la machine derrière la vitrine vaut son prix. Le boîtier du CPC (Color Personal Computer) est ainsi finalisé avant même que le choix des composants soit arrêté. «*Nous voulions*

qu'il ait l'air d'un véritable ordinateur, dans l'esprit de ce que les gens voyaient à l'aéroport au moment de s'enregistrer», expliquera Sugar. L'argument choc et immédiatement perceptible du CPC tient en la présence de tout le nécessaire : unité centrale, lecteur cassette, et même écran qui permet de ne plus accaparer la télé familiale. Une seule prise à brancher et du matériel fiable : le contraste avec les machines Sinclair taxées de «*grosses calculatrices*» est cinglant. Pragmatique, Amstrad applique des recettes avisées, comme cette volonté de travailler en amont pour que plusieurs dizaines de logiciels soient prêts en même temps que la machine, courant 1984. Jeux, éducatifs et utilitaires sont disponibles dès le lancement grâce à Amsoft, label d'édition maison.

De quoi asseoir un environnement rassurant dans un secteur mouvementé où la marque a tout à prouver et arrive sur le tard. Le pédagogique manuel d'utilisation, très riche et détaillé, rédigé par les concepteurs, fait office de référence. Vient enfin l'argument du prix, avec un CPC 464 vendu à sa sortie en France sous la barre des 3000 francs (version monochrome). Un prix et une date dans l'histoire de la micro grand public. Bien pensé et équilibré, doté d'un langage Basic performant, d'un affichage séduisant (trois modes graphiques, couleurs éclatantes) et d'un clavier mécanique (rare à l'époque dans sa gamme de prix), le robuste CPC 464 s'impose comme une valeur sûre. Dans la profusion de machines sortant chaque mois, les revendeurs rechignent à référencer le micro de cette marque peu connue en



FAMILLE NOMBREUSE, FAMILLE HEUREUSE ?

Emblématique, le CPC 464 aux touches vertes et bleues impose la formule d'intégration Amstrad dès 1984. Un successeur, le CPC 664 intégrant un lecteur de disquettes, sort un peu plus tard, mais il ne survit que quelques mois (la critique l'aura mauvaise). Il laisse vite la place au CPC 6128, le plus populaire de la gamme, cumulant lecteur de disquettes et configuration un peu plus musclée. Hautement symbolique, le rachat de Sinclair en 1986 permet à Amstrad d'ajouter le ZX Spectrum à son catalogue, en version relookée à la mode CPC. En 1990, le constructeur anglais tente de donner un coup de frais à la gamme via l'écosystème des 464 et 6128 Plus, la console GX 4000. Trop tardif, trop timide, ce ravalement de façade ne rencontre pas le succès. Amstrad se concentre alors désormais sur le marché semi-professionnel qu'il occupe via les PCW (dédiés au traitement de texte) et le compatible PC qu'il contribue à populariser grâce aux PC 1512 et PC 1640.

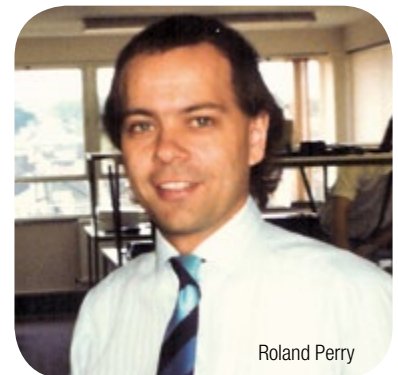
France. Ce sera une page dans le catalogue de La Redoute qui lancera enfin sur les chapeaux de roues la carrière type «rouleau compresseur» des CPC dans l'Hexagone. «Avec son rapport qualité/prix hyper compétitif et sa très haute définition, l'Amstrad CPC 464 risque de faire du bruit dans le monde de la micro-informatique», prédit *Tilt* dès début 1985. Débarquant à un moment pivot de l'histoire de la micro domestique dont il formule une proposition complète et accessible, le CPC profite en France des Sinclair et Commodore moins proéminents qu'outre-Manche. Le micro britannique rencontre un succès massif en France, écartant de précédents concurrents type Oric à la fiabilité régulièrement douteuse. «À l'époque, il était courant de parler de "phénomène Oric" comme aujourd'hui de "phénomène Amstrad"», témoigne *Tilt* début 1986. L'Amstrad a la cote, les Français l'adoptent massivement et

les éditeurs de logiciels suivent la tendance. Un cercle vertueux s'enclenche qui va consacrer le CPC comme l'un des premiers succès massivement grand public de la micro et, par extension, du jeu vidéo dans l'Hexagone. La filiale française, conduite par la charismatique Marion Vannier, joue un rôle décisif dans la construction d'un véritable objet de pop culture. L'adoption d'une mascotte sous la forme d'un crocodile retors, peu apprécié par la maison-mère britannique, participe à la diffusion d'une image plus décontractée, moins technophile de la micro. L'âge d'or des CPC se poursuivra jusqu'au crépuscule des années 1980, quand la concurrence avec les Amiga, Atari ST ou PC de plus en plus abordables devient féroce et que les consoles japonaises viennent draguer les joueurs. Sur les trois millions d'Amstrad CPC produits jusqu'au début des années 1990, un bon tiers aura trouvé preneur dans l'Hexagone. ■



ALAN SUGAR ET LE MICRO POUR TOUS

«Combatif et ambitieux, le Britannique Alan Sugar! S'il se lance dans une entreprise commerciale, c'est régulièrement pour s'imposer en force sur le marché, tout en prônant une politique de prix particulièrement agressive», résume *Science et Vie Micro* en octobre 1984, dans le test du CPC 464. La réputation de Sugar l'a précédé, celle d'un entrepreneur malin et capable de sentir les attentes du grand public. Il lance sa société AMStrad (Alan Michael Sugar Trading) à la fin des années 1960, pour vendre divers produits type briquets ou gadgets. Dans les années 1970, la marque s'impose dans le secteur audio, d'abord via des composants peu onéreux type amplis, platines, casques, etc., puis Tower System, un concept de chaînes hi-fi à prix plancher, mais complètes et au look clinquant. Il s'essaye à la CB avant que le marché ne stagne, puis à la micro-informatique. L'ingénieur Roland Perry, missionné par la firme pour superviser la conception du CPC, joue un rôle clé aux côtés d'un Alan Sugar doué en affaires, mais encore peu à l'aise en informatique. Il apprendra vite. Outre-Manche, il est aujourd'hui connu pour avoir animé l'émission «The Apprentice».



Sources : Alan SUGAR, *What you see is what you get, My autobiography*, PAN Books, 2010 - Patrice DESMEDI, «Amstrad, ça va bouillir!», *Tilt Microloisirs* n°18, janvier/février 1985 - Nathalie MEISTERMANN, «Histoire d'O...ric», *Tilt Microloisirs* n°29, mars 1986 - Bruno FERRET, «Amstrad CPC 464, la vitesse supérieure», *Science & Vie Micro* n°10, octobre 1984 - www.cpc-power.com



STOCKER N'EST PAS JOUER

Le développement et la démocratisation de la micro-informatique sont allés de pair avec une profonde mutation, au fil des années, des supports mis à contribution pour stocker les logiciels. De la cassette audio au compact disc (CD) à l'aube des années 1990, c'est toute une histoire de la micro-informatique qui s'écrit au fil des formats de stockage plus ou moins ésotériques, mais toujours révélateurs des technologies en vogue à un instant donné.

par Patrick Hellio

Difficile de se projeter aujourd'hui dans l'ambiance du début des années 1980, quand le support de stockage n'est pas encore une évidence. À chaque allumage, le micro-ordinateur se réveille vierge et, en l'absence de disque dur ou de support de stockage, il doit tout réapprendre. Frisson d'angoisse en parcourant, dans le mensuel spécialisé *Tilt*, début 1987, le portrait du programmeur et, en l'occurrence, auteur du jeu *M'enfin !* publié chez Ubisoft, mettant en scène le personnage de Gaston Lagaffe.

«À l'origine, il programmait sur un Thomson TO7/70 sans magnétophone. Imaginez le plaisir de réécrire ses programmes sur un bout de papier et de les retaper à chaque fois.» On préfère ne pas trop imaginer ce quotidien qui a dû accompagner de nombreux codeurs débutants de l'époque. La cassette ou la disquette est définitivement ton amie.

SAUVE QUI PEUT

Avec la cartouche de jeu interchangeable, la console montre la voie d'une diffusion structurée (format propriétaire) du jeu vidéo

sous forme de boîtiers plastiques propres à chaque plateforme. Mais c'est la disquette, née dans les années 1960 dans le secteur professionnel (avec des formats taille éléphant), qui accompagne les premiers pas d'une micro-informatique se découvrant ensuite peu à peu une vocation domestique. Rapide et compacte, la disquette n'en reste pas moins onéreuse, notamment du côté des lecteurs additionnels requis. En parallèle, la cassette audio, alors en plein boom et attractive car peu chère, tend à être très populaire au début des années 1980 sur les micro-ordinateurs d'entrée de





LA CASSETTE POUR LE PRIX

Support magnétique dont le brevet est déposé au début des années 1960, la cassette audio explose littéralement au cours de la décennie suivante, représentant une alternative au disque vinyle. Compacte et peu onéreuse, la cassette est malléable et s'adapte à merveille à l'usage en autoradio et comme format de stockage en informatique dès les années 1970. Même à l'arrivée du compact disc, la cassette conservera longtemps l'atout du prix côté audio. Avec la vague de micros grand public du début des années 1980, la cassette s'impose comme un support idéal de sauvegarde et de stockage car elle est économique et déjà présente dans bon nombre de foyers. Des Sinclair aux Commodore en passant par les Atari, MSX ou Amstrad, la cassette est partout pour accompagner les premiers succès populaires. Lente, parfois moyennement fiable, poussant des bruits stridents durant des dizaines de minutes pour charger un programme, la cassette montre vite ses limites dans le cadre de productions vidéoludiques plus ambitieuses type jeux d'aventure graphique. Rapidement, des titres se retrouvant à l'étroit sur le support seront pressés sur deux cassettes, à l'image de *The Way of the Tiger*. Via une seconde cassette dans la boîte, certains jeux proposent aussi de squatter la chaîne hi-fi. *OutRun* de US Gold tente visiblement de faire pardonner certaines versions peu concluantes (la version CPC par exemple), en offrant en bonus une cassette avec la bande-son mythique de l'arcade. Un lot de consolation ? Quand le jeu *Frankie Goes to Hollywood* sort chez Ocean en 1985, c'est une version *live* inédite du hit « Relax ! » qui est offerte sur une seconde cassette.



La fiabilité maximum
même dans les conditions d'utilisation
les plus sévères!



Nous avons amélioré la qualité dans les moindres détails pour que vous n'ayez plus à vous soucier des conditions d'utilisation de vos disquettes.

- La pochette du type HIR™ résiste à une température de 60 degrés C.
- La couche de particules magnétiques soigneusement testée par ordinateur procure des signaux fiables et constants.
- Un traitement de surface magnétique extrêmement fin pour une vie prolongée.

Choisissez les disquettes Maxell pour la restitution intégrale de vos données!

488L

Importateur et distributeur
2555, 11, rue de la République, 91 000 Evry
Tél: 01 69 60 00 00 - Fax: 01 69 60 00 01

domel

Distributeur et revendeur
10, rue de la République, 91 000 Evry
Tél: 01 69 60 00 00 - Fax: 01 69 60 00 01

maxell

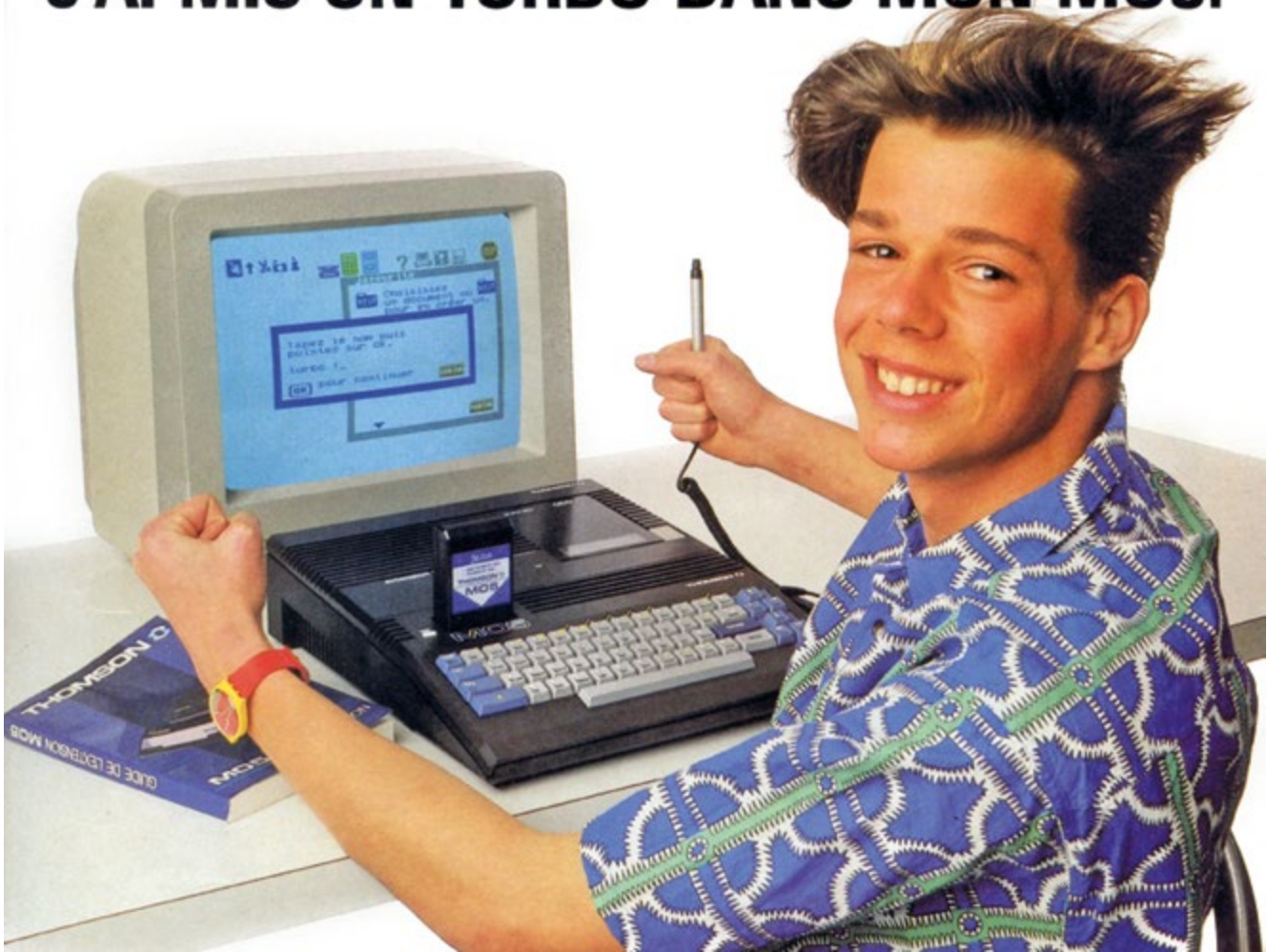
supports magnétiques
la fiabilité



LA DISQUETTE RAPIDE ET PRATIQUE

Née à la fin des années 1960, la disquette se présente d'abord sous un format large d'une bonne vingtaine de centimètres. Pas forcément l'idéal pour amener ses jeux chez un copain pour le week-end. Le format disquette est popularisé par IBM au début des années 1970, sous l'impulsion d'une poignée de fabricants dont Memorex. Une première étape se situe au milieu des années 1970, avec l'apparition du format de disquette 5 pouces 1/4, plus petit, souple et surtout abordable, qui va équiper une partie du parc de micro-ordinateurs domestiques de première génération type Apple II (via le lecteur Disk II) ou Commodore 64 (la platine Commodore 1541). Parmi les multiples formats émergents, un autre standard va se dégager par la suite sous la forme des disquettes 3 pouces 1/2, amenées à équiper la majorité des micros de la seconde moitié des années 1980 type Macintosh, Atari ST, Amiga et autres PC compatibles. Plus petit et plus solide, ce format constituera le dernier grand modèle populaire de disquettes grand public, faisant oublier quelques simili-standards caduques comme le format 3 pouces, un échec au Japon, mais qu'Oric et surtout Amstrad poussèrent toutefois (CPC, PCW, Spectrum...), notamment pour sa solidité, à un prix de vente élevé. Entre une version cassette et disquette d'un même titre, un studio pouvait se permettre quelques ajustements graphiques, à l'image de certains jeux d'aventure (*La Chose de Grotenburg* d'Ubisoft sur CPC et ses pages graphiques plus détaillées en version disquette).

POUR 1986 F* J'AI MIS UN TURBO DANS MON MO5.



L'extension QDD pour Thomson MO5, à l'évidence, ça décoiffe !

>>

gamme ou destinés à l'initiation... et au jeu vidéo. Un simple lecteur cassette est généralement mis à contribution pour charger les jeux et autres logiciels stockés sur le même type de petit boîtier plastique que le dernier Duran Duran ou Simple Minds. La duplication peu onéreuse et facile contribue à développer très tôt le phénomène de micro-édition locale (les jeux régulièrement produits par une boutique, les proposant ensuite à ses clients). Le piratage connaît aussi un premier âge d'or dans ces années rythmées par un support cassette si facile à dupliquer, quand un simple appareil à double platine permet de reproduire les contenus.

FANTASTIQUE MAGNÉTIQUE

La génération d'ordinateurs 8 bits (Sinclair, Amstrad, Commodore, MSX., etc.) va largement adopter le format cassette dans les premières années, synonyme de lecteurs et de supports peu onéreux et permettant de limiter le budget micro

naissant. La cassette est pratique et solide mais terriblement lente, et elle ne donne qu'un accès linéaire aux données, à moins de noter des repères sur la bande pour aller les chercher. Laborieux et fastidieux (une pensée pour les amateurs de jeux d'aventure ou de compilations qui devaient arpenter la bande en quête d'un segment), le format est progressivement délaissé. Dès 1985, Amstrad embarque un lecteur disquette dans le CPC 664. Le Commodore 128 sera décliné en version avec lecteur inclus, et même le vénérable ZX Spectrum se verra affublé d'un lecteur embarqué dans son ultime déclinaison, le ZX Spectrum +3 de 1987. À l'avènement des machines 16/32 bits, la transition est pleinement actée et la disquette domine largement, soutenue par de nouveaux supports de stockage de masse comme le disque dur alors encore très élitiste. Courant 1987, le possesseur d'un Atari ST doit en effet se fendre d'environ 7000 francs (à peu près le prix de la machine complète)

pour se porter acquéreur d'un disque dur externe de... 20Mo (soit à peine la taille d'une image de grande taille aujourd'hui). Si cassettes puis disquettes – voire cartouches – vont représenter l'immense majorité des formats utilisés en micro-informatique pour stocker programmes et jeux, ces années d'expérimentations et de découvertes vont voir plusieurs pistes se dessiner, souvent aussi novatrices que sans lendemain. À terme, le CD-ROM à forte capacité, tout en voyant ses prix baisser sans cesse, finira par s'imposer pour quelques longues années. Avant de devenir l'apanage des PC et Mac, le compact disc sera d'ailleurs utilisé sur des ordinateurs plus modestes par Codemasters notamment, via une compilation CD Games Pack proposant une galerie d'une trentaine de jeux réunis sur une galette sous forme de sons. Le tout était rendu accessible en reliant l'ordinateur à une simple platine CD, loin des coûteux lecteurs CD-ROM de l'époque. ■



LA CARTOUCHE POUR TOUS ?

C'est bien sûr l'apanage de la console de jeu, cet objet cartouche qui permet d'insérer et lancer un nouveau jeu stocké en ROM en quelques instants. Si le micro-ordinateur est plus volontiers associé aux cassettes et disquettes, plusieurs machines embarquent pourtant des ports cartouche leur permettant d'accéder à des pans de logithèque proposés sous ce format. Les machines Atari 8 bits, Thomson ou les Commodore, notamment, vont accueillir des logiciels cartouche, qu'il s'agisse de jeux, d'applications (langage Basic, etc.), voire d'extensions (mémoire, synthèse vocale, système de triche type Action Replay, etc.). Une partie importante de la logithèque VIC-20 est ainsi commercialisée sous cette forme, puis l'incontournable Commodore 64 accueillera également une petite partie de sa (gigantesque) logithèque sous forme de blocs de plastique à insérer dans le port correspondant du boîtier. Une solution bienvenue (on enclenche, on allume, on joue), en ces temps où charger un jeu passe toujours par la frappe de commandes ésotériques pas forcément avenantes pour les non-initiés. Plus cher, le format présente cependant l'intérêt de la solidité, de l'absence de chargements, et représente l'arme presque absolue contre le piratage. Certaines machines disposent de deux ports cartouche (pour du jeu et de l'utilitaire), comme l'Atari 800 ou le MSX. Joueur, Konami permet ainsi de débloquer des fonctions (vies infinies, etc.) en enclenchant des combinaisons de jeux de la marque simultanément dans un ordinateur MSX.



ET LES AUTRES ?

Des formats plus exotiques seront ponctuellement poussés par des constructeurs sur la scène micro-informatique. Le Britannique Sinclair tente ainsi d'imposer par exemple le Microdrive via ses gammes ZX Spectrum et QL. Ce système de cartouches à bandes magnétiques ingénieux mais à la fiabilité douteuse disparaîtra au moment du rachat par Amstrad, qui préfère équiper les nouveaux Spectrum du lecteur de disquettes 3 pouces. Quand Thomson lance ses gammes MO et TO, c'est un format spécifique de disquettes, le Quick Disk, qui est privilégié. Plus rapide que la cassette mais bien moins que la disquette traditionnelle, ce support conçu par le Japonais Mitsumi sera par ailleurs exploité sur d'autres machines (MSX) sans réellement décoller. Avant que CD puis DVD ne s'imposent auprès du grand public, la lecture optique passe par le LaserDisc (30 cm de diamètre) pour diffuser des contenus vidéo. Dès 1982, le mensuel américain *Byte Magazine* signait un long dossier sur l'interactivité possible du LaserDisc, via notamment un simulateur de vol en vidéo contrôlé par un TRS-80. Des passerelles seront créées avec le jeu vidéo. À l'été 1988, le mensuel *Tilt* détaille ainsi une version « arcade perfect » du jeu *Dragon's Lair* pour Atari ST, demandant de relier le micro à une platine LaserDisc. En 1993, la console LaserActive exploite des disques format LV-ROM, comme un chant du cygne du LaserDisc. Rappelons enfin qu'outre la fréquence radio dans des émissions dédiées (une torture pour l'oreille humaine), du code informatique a pu être transmis par le biais de disques vinyles. En 1981, le single « Camouflage » du chanteur Chris Sievey (The Freshies) comprend ainsi en face B trois petits programmes à charger sur ZX81 relié à la platine. Courant 1984, un vinyle souple offert avec le magazine *Computer & Video Games* permet de charger sur ZX Spectrum un jeu d'aventure basé sur un groupe à la mode, *The Thompson Twins Adventure*, dont le scénario est lié alors à leur dernier hit, « Doctor Doctor! ». Des années plus tard, c'est un CD d'Etienne Daho qui comprendra une plage interactive (*Eden*, 1996) lisible sur PC et Mac.

ACCESSOIRES ET EXTENSIONS

LES « ANNÉES MICRO » PAR L'OBJET

Avec le développement de la micro-informatique dans les foyers, c'est tout un champ d'expérimentations côté accessoires qui s'ouvre. Du futile au visionnaire, l'écosystème micro-informatique qui se structure progressivement au cours des années 1980 se fait autant réceptacle d'avancées indispensables pour accompagner l'avènement du micro au sein des foyers que témoin d'une imagination sans borne stimulée par un secteur où tout semble encore à inventer.

par Patrick Hellio

MOUSE COSTAUD LA SOURIS

Innée ou acquise ? Selon le modèle et surtout la génération d'ordinateur, la souris relève plus ou moins de l'équipement originel d'une machine. Le nom de rongeur attribué à l'accessoire renvoie à la déambulation frénétique de l'objet à fil sur le plan de travail, dont un système de capteurs (une boule type *trackball* inversé ou un faisceau optique) permet d'évaluer les déplacements et de les reproduire à l'écran. Si le système *trackball* remonte aux années 1940, c'est au chercheur américain Douglas Engelbart que revient la genèse de la souris informatique. Une demande de brevet américain est effectuée en 1967, lequel est accordé à la fin de l'année 1970 pour cet « *indicateur de position XY pour un système d'affichage* » reposant alors sur deux roues en métal et un seul bouton. Portée par une machine comme le Macintosh d'Apple qui l'intègre totalement à son interface, la souris s'impose progressivement auprès du grand public via la vague 16/32 bits à base d'Amiga, Atari ST et bien sûr PC. Pour les machines de la génération précédente (Amstrad, Commodore...), la souris s'apparente à une option coûteuse et rarement justifiée, à une époque où l'interface entièrement graphique n'est pas généralisée. Si elle est partout aujourd'hui, à l'époque, la souris se gagne !



MÉTRO, ROBOT, TOPO ? LES ROBOTS

Star Wars, *Le Trou Noir*, *Buck Rogers*... l'image futuriste du robot domestique est omniprésente dans ces années de développement fulgurant de la micro-informatique familiale. Si R.O.B. de Nintendo est une figure bien connue du milieu des années 1980, d'autres créatures de plastique tentent de se frayer un chemin dans les foyers en s'appuyant généralement sur un parc informatique en plein essor. Nolan Bushnell, fondateur d'Atari, monte la société Androbot pour concevoir Bob puis Topo, un robot programmable à partir d'un simple ordinateur Apple II. En avril 1984, un salon consacré aux robots a lieu à Albuquerque au Nouveau Mexique : l'International Personal Robot Congress & Exposition 1984, où Isaac Asimov en personne et Bushnell pointent parmi les conférenciers. « *Les robots attaquent !* » titre un dossier du mensuel *Tilt* du même mois, qui envisage une progression digne de celle de la micro-informatique. Après les consoles puis les micros, le prochain raz-de-marée sera robot ? « *Les experts américains de Future Computing prévoient un marché de deux milliards de dollars en 1990 !* » En attendant ce soulèvement des machines, des kits permettent de commander via la manette des bras mécaniques, à l'image de Robotarm de Spectravideo pour MSX, ou encore du coffret Computing Experimental de Fisher Technik, avec ses robots à monter puis diriger depuis un Commodore, Amstrad ou Atari ST. En 1985, le robot Andy d'Axon (nouvelle société de Bushnell), interagit pour sa part avec un Atari 800 via la prise manette. En France, un mensuel dédié comme *Micro et Robots* se lance dès fin 1983. Le futur, on vous dit !



SOUS LA VAGUE SURFCHAMP

La star de *Surfchamp*, c'est cette planche en plastique d'une vingtaine de centimètres à poser sur le clavier. En pressant savamment l'objet, le jeu entend procurer la sensation de réellement jouer les équilibristes sur une planche de surf mordant les vagues. Scientifique et féru de surf, Norman McMillan conçoit cette simulation mettant à contribution son expertise en physique pour créer des algorithmes offrant un réalisme maximal. Le studio New Concepts est monté avec des amis d'études, l'astrophysicienne Susan McKenna-Lawlor et John Frayne, qui a l'idée de l'accessoire. Une bourse est décrochée en Irlande. Les idées se bousculent comme un futur jeu de ski (avec accessoire correspondant), le jeu reçoit bonne presse et une des premières compétitions sur jeu micro est même organisée sur une plage en Irlande avec des « vrais » surfeurs saluant les sensations du jeu. Mais le studio trébuche côté financement quand une grande chaîne de distribution commande 200 000 exemplaires à condition d'être livrée pour la fin d'année. Seuls quelques milliers d'exemplaires seront produits de ce titre pionnier sur ZX Spectrum et C64 qui aura pressenti le *motion gaming* avec des années d'avance.



VIVE LES CRAMPES LE CRAYON OPTIQUE

Avant l'avènement de la souris pour tous, les solutions pour rendre l'interaction avec l'écran plus spontanée se multiplient. Quoi de plus simple et naturel que de balafrer le téléviseur de coups de stylo en plastique pour interagir avec des éléments affichés à l'écran ? Lié à la technologie des écrans à tubes (et le temps de réaction du canon à électrons), le crayon optique équipe nativement, par exemple, les ordinateurs Thomson type T07/70 déployés massivement dans les écoles dans le cadre du plan « informatique pour tous ». A priori idéal pour le micro-ordinateur à visée pédagogique, l'accessoire n'en reste pas moins foncièrement imprécis et surtout vite fatigant pour l'utilisateur, puisqu'il demande de travailler avec le bras levé. À l'époque, l'accessoire enthousiasme (l'Amstrad CPC a failli l'embarquer d'origine, il sera proposé en option), mais il est vite oublié et remplacé par d'autres systèmes comme la palette graphique (pour le dessin assisté par ordinateur), voire l'écran tactile pouvant exploiter aussi un stylet (voir les PDA type Newton ou la Nintendo DS). Nos bras, eux, s'en félicitent.



SUR LA SHOPPING LIST

Housse de protection, étuis à disquettes, livres de programmes à taper au clavier... petite sélection des compagnons de bureau essentiels de tout micro-ordinateur bien entretenu au milieu des années 1980 !

LA HOUSSE DE PROTECTION



La poussière est ton ennemie !

LA BOÎTE À DISQUETTES AVEC CLÉ

Pour les sauvegarder en lieu sûr. Le cloud peut attendre !



LE LIVRE DE PROGRAMMES À TAPER



Des heures et des heures de frappe intensive en perspective, mais attention aux coquilles.

LA VHS PROMOTIONNELLE

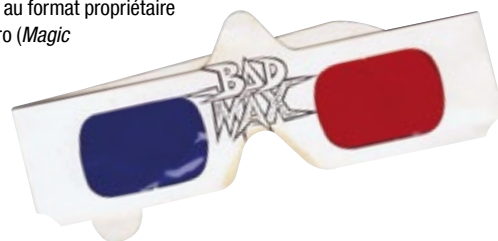


Le monde d'avant YouTube.



UN CARTON LES LUNETTES 3D

En attendant les effusions polygonales des années 1990, il faut bien trouver un moyen de donner un peu de volume aux jeux vidéo. Si beaucoup misent par exemple sur la 3D isométrique pour procurer une illusion de profondeur, les bonnes vieilles lunettes anaglyphes sont ponctuellement appelées à la rescousse. Les cinéphiles connaissent bien l'objet, l'histoire du septième art étant fréquemment ponctuée de retours en grâce de films présentés en 3D (voir *La Créature du lac noir* dans les années 1950 ou les *slashers* type *Meurtres en 3 dimensions* dans les années 1980). Alors qu'une nouvelle vague de films exploite le procédé en salle, une poignée de logiciels sur micros proposent de ressortir les lunettes 3D pour donner une nouvelle dimension aux graphismes. Le jeu d'aventure *Relief Action* (Amstrad) de Loricels et sa relecture du film *Alien*, *Bad Max* et sa revisite déjantée du film de George Miller en mode « *frenchie* » avec la jaquette d'Edika (Amstrad puis MSX 2), ou encore le jeu d'exploration spatiale *Wanderer* de Lankhor en « Stereo Action » (Sinclair QL, Atari ST, Amstrad, Commodore...) jouent des mécaniques avec ces lunettes 3D jetées dans la boîte. Le jeu de Lankhor profitera aussi de lunettes avancées, avec un système dit « actif » d'obturateurs à cristaux liquides à brancher sur l'Atari ST. En ce milieu des années 1980, ces initiatives liées à des jeux micro ouvrent la voie à un procédé qui sera entretenu durant des années, tant côté consoles (*Rad Racer* sur NES, les lunettes au format propriétaire SegaScope pour Master System) que micro (*Magic Carpet* sur PC). Gare aux migraines !



SUS AU PIRATAGE LENSLOK AND CO

Face au phénomène de piratage des logiciels et en particulier des jeux vidéo, c'est une course-poursuite qui s'engage entre pirates et éditeurs. Apple II, Amstrad, puis Atari ST ou Amiga... toute machine rencontrant le succès voit systématiquement le phénomène s'amplifier. Les constructeurs observent certes leurs ventes de matériel s'envoler, mais la pérennité du format côté logiciels en pâtit vite. Les protections logicielles sont courantes, mais vite contournées. Certains éditeurs vont se surpasser afin de rendre leurs jeux plus difficiles à dupliquer, via des protections sous forme de programmes, mais pas seulement. Le grand classique *Elite*, de David Braben et Ian Bell, est doté d'un système des plus originaux avec le Lenslok, qui se présente sous la forme d'une lentille en plastique au prisme déformant. Apposée à même l'écran, elle permet de décrypter des caractères requis par le jeu pour se lancer. Chaque ordinateur pouvant, par définition, être relié à des écrans de tailles diverses et variées, Lenslok devait passer par un fastidieux système de calibration n'écartant pas une fiabilité toute relative qui fera vite dévier le principe. Certains éditeurs creuseront la piste de protections matérielles plus ou moins confortables et coûteuses, comme le *dongle* physique à insérer dans une prise manette pour que le programme se lance (*Robocop 3* d'Ocean sur Amiga). D'autres vont en profiter pour « augmenter » l'univers d'un jeu, comme par exemple les productions LucasArts, dont les systèmes de protection (filtre rouge pour décrypter des codes sur *Indy 3*, roue Dial-A-Pirate pour *Monkey Island*...) font quasiment partie de l'expérience de jeu, aux côtés des autres éléments insérés dans la boîte type notice ou plans imprimés. Certains titres, comme les productions Cobrasoft, ne pourront être terminés sans avoir accès aux objets et indices physiques insérés dans la boîte.



DICTÉE MAGIQUE LA SYNTHÈSE VOCALE

Un ordinateur qui prend la parole, au milieu des années 1980, cela envoie du rêve. Pour les machines aux capacités sonores limitées comme l'Amstrad CPC ou les Thomson, l'achat d'une extension matérielle peut être nécessaire afin de pouvoir aisément faire parler la machine. Taper une phrase et l'entendre articulée (régulièrement avec un fort accent anglo-saxon) par l'Amstrad ou autres 8 bits tient du petit miracle. Pour les codeurs, il est possible de faire appel à ce type d'extension pour intégrer des phrases dictées dans leurs programmes. À l'époque, des virtuoses de la programmation comme Béatrice et Jean-Luc Langlois de Lankhor vont coder un système de synthèse vocale pour le jeu *Le Manoir de Mortevielle*. Sans même brancher d'extension matérielle, un simple Amstrad CPC pouvait déclamer les tirades des différents protagonistes croisés dans ce jeu d'enquête. Le ton est un peu robotique, mais le choc est total.



COLLECTOR SÉRIES LIMITÉES

Dans un monde avant les Xbox 360 couleur *Resident Evil* ou Nintendo DS spécial 25^e anniversaire de Mario, les micro-ordinateurs se voient ponctuellement déclinés dans des éditions événementielles. Mention spéciale, en France, à la version Platini du MO5 de Thomson. Cette édition se distingue par sa livrée blanche, la signature du sportif sur le clavier et un sac de transport « *Thomson, tu me rends micro* », avec le visage de Platini et une poignée de jeux de sport offerts. En 1985, il s'agit surtout de relancer une machine en perte de vitesse. Autre salle, autre ambiance, en 1997, Apple célèbre avec faste les 20 ans de la société avec le « Twentieth Anniversary Macintosh », une machine d'exception vendue à 12 000 exemplaires et censée figurer l'ordinateur du futur. Le designer Jonathan Ive, voué à jouer un rôle clé par la suite, façonne une machine au look ravageur et intégrant les dernières évolutions type écran plat de 12 pouces, mini-clavier gainé de cuir et *trackpad* amovible en guise de souris, tuner TV... En dehors de ces éditions spéciales, les ordinateurs sont régulièrement proposés au sein de coffrets plus ou moins thématiques avec logiciels et accessoires. En Angleterre, le ZX Spectrum +2 est ainsi commercialisé dans un « James Bond 007 Action Pack » intégrant l'ordinateur, un pistolet optique, des dossiers (mémo de M, réplique du passeport de Bond...), trois jeux (dont deux inédits), ainsi qu'un message audio de Q, enregistré par l'acteur Desmond Llewelyn. En même temps que les baisses de prix, les Amiga et Atari ST vont se voir associées à divers coffrets thématiques. Fin 1989, l'Amiga 500 est par exemple intégrée au « Batman Pack » réunissant le micro, le jeu *Batman* tiré du film, *New Zealand Story*, *F18 Interceptor* et l'incontournable *Deluxe Paint 2*. Un carton plein en Angleterre. En France, l'Atari ST sera quant à lui vendu courant 1992 dans un coffret « Atari Tilt d'Or » réunissant un 520 STE et une poignée de jeux récompensés par le magazine (*Croisière pour un Cadavre*, *Vroom*, etc.).



LE DISQUE DUR DE 10 VOIRE 20 MO



Une taille colossale pour l'époque. Mais comment remplir une telle capacité (on parle en To aujourd'hui) ?

LE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE

Pour éviter les séquences de « grille-pain » pour les jeux inscrits sur plusieurs disquettes.



LE MODEM



Pour communiquer avec d'autres machines via la prise téléphonique, rejoindre les BBS (Bulletin Board System) ou émuler le sacro-saint Minitel...

L'IMPRIMANTE

Indispensable pour coucher sur papier les factures, les listings de programmation... ou ses premiers fanzines. À marguerites ou laser, choisis ton camp (et ton budget).





ATARI ST

MISSION DÉMOCRATISATION

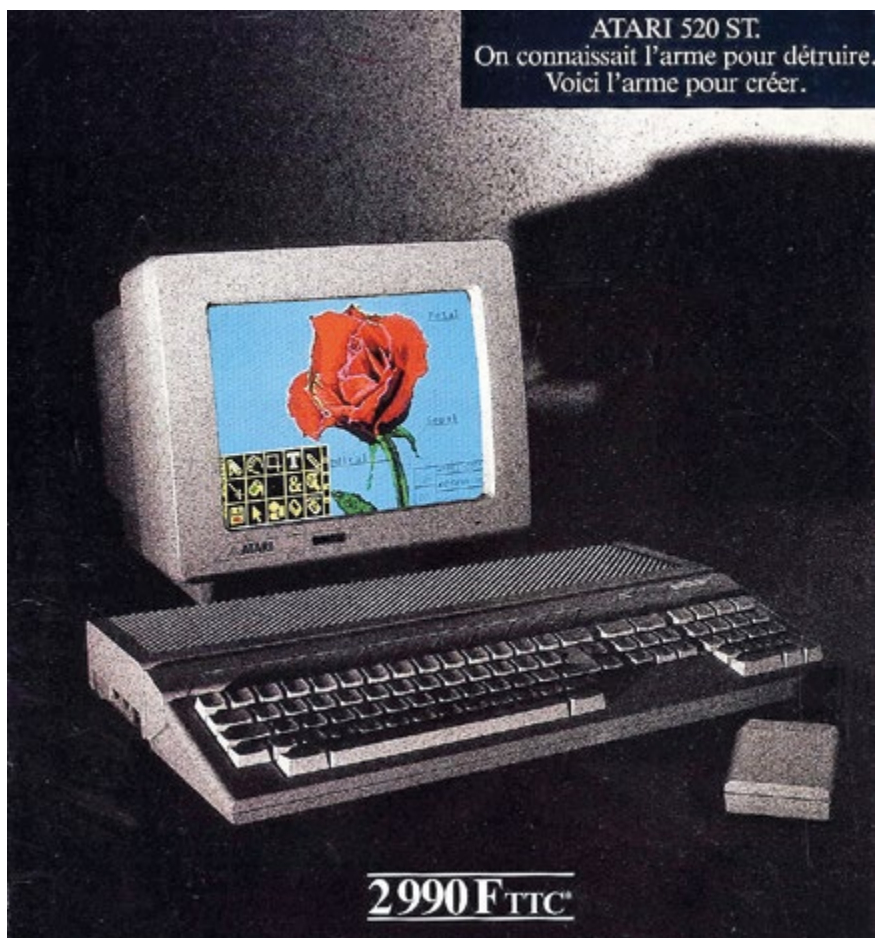
Avec l'Atari ST, la célèbre marque tellement associée au jeu vidéo se dote d'un atout stratégique pour consacrer sa place en micro-informatique. Totalement dans l'air du temps, l'ordinateur 16/32 bits contribue à populariser et démocratiser des technologies en provenance de matériels bien plus onéreux.

par Patrick Hellio

Interface graphique intégrée, souris, haute résolution, processeur 68000, interface MIDI idéale pour les musiciens, des contrôleurs avancés type disque dur externe, ou encore un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré : longue est la liste de ces éléments que l'ordinateur 16/32 bits d'Atari rend accessibles au grand public. Dès ses premières apparitions début 1985, le sobriquet de « Jackintosh » accolé à la machine traduit cette volonté de marcher sur les pas du célèbre Macintosh d'Apple... tout en jouant dans une autre dimension côté prix. Lancé en France sous la barre des 10000 francs en version complète (à peine la moitié du tarif d'un Mac d'entrée de gamme), l'Atari ST (pour « Sixteen Thirty-two », soit « 16 32 ») va être la machine de démocratisation

massive de nouvelles technologies auparavant réservées à l'élite des machines professionnelles. « Il y a deux ou trois ans encore, le 520 aurait été considéré comme un ordinateur professionnel », confirme le mensuel spécialisé *Tilt* en novembre 1985. La machine au design profilé fait sensation. L'Atari 520 STF (ou 1040 STF pour les « pros » dès 1986) s'impose comme une référence, contribuant à façonner la suite des événements du côté des micro-ordinateurs (voir le sosie Amiga 500), mais aussi des logiciels. Via sa prise MIDI intégrée, l'Atari ST fait le bonheur des musiciens pouvant y connecter directement leur synthétiseur ou réaliser des mixages sans aucune latence. À l'époque, difficile de visiter un studio d'enregistrement sans apercevoir un Atari ST... De Laurent Voulzy

à Depeche Mode, le ST est partout et il le restera longtemps (en 1997, le groupe anglais utilise encore des 1040 sur l'album *Ultra*). Pour son concert événement à La Défense en 1990, Jean-Michel Jarre installe une douzaine de Mega ST. « Le ST sert aussi dans la phase préparatoire du concert, pour la création du story-board, pour l'étude, avec des logiciels d'architecture, de la mise en place des feux d'artifice, de l'emplacement des éclairages, etc. », détaille alors ce mordu du ST. Le jeu vidéo ne tarde pas à s'emparer de la machine puissante mais accessible, avec des productions marquantes comme *The Pawn* (Magnetic Scrolls), *Dungeon Master* (FTL), *Speedball 2* (The Bitmap Brothers), ou *L'Arche du Captain Blood* (Exxos, avec la musique de Jarre), autant de démonstra-



JACK TRAMIEL UNE FIGURE DE LA MICRO

Survivant des camps nazis, Jack Tramiel s'installe aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale. Après des petits boulots, le natif de Pologne fonde Commodore en 1954, société spécialisée dans les machines à écrire puis les calculatrices. Il prend position sur le marché de la micro avec le PET-2001, l'un des premiers succès domestiques. Avec le Vic-20, qui dépasse le million de ventes, et surtout le Commodore 64, la réussite de la marque se confirme à travers le monde. Surjouant probablement trop la guerre des prix sur un secteur micro instable, Tramiel se voit écarté de sa propre société. Imperturbable, il orchestre son rebond en rachetant les activités micro et consoles d'Atari, pour préparer une machine puissante de nouvelle génération qu'il entrevoyait chez Commodore. Conçu avec des anciens de Commodore, l'Atari ST matérialise une forme de revanche, avec son lancement devançant celui du concurrent Amiga et, surtout, un prix de vente agressif lui permettant de vite se constituer un confortable parc installé face à des Amiga pourtant plus puissants. Si la marque Atari sera revendue (Hasbro puis Infogrames), l'impact du ST sur le paysage de la micro-informatique ne sera jamais remis en question. À la disparition de Tramiel en 2012, c'est une personnalité unique de l'industrie qui est unanimement saluée.

UN ST PEUT EN CACHER UN AUTRE

Après les 130 ST et 260 ST vite écartés, l'émblématique 520 STF de 1985 inaugure une longue lignée de machines faisant évoluer la formule originale, avec plus ou moins de bonheur. Lorgnant toujours sur le secteur professionnel, Atari décoche d'abord une déclinaison musclée, le 1040 STF, avant de déployer le Mega ST courant 1987. Dotée d'un clavier détachable, cette déclinaison se veut professionnelle et vise notamment les métiers de l'édition, chasse gardée du Mac. Une orgie de mémoire vive (jusqu'à 4 Mo!) ainsi qu'une imprimante laser sont déployées dans ce sens. En 1989, la gamme originelle est revue avec les 520 et 1040 STE (pour *Enhanced*), afin d'apporter quelques améliorations (*scrolling* en hard, capacités sonores revues...), avec quelques problèmes de compatibilité à la clé. À l'aube des années 1990, la ligne ST connaît une ultime déclinaison avec les Atari TT (pour « *Thirty Two* »), stations de travail puissantes sous Unix. Le constructeur tentera de donner un nouveau souffle à ses micros via le Falcon, courant 1992. La machine, comme obnubilée par la compétition avec l'Amiga 1200, ne parvient pas à exister face aux PC désormais omniprésents et demeure peu soutenue par un groupe déjà très affaibli. Atari choisit alors de concentrer ses efforts sur... la console Jaguar.

tions éclatantes de ses capacités permettant d'établir de nouveaux standards.

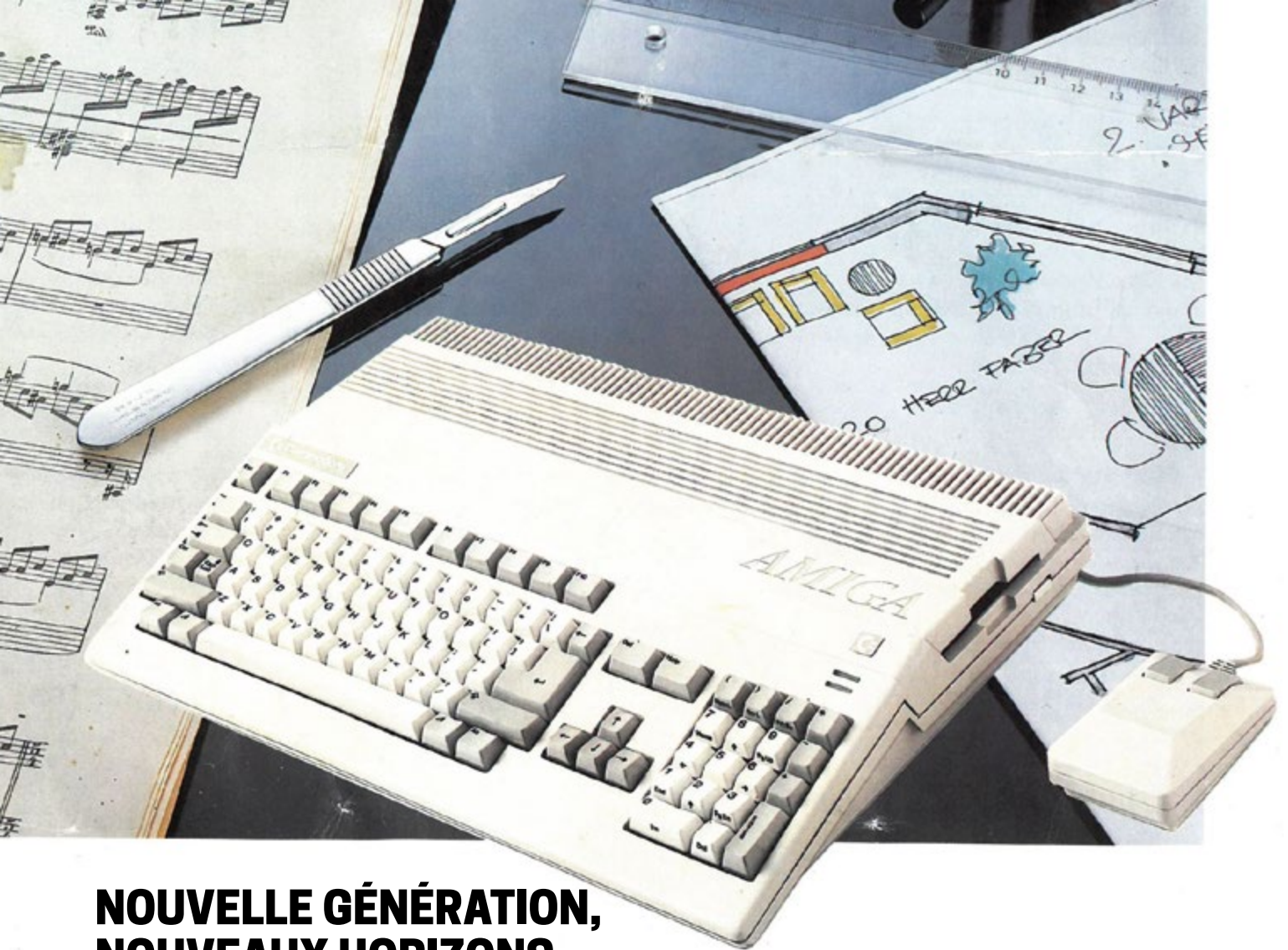
ATARI CONNAÎT LA MUSIQUE

Si la marque américaine est intimement liée à l'émergence de l'arcade (*Pong*) puis du jeu vidéo domestique via la console VCS 2600, Atari développe assez tôt un parc de micro-ordinateurs en marge de ses consoles. Dès fin 1979, la firme américaine passée sous pavillon Warner lance ainsi les Atari 400 et 800, deux déclinaisons d'une gamme 8 bits au look robuste et évidemment très *gamer*. Ports cartouche, quatre prises manettes et une palette chatoyante de couleurs affichables à l'écran ne trompent pas sur une génétique très orientée jeu vidéo. Stratégique, cette prise de position d'Atari sur le secteur

de la micro est une réussite, notamment sur le marché américain, où ces machines visent en premier lieu un public familial grâce à un prix de vente contenu. Jay Miner, l'un des chefs d'orchestre de ces machines, sera aussi plus tard l'un des artisans de... l'Amiga de Commodore. La famille de micros Atari 8 bits, qui rencontre un joli succès, notamment aux États-Unis, évolue au fil des années avec la série XL au design plus svelte (le 1200 XL, puis la nouvelle gamme 600 XL et 800 XL). Sous l'impulsion de Jack Tramiel, nouveau propriétaire d'Atari, la gamme subit un lifting côté apparence, via le 130 XE dont les lignes reprennent le style de l'Atari ST, désormais locomotive du groupe dès 1985. S'inscrivant dans une lignée de micro-ordinateurs siglés Atari, le ST matérialise autant une forme de

continuité, à l'image de l'évolution même de la micro-informatique en ces années phares (usages, puissance...), qu'une rupture. Sous l'impulsion d'un Tramiel sans doute revanchard, Atari entend saisir un espace naissant situé entre micro personnel et semi-professionnel, tout en damant le pion du futur micro Commodore. « *Le business, c'est la guerre* », dicit Tramiel. S'il doit composer avec la concurrence féroce de l'Amiga, l'Atari ST rend coup pour coup et pourra finalement s'enorgueillir d'une jolie carrière commerciale s'étalant jusqu'en 1993. ■

Sources : Jamie LENDINO, *Faster Than Light, the Atari ST and the 16-Bit Revolution*, Steel Gear Press, 2019 - « Atari 520 ST », *Tilt Microloisirs* n°26, novembre 1985 - « Nicolas de Coursic, Jean-Michel Jarre, Parole d'artiste... », *Atari Magazine* n°14, juillet/août 1990



**NOUVELLE GÉNÉRATION,
NOUVEAUX HORIZONS**

TOUJOURS MICRO ?

Rarement une transition entre générations de machines aura été aussi ébouriffante que celle voyant les micro-ordinateurs 8 bits céder le pas aux machines 16/32 bits d'Apple, Commodore ou Atari. En plein boom des technologies, le coup d'accélérateur est stupéfiant, la micro redéfinit littéralement le champ des possibles.

par Patrick Hellio

Les années 1984/1985 voient l'émergence d'une nouvelle vague de machines dont l'un des points communs est le processeur 68000 de Motorola, amené à équiper plus tard des consoles japonaises type Mega Drive ou Neo-Geo. Cela va prendre du temps, mais la marche inexorable du progrès poussera tout doucement la première vague de micro-ordinateurs grand public vers la retraite. Si le destin des Thomson, Mattel ou Oric est vite

scellé, la période tourmentée de la seconde moitié des années 1980 voit une compétition féroce s'établir pour survivre entre les Commodore 64, Amstrad ou Sinclair (racheté par ce dernier), qui doivent composer avec de nouveaux compétiteurs. En France, même un bastion de la micro familiale à succès comme l'Amstrad 6128 (« L'Amstrad GTI » dicit *Micro* V.O. fin 1985) se retrouve pris en étau. D'un côté, la montée en puissance de la nouvelle génération type Atari ST est indéniable, avec des écosystèmes désormais crédibles sur le plan

semi-professionnel et, de l'autre, les consoles japonaises draguent un public autrefois réservé à cette caste de micros « low cost ». La gamme Plus d'Amstrad ou les C64C relookés à la mode Amiga n'y changeront rien : la micro-informatique poursuit invariablement son évolution à pas décidés, façonnant autant les matériels que les usages. Techniquement, la génération 16 bits est dans le paysage depuis la fin des années 1970 avec la mise au point des processeurs 8086 d'Intel ou le 68000 de Motorola, réservés d'abord à des



Mars 1988, *Tilt* consacre un hors-série tout entier au match ST contre Amiga, qui fait tourner les têtes et les rotatives.

machines professionnelles type Lisa. L'orchestration grand public va prendre du temps, alors que les 8 bits (Z80, 8502) équipent encore majoritairement les premières générations de machines domestiques. Mais la roue et les processeurs, surtout, tournent.

DUEL AU SOMMET

La seconde moitié des années 1980 est rythmée au son des coups de canons et déflagrations échangés entre Amiga et ST. Commodore contre Atari, voilà une affiche genre match du siècle bien aguicheuse. Des communautés naissent, galvanisées par les incantations d'un camp ou de l'autre, des amitiés sont brisées dans les cours de récré... et, des décennies plus tard, certaines blessures ne sont pas refermées. «*La course de l'année va commencer [...]. Leurs supporters, évidemment, sont là*», harangue *Tilt* dans un hors-série focalisé sur le duel ST contre Amiga. Mars 1988, la tension monte entre les deux machines. «*Celui qui possède l'un de ces micros y tient comme à la prune de ses yeux,*

avec la partialité la plus crasse, le considérant comme le meilleur. Les insultes et les injures volent parfois très bas.» Commodore contre Atari, A1000 contre 520 ST, deux écoles s'affrontent : Andy Warhol contre Jean-Michel Jarre, maestria plasticienne contre virtuose des synthétiseurs, processeurs dédiés contre prise MIDI intégrée. L'Atari ST ouvre le bal en arrivant sur le marché dès l'été 1985, prenant de court de quelques semaines le futur éternel concurrent siglé Commodore. Une affaire de machines, de technologies et de philosophies, mais aussi d'hommes, avec un certain Jack Tramiel au centre des tensions (*voir encadré*). Silicon Valley, ton univers imputoyaaaaable.

LEVER DE RIDEAU

Bien avant les «*Keynotes*» et autres «*Direct*» rythmant les prises de parole maîtrisées des constructeurs, les événements de lancement marquent les esprits. Macintosh avait roulé des mécaniques avec un spot orwellien mis en boîte par Ridley Scott (*Blade Runner*), projeté à



Atari 520 ST

ATARI, AMIGA MIC-MAC À VEGAS

En 1984, le groupe Atari est sonné par le krach de la console, les pertes s'accumulent à une vitesse vertigineuse. Jack Tramiel, ancien dirigeant de Commodore qui vient d'être limogé du groupe qu'il a fondé, ne se démonte pas. Le volcanique entrepreneur se porte acquéreur des activités micro et console d'Atari. Il a déjà en tête, depuis Commodore, un projet de 16/32 bits capable d'en remonter aux onéreuses machines d'Apple. L'acquisition de la technologie Lorraine (futur Amiga), en quête d'investisseurs, est actée à bas prix après une présentation remarquée à Las Vegas début 1984. La start-up Hi-Toro, qui devient Amiga Corp, est sauvée. Mais les méthodes de Tramiel, ici uniquement intéressé par les puces de la machine, inquiètent l'équipe qui opte pour Commodore, trop content de s'aligner sur l'offre et rembourser Atari pour récupérer Amiga. Voilà qui comble le vide laissé par les équipes débauchées par Tramiel. Chez Atari, une équipe reserrée de fidèles ayant créé le C64 planche sur le ST. Pour le système d'exploitation, des discussions ont lieu avec Microsoft, mais c'est trop tôt, Windows ne sera pas prêt avant des mois et Atari veut dégainer très vite. C'est via Digital Research qu'une version du GEM (Graphics Environment Manager) est adaptée pour le 68000, afin de bâtir l'interface maison, le TOS (The Operating System). Le ST est dévoilé à son tour sur le CES de Las Vegas, début 1985. Les premiers mois sont tendus, avec une marque Atari abîmée aux yeux du public et de la critique, Apple qui crie au plagiat et quelques bugs récalcitrants, mais le ST décolle rapidement. Tramiel a réussi son coup.



Amiga 500





Andy Warhol, Debbie Harry et un Amiga 1000 : glamour, paillettes et pixels au Lincoln Center de New York.



l'occasion du Super Bowl de 1984. Pour dévoiler l'Amiga, Commodore joue à fond la fibre artistique. Fin juillet 1985, une soirée est organisée en grande pompe au centre culturel Lincoln Center de New York. Après une présentation appliquée de la machine par Robert Pariseau de Commodore, Andy Warhol arrive sur scène en compagnie de Deborah Harry. Souris en main, à partir d'un cliché digitalisé, le maestro signe un portrait pop de la chanteuse du groupe Blondie. Warhol, Harry et Amiga : on a rarement vu trio

plus glamour. Autre salle, autre ambiance. Les finances en berne avant de justement se refaire avec l'Atari ST, l'Américain présente le nouvel ordinateur sur un stand du salon CES de Las Vegas en janvier 1985. Pas de fioritures, mais un message qui fait mouche – « *la puissance sans le prix* » –, signe d'une résurrection actée d'un Atari plus pragmatique que jamais, récemment repris par Tramiel. Les années *E.T.* sont loin, celles rimant avec S.T. seront synonymes de revanche, d'un coup de poker destiné à déstabiliser Commodore et à surfer sur les

tendances Macintoshiennes en vue. Avant même une bataille de processeurs ou de catalogues de logiciels, c'est une guerre de l'image qui débute sur un secteur en train de radicalement changer d'échelle. « *Le choc de l'année, c'est l'Amiga* », tance *L'Ordinateur Individuel* dans son numéro de rentrée 1985. À quelques pages de là, l'Atari ST est testé. « *Petit prix pour micro riche* », titre l'article qui liste les apports du micro genre microprocesseur MC 68000 ou lecteur 3,5 pouces. « *Tout ça pour 10 000 francs, il y a de quoi craquer!* » Dans la presse spécialisée, l'Atari ST fait des ravages et il conservera longtemps cet atout du prix. « *Songez qu'un jeune avec son 520 STF à moins de 3000F dispose d'une machine techniquement en avance sur le compatible PC que son père utilise au bureau, alors que ce dernier aura coûté plus de 10 000F!* » lit-on encore en 1988.

NOUVELLE VAGUE

Avec le Macintosh, c'est un rapport nouveau qui s'établit entre l'ordinateur et son utilisateur. Puisant dans les technologies d'édition avancées développées chez Xerox, assimilant les déboires commerciaux de l'Apple Lisa vendu trop cher, l'ordinateur au look compact et avenant

APPLE EST LE PREMIER À AVOIR
COMPRIS QUE LES UTILISATEURS
DE MACHINES PROFESSIONNELLES
NE SONT PAS TOUS DES INFORMATIENS
CHEVRONNÉS, LOIN S'EN FAUT.



Atari matraque l'argument prix pour le ST :
« Pas mal, pour le prix d'une bonne machine à écrire ! »

prône la facilité d'utilisation à un prix relativement contenu (20000 francs contre 50000 pour son prédécesseur). On achète un Mac moins pour coder que pour écrire, dessiner ou gérer les affaires. Deux « *killer app* » accompagnent la machine début 1984, MacPaint et MacWrite, utilitaires de dessin et de traitement de texte illustrant les vertus de l'interface. *« Apple est le premier à avoir compris que les utilisateurs de machines professionnelles ne sont pas tous des informaticiens chevronnés, loin s'en faut »*, résume *Tilt*. Quelque chose est en train de changer sur la planète micro. Microsoft publie pour sa part la première version de Windows en novembre 1985. Amiga 1000, Atari 520 ST, interface graphique de Microsoft : l'année 1985 voit germer des environnements voués à prendre leur essor au cours des années suivantes. Premier arrivé, l'Atari ST s'impose par une logithèque riche, les éditeurs accueillant chaleureusement cette machine 16/32 bits à prix accessible. Estampillé « *Jackintosh* », l'Atari ST serait-il le Macintosh du pauvre en mode couleur ? *« On ne copie que ce qui est beau, comme les montres de Cartier »*, s'amuse Jean Calmont d'Apple France en 1985. *« Le fait que la presse ait appelé le produit de Jack Tramiel le Jackintosh est une reconnaissance d'un standard, et d'une créativité qui a séduit. »* Avec sa prise MIDI intégrée garantie d'une réactivité totale, le micro Atari fraye son chemin et notamment jusqu'aux studios de musiciens, qui adoptent des logiciels comme CuBase ou Pro24 de Steinberg. Mais en dehors de la musique, la machine ➤



MACINTOSH UNE LIGNÉE À PART

Toujours bien présent aujourd'hui dans le paysage informatique, Apple et sa lignée Mac constituent l'une des rares alternatives au standard des PC et compatibles. Après le succès de l'Apple II, le Macintosh d'Apple consacre une orientation plus professionnelle chez le constructeur américain. À l'opposé de la philosophie « ouverte » des premières machines pensées par Wozniak, l'avènement du Mac scelle une nouvelle ère. La célèbre présentation de la machine par Steve Jobs lors d'une réunion d'actionnaires début 1984 constitue l'achèvement d'une longue gestation. Le projet est en effet lancé en 1979, piloté par une petite équipe dirigée par Jef Raskin, spécialiste de l'interface homme-machine. Il planche sur un ordinateur facile d'accès, voué à être vendu à prix accessible, tandis qu'au même moment les Apple Lisa et Apple III sont en chantier. Pour Raskin, le nom Macintosh est temporaire et la machine doit s'appeler Apple V. Quand Lisa et Apple III font un flop, le projet Macintosh devient prioritaire, Steve Jobs en reprend les commandes et tranche des décisions majeures comme la place centrale de la souris. Raskin quitte Apple en 1982, des mois avant la sortie d'une machine finalement assez éloignée de ses projets initiaux. Mac II en couleurs (1987), Powerbook portable (1991), iMac (1998), MacBook Air (2008)... les descendants du Macintosh accompagnent depuis les grandes évolutions de la micro.



Steve Jobs et Bill Atkinson, l'un des membres de l'équipe Macintosh, qui a notamment travaillé sur l'interface graphique et MacPaint.



Sonnez trompettes, l'Amiga est là ! Avec *Defender of the Crown*, Cinemaware fait une démonstration éclatante des capacités du micro Commodore.



peine à convaincre dans le secteur professionnel. De son côté, l'Amiga frappe les foules avec ses capacités sonores et graphiques avancées (mode HAM haute définition, 4096 couleurs...). Avec ses puces venant soutenir le processeur principal, l'Amiga affiche une puissance considérable qui va faire des miracles en production audiovisuelle... et en jeu vidéo.

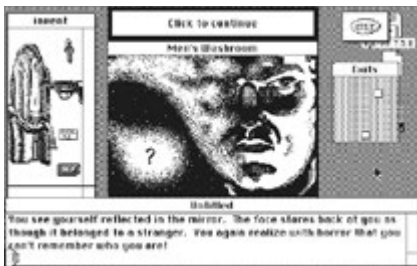
PARADIGMES INÉDITS

Outre la souris embarquée de série et la disquette 3,5 pouces, ces machines

ont en commun de populariser l'interface graphique. Oublié, l'intimidant curseur clignotant sur fond noir en attendant que l'utilisateur saisisse des termes alambiqués : cette génération se mène du bout de la souris et ça change tout. Macintosh OS, Windows, TOS (The Operating System) ou Workbench : de nouveaux codes d'utilisation s'imposent, sur des machines assez puissantes pour orchestrer l'impensable sur la génération précédente. Locomotive et vitrine de l'innovation, le jeu vidéo toujours perméable aux avancées conceptuelles

se saisit de ces environnements. Les jeux MacVenture, signés ICOM Simulation sur Mac, s'emparent de l'interface pour proposer des titres pionniers du 100 % point & click, avec les élégants *Déjà Vu*, *Uninvited* ou *Shadowgate*. Joyau de l'Atari ST, *Dungeon Master* voit sa conception influencée par les caractéristiques de l'Atari. Débuté sur Apple II, le jeu s'oriente vers l'action en temps réel et une interface intuitive entièrement pensée pour la souris. « *La révolution des graphismes et celles du son et de l'interface utilisateur avec la souris ont eu lieu presque en même temps* », expliquera Andrew Jaros, co-créateur du jeu. « *Il y avait tellement de façons différentes d'employer ces outils que nous innovions rien qu'en les utilisant.* » Côté Amiga, un titre fait également office de déclic, résumant en sons et en images la quintessence de l'ordinateur surdoué. En 1986, *Defender of the Crown* montre un jeu vidéo puisant dans l'âge d'or hollywoodien pour imaginer son futur tendance cinéma interactif. « *En 1985, j'ai posé la main sur l'un des premiers Amiga de présérie* », évoquera Robert Jacob, créateur du studio. « *Et j'ai pensé, okay, ça va tout révolutionner.* » Trip Hawkins, fondateur d'Electronic Arts, repère également l'Amiga encore en gestation,

LOCOMOTIVE ET VITRINE
DE L'INNOVATION, LE JEU VIDÉO
TOUJOURS PERMÉABLE AUX AVANCÉES
CONCEPTUELLES SE SAISIT
DE CES ENVIRONNEMENTS.



Deja Vu, Dungeon Master, Deluxe Paint:
trois logiciels emblématiques de la nouvelle vague.

et invite son ancien employeur Apple à rencontrer l'équipe, mais Steve Jobs n'est pas emballé. La société de Hawkins, qui travaille en amont du lancement de l'Amiga avec Commodore, publie Deluxe Paint de Dan Silva, logiciel de création graphique qui impose de nouveaux standards de production et d'ergonomie. Débuté sous le nom de code Prism, l'outil est d'abord pensé pour un usage interne, avant que son potentiel auprès du public ne devienne une évidence. Avec ses éditions annuelles, Deluxe Paint anticipe la future référence Photoshop. Stratégie, *point & click*, simulation, rôle, etc., les genres foisonnent littéralement ces années-là.

DARWINISME APPLIQUÉ

Élitiste et mal positionné, l'Amiga 1000 accueille rapidement deux successeurs avec les A500 (grand public) et A2000 (semi-pro) aux discours plus clairs. «L'Amiga 500 attaque fort, très fort l'Atari ST : technologie similaire, prix équivalent, look très proche et performances indéniables», note *Tilt* en mai 1987. L'Atari s'attaquait au modèle Macintosh, l'Amiga vient racoler les potentiels acheteurs de ST. Chez Atari, le modèle 1040 affiche également des prétentions semi-pro, qui seront confirmées »



MICROSOFT FENÊTRE SUR MICROS

La firme fondée par Bill Gates et Paul Allen signe le Basic du micro-ordinateur Altair, mais son coup de maître reste de vendre le système d'exploitation MS-DOS à IBM. La multiplicité des clones et l'avènement du compatible PC fait la fortune de la société de Seattle, qui voit son logiciel équiper des millions de machines à travers le monde. Traitement de texte Word, tableau Excel... l'éditeur développe son catalogue et équipe le Macintosh d'Apple à sa sortie. Dans la foulée, Microsoft lance la première version de Windows, une interface graphique pour PC, en 1985. L'environnement est parfait mais accueille des évolutions marquantes comme Windows 3.1 (en 1992) et surtout Windows 95, avec présentation plus soignée, apparition du menu « démarrer », aspect *plug and play* affirmé ou une ouverture sur le jeu vidéo symbolisée par *Doom95*. Investissements marketing colossaux, 40 millions de ventes estimées sur la première année : Windows 95 brise les records et contribue à évenementialiser la sortie d'un système d'exploitation. Installé sur la majorité des ordinateurs vendus, l'environnement Microsoft devient omniprésent en dehors de quelques poches de résistance type Linux ou MacOS.



CRISE DE CROISSANCE

Difficile pour les Amiga et ST de s'adapter pour survivre au poids des années et à la montée en puissance des compatibles PC. S'il était bien possible d'ajouter de la mémoire à une machine comme l'Amiga 500 (via une trappe sous le boîtier), l'aspect figé de la configuration bride les velléités d'évolution. Chez Commodore, des évolutions ont lieu au début des années 1990, avec d'abord une gamme de deux machines : l'Amiga 600 accessible (look compact type console) et l'Amiga 4000, qui exploite des composants graphiques AGA (Advanced Graphics Architecture), tout en profitant de mises à jour de l'OS Workbench. Surtout, en 1992, l'Amiga 1200 représente une évolution notable sur le plan technique (AGA, processeur 68EC020 de Motorola), pour une machine accessible vouée à remplacer la star A500. Exsangue, Commodore peine à la soutenir et la sortie ratée d'une déclinaison console (Amiga CD32) n'arrange rien. Du côté d'Atari, une évolution ou plutôt une mise à jour a lieu en 1989, avec l'arrivée des STE qui incluent *scrolling* en hard, palette de couleurs revue et capacité supplémentaire d'extension mémoire. La machine arbore un beau bilan, notamment dans l'Hexagone. « Selon Atari France, il y aurait entre 450 000 et 500 000 ST sur le territoire français », note *Tilt* en avril 1992. La relève va prendre la forme de l'Atari Falcon, une déclinaison ambitieuse à base de microprocesseur 68030 et de puce DSP. Avec sa livrée sombre, le Falcon 030 aurait pu matérialiser un renouveau pour le micro d'Atari, mais il ne sera produit qu'une petite année, avec une diffusion confidentielle. Face au PC impérial, Atari tentera en vain de se refaire sur le secteur console avec la Jaguar. Mauvaise pioche.



Hier cantonné au secteur professionnel, le compatible PC va progressivement se frayer un chemin vers les foyers.



avec les Mega ST (1987). Amiga 600 et Amiga 1200, Atari STE puis Mega STE : les deux lignées de machines se livrent une compétition impitoyable à coups de baisses de prix et de nouveaux modèles (amenant souvent leur lot d'incompatibilités). Un plafond de verre se profile, notamment côté présence en entreprises. « *Personne n'a jamais été licencié pour avoir acheté de l'IBM PC* » : cette phrase hantera longtemps ces machines rêvant d'un destin professionnel. Le mensuel *Tilt* tire une sonnette d'alarme dans un dossier de 1989 consacré au PC. Des parcs installés français de 180 000 ST et 35 000 Amiga sont évoqués. « *Qu'en sera-t-il des ST et Amiga dans quelques années ? Nul ne peut l'affirmer. Surtout lorsque l'on constate que aussi bien Commodore qu'Atari proposent des machines compatibles PC à côté de leurs machines. Le feraient-ils s'ils étaient aussi sûrs d'eux ?* » Touché. Quand les familles Amiga et ST sont obnubilées par cette féroce compétition, c'est le standard PC qui s'impose en tâche de fond. Atari et Amiga percent en Europe mais, aux États-Unis, le format PC est prépondérant très tôt et accueille un très vaste catalogue de jeux.

Les versions PC attirent les moqueries des possesseurs de ST ou Amiga, mais les compatibles apprennent et évoluent vite. CGA, EGA, VGA, souris qui se généralise, cartes son, accélération 3D... l'incoercible PC s'aligne puis dépasse les formats propriétaires concurrents conçus dans la première moitié des années 1980. Quand l'offre en compatibles PC asiatiques peu chers explose au début des années 1990, une page est déjà tournée et les ultimes soubresauts de Commodore et Atari (voir encadré) n'y changeront rien. Une certaine page de l'histoire de la micro, chaotique car en mode conquête de l'Ouest, se referme et laisse la place à une standardisation. D'autres révolutions surviendront, mais rarement une séquence sera aussi grisante que ces quelques années fondatrices du paysage informatique toujours d'actualité aujourd'hui. ■

Sources : Alain LAVENIR, « CPC 6128, l'Amstrad GTI », *Micro* V.O. n°2, novembre 1985 - Yann LE BIHAN, *Le Petit Livre des Jeux Vidéo*, Marabout, 2015 - Matt BARTON, « Interview : Bob Jacob on the Cinemaware Era », *Gamasutra*, janvier 2010 - J.-L.R., « Les paris sont ouverts », *Tilt Microloisirs* HS n°8, mars 1988 - « Electronic arts deluxepaint early source code », computerhistory.org - « a brief history of windows sales figures 1985-present », techland.time.com - www.abandonware-magazines.org - www.archive.org

LES ANNÉES MICRO EN CHIFFRES

3 MILLIONS

d'Amstrad CPC vendus, dont environ un tiers en France.

1977

Année de la « trinité » micro-informatique via la sortie aux États-Unis des Apple II, TRS-80 et PET-2001.

7

Nombre de slots d'extension de l'Apple II, l'une des clés du succès de l'ordinateur à la pomme.

12,5 MILLIONS

Volume de ventes mondiales du Commodore 64. Fourchette basse, puisque Jack Tramiel a avancé un chiffre entre 22 et 30 millions.



1

Mémoire vive (en Ko) du Sinclair ZX 81 (1981).

40

Nombre de micro-ordinateurs différents chroniqués dans « Le Guide des Jeux Vidéo 1985 » de Tilt Microloisirs (fin 1984).

1985

Année de l'arrivée des premiers exemplaires d'Atari ST et Amiga 1000 sur le marché.

120 000

Nombre de micro-ordinateurs diffusés via le plan « informatique pour tous » en 1985 dans les écoles françaises.

Sources : *La Bible Amiga*, Pix'n Love Commodore 64 - « 25th anniversary Celebration », Computer History Museum - www.guinnessworldrecords.com



COMMODORE L'ÉPOPÉE AMIGA

La sortie de l'Amiga 500 constitue un tournant dans la chronologie de cette lignée d'ordinateurs poussés par l'Américain Commodore. En 1987, cette version recarrossée, plus compacte et accessible, vient prendre la relève du puissant et novateur, mais aussi très onéreux, modèle Amiga 1000 original.

par Patrick Hellio

L'Amiga change de visage, l'Amiga s'ouvre au jeu vidéo. Via ce modèle 500, ce sont des technologies de pointe côté sons et graphismes qui se retrouvent réunies dans un boîtier svelte dont le design s'inspire autant du Commodore 128 que de l'Atari ST, éternel concurrent clairement en ligne de mire. Dans une logique qu'il entretiendra longtemps, Commodore déploie deux machines distinctes courant 1987, censées s'attaquer simultanément au secteur familial et professionnel. D'un côté, l'Amiga 500, que l'on peut aisément brancher à un simple téléviseur, s'adresse au grand public, et de l'autre, l'Amiga 2000 est une puissante machine de bureau aux faux airs de PC de luxe (qu'il se permettra d'ailleurs d'émuler). Avec le modèle 500, c'est une

amorce de démocratisation qui se déploie sur cette gamme de machines révolutionnaires, dont les capacités avancées viennent d'être mises en valeur par deux logiciels américains. Concocté par Electronic Arts pour accompagner les premiers pas d'un Amiga 1000 qui a tapé dans l'œil de son fondateur Trip Hawkins, le logiciel de création graphique Deluxe Paint participe à la création de nombreux jeux vidéo. Un logiciel clé, puissant et visionnaire. Signé par le studio californien Cinemaware, *Defender of The Crown* est pour sa part le tout premier jeu taillé pour les capacités de l'Amiga. Avec sa patine graphique et sonore fastueuse, ce jeu assimilé à un « film interactif » crée un électrochoc en illustrant les nouveaux canons de réalisation permis par une

machine comme l'Amiga. Il y a un avant et un après ce titre publié fin 1986 pour l'ordinateur de Commodore, qui le propulse sur un échiquier vidéoludique qu'il va participer à remodeler. Il faut désormais compter avec Amiga, et le modèle 500 accélère le mouvement.

« GURU MEDITATION »

Les origines d'Amiga remontent au début des années 1980. Jay Miner, l'un des chefs d'orchestre des micros 8 bits d'Atari, quitte le groupe quand il lui est signifié qu'il doit oublier toute velléité de penser une machine basée sur le processeur 68000. La priorité, c'est d'essorer les technologies en place. Larry Kaplan, ex-Atari et cofondateur d'Activision, invite Miner à rejoindre sa nouvelle société Hi-Toro, dirigée par David Morse,



SOUND AND VISION

Taillé avant l'heure pour le multimédia, l'Amiga impressionne d'entrée de jeu par ses performances graphiques et sonores. Haute définition pour l'époque (640x512), environnement graphique Workbench simple et efficace, authentique gestion en multitâche qui fait son effet au milieu des années 1980 et, bien sûr, une palette de couleurs étendue (jusqu'à 4096 couleurs simultanément en mode graphique Hold And Modify) : l'ordinateur de Commodore se taille rapidement une réputation dans le domaine de la création artistique, et notamment de la production vidéo (Genlock). Côté son, la machine s'appuie sur la puce surdouée Paula pour un rendu d'exception sur quatre voies, qui ferait presque oublier l'absence de port MIDI intégré comme sur Atari ST. Si les débuts sont difficiles pour un Amiga qui doit se contenter d'abord d'adaptations en provenance de machines moins puissantes, *Defender of the Crown* fait école et de nombreux studios vont s'emparer d'une machine très à l'aise avec le jeu. *Alien Breed* (Team 17), *Shadow of the Beast* (Psygnosis), *Lemmings* (DMA Design), *Another World* (Delphine), ou encore *Pinball Dreams* (Digital Illusions) comptent parmi les nombreux immanquables de l'Amiga.

un ancien de Tonka Toys. Des fonds d'investissement ont été réunis en vue de créer une console de jeu nouvelle génération 16 bits, vouée à évoluer vers un micro. Kaplan quitte finalement la start-up. Sous le nouveau nom Amiga, des projets alimentaires sont lancés (jeux Atari 2600, accessoires), afin d'assurer des revenus pour avancer en parallèle dans la conception de la machine pilotée par Miner. Quand survient le krach du secteur console, les astres s'alignent pour que le projet micro-ordinateur devienne prioritaire. Un prototype, Lorraine, est présenté au CES début 1984. Les futures puces dédiées sont émulées par des assemblages de circuits imprimés peu engageants, mais la célébre demo d'une balle rebondissante sur un son numérisé stupéfie. Avec R.J. Mical (environnement logiciels), Dave Needle (matériel), ou encore Carl Sassenrath (système multitâche), l'équipe Amiga réunit des virtuoses du code et de l'ingénierie.

Ambiance beatnik mais passionnée. Exsangue financièrement, Amiga reçoit un chèque d'Atari en vue d'exploiter la technologie dans un futur micro de la marque. Voir Amiga digéré par son ex-employeur ne ravit pas Miner. Quand Commodore fait à son tour une proposition de plusieurs millions de dollars pour éponger les dettes et racheter l'obligation auprès du concurrent, le choix est vite fait. Commodore entend conserver la marque Amiga et la développer aux côtés de ses machines existantes, comme l'incroyable C64. « *L'Atari Amiga allait devenir le Commodore Amiga* », résume l'auteur Tristan Donovan. Avec son 68000 secondé par des puces dédiées (Agnus, Denise, Paula), l'Amiga prédit l'architecture des PC modernes. « *Si l'on avait demandé aux plus fous des passionnés, il y a un an, de décrire l'ordinateur de leurs rêves, ils auraient probablement égrené la fiche de caractéristiques techniques de l'Amiga* », résume *Science & Vie Micro* début 1986. ■



R.J. MICAL LE LIEN ENTRE HARDWARE ET SOFTWARE

Robert J. «RJ» Mical rejoint l'aventure Amiga pour apporter son expertise dans le domaine de la programmation. Après un passage chez le fabricant de bornes d'arcade Williams, l'ingénieur travaille sur les outils de développement, librairies graphiques et animations pour l'ordinateur en cours de conception. Il signe *Intuition*, une interface graphique, et chapeaute l'environnement logiciel de l'Amiga. Dans une ambiance cool mais enthousiaste, Mical ne s'économise pas, comme l'ensemble de l'équipe. « *Nous ne faisons pas qu'exercer notre métier ou créer une machine, nous courrions après un rêve* », expliquera-t-il. *Cinemaware* fait appel à lui sur *Defender of the Crown*; après son départ de Commodore, Mical devient freelance et reste proche de la communauté Amiga. Après avoir collaboré sur ce rêve d'ordinateur, Mical et Dave Needle vont se retrouver sur d'autres projets liés au jeu vidéo, à l'image de la console Lynx développée chez Epyx puis rachetée cette fois par... Atari. La 3D0 de Trip Hawkins devra beaucoup au duo (Needle disparaissait début 2016). Depuis, R.J. Mical est passé par PlayStation puis Google.



Sources: *The History of Commodore Amiga*, 1992, LemonTubeAmiga - *La Bible Amiga*, Pix'n Love Editions, 2012 - Tristan DONOVAN, *Replay : The History of Video Games*, Yellow Ant, 2010 - Seymour Dinnematin, « *L'Amiga de Commodore* », *Science & Vie Micro* n°24, janvier 1986 - www.mical.org/workhistory - theamigamuseum.com

LA BATAILLE DES MANETTES

Accessoire capital puisque faisant le lien physique et direct entre le joueur et les pixels en action à l'écran, la manette occupe une place centrale. Avant que les consoles n'imposent certains standards côté ergonomie et design, le secteur est au moins aussi mouvementé et balbutiant que celui des micro-ordinateurs accueillant les fameux « bâtons de joie ».

par Patrick Hellio



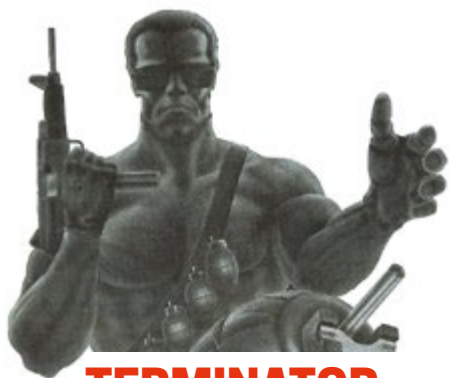
KONIX L'EFFET SPEED KING

La marque galloise Konix est indissociable des premières années de la micro-informatique école jeu vidéo. Doté de *microswitchs*, l'emblématique modèle Speed King marque durablement son époque, et pas seulement parce qu'il arbore une robe tendance en rouge et noir. Quand la plupart des *joysticks* exploitent les traditionnelles ventouses pour être posés sur la table, le Speed King tient dans une main (gauche pour les droitiers), tandis que l'autre accède au *stick*. Wyn Holloway, fondateur du groupe, avait eu l'idée de créer des *joysticks* résistants alors qu'il travaillait dans une boutique spécialisée. Les manettes endommagées s'accumulant après la sortie du jeu *Decathlon* d'Ocean, impitoyable *benchmark* côté solidité, font office de déclic. Outre le cultissime Speed King qui sera également décliné en versions Sega et Nintendo, Konix signe toute une gamme de manettes assez originales comme le Navigator, qui reprend la disposition physique de Speed King, ou le Predator. À la fin des années 1980, la firme tentera de développer sa propre console, la Konix Multi-System (voir JV le Mag n°80).



QUICKSHOT ET QUICKJOY PLUS VITE QUE LE JEU ?

Autre géant de la manette face à Konix, l'Américain SpectraVideo déploie littéralement une véritable saga de joysticks, avec des dizaines de modèles venant alimenter le marché. La fiabilité et la solidité sont relatives, mais le look est toujours tapageur et agressif. Les grands classiques Quickshot II et sa déclinaison Turbo côtoient des modèles plus expérimentaux comme le Quickshot IV et ses manches interchangeables, ou le Quickshot IX qui se présente comme un massif *trackball*. À l'avènement des consoles, la marque va adopter les modèles tendance, tout en conservant une approche originale, à l'image du Quickshot VII assimilé à un « *paddle* ». Du FlightGrip aux faux airs de guidon de pilotage en passant par les Starfighter ou Maverick lorgnant vers les modèles arcade ou console, le fabricant accompagne et rythme ces années de percée domestique du jeu vidéo. À une époque où tout semble possible, le Quickjoy 5 Superboard joue les postes de pilotage avec boutons d'action multipliés, tir automatique réglable et même chronomètre digital intégré pour renseigner le temps de jeu. La grande classe.



TERMINATOR UN LOOK « CULOTTÉ »

Difficile de se démarquer sur un secteur où les Konix et Spectravideo mènent la danse. Chez les concepteurs du joystick Terminator, une solution a visiblement été de jouer le tout pour le tout en optant pour un look singulier et... clivant. L'objet se présente en effet sous la forme d'une grenade avec goupille étonnamment réaliste, le déclencheur jouant les boutons de tir. Il y a bien un stick court en haut de l'objet, à diriger du pouce, mais l'illusion est assez troublante. Conçu au Danemark, l'objet pour le moins original restera assez confidentiel dans les autres pays, ce qui le rend d'autant plus rare de nos jours. Concédon's qu'on imagine volontiers les passages en douane pour le moins cocasses, vu la dégaine de l'objet. L'accueil est très frileux chez le mensuel *Tilt*. « C'est un gadget amusant, mais un joystick lamentable sous tous les rapports. Nul. » Notons que cette manette à l'apparence de grenade s'inscrit alors dans une thématique guerrière omniprésente : de nombreuses manettes de jeu puisent à l'époque leur silhouette et leur ergonomie sur le modèle d'une arme à feu (Magnum, Predator, etc.).



ATARI LA BASE

Avec la console VCS 2600, c'est le standard de connectique à 9 broches qui s'installe comme la norme pour de nombreuses années. Via la première console grand public, c'est en effet ce qui deviendra le « standard Atari » qui prend forme et se retrouve dans la foulée sur plusieurs ordinateurs comme les Atari 8 bits et même les Commodore puis Amstrad. Le format s'impose au cours des années 1980 et 1990, et se fait omniprésent au cours des générations 8 et 16 bits. Il s'étend aussi à d'autres types d'accessoires, comme les souris pour ordinateurs ou les pads des consoles Sega Master System et Mega Drive. Comme un vestige, une pièce de collection, la bonne vieille manette Atari par laquelle le standard est arrivé est longtemps restée disponible sur le marché, y compris lorsque les Atari ST ou Amiga donnent le tempo à la fin des années 1980. Sans fard ni grand confort, cette manette épurée à un bouton d'action fera office de valeur refuge à bas prix. Aujourd'hui, l'objet est devenu une authentique icône de la culture *retrogaming*. Ce format très répandu à l'époque cohabite avec d'autres systèmes comme les manettes à potentiomètres sur Apple II ou PC compatibles, plus onéreuses, qui reposaient sur l'analogique.



BATMAN, BART ET LES AUTRES GADGET AU POING

Des joysticks sous forme de figurines Batman (la série animée et le film de 1991), Bart Simpson, Terminator (*T2 Judgment Day*), ou même de Xenomorphe (*Alien 3*), c'est possible. À l'aube des années 1990, le fabricant Cheetah est visiblement pris d'une fringale de licences cultes et signe en pagaille les droits pour fabriquer des manettes de jeu aux couleurs (et surtout aux formes) des personnages concernés. En fonction de la décoration intérieure, l'objet peut faire son effet sur un coin du bureau, mais la prise en main est évidemment loin d'être optimale, sans même parler de la solidité. Typiquement le genre de curiosité venant seconder un bon vieux Speed King ou Competition Pro, et que l'on confiera volontiers à un second joueur de passage pour jauger sa motivation ! Ou comment reflipper en douce un handicap en tendant avec un large sourire l'un de ces accessoires à l'allure pourtant si sympathique. Côté manettes au design troublant, on évoquera aussi le Tortoise Controller du même fabricant, en forme de... tortue, ou encore l'étrange Executive de Loricels, un accessoire venant s'installer dans l'angle du clavier du CPC d'Amstrad. « Un gadget pour jouer discrètement au bureau », dixit Tilt Microloisirs. « Inconfortable et très fragile. » Suivant !

PISTOLET OPTIQUE DANS LE MILLE

Ce n'est pas une manette à proprement parler, mais il est souvent posé juste à côté sur le bureau ; le pistolet optique est en vogue dans la deuxième moitié des années 1980. Basé sur une cellule permettant à l'ordinateur de repérer le positionnement de la visée sur la surface de l'écran à tube, le pistolet optique est décliné par différentes marques sur les micros tendance. Difficile de rejouer à *Operation Wolf* avec un simple joystick, après avoir goûté une partie avec le fameux accessoire. Plusieurs formats non compatibles coexistent sur micros, mais les consoles Sega (Master System) et Nintendo (NES) vont contribuer à populariser ces accessoires. En France, Loricels lance ainsi le jeu de tir *West Phaser*, livré avec un pistolet optique pour PC, Amiga, Atari ST ou PC. Plusieurs titres compatibles ont suivi, le SDK étant fourni pour les développeurs sur le disque afin d'encourager l'exploitation de l'objet.





LA PRESSE PILIER DE LA DÉMOCRATISATION

La presse spécialisée accompagne la transformation du secteur micro-informatique. En quelques années, le traitement de l'actualité du secteur change littéralement de visage, d'audience et de style, se faisant le reflet d'une scène micro elle-même en profonde mutation. Du public de curieux et de technophiles des débuts jusqu'au phénomène de fond entretenu par une audience plus jeune et pas moins passionnée à l'aube des années 1990, c'est l'histoire de l'informatique elle-même qui se décrypte par le biais de son traitement dans les magazines.

par Patrick Hellio

Du fer à souder dans le garage à la machine installée dans la chambre, voire au milieu du salon, en quelques années, le visage du micro-ordinateur a radicalement évolué, s'adressant à un public toujours plus large, souvent moins technophile et plus attaché aux usages. Hier encore curiosité technologique, la micro-informatique entre progressivement dans tous les foyers et la manière dont la presse spécialisée s'en fait l'écho traduit le bouleversement de fond qui se joue derrière les claviers. La révolution micro a lieu dans les laboratoires de développement, mais aussi dans le kiosque du coin.

HAPPY FEW ET HOBBYISTES

À l'image de l'ordinateur, c'est une presse technophile qui étudie en premier lieu le

secteur informatique balbutiant au cours des années 1970. Quand un micro-ordinateur s'achète généralement en kit à monter soi-même, ce sont des journaux orientés électronique qui se penchent sur le phénomène. Un journal comme le vénérable *Le Haut-Parleur* distille ainsi peu à peu quelques articles au sujet de micro-ordinateurs à monter. Si des lettres très orientées technique sont publiées dans les années 1970 pour couvrir le secteur, une revue comme *01 Informatique* constitue un rendez-vous dès la fin des années 1960. Quand le micro-ordinateur change de forme et tend à se simplifier, dans la seconde moitié des années 1970 (voir la « trinité » incarnée par Apple 2, TRS-80 et PET de Commodore), un premier mouvement de fond s'opère côté presse. Aux États-Unis, le mensuel *Byte Magazine* est lancé fin 1975. Il restera très longtemps une référence

à l'aura internationale. En France, le mensuel *L'Ordinateur Individuel* arrive dans la foulée, en octobre 1978. « Il y a seulement quelques années, il aurait été absolument impensable de publier en France une revue traitant exclusivement des ordinateurs individuels », rappelle « L'O.I. » en ouverture de son premier éditio. « D'ailleurs, la juxtaposition des deux mots *ORDINATEUR* et *INDIVIDUEL* aurait paru elle-même totalement absurde. » Banco, l'ordinateur devient micro. Ce premier numéro publie le test du PET-2001 de Commodore, propose de l'initiation à la programmation et accorde une bonne place dans ses colonnes aux clubs informatiques, lien essentiel alors entre utilisateurs. Le mouvement est général. « En 1978, *Personal Computer World (PCW)* commence à apparaître dans les rayons des marchands de journaux, rejoignant les magazines américains



STOP THE PRESS !

Listings de programmes à taper, cassette offerte, disquette insérée ou encore CD-ROM encarté : la presse micro se fait aussi vecteur de contenus pour ces machines pas encore reliées systématiquement à Internet. Programmes, démos de jeux, mais aussi contenus éditoriaux peuvent être proposés. Des magazines naissent par ailleurs sur ces formats de stockage, comme par exemple *Floopy*, un « canard digital » édité par Infomédia (Explora) sur disquettes Commodore, Amstrad et Atari.

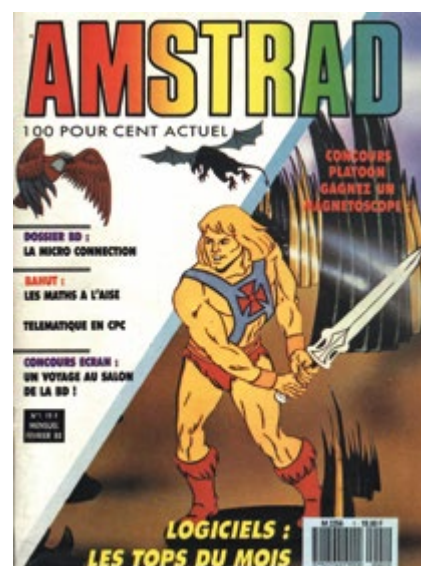
L'Ordinateur Individuel n°1, octobre 1978

Golden n°1, janvier 1984

Tilt Microloisirs n°31, mai 1986

Génération 4 n°2, janvier 1988

Amstrad Cent Pour Cent n°1, février 1988



Sources : www.abandonware-magazines.org

importés comme Byte», note l'auteur britannique Tom Lean. En France, le pointu Micro Systèmes se lance en 1978

USAGE ET INDUSTRIE

À l'aube des années 1980, le fer à souder se fait plus discret, l'ordinateur « clé en main » se généralise. Moins branchée technique et électronique, une nouvelle vague de magazines émerge, se concentrant sur les usages, machines et contenus. En France, *Tilt Microloisirs* est lancé par les Éditions Mondiales fin 1982. Pédagogue et lettré, le mensuel va suivre l'évolution de la micro-informatique durant une grosse décennie, en accordant une bonne place au jeu, tout en suivant l'évolution des différents usages liés à l'informatique (productivité, programmation...). Autre ton, autre ambiance avec *Hebdogiciel*, qui opte pour une ligne irrévérencieuse et volontiers provocatrice, entre deux dessins explicites de Carali. On parle contenus, machines, mais le lecteur s'intéresse toujours de près aux rebondissements sur un marché turbulent. Courant 1987, quand

Génération 4 débarque en kiosque, il marque une rupture. Avec ses rédacteurs plus jeunes, son style moins professoral, ses dossiers sur le cinéma, le mensuel taquine *Tilt*. Il traduit aussi une population d'utilisateurs dont l'âge et les goûts évoluent à grande vitesse. Style comparable chez *Micro News*, bimensuel puis mensuel, qui aura comme particularité de mettre en scène des antagonismes marquants, comme dans ces pages où Doc Amiga et Prof ST cohabitent, (délicieuse) mauvaise foi à la clé.

DÉDIÉS ET COMMUNAUTÉS

Signe du rayonnement grand public des marques majeures, les magazines consacrés à une famille de machines ont la cote au début des années 1980. Là encore se traduisent de grandes tendances du secteur. Le mensuel *Pom's*, d'abord bimestriel et sur abonnement seulement, se consacre à l'actualité des Apple II dès fin 1980, des mois avant que la filiale Apple France ne soit immatriculée. *Golden* et *Golden Mac* s'inscriront

pareillement comme défricheurs d'une marque branchée dont on connaît aujourd'hui le destin. Les Thomson s'implantent en école mais aussi en kiosque, avec la revue *Téophile*, dédiée usage et programmation. Autre phénomène, autre destin : l'ordinateur britannique Oric perce en France sur les années 1983/1984. *Mic'Oric*, *Theoric*, la presse consacrée à la machine, fait écho à cette période fastueuse, promptement refermée à l'avènement de l'Amstrad. Machine très populaire en France, l'ordinateur d'Alan Sugar fait naître plusieurs revues dédiées. *Amstrad Magazine* dès l'été 1985, orienté technique et conseils d'utilisation, ouvre la voie à plusieurs journaux consacrés au phénomène CPC. Lancé en 1988, *Amstrad Cent Pour Cent* se veut plus tourné vers le jeu, mais aussi les centres d'intérêt d'un lectorat plus jeune, comme la musique ou les bandes dessinées. D'*Amstrad Cent Pour Cent* naîtra *Player One* chez Media Systeme, tout comme le mensuel britannique *Amstrad Action* met sur les rails, en 1985, un mastodonte en devenir, le groupe Future. ■

LE CHALLENGER.



GRANDEUR ET DÉCADENCE DE LA MICRO FRANÇAISE

Pionnière dans le domaine, la France va peiner à aborder le pan industriel d'une micro-informatique personnelle où elle doit composer avec la féroce compétition d'acteurs anglo-saxons impitoyables.

par Patrick Hellio

Rendons à César ce qui est au Micral : c'est en France que se profile une révolution, quand François Gernelle conçoit un micro-ordinateur tenant dans une boîte de petite taille, loin du traditionnel gabarit armoire normande. Employé d'une société spécialisée dans les études électroniques, l'informaticien conçoit en 1973 la machine autour du processeur 8008 d'Intel. Il s'agit alors de répondre à un appel d'offres de l'institut national de la recherche agronomique, en vue d'automatiser les systèmes pilotant l'irrigation de plantes cultivées. Robuste, l'appareil peut remplacer des calculateurs industriels mais avec une facture réduite de 80%. Micral (petit en argot), mais costaud !

L'ARTILLERIE LOURDE

À l'heure où le secteur de la console de jeu flanche aux États-Unis, la micro rayonne. Cinq ans après l'avènement des Apple II

et TRS-80 outre-Atlantique, ces machines ont évolué sous l'impulsion des concepteurs de chez Commodore et Apple, drainant de grands groupes vers un secteur informatique attrayant. Texas Instrument avec le TI99/4A, Mattel avec l'Aquarius, IBM avec le PC Jr, sans oublier les micros Atari développés depuis 1979 : les géants américains se bousculent pour réclamer une part du gâteau avec des réussites (très) variables. En France, la période voit aussi de grands industriels jouer des coudes. En 1982, Thomson accouche du TO7 (Télé-Ordinateur), première d'une longue lignée de machines griffées du géant français. C'est ensuite au tour de Matra-Hachette de lancer l'Alice, un micro fabriqué au Mans. Sous son boîtier rouge avenant et sa boîte illustrée par Moebius se cache la déclinaison d'une machine américaine, le TRS 80-MC10, via une collaboration entre Matra et Tandy. Une révision puis un second modèle, Alice 90, sont proposés, mais la sympathique machine peine à faire des étincelles.

Thomson remporte la mise du plan « informatique pour tous », les MO5 et TO7/70 font la loi dans les écoles. Mais côté « *street credibility* » auprès des joueurs, c'est loin d'être gagné. Citons les voisins néerlandais avec le géant Philips, qui prend position sur le secteur micro avec le VG 5000μ, fabriqué en France. « *L'ordinateur rasoir : Philips VG 5000* », titre *Hebdogiciel* fin 1984. « *Pas beau, pas cher.* » Circulez, y a rien à voir.

NATURALISATION ?

Le marché français constitue une terre d'accueil pour des machines nées outre-Manche. L'Oric-1 de Tangerine Computer, lancé début 1983, rencontre un succès particulier ici. Sacré micro de l'année 1983, il peut se targuer d'un prix de vente agressif et d'un soutien des premières grandes maisons d'édition hexagonales comme Loricels, Infogrames ou Ere Informatique. « *Selon Eureka, 200 000 machines ont été vendues dans l'Hexagone, ce qui représente entre 60 et 70 %*



Sources : « M05.COM présente la toute première demo sur Squal » mo5.com - « Les souvenirs du constructeur de l'ordinateur Squal » acbm.com - Hervé PROVATOROFF, « Micro-informatique française : les occasions perdues », *Science & Vie Micro* n°17, mai 1985 - « Mon Oric pour un Atmos », *Science & Vie Micro* n°3, février 1984 - « Oric - the story so far » legrenierinformatique.fr - www.universalis.fr/encyclopedie/micral-n - www.micral.fr - hectorvictor.free.fr

Moins technophile,
la communication
met plus volontiers
en avant des visages
ces années-là.



Avec Micral N, c'est un groupe français qui signe le premier micro-ordinateur. La marque est ensuite acquise par le groupe Bull.

des ventes mondiales », résume *Tilt* en mars 1986. Les utilisateurs d'Oric doivent pourtant composer avec une fiabilité médiocre : un taux de retour de plus de 20 % des appareils neufs est évoqué. Quand la maison mère fait banqueroute, Eureka reprend marques et brevets, les micros sont assemblés en Normandie. Cocorico, l'Oric et ses successeurs passent sous pavillon français. Pas de quoi stopper le raz-de-marée Amstrad, cet autre Anglais qui débarque avec sa solution tout-en-un imparable. Le CPC, le plus français des micros de Sa Majesté ? L'Amstrad réalise un bon tiers de ses ventes mondiales ici, et participe à l'émergence de toute une scène de créateurs et studios français, dont Ubisoft qui se lance avec *Zombi*.

DO YOU SPEAK FRANÇAIS ?

Dans une dimension parallèle, les Squal et Hector sont peut-être sur tous les bureaux ou écoles mais ici, ils appartiennent au mieux à un musée de reliques plus ou moins ésotériques. Objet de curiosité, le Squal est conçu en Bretagne par Apollo 7. Il fait un flop en dépit de quelques atouts, comme un modem intégré. On produit un millier d'exemplaires de cette étrange

machine au profil de requin qui devient vite extrêmement rare. Son exploitation commerciale fut même questionnée, jusqu'à ce que des exemplaires soient retrouvés et restaurés. Le Hector est fabriqué en France, mais ses origines se trouvent outre-Atlantique, du côté du fabricant Interact, dont les micros sont importés sous la marque Victor Lambda. Après la banqueroute du constructeur et du distributeur, la société Micronique prend la relève et la gamme de micros renommée Hector est désormais assemblée en France. Plusieurs modèles successifs sont développés (Hector HR, HRX, MX, etc.) avec, là aussi, la perspective vaine de surfer sur l'appel d'air du plan « informatique pour tous ». Malgré un design avec lecteur intégré prédisant l'Amstrad, Hector est un échec. « Nous négocions avec plusieurs sociétés pour l'élaboration d'un standard européen de micros 16 bits dont la sortie pourrait intervenir d'ici un an », avance Jean Gerothwohl, directeur commercial de Thomson, dans *Science & Vie Micro* en 1985. À quelques encablures de 1992, on se prend à imaginer ce qu'aurait pu produire un tel projet européen (avec Sinclair, Amstrad ?). ■



TÉLÉMATIQUE, PLAN TOC

Minitel mais il fait le maximum ? Le service télématique français est lancé à travers le pays après une phase de test à Saint-Malo. Il participe amplement à l'engouement pour la télématique... et anticipe Internet auprès du grand public. Passé sous drapeau français, l'Oric vise ce réseau avec Telestrat, une déclinaison du micro Stratos pensée comme un Minitel de luxe. Mais il arrive trop tard, en 1986, avec toujours des tares de fabrication devenues ingérables. Le fantomatique Squal comptait se démarquer, lui, avec son modem intégré, rareté à l'époque. Fleuron technologique français, Exelvision est lancé en 1984 par trois anciens ingénieurs de Texas Instruments, quand l'Américain abandonne la micro. En avance sur son temps, l'élégant EXL 100, conçu à Sophia Antipolis, se rêve multimédia et impressionne par ses capacités avec deux microprocesseurs, claviers et manettes infrarouges, synthèse vocale... Quelques d'exemplaires du micro équiperont des écoles. Son successeur, Exeltel, est radicalement orienté télématique avec compatibilité Minitel et serveurs dédiés. Le constructeur y voit « une nouvelle tendance sur le marché : une sorte de robot domestique à multiples usages possédant des fonctions téléphoniques, télématiques, informatiques, éducatives et ludiques ». Visionnaire, Exelvision raccroche en 1991.



UN STANDARD, KÉZAKO ?

Avant que les compatibles PC, et dans une moindre mesure le Mac, ne s'imposent en standards grand public, c'est une guerre impitoyable de formats propriétaires qui fait rage au cœur des années 1980. Dans un monde où les marques et modèles viennent et disparaissent à vitesse grand V, des prétendants à une nécessaire standardisation du secteur émergent pourtant.

par Patrick Hellio

Suite au big bang de la micro dans les années 1970, c'est une forme de chaos qui règne sur un secteur à l'évolution exponentielle. À l'aube de la décennie suivante, chaque mois ou presque, un nouveau micro prend la pose pour les pages d'une presse spécialisée toujours ravie de décortiquer la dernière curiosité. Exelvision, Dragon 32, VG 5000μ, DAI, Jupiter Ace ou Lansay 64 : l'histoire de la micro est pavée de cadavres de machines ayant échoué à imposer un écosystème (matériel et soutien logiciels), avant de sombrer dans l'oubli. Formats propriétaires oblige, chaque prétendant dispose d'une fenêtre de temps réduite pour affirmer ses atouts sur le plan de la conception matérielle et aussi convaincre de sa viabilité comme plateforme d'édition. Sans soutien côté logithèque, la meilleure

des machines ne fait pas long feu. Quand la pérennité d'une logithèque repose sur les seules performances d'un format propriétaire, même les protagonistes les plus solides (coucou Apple II) finissent par tomber face aux contingences type piratage ou ruptures technologiques. Le secteur de la vidéo vient de montrer l'exemple, quand des formats concurrents comme Betamax (Sony) ou V2000 (Philips) ont fléchi pour laisser la place au standard VHS.

OUVERTURE ET CLONAGES, SIGNES DE LONGÉVITÉ ?

Apparu en 1977, le fameux Apple II de Jobs et Wozniak va afficher une durée de vie colossale pour l'époque, puisque les dernières déclinaisons de la gamme seront fabriquées jusqu'au milieu des années 1990. L'esquisse d'un standard ? Le logiciel de gestion Visicalc, publié en 1979 et exclusif durant des mois, est un

tournant. « C'est vraiment ce qui a lancé – ou plutôt propulsé – l'Apple II vers le succès qu'il a connu », estimera Steve Jobs des années plus tard. Pensé d'entrée de jeu pour être ouvert avec ses sept baies d'extension, l'Apple fait preuve de flexibilité, et peut être modifié et personnalisé en fonction des usages. Jeu vidéo où il excelle, productivité, éducation... sa logithèque dantesque lui assure un rayonnement international, aussi bien dans les bureaux que les foyers. La multiplication des modèles (Apple II Plus, IIe, IIC, IIGS, etc.) traduit une capacité d'évolution des configurations, jusqu'à ce que le constructeur américain choisisse de se focaliser sur la lignée Macintosh, plus fermée et moins branchée bidouille. Signe de réussite, des clones d'Apple II émergent, comme le Golem en provenance de Taiwan. Apple ne rigole pas. « La France, plus grosse filiale d'Apple, est visée en



1



2



3

Sources : « Steve Jobs talking about VisiCalc in 1996 » Bricklin.com - « Les compatibles Apple II » www.silicium.org - Jean-Louis LE BRETON, « Piratage 85 : La Saga des P'tits Arnaqueurs », *Micro V.O.* n°2, novembre 1985 - « Bill Gates, La Bonne Parole », *Science & Vie Micro* n°2, janvier 1984 - « Jeux et micro : le Guide 86 », *Tilt Microloisirs* n°26, novembre 1985 - www.abandonware-magazines.org

1 Le «Clic» de la cartouche, pour un MSX pas si loin d'une console.

2 Le constructeur italien Olivetti prône la compatibilité PC.

3 Roger Moore avec un SV318, proche de la norme MSX.



VIVE LA GUERRE DES CLONES

Austère, pas joueur, le PC d'IBM de 1981 n'a rien de révolutionnaire sous le capot (processeur 8088, 16k de mémoire, prix élevé...), mais la machine très ouverte du géant IBM constitue un tournant, y compris pour Microsoft qui fournit MS-DOS. Un standard est formalisé par le constructeur, qui va voir débarquer d'innombrables clones (Compaq, Dell, HP...) s'inspirant de la recette. Une guerre des prix ne tarde pas à s'enclencher sous l'impulsion d'Amstrad et d'autres, puis de fabricants asiatiques rendant le Compatible PC toujours plus accessible. Les autres machines (Amiga, Mac, Atari, etc.) vont créer des passerelles vers l'univers PC, signe d'un standard incontournable et d'une hégémonie en devenir, renforcée chaque mois par le flux de logiciels se concentrant sur un format PC représentant un parc installé de plus en plus conséquent et dominant. Ouvert, le standard se fait perméable à d'innombrables évolutions (CD-ROM, cartes accélératrices 3D, etc.) asseyant sa prédominance même dans le jeu. Les tentatives d'IBM de reprendre la main via des machines familiales (PC Jr, PS/1) resteront vaines.

particulier», révèle alors Jean Calmon, président d'Apple France, fin 1985, dans le mensuel *Micro V.O.* : « En général, la carte est vendue nue, sans les ROM. Celles-ci sont données de la main à la main. » ITT 2020 (sous licence officielle), Laser 3000, Ananas, IMC Junior, Katson... les compatibles émergent, participant paradoxalement à confirmer la machine en référence. L'Apple II n'est pas un standard universel mais il représente un plateau, un paradigme dans l'histoire de la micro, prédisant l'avènement d'une uniformisation à venir des parcs d'ordinateurs. Son successeur désigné, le Macintosh, prend la priorité chez Apple au milieu des années 1980 et va s'inscrire sur le très long terme.

ITINÉRAIRE D'UN STANDARD MANQUÉ

La norme MSX voit le jour au Japon en 1983. « Une arme redoutable sur un marché qui souffre du fléau de l'incompatibilité », situe *Science & Vie Micro* dans son test du Sanyo PHC 28, un des modèles ouvrant la marche en France à l'été 1984. Le standard MSX naît au Japon du partenariat signé entre Kazuhiko Nishi, patron du groupe ASCII, et Bill Gates de Microsoft. À l'heure où la notion de standard est encore ésotérique, l'initiative MSX consiste en une liste de prérogatives (Microprocesseur

Z80A, 16K de mémoire vive minimum, MSX Basic signé Microsoft, port cartouche...) à laquelle les constructeurs peuvent adhérer, le principe étant que tous les micros MSX puissent utiliser les mêmes logiciels. Sony, Yamaha, Canon, Sanyo, Panasonic, Toshiba... le gratin des géants japonais répond présent. « Microsoft ne prend que 3 dollars sur chaque machine vendue avec ce système d'exploitation (2 dollars sur les grandes quantités), plus 10 cents à chaque fois que le logo MSX figure sur une cartouche de programme », détaille Bill Gates au micro de *Science & Vie Micro* en 1984. Des acteurs européens (Philips) ou américains (SpectraVideo) signent aussi. Dans son traditionnel numéro « Guide d'Achat » de fin 1985, *Tilt* y consacre une généreuse pagination. « 12 MSX » pointe déjà une gamme « qui tarde à s'imposer, pendant que ses performances vieillissent ». Très (trop ?) orienté jeu, le MSX consacre quelques éditeurs japonais comme Hudson Soft ou Konami (*Metal Gear*, *Castlevania*). Si la formule MSX évolue au fil des années (MSX 2 en 1986, MSX 2+ en 1988, Turbo R en 1990), le standard peine à s'installer ailleurs que dans le jeu vidéo et manque de prise sur les marchés occidentaux, en dehors de quelques pays comme la Hollande ou le Brésil. ■

LA POSSIBILITÉ D'UNE CONSOLE

Il y a un avant et un après le boom de la micro-informatique du début des années 1980, des périodes où la console de jeu n'est jamais très loin. Pionnière du jeu vidéo domestique, figure de proue d'une industrie redynamisée par les Japonais ou passerelle potentielle avec le monde micro : la figure de la console accompagne en filigrane l'histoire du micro-ordinateur domestique.

par Patrick Hellio

Elle a beau se faire micro pour parler à un public étendu au cours des années 1970, l'informatique reste longtemps élitiste, avant de progressivement embrasser des usages fédérateurs comme le jeu vidéo. En attendant, la console joue un rôle clé dans l'évangélisation de ces nouvelles technologies domestiques, en l'occurrence mises totalement au service du jeu. La vague des consoles grand public américaines type Atari VCS, Mattel Intellivision ou ColecoVision ouvre la voie en Occident. Le parcours de la firme Atari est intéressant car si la console fait son succès à la fin des années 1970, le constructeur californien développe très tôt une ligne de micro-ordinateurs initiée par les Atari 400 et 800. Les travaux de recherche chez Atari débutent en fait autour d'une console vouée à succéder au VCS 2600. Émergence des machines d'Apple ou Commodore oblige, le groupe décide

finallement d'orienter le projet vers des micro-ordinateurs. Ports cartouche et manette bien apparents, logithèque de jeux proluxe, processeur graphique dédié, l'ADN de ces machines souvent utilisées principalement pour le jeu saute aux yeux. Suite au rachat de Magnavox au milieu des années 1970, Philips sort pour sa part l'Odyssey 2 sous le nom Videopac, également produit sous la marque Radiola ou Schneider. Malgré son (médiocre) clavier proéminent, la machine consiste avant tout en une console, qui peut toutefois se changer en « vrai » micro-ordinateur via l'acquisition d'une extension Basic, pour s'initier au tapotage de programmes. Et puis avant la Master System, c'est via un micro que Sega fait ses premiers pas en Europe côté matériel domestique, avec la sortie du SC-3000, un micro griffé Yeno cuvée 1983.

OPTION MICRO ?

L'idée de transformer une console existante en ordinateur prend de l'ampleur,

les fabricants sont en quête de relais de croissance sur un secteur en difficulté. Proposer une extension micro peut, idéalement, soutenir une machine, mais aussi élargir le champ des possibles (programmation, éducation, etc.). Présenté comme une « chaîne informatique », l'ordinateur Adam vient se connecter à la console ColecoVision. Lancée en 1983, l'onéreuse extension de Coleco se veut complète avec clavier mécanique, lecteurs de cassettes et disquettes, imprimante... mais les ventes ne suivent pas et l'Américain jette l'éponge dès 1985. « *Qui aurait cru qu'un jour, une console de jeux se transformerait en un ordinateur programmable en Basic ?* » s'étonne presque le mensuel *Tilt* dans son test de l'extension à brancher à la console Intellivision de Mattel. Lors de son introduction, la console avait été présentée comme évolutive et vouée à accueillir différentes extensions. Ce module ordinateur vient tenir (tardivement) la promesse, aux côtés du synthéti-



Sources : Bertrand RAVEL, «Intellivision joue la programmation», *Tilt Microloisirs* n°7, septembre/octobre 1983 - Bertrand RAVEL, «Plus beau qu'Adam, tu meurs», *Tilt Microloisirs* n°13, juin 1984 - *La Bible Amiga*, Pix'n Love Editions, 2012 - *Videogames Hardware Handbook: 1977 to 1999, Consoles, Computers, Handhelds*, Imagine Publishing, 2009 - www.mo5.com - www.silicium.org

Atari XE System (1987)
ou Amstrad GX 4000,
jolies carrosseries
pour micros maquillés.



Le CompuMate, une extension à bas prix
transformant l'Atari 2600 en micro.



INCONSOLABLE DE COMMODORE

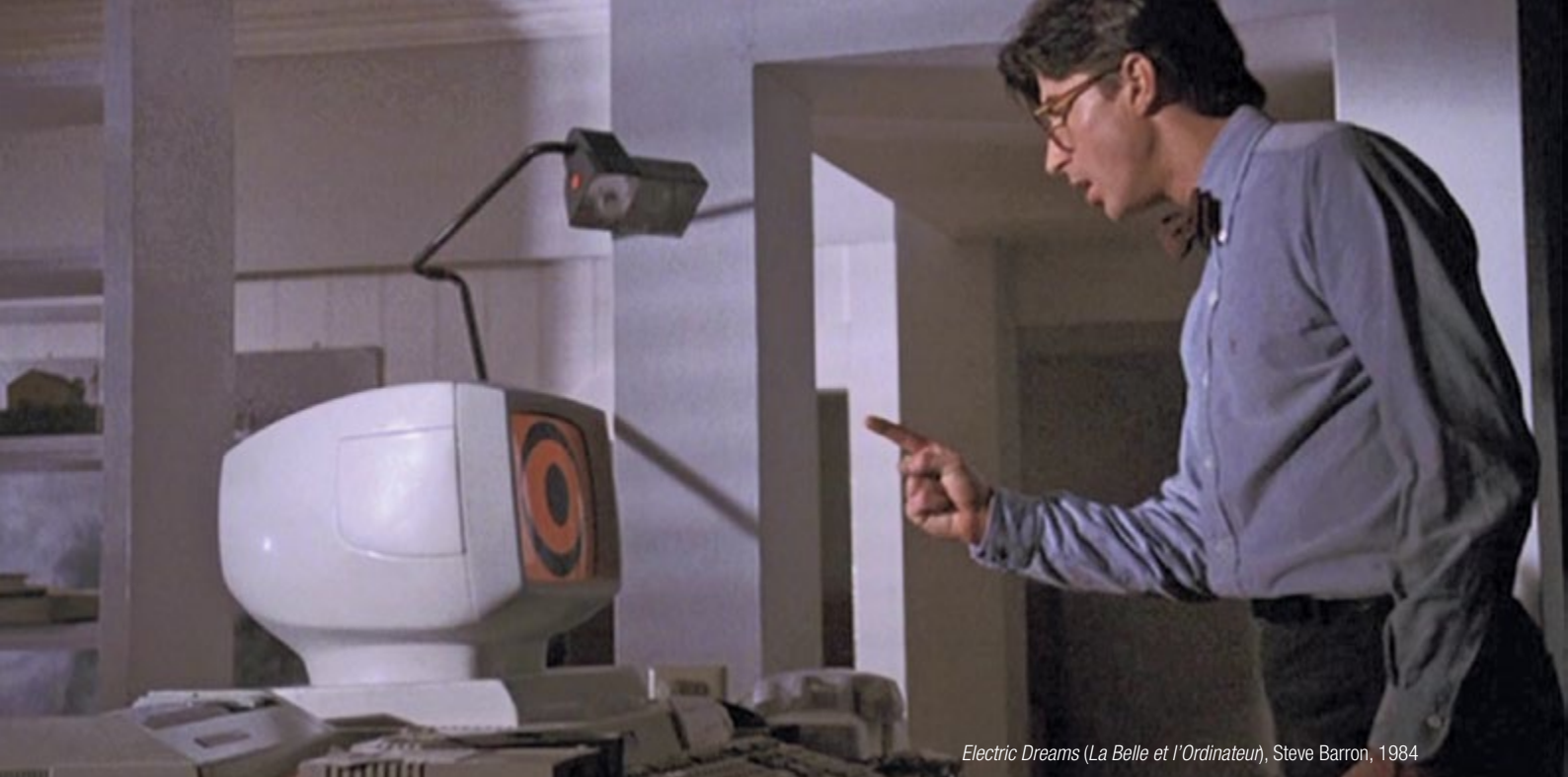
Quand le secteur des consoles de jeu explose à la fin des années 1980 et vient durement concurrencer le pré carré d'un Commodore 64, son constructeur trouve la parade ultime : maquiller le micro vieillissant en console pour contrecarrer les consoles japonaises sur leur terrain. Le Commodore 64 étant pourvu depuis toujours d'un port cartouche (avec quelques logiciels exploitant déjà le format), l'opération consiste principalement à redessiner le boîtier sans clavier, ajouter manette et cartouche de quatre jeux dans la boîte. Emballé, c'est pesé ? Vendu trop cher, rendant l'usage de certains titres pensés pour le clavier impossible et débarquant au moment où Mega Drive et Super Famicom envoient du rêve, la C64 GS prend une veste. Sur les 100 000 exemplaires produits, on estime que seul un tiers auraient trouvé preneur, le reste étant reconverti en C64. Peu après, Commodore jouera à nouveau avec maladresse la carte console en lançant l'Amiga CD 32 courant 1994. Basée sur les entrailles du micro Amiga 1200, la machine est balayée illico par les PlayStation et Sega Saturn.

seur vocal et du clavier musical optionnels. Trop cher, il reste également confidentiel, signe que l'addition d'un clavier prend modérément dans le monde de la console. La vénérable Atari 2600 elle-même jouera les micros par le biais de l'extension CompuMate de Spectravideo, un clavier à relier à la machine permettant de s'initier au langage Basic, de dessiner (à la manette) ou de composer des mélodies, pour une centaine de dollars. Bon plan, mais on reste très loin des performances des « vrais » micros Atari 8 bits qui, eux, vont s'avérer pérennes.

L'HABIT NE FAIT PAS LA CONSOLE

Sous l'impulsion de Nintendo et Sega, le secteur de la console reprend des couleurs dans la seconde moitié des années 1980. Hégémonique, la NES impose son système fermé à base de cartouches qui promet la fin du piratage si répandu sur micros. Face à ces machines venant régulièrement recruter une audience qui aurait autrefois répondu aux sirènes de la micro, les constructeurs contre-attaquent. Ou

plutôt ils vont maquiller leurs ordinateurs vieillissants en les dissimulant dans des boîtiers de consoles. Pas vu, pas pris ? Dès 1987, Atari montre la voie avec XE System, console couleur pastel se transformant en micro via un clavier détachable. L'illusion est de courte durée, le châssis renferme en fait un 130 XE, déclinaison des bons « vieux » ordinateurs maison. En 1990, lorsque Amstrad renouvelle sa gamme CPC avec les 464 et 6128 Plus (plus de couleurs, port cartouche, etc.), la firme anglaise en profite pour proposer une console basée sur la même technologie. Là aussi, le design extérieur est soigné, avec un look futuriste profilé et des manettes adoptant les standards japonais, mais les entrailles de la console reposent sur les bases d'une machine datant de 1984. Si quelques éditeurs de jeux tenteront l'aventure comme le Britannique Ocean, impossible pour cette machine vendue au même prix qu'une Nintendo ou une Sega de s'aligner côté quantité, mais surtout qualité et profondeur des jeux. À l'image de la console C64 GS, le rideau tombe très vite. ■



Electric Dreams (La Belle et l'Ordinateur), Steve Barron, 1984

MICRO À HOLLYWOOD

L'INVASION DES ANNÉES 1980

Ami ou ennemi ? Au cours de ces années où la micro-informatique s'installe progressivement dans les foyers, la figure de l'ordinateur se fait plus familière. Entre les craintes influencées par une certaine science-fiction ou, à l'inverse, les espoirs fous d'un monde meilleur à venir, le micro cristallise les préoccupations d'une époque que le cinéma va s'appliquer à mettre en images.

par Patrick Hellio

Des laboratoires au salon, des romans de science-fiction à la vie de tous les jours : en quelques années, l'image et la place du micro-ordinateur sont littéralement bouleversées.

Hier encore objet mystérieux et lointain, l'ordinateur est désormais en pleine conquête du quotidien, s'installant peu à peu dans les bureaux et foyers. Quand la micro-informatique fait les grands titres, le septième art s'empare du sujet et intègre cette invasion domestique par les microprocesseurs et disquettes contemporains. L'année 1983 constitue un pic autour du sujet, avec l'arrivée en salle de l'émblématique *Wargames* de John Badham. Les pérégrinations du jeune David Lightman, connecté sans le savoir avec son micro IMSAI 8080 à un ordinateur surpuissant de l'armée pour jouer une partie de guerre

nucléaire, en auront fait frissonner et fantasmer plus d'un. Maîtriser l'outil micro, c'est de toute évidence profiter d'une toute-puissance et de la capacité à échanger avec le monde entier en s'affranchissant des frontières du possible. Le vertige Internet avant l'heure. S'il prend quelques libertés, le film avec Matthew Broderick puise dans l'actualité avec le développement de la télématique, ou encore la figure du WOPR qui évoque les célèbres supercalculateurs Cray, régulièrement abordés dans la presse. Des machines qui ont notamment été mises à contribution pour les effets numériques sur *The Last Starfighter* et *Tron*, deux longs métrages ancrés dans la culture et l'imagerie jeu vidéo alors naissantes. En 1985, James Bond lui-même se frotte de près à la Silicon Valley si tendance dans *Dangereusement Vôtre*. Ultime long métrage où Roger Moore incarne l'espion,

le film le voit affronter Max Zorin, un magnat du microprocesseur planifiant de détruire la Mecque californienne de la puce électronique pour s'accaparer le monopole mondial du secteur. En France également, le micro prend la lumière sur pellicule et joue des coudes en mode curiosité tendance. Dans un polar comme *Special Police* de 1985, le personnage principal (Richard Berry) est ainsi un commissaire geek tapotant régulièrement sur Oric ou Apple III. Branché, on vous dit !

MICRO, FAIS-MOI PEUR

Plus inquiétante, l'arrivée d'un ordinateur dans le domicile de Miles Harding, héros réfractaire à la micro d'*Electric Dreams* (1984), prend une tournure étonnante quand la machine se retrouve aspergée de champagne. Après l'accident, le micro se retrouve en effet doté d'une conscience et va tomber amoureux de la jolie voisine



WarGames, John Badham, 1983 (en haut) et *Spécial Police*, Michel Vianey, 1985

courtisée par le personnage principal... Encore pleine de mystère, la micro peut se nimer d'une once de surnaturel en mode binaire. Mais Edgar (l'ordinateur du film de Steve Barron, à la fin poignante) est loin cependant de représenter une menace aussi préoccupante que celle rencontrée dans *Superman III*. Dans ce film de 1983, le super-héros venu de Krypton doit composer avec un génie de l'informatique (Richard Pryor) dont l'employeur souhaite exploiter les capacités afin de détruire Superman. Du bidouillage de fiches de paie à une volonté de dominer le monde, il n'y a visiblement qu'une frappe de clavier ! L'ordinateur antagoniste est une figure emblématique du cinéma de science-fiction, au même titre que le savant fou. Dans *2001, l'odyssée de l'espace*, l'ordinateur de bord HAL 9000 se fait d'autant plus terrifiant qu'il flirte de plus en plus avec les sentiments humains. Implacable et froid, l'ordinateur tétanise avec son œil rouge lumineux étonnamment perçant. En 1968, le film de Kubrick met en scène cet ordinateur dont les trois lettres du nom précèdent chacune celles de la séquence

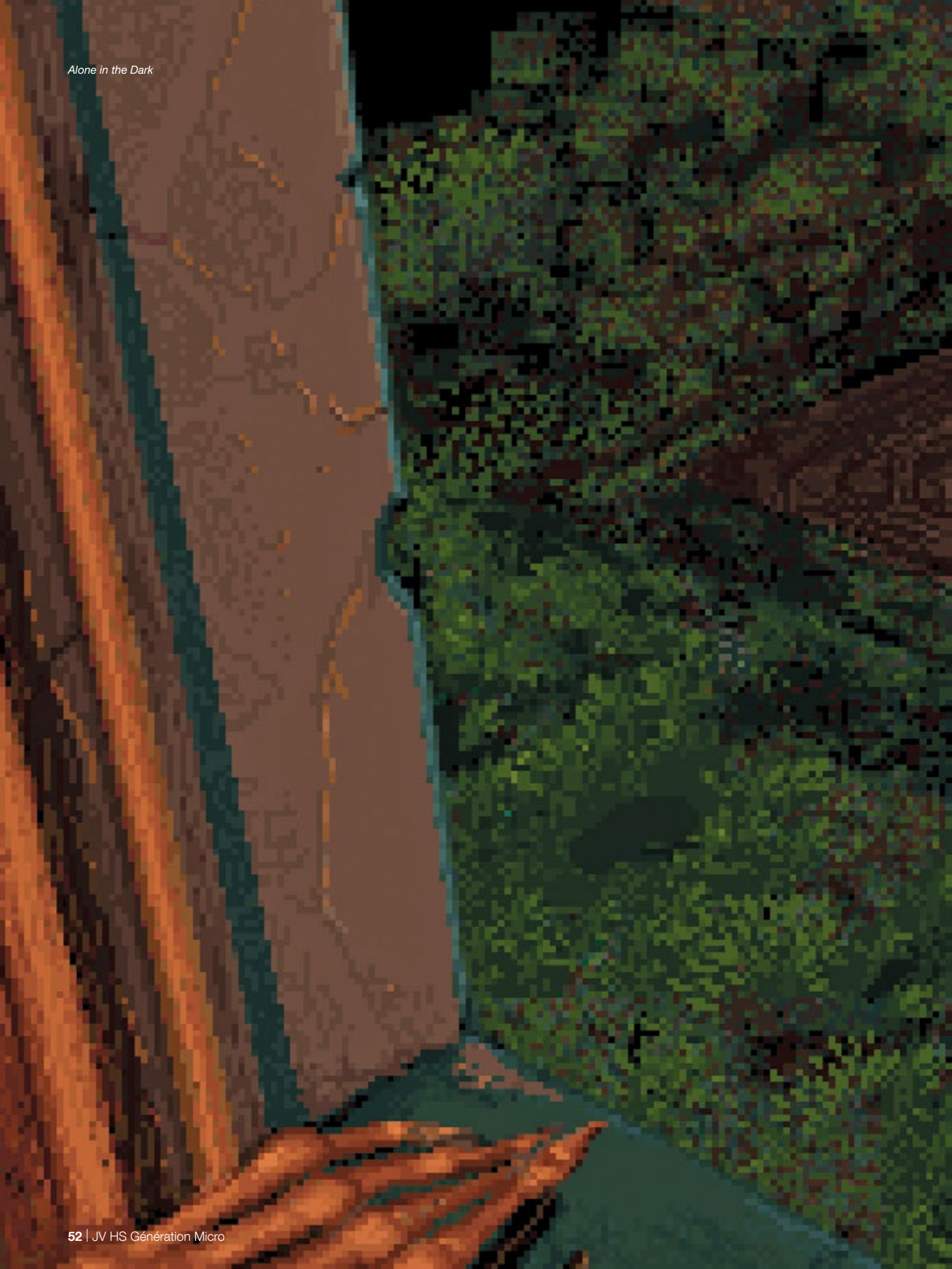
IBM. Un hasard selon Kubrick et le scénariste Arthur C. Clarke, lesquels ont été aidés par le géant américain sur la préparation du film. C'est un tout autre frisson derrière le clavier quand Ellen Ripley s'installe devant le pupitre de l'ordinateur Mother dans *Alien, le huitième passager* (1979). Omniscient mais à la botte de la compagnie prête à sacrifier l'équipage du *Nostromo* pour récupérer la créature, l'ordinateur de bord participe à l'atmosphère paranoïaque et déclame les mauvaises nouvelles par lignes de texte interposées sur écran à tube. Porte-voix d'une autorité lointaine, Mother (maman) se fait implacable quand, en bonne machine interrogée par saisie au clavier, elle décompte placidement les maigres chances de survie, concept lui étant visiblement étranger. Froid, calculateur, l'ordinateur par définition dénué d'état d'âme – sans le savoir – peut se mettre au service des pires desseins sans sourciller. Et ce n'est certainement pas la Faucheuse du film *Le Passage* avec Alain Delon (1984), programmant ses actions en Basic «sur son grand ordinateur» qui dira le contraire... ■



SILICONE SUR BOBINES

Mythologie moderne et objet de fascination, les débuts de la Silicon Valley sont aujourd'hui souvent mis en images par le cinéma. L'emblématique et regretté Steve Jobs attire la lumière et se retrouve régulièrement mis en scène. *Jobs* (2013) de Joshua Michael Stern, avec Ashton Kutcher dans le rôle-titre, puis surtout *Steve Jobs* (2015) de Danny Boyle cherchent ainsi à saisir la complexité de la célèbre figure torturée et visionnaire. Dans le téléfilm *Les Pirates de la Silicon Valley* (1999), c'est la relation complexe entre Bill Gates (Anthony Michael Hall) et Jobs (Noah Wyle) qui est mise en avant. Soutenu par Steve Wozniak, le téléfilm ne ménage pas les deux grandes figures d'Apple et de Microsoft. Côté Vieux Continent, la chaîne britannique BBC produit *Micro Men* en 2009. Ce téléfilm se focalise sur le personnage haut en couleur de Clive Sinclair au moment où d'anciens employés (dont Chris Curry, interprété par Martin Freeman) partent monter Acorn Computers signent le BBC Micro. Ambiance !





AUTOUR DES JEUX

ANOTHER WORLD

- 54** Cuisset, Raynal, Chahi...
Les grandes figures de la *french touch*
racontent cette belle époque.
-

FLIGHT SIMULATOR II

- 66** Les premiers horizons de la simulation.
-

KING'S QUEST

- 70** Comment le jeu d'aventure
s'est imposé comme le genre roi.
-

SUMMER GAMES

- 74** L'histoire du studio Epyx et la montée
en puissance des jeux de sport.
-

DUNGEON MASTER

- 78** Du jeu de rôle papier
aux univers virtuels du C-RPG.
-

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

- 82** Un peu plus près des étoiles...
Le jeu vidéo à la conquête de la galaxie.
-

PRINCE OF PERSIA

- 86** Mechner, Meier, Molyneux...
Les premières signatures d'auteur.
-

CIVILIZATION

- 90** Des *wargames* à *Civilization*,
la naissance de genres.
-

ANOTHER WORLD

JE RÊVAIS D'UN AUTRE MONDE

Prouesse d'abord technique, *Another World* doit néanmoins son culte à son abolition catégorique de toute convention de l'époque. Hypnotique, sauvage, pour ne pas dire méchant, le jeu fait de l'exploration extraterrestre une expérience de survie haletante, qui ne lâche jamais sa proie en cavale.

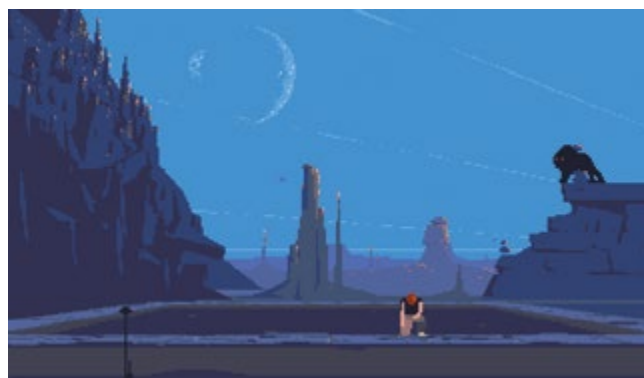
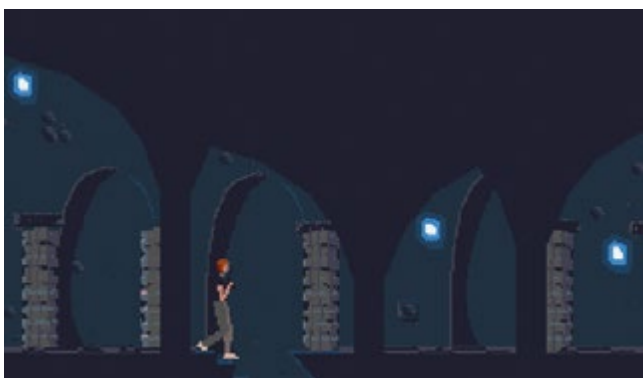
Premier chef-d'œuvre d'Éric Chahi, *Another World* fait basculer la planète France dans la galaxie de la modernité vidéoludique.

par Yann François



Un soir d'orage, une voiture qui s'arrête brusquement devant un bunker sécurisé, une expérience scientifique qui tourne mal, un grand flash. En quelques petites scènes muettes, tout est dit : Éric Chahi vient de nous faire basculer dans son « autre monde ». Et ce monde n'a rien d'un nouvel éden : à peine réchappé d'une noyade, nous voilà couronné par une bête monstrueuse, prête à nous bouffer cru. Puis de jouer à cloche-pied au-dessus de limaces au dard empoisonné pour ne pas mourir foudroyé. La tension se relâche un peu, et voilà que des géants masqués nous assomment et nous enferment dans leurs geôles. Le jour où *Another World* secoue la fourmilière du jeu vidéo, c'est autant par son esthétique que par sa rudesse. Son créateur a beau être l'homme le plus gentil au monde en interview, son jeu est l'exact inverse : une teigne sadique, à l'image de ses créatures extraterrestres. Chaque séquence se fait plante vénéneuse : elle nous charme d'abord de ses atours,

pour mieux nous terrasser de son poison. Si le jeu se fera reprocher tout au long de son existence (déclinée sur de nombreux supports, notamment contemporains) cette difficulté, ainsi que sa courte durée de vie (une heure en ligne droite pour les plus aguerris), c'est pourtant cette efficacité sèche et immédiate qui le rend si moderne. Une ascèse dont la mise en scène le rapproche d'un film hollywoodien, se refusant tout temps mort. Chahi nous le confirme : « *Je voulais reproduire cette énergie propre au cinéma, jouer sur les échelles de plans pour les traduire en jeu vidéo.* » Une énergie qui va autant chercher du côté du muet (aucun dialogue, humain en tout cas) que de l'animation, pour tisser une narration qui, à part de courtes cinématiques, se raconte par nos tentatives désespérées de survie. Si le dépaysement se fait le fil conducteur d'un imaginaire construit comme une succession de tableaux vivants et exotiques, sa philosophie de jeu, elle, n'est



tournée que vers l'adrénaline et la mort au tournant.

AU CŒUR DES TÉNÉBRES

Les faits sont connus : si *Another World* est si différent et si acerbé, c'est parce qu'il a été réalisé par un seul homme (à l'exception de sa musique, composée par Jean-François Freitas), en une seule année, dans le secret le plus absolu. Comment ne pas voir en lui le dédoublement de son propre héros, un chercheur scientifique sur le point de réussir l'impossible ? Pourtant, d'un point de vue technique, *Another World* n'invente rien. Mais il pousse ses influences (la SF et le cinéma d'animation des années 1970) à un tel degré de sophistication que tout semble inédit à l'écran. La découverte de la version Amiga de *Dragon's Lair* le convainc d'adopter une esthétique mêlant tracés vectoriels, polygones et aplats de couleurs pour simuler relief et perspective d'une image à plusieurs plans. Mais, si beaucoup avancent à l'époque que le jeu ne fait que reprendre le gameplay et les techniques

d'animation (la rotoscopie) de *Prince of Persia*, la vérité est tout autre. Il reprend certes l'idée d'un *level design* constellé de pièges invisibles, mais se différencie vite de son modèle, en scénarisant la moindre péripétie. « À l'époque, je ne savais pas que *Prince of Persia* avait été rotoscopé. La technique, je l'ai découverte en regardant des films de Disney ou de Ralph Bakshi, comme son adaptation du Seigneur des Anneaux, dont c'était la grande spécialité », développe surtout le créateur. Un des nombreux avantages de l'Amiga est de pouvoir se brancher à un magnétoscope, et ainsi d'utiliser cette technique. Après avoir filmé ses propres mouvements au caméscope, Chahi peut les plaquer sur ceux de son avatar.

ASTRE NOIR

Au terme d'un développement marathon, Chahi se décide enfin à sortir de l'ancre pour démarcher un éditeur. Il essuie plusieurs refus, dont celui de Philippe Ulrich chez Virgin Games, qui ne croit pas au projet. Finalement, c'est son

ancien employeur, Delphine Software, qui accepte de l'éditer. « Paul de Senneville, le patron de Delphine, ne savait pas trop quoi en penser, vu qu'il n'était pas joueur. Mais, comme il venait de la musique, il faisait une confiance aveugle en ses créatifs. Un de ses compositeurs, Jean Baudlot, jouait pas mal à l'époque. Avec Paul [Cuisset], ils étaient super emballés par le projet et l'ont poussé en interne. Un jeu exigeant, qui ne comporte ni interface ni score, ça ne les effrayait pas, au contraire ! Ils m'ont laissé un contrôle total sur la release finale, y compris sur la jaquette, que j'ai dessinée moi-même. » Parce que Delphine a noué un partenariat durable avec l'Américain Interplay, le jeu sort dans toute l'Europe,

aux États-Unis et même au Japon, lui permettant ainsi d'être porté sur consoles. Si la version Amiga reste la version canon, celle sur PC bénéficiera d'une rallonge de contenu (un niveau en plus). Interplay se permettra même, pour la version Mega-CD, d'agrémer son portage d'une extension scénarisée, *Heart of the Alien*, qui livre une nouvelle conclusion au jeu. Version que Chahi reniera ouvertement, pour n'avoir eu aucun *final cut* dessus. La seule ombre au tableau d'une œuvre qui, si on excepte aussi sa jouabilité intraitable de l'époque, n'a rien perdu de son pouvoir de fascination, et a su essaimer à travers les âges sa science de l'abnégation (coucou From Software) et de l'exotisme fatal. ■



ANOTHER WORLD

Genre Aventure/action
Éditeur Delphine Software
Dév. Éric Chahi
Sortie 1991

NÉ SOUS L'SIGNE DE L'HEXAGONE LE JEU FRANÇAIS AU TEMPS DE LA MICRO

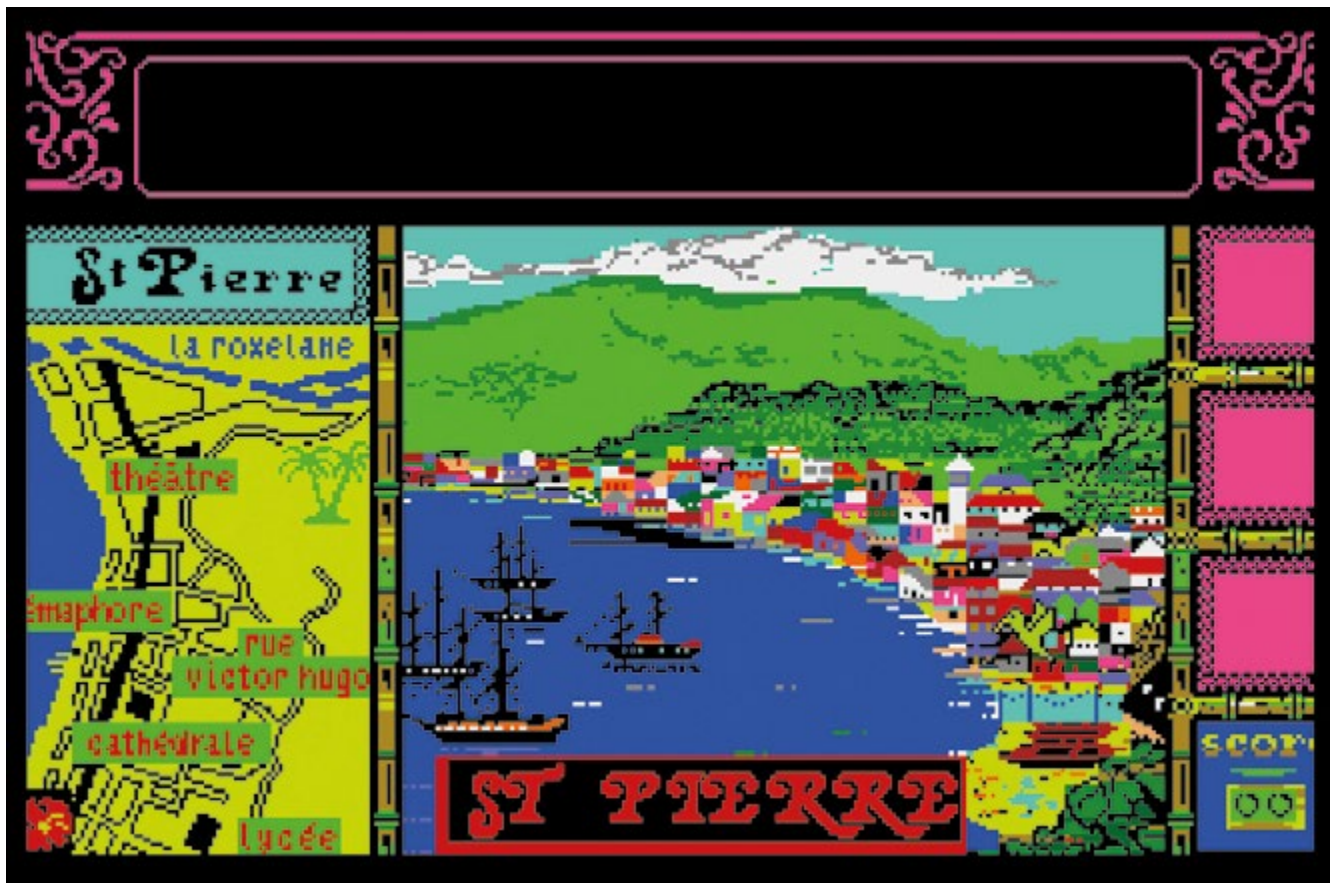
Du petit artisan à la superstar internationale, le jeu vidéo français a eu tous les visages dans ses vertes années. Si les choses sérieuses commencent au début des années 1980, elles connaissent une première mue la décennie suivante, et posent les premières pierres de son industrialisation. Aidés de ses auteurs et de ses historiens, tentons une rétrospective de cette période chargée en espoirs et révolutions techniques.

par Yann François

Tout commence avec la découverte d'un nouveau monde. Un monde fait de machines aussi différentes que fascinantes, aux noms codés de Micral, ZX Spectrum, Amstrad CPC et autres Amiga 3000. Un monde qui, lorsqu'il croise la route de nombreux ados et jeunes adultes dans les *eighties*, fait l'effet d'un big bang voire, pour certains, d'un parcours de vie tout tracé. « Quand elle se démocratise au début des années 1980, la micro-informatique rencontre toute une population de jeunes étudiants, mais aussi de créatifs venus d'autres horizons comme la musique, qui en ont rêvé dans les années 1970 par le cinéma et la littérature. » Co-auteur (avec Guillaume Montagnon) d'*Une histoire du jeu vidéo en France*, ouvrage capital sur le sujet, Alexis Blanchet parle de cette rencontre générationnelle comme d'une « foi en l'avenir », un outil fabuleux pour celles

et ceux qui, dès qu'ils tapent leur première ligne de code, comprennent qu'ils peuvent, et veulent, faire du jeu vidéo par eux-mêmes. Pour Éric Chahi, par exemple, c'est un coup de foudre avec l'Oric-1 qui engendre une vocation instantanée. « Un ami de mes parents en avait un. Dès qu'il l'allume, je sais tout de suite que c'est fait pour moi. Tu pouvais directement coder dessus, les visuels étaient sympas : c'était largement suffisant pour commencer à faire des jeux. Ce que j'ai fait, de fil en aiguille, avant de passer à l'Amstrad. » Même épiphanie pour Paul Cuisset qui, alors qu'il se dédie à des études de gestion, découvre le jeu vidéo grâce au club informatique de son IUT, avant de s'acheter sa première machine, un Oric Atmos, et de se lancer dans le développement amateur. « À la fac, on bossait encore sur de gros ordinateurs à carte magnétique. L'accès y était très restreint, on ne pouvait

les voir que derrière une vitre, comme une bête qu'on ne doit pas approcher. Pour beaucoup de gamins de mon âge, l'informatique avait ce côté monstrueux, inaccessible. Quand j'ai acheté ma première machine, c'était une révélation : on pouvait enfin créer quelque chose de chez soi. Même si tout était à apprendre, par soi-même... » Fils d'un commerçant touche-à-tout, qui fait autant de l'informatique que de la location de VHS, Frédéric Raynal plonge corps et âme dans cette double passion dès l'adolescence. « Quand j'ai eu 14 ans, mon père m'a payé des cours d'électronique. Du coup, je m'étais commandé un ZX80, qui était livré en kit. Au début, il n'y a que ça qui m'intéressait : bidouiller pendant des heures, comprendre comment la machine fonctionne de l'intérieur. Mais quand j'ai compris qu'elle pouvait faire aussi des jeux, je suis tombé dedans. C'est comme un sculpteur qui découvre son



Méwilo (1987)

burin. Pour moi, programmer a toujours ressemblé à un jeu en soi : tu comprends les règles, tu contournes les obstacles et tu exultes quand tu gagnes. Ça a toujours été mon jeu préféré. » À une époque où Internet n'existe pas encore, tout développeur en herbe doit se faire son propre apprentissage, armé d'un bon système D. « À part rencontrer et parler avec des passionnés qui te ressemblent dans des clubs ou des boutiques d'informatique, se souvient Raynal, la circulation d'information n'existait pas. Quand tu avais de la chance, tu tombais sur un bouquin où tu pouvais te faire la main sur des bouts de code ou des listings à intégrer dans ta machine. Programmer quelque chose, c'était souvent rester bloqué devant ton curseur qui clignote, et qui semblait te dire : "Démerde-toi maintenant !" Sauf que la nouvelle génération de machines était si différente de la précédente, qu'elle te poussait à en apprendre

toujours plus. » Parfois le jeu vidéo parvient à changer le cours d'une trajectoire professionnelle. C'est le cas de Muriel Tramis, une des premières femmes game designer du milieu qui, alors qu'elle travaillait comme ingénieure à l'Aérospatiale, décide de tout plaquer pour s'essayer, un temps, au marketing publicitaire. « Mon métier d'ingénieure me semblait de plus en plus aride et de moins en moins folichon. Il faut dire que je travaillais sur les systèmes d'armes et la programmation de drones militaires, non "tueurs". Moi, ce que je voulais, c'était injecter plus de "fun" et d'activités pacifiques dans ma vie professionnelle, sans pour autant tourner le dos à la technique. » Alors qu'elle cherche un stage dans sa nouvelle formation, elle tombe sur Coktel Vision, un studio spécialisé dans le ludo-éducatif. Elle y restera dix ans, où elle dirigera de nombreux jeux

d'aventures originaux et innovants. « J'ai tout de suite apprécié l'ambiance détendue et cosmopolite du studio. Depuis mon plus jeune âge, j'aimais les jeux de société et j'écrivais des histoires. Le jeu vidéo me paraissait naturellement combler ces penchants et faire converger mes compétences littéraires, informatiques et ludiques. J'ai proposé un jeu d'aventure, Méwilo, et un scénario éducatif, La Bosse des Maths, à Coktel Vision. Ils ont vu un atout dans ma double culture, la littéraire et la scientifique, et ont accepté ma collaboration. »

DE L'ARCADE AU ROMAN DE GARE

Il ne faut pas forcément attendre cette génération de jeunes loups pour voir le jeu vidéo français éclore. Dès les années 1983-1984, qui voient la micro-informatique se démocratiser en France, des développeurs amateurs commencent à commercialiser



Freedom : Les Guerriers de l'ombre (1988)



La Bosse des Maths 5e (1988)





La Chose de Grotemburg (Ubi Soft, 1987)

>>

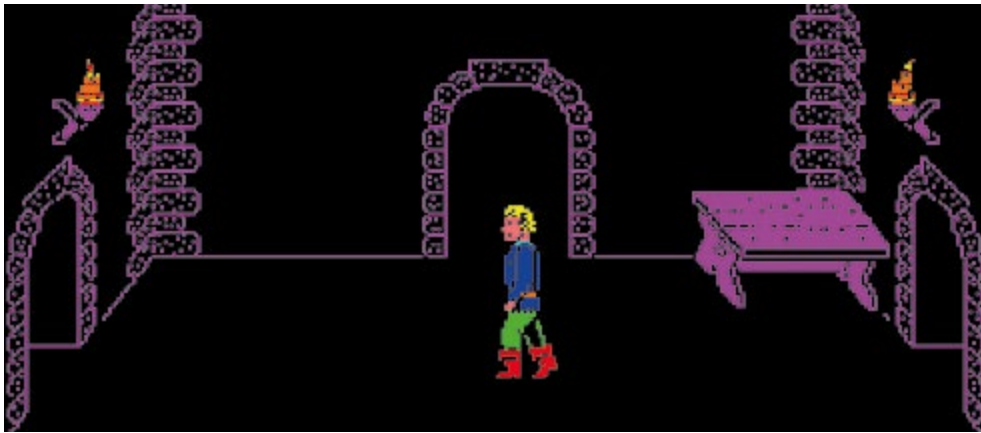
leurs premiers jeux auprès de structures logistiques balbutiantes. Les premiers à sauter le pas sont des magasins d'informatique, qui se reconver-tissent progressivement en maison d'édition, à l'instar de Loricel ou Ere Informatique, deux fers de lance de la scène française embryonnaire. Le second voit notamment l'arrivée de Philippe Ulrich, musicien de la scène expérimentale, qui va devenir son développeur de pointe

(L'Arche du Captain Blood), son directeur de collection, et son gourou illuminé. Parce qu'elles sont de hauts lieux de réunions des geeks et hackers d'Ile de France, les boutiques deviennent progressivement des commanditaires de software auprès de cette même population, trop heureuse de pouvoir commercialiser ses premiers jeux contre de menues royalties. Dans un premier temps, la mode est à la reprise, voire la contrefa-

çon, de classiques de l'arcade. Ainsi de Paul Cuisset qui, après avoir rencontré Michael Sportouch (qui va devenir un fidèle acolyte) dans une de ses boutiques, se fera la main sur un shoot'em up (Phoenix) puis un casse-briques (Tonic Tile), après avoir adapté le hit de Sega Space Harrier sur Amiga. Idem pour Raynal qui réussit d'abord à vendre 80 exemplaires de son premier jeu Robix à la clientèle du magasin familial, et s'associe avec Christophe Lacaze pour réaliser le casse-briques PopCorn en 1988. Lequel lui permet d'être repéré par Infogrames, éditeur lyonnais, et embauché par son patron, aussi charismatique que faustien, Bruno Bonnell. « J'ai décidé d'aller chez Infogrames parce que je voulais faire des jeux et apprendre à programmer de nouvelles choses. Je suis le plus mauvais commercial au monde. Robix, j'ai fini par le commercialiser suite à un pari avec mon père. PopCorn, on l'a lancé en freeware, parce qu'on

ne songeait pas un instant à le vendre. Même chez Infogrames, la partie business ne m'intéressait pas du tout. » Très vite, le milieu se structure selon les lois du marché. Afin d'alimenter une demande croissante, certains éditeurs valident et commandent des œuvres de plus en plus originales, inspirées de la culture historique ou populaire. Et transforment progressivement la France en nouvelle terre du jeu d'aventure, d'abord textuel, puis graphique, traitant de tous les sujets, même les plus incongrus. Outre l'expansion d'Infogrames, de Loricel et Ere Informatique, le genre signe les premiers succès d'Ubi Soft, entreprise familiale et bretonne qui mise autant sur la culture bis (Zombi, en 1986) que certains mythes régionaux, comme celui de la Bête du Gévaudan, avec La Chose de Grotemburg en 1987. Éric Chahi connaît lui aussi ses premières heures de gloire avec Le Pacte, jeu d'horreur

CERTAINS ÉDITEURS
TRANSFORMENT LA FRANCE
EN NOUVELLE TERRE DU
JEU D'AVENTURE, D'ABORD
TEXTUEL PUIS GRAPHIQUE.



L'Aigle d'or (Loriciel, 1984)



Meurtre à grande vitesse (1985)



L'Arche du Captain Blood (Ere Informatique, 1988)



Paranoiak (1984)

textuel autant inspiré du *Mystery House* de Sierra que du film *Amityville*, lequel a fait sensation dans les salles et les vidéoclubs français. «J'étais assez fier d'être édité chez Loriciel, parce qu'on n'y rentrait pas comme ça. Ils m'avaient d'ailleurs refusé mon précédent titre, *Le Sceptre d'Anubis*, parce que *L'Aigle d'or*, un de leurs plus gros jeux, venait de sortir et ringardisait tout ce qui se faisait jusque-là.» Mais le style et la maîtrise technique du jeune développeur finissent par taper dans l'œil de l'éditeur, qui lui assure une véritable marge de liberté créative, voire commerciale. «À l'époque, le milieu était encore formé d'autodidactes, développeurs comme éditeurs. Tout le monde se formait sur le tas. Parce que le marché était moins exigeant, tout était une convergence de passions et d'envies. Donc on pouvait oser des choses, sans forcément se poser des questions de rentabilité. Ils m'ont même laissé le choix du design de la

boîte du Pacte. Et ils n'auraient sans doute pas dû, parce que je suis parti sur une jaquette entièrement noire, avec aucune autre indication que le titre!»

MADE IN FRANCE

Certains acteurs émergents font même valoir une certaine forme de terroir culturel pour trouver leur public. C'est le cas notamment de Froggy Software, bébé de Jean-Louis Lebreton, qui se lance en 1982 avec *Le Vampire Fou*, autre lecture mimétique de *Mystery House*, et *La Souris Golotte*, que certains historiens du jeu vidéo reconnaissent aujourd'hui comme un des premiers, voire le tout premier, *point & click* avant l'heure. Jusqu'en 1987, qui sonne le départ de Jean-Louis Lebreton vers de nouveaux horizons, Froggy se fera le chantre d'un humour noir et atypique, dans un esprit proche des satiriques *Fluide Glacial* et *Hara-Kiri*, dont il emprunte d'ailleurs certains illustrateurs pour faire ses jaquettes. Quant à Cobra

Soft, né en 1984 et dirigé par Bertrand Brocart, il se spécialisera vite dans le polar interactif –très inspiré de sommités françaises du genre comme George Simenon et autres Nestor Burma–, dont le trépidant *Meurtre à Grande Vitesse*, *whodunnit* lancé à tambour battant dans les coursives de notre iconique TGV. Un succès qui permettra au studio de produire des expériences narratives de plus en plus expérimentales et transmédiées, comportant leur lot de documents imprimés et autres fac-similés à l'intérieur de la boîte de jeu, comme autant d'indices à décrypter en marge de l'écran, recette idéale pour une plus grande immersion dans l'intrigue, mais aussi pour contourner les limitations graphiques des machines. «Le jeu vidéo français s'est construit en deux étapes, analyse Alexis Blanchet. La première se base sur un modèle littéraire : des gens qui programment chez eux et vont démarcher des éditeurs,

comme le ferait un romancier. Outre l'émergence rapide de jeux d'aventure axés sur des thématiques nationales, culturelles ou sociales, la France va vite se distinguer aussi sur le terrain du ludo-éducatif.» À l'exemple de Coktel Vision qui, outre ses jeux classiques, emploie également des professeur(e)s ou scientifiques comme *game designers* de jeux d'apprentissage. Et de Muriel Tramis qui, avec *Méwilo* et *Freedom*, fait du jeu d'aventure et du RPG un vecteur d'initiation à la culture martiniquaise et ses légendes, mais aussi un discours de sensibilisation au lourd passé colonial de la France aux Antilles. «Le jeu vidéo nous est toujours apparu à Coktel Vision comme un moyen d'expression engagé, au même titre que peuvent l'être la BD ou le cinéma, raconte-t-elle. Il peut traiter de sujets graves, avec la dimension supplémentaire de l'interactivité qui rend l'utilisateur actif par rapport à la narration. Je me sentais dans la peau d'une





Manhattan 95 (Ubi Soft, 1986)



I.L. l'intrus (Infogrames, 1983)



Zombi (Ubi Soft, 1986)

>>

autrice ayant un message à délivrer, en l'occurrence inédit. » En parallèle de cet héritage national, les jeux se font aussi le reflet de toute une culture pop anglo-saxonne, qui a biberonné la jeunesse de ses créateurs. « Pour la plupart des développeurs qui ont 20 ans dans les années 1980, rappelle Blanchet, on sent une très forte imprégnation du cinéma de genre américain, rendu largement disponible par le phénomène

des vidéoclubs en France. » Ainsi du cinéma d'horreur (Amityville pour Le Pacte), de la SF (Alien pour I.L. L'intrus), du cinéma de John Carpenter (New York 1997 pour Manhattan 95), ou encore des zombies de Romero, lequel permettra à UbiSoft de connaître un premier hit international avec Zombi. « Quant à la science-fiction et la fantasy, poursuit Blanchet, elles resurgissent souvent comme des échos

à la contre-culture des années 1970, véhiculés par des magazines comme Métal Hurlant ou des bédéastes comme Moebius en France. » Le parcours d'Éric Chahi résume parfaitement ce glissement du local vers le globalisé. Avant d'inventer des imaginaires qui séduiront le public mondial, le développeur passe un temps par la case graphiste freelance pour un éditeur, Chip, qui lui confie l'esthétique d'un jeu consacré à Jeanne d'Arc, puis d'une adaptation de Voyage au centre de la Terre. « Jeanne d'Arc et Jules Verne sont des icônes qui s'exportent facilement à l'étranger, rationalise-t-il. Ils symbolisent plutôt bien le début d'une nouvelle période, où la France commence à vendre ses jeux à l'international. Et, par extension, à professionnaliser son milieu. »

NOUVELLE MUSES, NOUVELLES LOIS

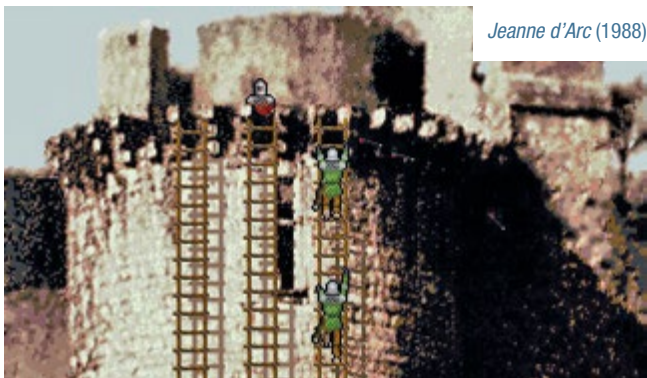
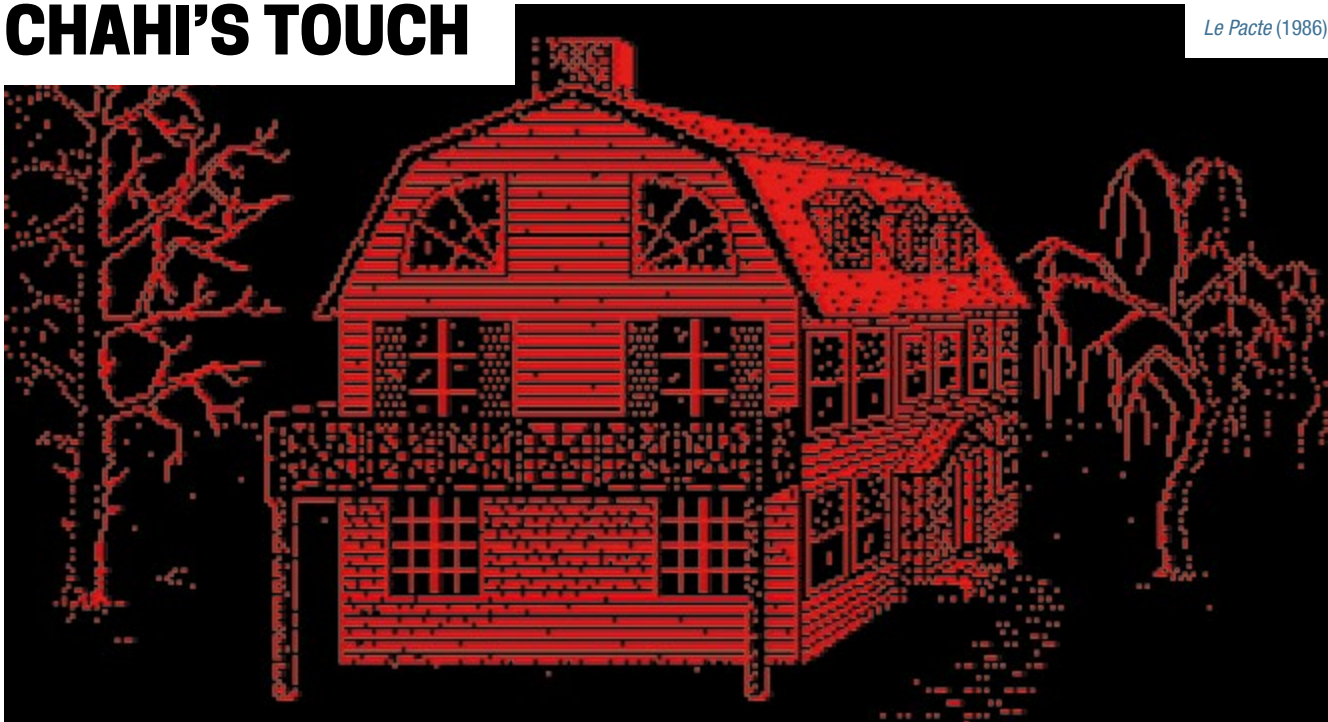
Les années 1990 marquent la domination de nouvelles

machines plus puissantes, d'abord l'Amstrad CPC, puis l'Atari ST et l'Amiga, avant que l'IBM PC ne prenne toute la place. Une puissance qui signe, d'abord et avant tout, de nouveaux potentiels créatifs pour ses artistes. La démocratisation de la couleur, de plus en plus nuancée, et les premiers outils de design graphique permettent notamment à Éric Chahi de faire des merveilles chromatiques sur ses premières commandes, puis sur Les Voyageurs du Temps, qu'il réalise en binôme avec Paul Cuisset. « Quand tu passes de l'écran monochrome à une palette de 8 couleurs sur Amstrad, puis 16 sur Atari et 32 sur Amiga, le choix des nuances change tout. Mais la vraie révolution qu'a apportée Atari, c'était la présence d'une souris et de Deluxe Paint, un logiciel de création graphique exceptionnel. Sans lui, le paysage visuel de l'époque n'aurait pas été ce qu'il a été. Tu pouvais enfin >>

LES ANNÉES 1990
MARQUENT LA DOMINATION
DE NOUVELLES MACHINES
PLUS PUISSANTES.

CHAHÍ'S TOUCH

Le Pacte (1986)



Jeanne d'Arc (1988)



Voyage au Centre de la Terre (1988)



Les Voyageurs du Temps (1990)



Flashback (Delphine Software, 1992)



dupliquer une image, avoir une fonction "undo", faire des animations beaucoup plus détaillées, etc. En plus d'optimiser ton travail de l'image, tu avais un gain de productivité énorme. » Quel que soit le camp que l'on choisit (la guéguerre Atari / Amiga n'a rien à envier à celle entre Nintendo et Sega), son potentiel finit par bouleverser tout un milieu, qui doit se restructurer face à des développements de plus en

plus coûteux et énergivores. Muriel Tramis raconte l'évolution de Coktel dans ce sens : « Nous développions d'abord sur l'IBM PC car son architecture ouverte et son processeur Intel nous laissaient présager de futures performances. Puis nous faisons faire les portages sur Amstrad, Atari et Amiga par des programmeurs spécialisés sur chacune de ces machines pour en tirer le meilleur parti. On ne pouvait plus faire de jeux avec deux ou trois personnes,

il fallait un éditeur pour financer l'encadrement de plusieurs collaborateurs, les guider depuis l'écriture de scénario jusqu'à la release finale. C'est ainsi que sont nés de nouveaux métiers comme game designer, chef de projet, responsable qualité, pour ne citer que ceux-là. » Outre le rallongement des budgets, ce sont aussi les temps de production qui s'étendent désormais sur plusieurs mois, voire une année entière. « Vous imaginez le nombre de versions différentes à manipuler avec des moyens de communication limités : le courrier postal, le fax... La dématérialisation n'existait pas encore. Le débogage était épique ! » Si la situation profite à certains acteurs comme Infogrames et Ubisoft, qui se transforment peu à peu en empires tentaculaires, beaucoup de petits éditeurs périssent, voire jettent l'éponge, par refus ou incapacité de se conformer à la nouvelle loi du marché. Les nouveaux prétendants se comptent sur les doigts

d'une main, à l'instar de Delphine Software, issu d'un label musical Delphine, dont la direction sera confiée à Cuisset dès 1988, et dont les nombreux succès, d'*Another World* à *Flashback*, cartonneront d'abord à l'étranger plutôt que le sol national. « Après le modèle littéraire, synthétise Alexis Blanchet, le jeu vidéo entame sa deuxième phase : le modèle de la production audiovisuelle intégrée, qui est propre au studio hollywoodien. » On commence à salarier les programmeurs, on opère une division du travail, du son, du graphisme, du portage. On se met à vendre à des éditeurs extérieurs, américains notamment, des jeux dont pas une seule ligne de code n'a encore été produite, parce qu'on se projette désormais sur des agendas de production. Tout cela coïncide bien sûr avec une ouverture au marché international, britannique dans un premier temps, parce que c'est le plus dynamique, puis européen. Progressivement, le

ALONE IN THE DARK SIGNE
D'ABORD L'OBSESSION D'UN
PROGRAMMEUR À POUSSER SA
MACHINE DANS SES DERNIERS
RETRANCHEMENTS TECHNIQUES.



Alone in the Dark (Infogrames, 1992)

jeu d'aventure, jugé trop bavard et excluant, est déserté, au profit de techniques et de formules de *gameplay* plus attractives, qui ne nécessitent pas forcément de traductions multiples, mais peuvent s'exporter dès la sortie du studio. C'est la formule que choisit notamment un éditeur comme Titus Interactive, créé en 1985, qui va enchaîner les succès à l'international avec *Crazy Cars* ou *Fire & Forget*, des jeux d'action calibrés pour le grand public. C'est aussi le cas d'*Alone in the Dark*, qui propulse Infogrames dans la haute sphère des records millionnaires en 1992. Mais permet surtout à son auteur, Frédérick Raynal, de révolutionner le langage visuel du jeu vidéo, le faisant entrer dans l'ère de la 3D et de la caméra dynamique. Pourtant, le jeu résulte d'abord d'une expérimentation longue et secrète, que Raynal réalise sur son temps libre sans forcément penser à son potentiel commercial. Comme *Another*

World pour Chahi, ou *Flashback* pour Cuisset, le jeu signe d'abord l'obsession d'un programmeur à pousser sa machine dans ses derniers retranchements techniques. « À l'époque, raconte Raynal, chaque nouvelle machine te poussait à repenser entièrement la façon de faire un jeu. Ce n'était pas juste une question de puissance supplémentaire. Mais plutôt de contraintes : vu que tu avais très peu de documentation pour te former, tu étais sans cesse obligé de bidouiller, expérimenter, programmer tes propres outils, pour comprendre l'ordinateur à 100% » Et ainsi d'inaugurer, outre une esthétique de personnages et objets polygonaux, des décors précalculés et pensés comme de vrais trompe-l'œil en perspective. « Yaël [NDR: Barroz, sa compagne et collaboratrice de longue date], la graphiste du jeu, venait d'une école d'art classique. Elle n'aimait pas les jeux vidéo de l'époque, parce qu'elle les trouvait souvent

moches. Elle a donc décidé d'incorporer des décors précalculés mais peints à la main. Elle les a dessinés comme elle l'aurait fait devant une toile. » Pour Éric Chahi, qui s'enferme dans un développement solitaire de près d'un an pour réaliser *Another World*, il s'agit d'abord de trouver une forme d'osmose créative avec sa machine : « Je voulais aller le plus loin possible, sans forcément chercher la performance. À l'époque, on trouvait des programmeurs qui faisaient des trucs incroyables, comme de la 3D en temps réel, et je ne me sentais absolument pas au niveau pour faire ça. Pour chaque séquence du jeu, je me fixais le même objectif : trouver quelque chose d'original, trouver les astuces techniques pour pouvoir y arriver, atteindre le minimum technique le plus rapidement possible. » Si tous ces souvenirs se teignent aujourd'hui d'une certaine nostalgie heureuse, c'est avant tout parce que l'atmosphère

ambiante était à la réinvention permanente. « Je ne regrette rien et je garde le souvenir d'une époque fabuleuse de pionniers où tout était possible – et même excitant, de se confronter à l'inconnu, se souvient Muriel Tramis. Chaque sortie de jeu était un défi ! » Chaque développement se vit comme une page vierge, une opportunité de repenser entièrement la grammaire du jeu vidéo. « C'était une époque où une idée avait encore une valeur immense, abonde Paul Cuisset, où tu pouvais créer un AAA tout seul dans ton garage. Tout était à réinventer. C'est normal d'en garder un souvenir ému. »

RISQUES D'AVERSER

« Dans tout medium créatif qui trouve ses formes, tempère Alexis Blanchet, tu trouveras toujours une forme d'euphorie première. Parce qu'ils sont jeunes à l'époque, ces développeurs racontent aujourd'hui ces souvenirs avec le filtre de la jeunesse, qui est toujours un filtre enjoliveur. Ce sont





»

des passionnés, et ils vivent les choses avec l'excès des passionnés. Dans les années 1980, il y a une forme de liberté qui maintient le jeu vidéo dans un esprit artisanal. L'industrialisation ne commence que vers la fin des années 1990. Certaines entreprises, comme Infogrames, font le choix, pour s'ouvrir à l'international, de s'industrialiser, et leur nouvelle méthode entre en conflit avec les types de profil des créatifs libertaires et indépendants.» Si les succès sont au rendez-vous, ils ont tendance à occulter une réalité professionnelle de plus en plus

précaire. Aujourd'hui, les témoignages de développeurs maltraités au travail, chez des éditeurs comme Titus, commencent enfin à se faire jour, et contrastent avec l'embellie de façade d'une industrie de moins en moins altruiste. Si les développeurs ne comptent pas les heures pour venir à bout de leur vision, sacrifient souvent vie sociale et familiale, ils se confrontent aussi au dialogue difficile, voire de sourds, avec les éditeurs et leur pragmatisme aveugle. C'est notamment le cas de Frédéric Raynal, qui finit par démission-

ner d'Infogrames, suite à un désaccord fondamental avec son employeur sur la conception d'une suite de *Alone in the Dark*. Des conflits qu'Éric Chahi a toujours préféré s'épargner, pour occuper une position d'artiste mercenaire, relevant parfois du pur ermitage retiré du monde. «*Je n'ai jamais été "salarié" dans l'âme, confie-t-il. Autant j'ai beaucoup aimé travailler en équipe sur des jeux qui ne sont pas les miens, autant je ne me voyais pas travailler autrement qu'en solitaire sur des projets personnels. Je ne supporterais pas d'être dépossédé de ça, ça enlèverait toute cohérence au projet. Quand tu es auteur d'une œuvre, tu dois être reconnu comme tel. Au début de la période micro, la plupart des éditeurs étaient en phase avec ça. Mais ça a vite changé.*» Au-delà des galères, il y a aussi ce sentiment partagé que le jeu vidéo n'est pas reconnu comme un métier sérieux, encore moins un art, par la sphère sociale. «*Au milieu des années 1980, les programmeurs n'étaient pas vus comme des gens normaux, confie Raynal. Il m'arrivait souvent*

de dire que mon métier était informaticien, pas créateur de jeux vidéo.» Faute de rentabilité, de nombreux studios et éditeurs déposent le bilan ou se font racheter par des entités globalisées, laissant une production hexagonale de plus en plus exsangue. «*Si certaines figures célèbres ont continué à faire des jeux, conclut Blanchet, beaucoup d'acteurs du milieu se sont reconvertis et ont tourné la page. Certains sont devenus profs, d'autres journalistes, ou politiciens, comme Bruno Bonnell* [NDR : aujourd'hui député sous la bannière En Marche]. Coktel Vision est devenu un géant européen du ludo-éducatif, après avoir abandonné le genre de l'aventure classique. Et si la plupart des créateurs et créatrices sont aujourd'hui reconnus de façon institutionnelle, il aura fallu attendre près de 15 ans pour que ça soit possible.»

À LA FIN DE L'ENVOI, LA FRENCH TOUCHE ?

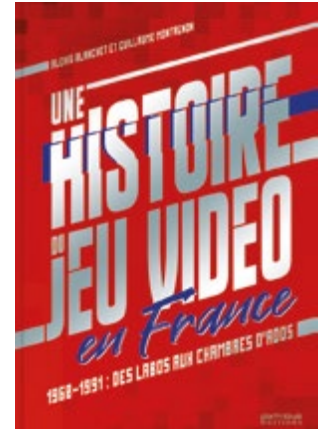
Peut-on parler de french touch pour autant ? Pour beaucoup de nos interviewés,

LES JEUX FRANÇAIS SONT
RECONNUS COMME MAÎTRISÉS
TECHNIQUEMENT ET POUVANT
PRODUIRE DES RÉCITS QUI
LORGNENT DU CÔTÉ DU CINÉMA.

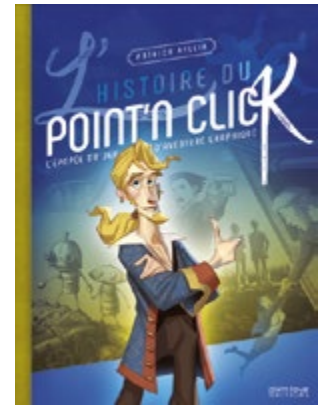


Voici des exemples de projets menés par les célèbres développeurs français après l'âge d'or de la *french touch*: à gauche, *Paper Beast* d'Éric Chahi (2020); en haut, *2Dark* de Frédéric Raynal (2017); en bas, *Subject 13* de Paul Cuisset (2015).

BIBLIOGRAPHIE CONSEILLÉE



Une histoire du jeu vidéo en France, Alexis Blanchet & Guillaume Compagnon, éditions Pix'n Love, 2020



L'Histoire du point'n click, Patrick Hellio, éditions Pix'n Love, 2018

l'expression relève du fantasme, voire de l'aberration. «*Déjà, il y a le fait que je n'aime pas me faire cataloguer, plaisante Éric Chahi. Mais je pense surtout que c'est une invention marketing pour vendre un certain type de jeu français à l'étranger.*» Paul Cuisset a un avis similaire : «*Pour qu'il y ait french touch, il aurait fallu un minimum de concertation entre les concernés. Or, à l'époque, on faisait tous notre popote dans notre coin. Bien sûr, il y a des socles communs, et on s'entendait très bien, pour la plupart. Mais on était tous aussi un peu paranoïaques, on gardait nos idées pour nous. Fred [Raynal] bossait à Adeline Software, la branche jumelle de Delphine. On avait beau se croiser et s'apprécier, il n'y a jamais eu aucun échange technique entre les deux sociétés. Un, par manque de temps. Deux, parce que tous*

ceux qui sont issus de cette époque sont un peu protectionnistes. Je me souviens même qu'il pouvait y avoir des jalousies entre les studios.» Même son de cloche du côté de Coktel Vision : «*Nous n'avions pas de contacts avec d'autres auteurs ni d'autres studios, confirme Muriel Tramis. Nous étions dans notre petite bulle interne, bouillonnant d'idées plus osées les unes que les autres.*» Au fond, à quoi renvoie une telle expression ? «*Il semble que ce soit la presse anglo-saxonne la première à l'utiliser, rapporte Alexis Blanchet. Mais l'expression, elle, date déjà du XIX^e siècle, et correspond à des courants artistiques en France, qui concernent autant l'architecture que la musique électro dans les années 1990. C'est souvent une expression journalistique, essentiellement britannique, qui sert à envoyer une sorte*

de signal pour repérer un lieu de production. Parce que l'industrie anglo-saxonne est dominante, elle cherche à scruter où se situe la concurrence. Et voit sûrement la France comme un pôle d'activités intéressantes. Avec plusieurs socles communs : les jeux français sont reconnus comme maîtrisés techniquement, et pouvant produire des récits qui lorgnent du côté du cinéma. Il faut sans doute voir une forme d'héritage des frères Lumière, qui se retisse ici dans la mise en scène de ces jeux. Mais au-delà du champ journalistique, ça ne tient pas. Le jeu français reçoit cette étiquette précisément au moment où il abandonne ses particularités culturelles, pour trouver sa place en tant qu'industrie internationale. Alors qu'elle correspond plutôt à sa période antérieure, celle d'un marché d'abord local.»

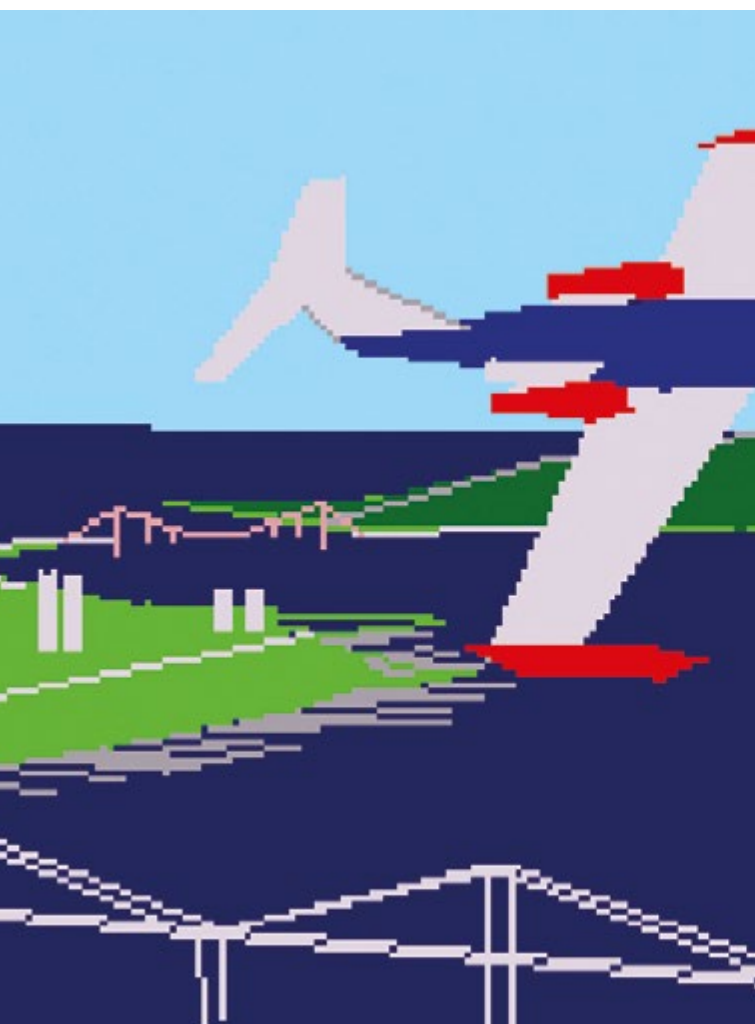
Elle correspond peut-être aussi à cet enthousiasme collectif de toute une génération à voir dans la micro le début d'une nouvelle ère, aujourd'hui révolue. À Frédéric Raynal de conclure : «*Tous les développeurs de ma génération étaient jeunes avant l'arrivée de l'informatique. Quand on a vu ce truc arriver, on était pile-poil au bon âge, pour se jeter corps et âme dedans. Aujourd'hui, le monde marche comme ça : tu ne trouves pas un objet qui ne soit pas équipé d'un ordinateur, même miniaturisé. Quand tu compares ce monde qu'on découvrirait comme balbutiant et qui est partout aujourd'hui, il y a quand même quelque chose de vertigineux. Voilà pourquoi cette époque-là, c'est plus que de la nostalgie. C'est un moment de vie qui n'existera plus, tout simplement.*» ■

FLIGHT SIMULATOR II

VU DU CIEL

La question vous brûle sûrement les lèvres : pourquoi la suite et non l'original ? Parce que *Flight Simulator II*, en plus d'être une prouesse technique, est celui qui pose vraiment les bases immuables de son illustre saga. Bases qui ne cesseront d'évoluer au fil des révolutions techniques du jeu vidéo.

par Yann François



Apriori, Bruce Artwick et Stu Moment n'avaient rien à faire ensemble. Le premier, passionné d'informatique, vient de commencer sa thèse à l'université de sciences de l'Illinois, où il entend démontrer, entre autres, la capacité d'un ordinateur à afficher un espace virtuel en (simili) 3D et en temps réel. Le deuxième termine ses études à l'école d'aviation du même campus, et s'apprête à passer pilote professionnel. À force de se croiser dans la même fraternité étudiante entre deux cours, les deux finissent par sympathiser et se découvrir un rêve commun, qui va devenir leur vocation : tirer profit des nouvelles avancées de la micro-informatique pour réaliser un simulateur aérien d'un nouveau genre. Parce qu'il passe ses journées à bidouiller le superordinateur PDP-11 de son labo, dans l'espoir d'y modéliser l'intérieur d'un cockpit virtuel, Artwick acquiert une expertise hardware qui lui sera toujours essentielle. Quant à Moment, c'est son savoir-faire de pilote, avec tout le bagage technique et théorique qui l'accompagne, qui fera

la différence. En 1977, le duo s'associe pour créer SubLOGIC, un studio qui leur permet, dans un premier temps, de commercialiser des manuels et des logiciels d'apprentissage au design graphique. En guise d'échantillon démonstratif, ils développent un simulateur aérien, très rudimentaire mais capable de tourner sur Apple II. Sorti fin 1979, *FS1 Flight Simulator* devient vite la nouvelle coqueluche des joueurs de la plateforme. Au point de convaincre Microsoft de commander à SubLOGIC une version exclusive à sa machine favorite, l'IBM PC. Il faut savoir que son patron, Bill Gates, est obsédé d'aviation grâce au roman de Saint-Exupéry, *Vol de nuit*. Depuis, il ne rêve que d'une chose : développer un jeu suffisamment sophistiqué pour reproduire les sensations de vol si bien décrites par le papa du *Petit Prince*. Parue en 1982, supérieure en tout point, la version Microsoft va servir à SubLOGIC de tube à essai pour plancher sur une véritable suite, dédiée à l'ensemble du marché micro. Outre un système dynamique de météo et de cycle



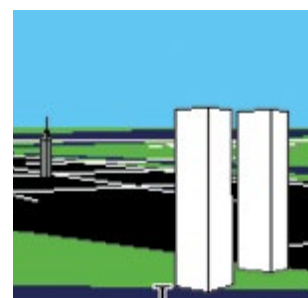
jour/nuit, le jeu troque le trait monochrome et filaire pour la couleur et ses aplats, permettant ainsi de mieux simuler des paysages en volumes. Entre 1983 et 1986, le studio développe une version de *Flight Simulator II* pour chaque machine, du Commodore 64 à l'Atari-ST. La «*Flight Simmania*» est lancée. Et pourtant, le duo Artwick-Moment doit se séparer, en raison d'appareils désaccords internes sur la gestion de l'affaire. En 1988, Artwick s'en va fonder la BAO (Bruce Artwick Organisation), sa propre structure avec laquelle il développera le troisième opus de sa saga aérienne. Sept ans plus tard, il revend sa compagnie et les droits de la licence à Microsoft, qui en fera l'un de ses mètres étalons. En quatre décennies, à raison d'une nouvelle version tous les trois ans, *Flight Simulator* est devenue la référence de l'aviation vidéoludique. De la simulation tout court, serait-on même tenté de dire.

SKY'S (NOT) THE LIMIT

Historiquement, *Flight Simulator* n'est pas le premier simulateur de vol du jeu vidéo,

certains ayant déjà tenté (en vain) l'aventure. Mais il est le premier à le populariser et ce, pour une raison évidente : il fait du pilotage aérien un *gameplay* à part entière. Avec deux avions jouables (le Cessna à hélices et le jet d'affaires Learjet), SubLOGIC étoffe une jouabilité aussi diverse que complémentaire, qui demande une assimilation technique (comprendre la portance, le vol en palier, etc.) et une abnégation de chaque instant, comme en témoigne l'épais manuel fourni avec la simple disquette du jeu, que beaucoup doivent potasser pour espérer s'arracher du plancher et y revenir sans encombre. Là où *Flight Simulator II* fait date, c'est par sa reproduction topographique fidèle à la réalité des lieux que l'on survole (5 régions des États-Unis, de Seattle à New York) et de leurs bâtiments iconiques (les tours jumelles du World Trade Center, encore debout, par exemple). Sans oublier le nombre de variables applicables aux conditions de vol, qui permettent non seulement de se constituer sa propre expérience, mais

garantissent aussi une rejouabilité permanente. Une approche (déjà) totale du genre qui n'aura de cesse de se perfectionner, pour donner à son rêve premier une forme de plus en plus achevée. Après avoir été développée en interne chez Microsoft, la licence fera escale ensuite chez les Anglais de Dovetail (connus pour leur *Train Simulator*, entre autres), pour finalement trouver refuge chez le studio bordelais Asobo. Lequel réalisera un travail de titan, en s'appuyant sur les nouvelles technologies du *cloud gaming*, afin d'offrir à la série un degré d'immersion photoréaliste sans commune mesure. Un exploit technique qui a permis, entre autres, de rappeler que *Flight Simulator*, dans son essence même, a toujours eu une longueur d'avance sur le reste du monde. ■



FLIGHT SIMULATOR II

Genre Simulateur de vol
Éditeur SubLogic
Dév. Bruce Artwick
Sortie 1983

PREMIERS HORIZONS DE LA SIMULATION

Parce qu'il est l'un des premiers genres à utiliser l'esthétique balbutiante de la perspective en (fausse) 3D, le simulateur, aérien comme pédestre, connaît un décollage fulgurant sur micro-ordinateurs. Outre des représentations souvent renversantes, ces jeux posent les bases d'une exigence et d'un souci de réalisme qui trouvent un public massif, ravi de s'y plonger des heures durant.

par Yann François

« **J**e me souviendrai toujours de ce moment où tu pouvais monter très haut dans le ciel en post-combustion avec ton Falcon. Et là, tu coupais les gaz : tu avais juste le silence, le monde en dessous et l'appareil qui planait quelques secondes. Je n'ai jamais vécu ça ailleurs. » Les souvenirs que nous rapporte Paul Cuisset à propos de ses parties sur *F/A-18 Interceptor* résument parfaitement la poésie d'un genre qui, paradoxalement, repose sur la réalité la plus prosaïque qui soit. Et pourtant, ce jeu d'avion où l'on survolait la baie de San Francisco n'est pas l'exemple le plus « réaliste » de sa génération. Très inspiré du film *Top Gun*, il en récupère toute l'adrénaline hollywoodienne (et la musique, quasi mimétique), quitte à prendre ses aises avec les règles de l'aviation. Sauf qu'il se concentre sur l'essentiel : procurer des sensations inédites, qui lui assurent toute sa crédibilité. Comme le résume Paul Cuisset : « Ils ont

trouvé l'équilibre parfait entre l'exigence et le pur plaisir de jeu. » C'est là le défi de tout un genre, qui va semer ses premières pierres blanches pendant l'ère micro. Une ère qui, paradoxalement, doit tout à l'arcade, et notamment au Japonais *Interceptor*, sorti en 1975. À contre-courant des innombrables *shoot'em up* qui pullulent dans les salles, le jeu de Taito base son expérience sur l'immersion subjective en cockpit, la concentration et la tempérance, plutôt que les réflexes félins, à savoir anticiper les mouvements de l'ennemi pour mieux le descendre en flèche. Une rupture qu'Atari n'hésitera pas à se réapproprier, cinq ans plus tard, avec *Red Baron*. Une borne qui permet ni plus ni moins de revivre, en graphismes vectoriels, les exploits aériens et teutons du Baron Rouge pendant la Première Guerre mondiale, avec une certaine « crédibilité » dans les manœuvres. Par son réalisme et sa difficulté adaptative, le jeu devient culte

pour de nombreux Américains, à commencer par Sid Meier. Ce dernier a d'ailleurs l'habitude de défier au score un de ses amis, Bill Stealey, pilote militaire à la retraite. Il fanfaronne même en lui disant qu'il pourrait faire bien mieux sur un ordinateur. Stealey le prend au mot et lui promet de tout faire pour vendre le jeu, si Meier parvient à le développer en peu de temps. Ainsi naît *Hellcat Ace*, premier titre du studio MicroProse, créé en 1982 par les deux compères. Dix ans avant *Civilization*, la société devient un fer de lance de la simulation de combat, en avion (*F-15 Strike Eagle*) comme en hélicoptère (le fabuleux *Gunship*), avant de s'attaquer à une nouvelle discipline, avec la même rigueur : la simulation de sous-marin, avec la série des *Silent Service*. En quelques décors, un *sound design* impeccable, une somme astronomique de données et de tactiques à assimiler en combat, le jeu reproduit les sensations immergées



Falcon (1987)

d'un capitaine d'insubmersible (quand tout se passe bien), passant d'une course à l'autre pour commander ses troupes. Une complexité encyclopédique qui culminera sur d'autres classiques du genre, à commencer par la saga *Falcon*. D'abord développé pour Macintosh et PC, le premier épisode ne connaît la gloire qu'en 1988, lorsqu'il est porté sur Atari ST et Amiga. Et ce, grâce à l'ajout d'une campagne dynamique, où le joueur peut explorer librement une zone ouverte en quête d'objectifs à détruire. La fascination pour *Falcon* ne repose pas tant sur sa jouabilité – par ailleurs souvent décriée pour sa rigidité – que sur sa capacité à faire de son avion, le F-16 (l'un des premiers de l'armée américaine à reposer sur un pilotage assisté par ordinateur), un véritable monde en soi. Avec son manuel de deux centaines de pages, et autant d'inputs à apprendre par cœur, le jeu s'avère d'une telle complexité que les mauvaises langues

ne cesseront de s'en moquer, attestant qu'il est plus difficile d'y jouer que d'apprendre à voler dans la vraie vie. Quand le jeu vidéo devient plus réel que la réalité elle-même...

RÉALITÉS AUGMENTÉES

Au-delà des simulateurs de combat, en surnombre sur ces machines, la simulation sait tout de même trouver de nouvelles formes, plus fantasques. Ainsi de *Midwinter*, véritable ovni multigenre développé par Rainbird (*Starglider*) en 1990, qui nous plonge dans une guerre futuriste entre deux factions autour de la conquête d'une île, suite à un cataclysme qui a transformé la planète en immense banquise. À la fois jeu de stratégie et jeu de rôle, ce dernier demande de gérer une armée de combattants, du recrutement au combat en temps réel, à travers la visière du soldat qu'on a choisi d'incarner. Ce dernier peut se déplacer en skis, buggy ou deltaplane (et même téléphérique!) pour rejoindre un endroit

ciblé du monde ouvert qui s'offre à nous. Chaque mode de déplacement possède ainsi sa propre jouabilité, sa physique et ses sensations internes, le tout enrobé d'une ambiance incroyablement immersive. Et comment conclure sans parler de *Bivouac*, édité par Infogrames? Si on lui préférerait toujours son titre européen (*Chamonix Challenge*), le jeu est mémorable parce qu'il est le premier, voire le seul, à nous mettre dans la peau d'un alpiniste parti à la conquête des sommets des Alpes. Tout, de la préparation du sac à dos aux phases de grimpe, est soumis à une action contextuelle à effectuer dans une gestuelle analogue au joystick, quand il ne faut pas s'enquérir de la santé de notre avatar, soumis à la faim, la fatigue et le froid. De quoi préparer le terrain à toute une nouvelle ère, celle de l'hyper-simulation et ses *gameplays* mimétiques, qui prospère aujourd'hui sur nos PC, grâce à ses ancêtres premiers de cordée. ■



Midwinter (1990)



Silent Service II (1990)

KING'S QUEST : A QUEST FOR THE CROWN

LE ROI EN (3^e) PERSONNE

S'il n'est pas le premier jeu de Sierra On-Line, *King's Quest* est bien celui qui impose le studio, et son duo décisionnaire, comme la nouvelle voie du jeu d'aventure. En bouleversant les codes du jeu textuel, le titre dévoile une esthétique à la 3^e personne, que tout le monde va lui reprendre. Encore aujourd'hui.

par Yann François



Si *King's Quest* incarne une renaissance du jeu d'aventure, il signe aussi une forme d'achèvement pour son studio, Sierra On-Line. L'aboutissement d'une méthode créative, portée par le couple Williams (Roberta et Ken), dont l'osmose professionnelle (elle au design et l'écriture, lui à la programmation) connaît une première heure de gloire, au début des années 1980. Alors que le jeu textuel commence à tourner en rond sur Apple II, le duo secoue le genre d'une prouesse technique : son premier titre, l'horifique *Mystery House*, est aussi le premier jeu d'aventure à comporter des images venant habiller le texte descriptif. Le trait a beau être monochrome et enfantin, il permet enfin aux joueurs de ne plus se reposer sur leur seul imaginaire pour se raconter des histoires. Viendra un second, *Wizard and the Princess* qui, en plus d'ajouter de la couleur au spectacle, donne à Roberta la possibilité de rendre hommage à son genre préféré : le conte de fées. Grande lectrice

depuis l'enfance des *Fairy Books* d'Andrew Lang, et ses couvertures illustrées de main de maître, Williams ne rêve que d'une chose : créer son propre univers merveilleux. Mais pour cela, il faut aller au-delà de simples cartons statiques, il faut réussir à téléporter ses joueurs dans un décor enchanteur, qu'ils parcourront librement. Pendant 18 mois, elle et ses six programmeurs travaillent d'arrache-pied à l'élaboration de l'Adventure Game Interpreter, un moteur maison capable de générer un monde fait de 48 décors, interconnectés les uns aux autres. Outre une liberté totale de mouvements en 8 directions, l'avatar est aussi capable de mimer plusieurs actions, selon le verbe que l'on rentre dans la barre de texte, grâce à une variété d'animations jamais vue jusque-là. Et puis, il faut que ce décor soit beau, coloré, avec une vraie profondeur de champ, comme dans les tableaux ou les illustrations de recueils de contes qui l'ont fait rêver. D'où l'idée de placer des objets et des architectures de taille



Space Quest:
Chapter I - The Sarien Encounter



King's Quest IV: The Perils of Rosella

variable à divers endroits de l'écran, pour simuler une perspective en trompe-l'œil. Maintenant que le cadre est posé, le récit peut s'écrire.

UN CONTE À VOTRE FAÇON

Sommé de se rendre auprès du roi de Daventry, Sir Graham se voit confier une quête de la plus haute importance. Les trois reliques qui maintiennent l'équilibre du royaume ont été dérobées et éparpillées aux quatre coins du royaume : un bouclier le protégeant des invasions ennemies, un miroir qui prédit l'avenir et un coffre qui se remplit d'or en permanence. À nous de retrouver ces objets, dans l'ordre de notre choix, afin d'aider *in fine* notre chevalier à monter sur le trône. Car le monde de Daventry est « totalement » ouvert (certaines zones doivent néanmoins se débloquent plus tard), et il faut réussir à comprendre sa géométrie, repérer certains endroits atypiques (un arbre géant, une maison de sorcière digne d'*Hansel & Gretel*, etc.) pour cheminer vers ses multiples

objectifs, et les nombreuses énigmes à résoudre pour les obtenir. Celles-ci sont pensées selon une logique élémentaire, quand elles ne sont pas directement reprises de contes et légendes qu'il est préférable d'avoir lus auparavant. Mais les choses sont loin d'être aussi aisées que sur le papier. D'une part, parce que la mort rôde : quand il ne manque pas de se fracturer tous les os du corps suite à une chute malencontreuse, Graham peut tomber, de façon aléatoire, sur des ennemis qui l'occiront à leur seul contact. Pire : il peut même faire échouer sa quête finale (et tout le jeu), s'il perd ou utilise à mauvais escient un objet clé. Privé de sauvegarde, le joueur doit donc souvent recommencer *King's Quest*, et souffrir les piques humoristiques que nous lance le narrateur du jeu, un brin goguenard devant l'échec. Mais ce qui justifie aussi sa rejouabilité, c'est son scénario principal qui ne demande pas forcément de visiter ce monde dans son intégralité. La « vraie »

fin du jeu consiste en réalité à réaliser toutes les actions annexes afin de nourrir son score, une philosophie très arcade pour alimenter la curiosité des plus compétitifs. Tous ces ingrédients, couplés à la performance technique de *King's Quest*, composent une signature que Sierra ne cessera de reproduire, en plusieurs suites (8 épisodes en tout, à la qualité déclinante) et sagas parallèles (*Space Quest*, *Police Quest*, etc.). La vraie révolution du jeu tient à son rapport à l'espace. Un espace morcelé et imprévisible, dont chaque bord laisse imaginer tout un hors-champ des possibles. Il est d'ailleurs à parier qu'un certain Miyamoto ait pu jouer à *King's Quest* avant de se

lancer, deux ans plus tard, dans sa *Légende de Zelda*. Comme lui, il sublime la soif d'aventure d'un filtre à la fois émerveillé et dangereux. Comme lui, il intronise ses créateurs et son studio comme le refuge d'une nouvelle façon de penser le jeu vidéo. Maître du genre pendant une décennie, Sierra perdra de son souffle à la suivante, devancé entre autres par les *point & click* de LucasArts. Remisé au placard, *King's Quest* appartient désormais à Activision qui a tenté en 2015 (sans succès) de rebooter la série sur le mode narratif des jeux Telltale. Personne ne doit pourtant oublier qu'avant d'être un bête suiveur, *King's Quest* régnait fièrement sur ses terres et mettait tout le monde au pas. ■



KING'S QUEST: A QUEST FOR THE CROWN

Genre Aventure
Éditeur Sierra On-Line
Dév. Sierra On-Line
Sortie 1984-1987

L'AVENTURE : DU TEXTE AU SPECTACLE TOTAL

Du jeu textuel aux premiers *point & click*, l'aventure reste l'un des genres phares de la micro-informatique. Parce qu'elle a su tirer parti très vite de ses nouvelles technologies et de sa jouabilité. Et, surtout, parce qu'elle a permis au jeu vidéo de s'imposer comme un *medium* narratif à part entière.

par Yann François

Qui aurait cru qu'un fan de spéléo soit à l'origine du jeu d'aventure, voire même du RPG et du *roguelike* ? Quand William Crowther, ingénieur formé au MIT, se lance dans la programmation de *Colossal Cave Adventure*, c'est moins pour rentrer dans l'histoire que pour raviver ses propres souvenirs. Ceux d'un temps révolu et romantique, qu'il passait avec sa femme dans les grottes de la Mammoth Cave du Kentucky. Ces souvenirs, il les transforme en fiction interactive et textuelle, teintée d'une atmosphère *heroic fantasy*, comme il aime le vivre pendant ses parties de *Donjons & Dragons*. Nous sommes en 1976, et le jeu narratif connaît son premier succès, grâce au réseau universitaire connecté Arpanet dont Crowther est aussi l'un des artisans. Avec lui s'impose l'idée que l'informatique peut réinventer le récit d'aventure, cette «*découverte passionnée de l'inconnu*», selon le romancier Kundera, en bouleversant les règles de

l'incarnation : le personnage n'est plus une entité autonome, mais l'instrument du lecteur-joueur, qui déroule l'histoire au fil de ses choix. Et si l'image et le son manquent encore, si le *gameplay* est atroce de rigidité à cause d'un analyseur syntaxique primaire, le pouvoir de l'imagination fait le reste. À ce phénomène pour *happy few* succèdera la fièvre commerciale du *text based adventure game*, grâce à d'illustres pionniers comme *Zork*. Cette dernière poussera développeurs et éditeurs à investir pleinement dans l'aventure textuelle, en multipliant les scénarios originaux, mais surtout les adaptations de classiques littéraires, de la *fantasy* (*The Hobbit*) à la SF (*Fahrenheit 451*), ou des blockbusters hollywoodiens de l'époque (*Les Gremlins*).

LA GUERRE DES TOILES CLIQUABLES

Il faudra attendre 1980, et les prodiges techniques de Sierra On-Line avec *Mystery House* puis *King's Quest*, pour que

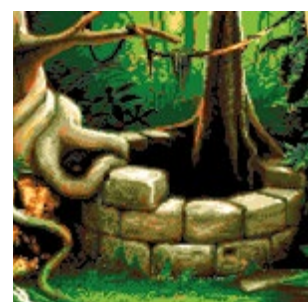
le jeu d'aventure puisse enfin assumer sa nature «*vidéo*», et construire ses imagiers à partir de ceux (l'horreur, le conte de fées) balisés par la culture pop antérieure. Le génie du couple Williams est vite concurrencé par celui de LucasArts, et *Maniac Mansion* en 1987. Anciennement LucasFilm Games, le studio est initialement créé pour développer des jeux d'action dans l'esprit de *Star Wars* (*Rescue on Fractalus !* et son cockpit cousin du X-Wing), ou des adaptations de films tiers produits par la firme, comme *Labyrinth*, maillage conceptuel de l'ancien (un *gameplay* textuel) et du nouveau (les images du film transformées en *sprites*). La révolution viendra de l'intérieur, menée par l'un de ses programmeurs chargé des portages, Ron Gilbert, et d'un graphiste, Gary Winnick, à qui l'on donne le droit de faire un petit jeu d'aventure, pour combler un catalogue en manque de titres originaux. Les deux confectio-
tionnent un moteur capable de gérer les déplacements et les



Gobliins (1981)



Leisure Suit Larry (1987)



Maupiti Island (1990)

actions d'un avatar au moyen d'une souris, un périphérique qui commence à se démocratiser depuis le premier Macintosh. Et ce SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) fait des merveilles à l'écran, au point «d'inventer» (il n'est pas le premier, en réalité) un genre qui va faire la renommée du studio : le *point & click*. Drôle, bien écrit, référencé (le cinéma est partout), *Maniac Mansion* (et sa souris) provoque un chambardement aussi ergonomique que narratif. L'abandon du clavier et des commandes texte simplifie une jouabilité qui ouvre le genre à un public bien plus large. Mais surtout, le décor devient une narration à lui seul, fourmillant de détails et de zones interactives qu'il faut scruter comme un détective. *King's Quest*, *Space Quest*, *Police Quest*, *Leisure Suit Larry* d'un côté. *Zak McKracken*, *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, *Loom*, *The Secret of Monkey Island* de l'autre. La guerre Sierra/LucasArts a beau rugir, elle est surtout le théâtre d'une créativité folle et d'une écriture

aiguillée, que les prochaines technologies (la FMV, la 3D polygonale) réinvestiront ensuite avec plus ou moins de talent. Elle laisse surtout un schéma de *game design* qui, malgré sa rigidité parfois datée (des énigmes de plus en plus absurdes), va perdurer comme un modèle indépassable, que beaucoup d'indés nostalgiques (à commencer par l'Allemand Daedalic et sa série des *Deponia*) continuent d'invoquer aujourd'hui.

ENTENDEZ-VOUS, DANS NOS CAMPAGNES

Même si nous en avons beaucoup parlé dans les pages précédentes, le jeu vidéo français a su aussi se démarquer face à la concurrence anglo-saxonne. Si les jeux Delphine Software (*Operation Stealth*, *Croisière pour un cadavre*, *Les Voyageurs du temps*) se posent en contre-modèle vaillant au *point & click* à l'américaine, il ne faut pas non plus oublier certains studios comme Lankhor ou Coktel Vision.

Le premier pour ses innovations techniques (*Le Manoir de Mortevielle* et sa synthèse vocale) et son génie pictural, qui triomphera dans les très beaux *Troubadours* et *Maupiti Island*. Le second pour son équilibre exemplaire entre pédagogie et inventivité, à l'image des jeux réalisés par Muriel Tramis. À l'aise aussi bien avec le jeu historique et engagé (*Mévil*, *Freedom*) que sur le polar (*Fascination*) ou la romance érotique (*Emmanuelle*), la créatrice peut se targuer d'avoir atteint le paroxysme (et sans doute son chant du cygne) du « pointer-et-cliquer » hexagonal avec la saga *Gobliins* (4 épisodes), génial équilibre entre comique burlesque et *gameplay* choral (diriger trois personnages aux pouvoirs différents). Si cet esprit pionnier a mis du temps à être reconnu (elle a été décorée chevalier de la Légion d'honneur en 2018), son héritage reste l'une des plus belles preuves de l'inventivité de l'époque, au-delà même de ses frontières. ■



Fascination (1991)



Les Voyageurs du Temps (1989)

SUMMER GAMES

DU JEU DE RÔLE À LA LYNX, LA COURSE À OBSTACLES DU STUDIO Epyx

Le crétaqué vidéoludique est jalonné d'histoires trépidantes, de *success stories* comme d'échecs invraisemblables. Epyx Games, la société derrière le mythique *Summer Games*, a réussi l'exploit de vivre ces trois destins à la fois.

par Kevin Bitterlin

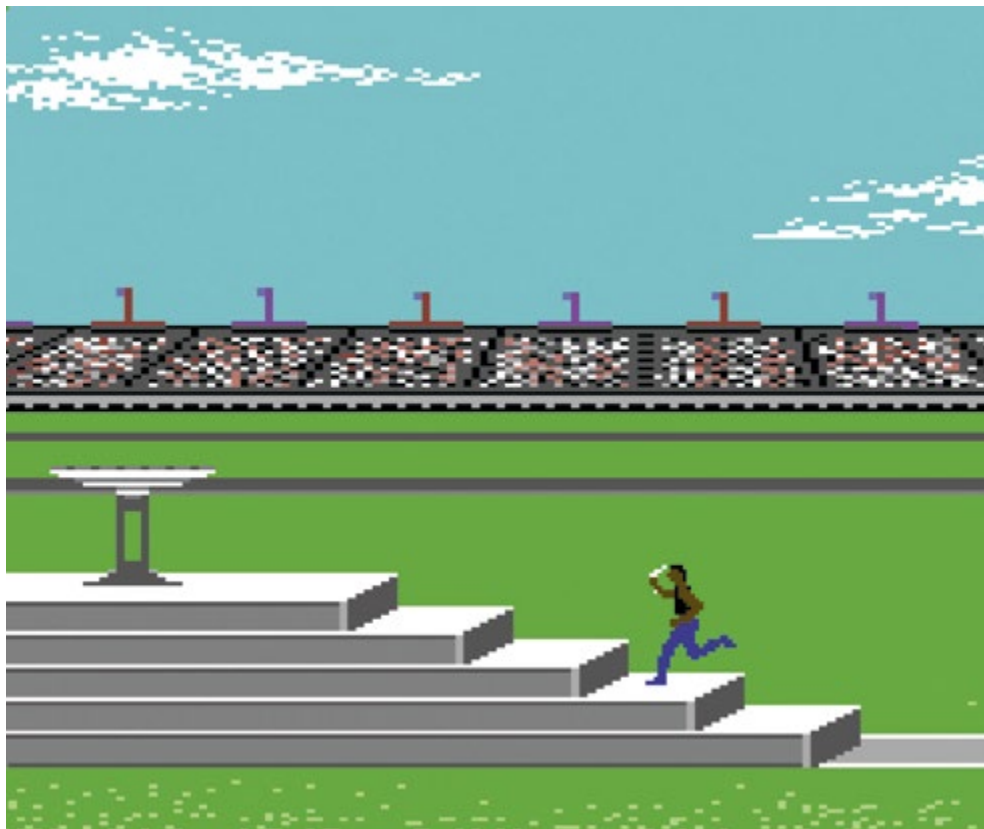


Des Jeux olympiques de 1984 à Los Angeles, on ne retient que deux choses. La première, c'est la performance ahurissante de Carl Lewis, médaillé d'or à quatre reprises, sur le 100 mètres, le 200, le 4x100 et le saut en longueur. La seconde, c'est un jeu vidéo, non officiel, mais rapidement devenu indissociable de l'évènement : *Summer Games*. Sorti un an après le pionnier japonais de l'athlétisme virtuel (et des ampoules aux pouces), le frénétique *Track and Field*, ce titre américain s'est instantanément démarqué par la plus grande finesse de son approche. Sans aller jusqu'à parler de simulation, *Summer Games* se joue de manière moins sauvage que son concurrent direct, nécessitant, par exemple, un bon timing pour assurer ses sauts lors d'une course de haies, ou encore un peu de doigté pour impressionner les juges aux anneaux ou aux barres asymétriques. Finalement plus proche d'un *QWOP* que d'un *Mario & Sonic aux Jeux olympiques*, *Summer Games* est une création du très prolifique studio californien Epyx Games.

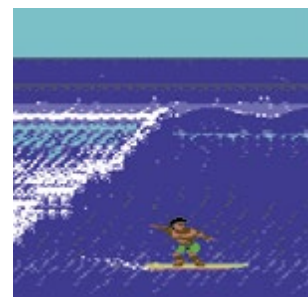
IMPÔT DE DÉPART

À la fin des années 1970, deux potes ont pris l'habitude de réunir des amis et d'organiser des parties de *Donjons & Dragons*. Ils s'appellent Jim Connelly et Jon Freeman. Le premier prend son rôle de *game master* particulièrement à cœur. À tel point qu'il décide, un jour où il ne supporte plus d'écrire ses scénars sur des feuilles volantes, d'investir dans un Commodore PET flambant neuf, histoire de « taper à la machine » toutes les péripéties à venir dans ses jeux de rôle. Dans l'optique de rentabiliser son achat, Connelly se dit qu'il pourrait également commencer l'écriture d'un jeu vidéo. Problème, il connaît fort mal la chose informatique. En revanche, son ami Jon Freeman possède quelques notions et expériences dans le domaine du langage Basic. En août 1978, ils se lancent pleinement dans ce projet commun et, trois mois plus tard, décident de fonder une entreprise qu'ils nomment Automated Simulations. Une fois la structure créée, Connelly et Freeman sortent leur premier jeu, *Starfleet Orion*, une sorte

de *wargame* spatial au tour par tour, d'abord sur Commodore, puis sur TRS-80 et Apple II. Une expérience suffisamment concluante et enthousiasmante pour que le tandem accélère la cadence. Dans les mois suivants, ils publient un jeu de stratégie se déroulant dans le même univers que le premier titre, *Invasion Orion*, mais aussi *The Datestones of Ryn* et *Temple of Apshai*, deux jeux que l'on peut considérer comme des action-RPG préhistoriques. Le succès commercial étant au rendez-vous, Automated Simulations change de nom (tout bêtement parce que le studio ne fait pas de simulations) et devient Epyx Games. Les productions s'enchaînent à un rythme infernal jusqu'en 1981, année au cours de laquelle un profond désaccord émerge entre les deux vieux amis. Connelly veut continuer à sortir des titres sans retoucher au moteur de jeu en Basic élaboré trois années plus tôt. Freeman, lui, veut tout changer, repartir à zéro sur une page blanche. Deux visions incompatibles. Frustré, Jon Freeman finit par claquer la porte au nez de son pote et s'en



World Games (1986)



California Games (1987)

va créer sa propre boîte, Free Fall Associates, avec sa femme, la programmeuse Anne Westfall. Pour la petite histoire, le premier jeu de cette structure sera *Tax Dodge*, une sorte de *Pac-Man* où des inspecteurs des impôts remplacent les fantômes. Difficile de ne pas y voir un message adressé à son ex-collaborateur et à ses obsessions capitalistiques. Justement, Connelly est confronté à quelques désagréments financiers avec Epyx Games. Il a fait appel à des investisseurs qui ont nommé à la tête de la société un certain Michael Katz, amené à devenir quelques années plus tard le *big boss* de Sega of America. Consciente que les jeux de stratégie pointus ne sont pas les projets les plus rentables, la nouvelle direction décide de se porter davantage vers l'édition de jeux orientés arcade. À commencer par *Jumpman*, plagiat à peine voilé de *Donkey Kong*, qui rencontre un franc succès. Mais aussi avec *Impossible Mission*, adaptation libre de la licence, à une époque où la propriété intellectuelle demeure une notion bien floue en matière

de jeu vidéo. Enfin, c'est aussi en 1983 que la société porte sur Commodore un certain *Rogue*, jeu qui donnera son nom à tout un genre des décennies plus tard.

(VRAIMENT) TOUT LE SPORT

Au mitan des *eighties*, tout réussit à Epyx. L'entreprise emploie plus de 150 personnes et multiplie les best-sellers. Mais ce n'est rien comparé au raz-de-marée provoqué par *Summer Games* en 1984. Mis en orbite par l'engouement autour des Jeux olympiques de LA, le jeu s'écoule à 250 000 exemplaires sur Commodore et s'exporte vite sur toutes les plateformes possibles et imaginables (Atari ST, Amstrad CPC, ZX Spectrum, NES, etc.). Pas nés de la dernière pluie, les dirigeants d'Epyx s'empressent alors de décliner le jeu dans une version dédiée aux olympiades hivernales (*Winter Games*, 1985), où le ski et le biathlon remplacent la gym et la natation. L'année suivante, l'entreprise publie *World Games*, un titre proposant des sports plus ou moins inattendus, tels que l'haltérophilie, le

sumo, le rodéo taurin ou encore le *log rolling*, cette discipline canadienne où, debout sur un tronc d'arbre flottant sur l'eau, il s'agit de faire tomber son adversaire dans la flotte. En 1987, c'est au tour de *California Games*, titre mettant quant à lui l'accent sur le BMX, le surf ou... la course en sac. Définitivement opportuniste, Epyx va ronger jusqu'à l'os le concept du *party game* sportif. Mais les années passent et il faut bien se rendre à l'évidence, le Commodore 64, machine de prédilection du studio, ne représente pas franchement l'avenir. Il est alors décidé d'engager David Shannon Morse, l'un des cofondateurs d'Amiga, un homme capable d'imaginer le hardware de demain. Et selon lui, le futur a la forme d'une console portable, un peu à l'image de cette Game Boy sur laquelle Nintendo travaille. Alors, il se

met au travail et aboutit à une bécane prototypale, la Handy, qui séduit Atari lors du salon du CES en 1989. Oui, cette console, ce sera finalement la Lynx. Mais ce qu'Atari ignore à cet instant, c'est qu'Epyx est financièrement au bord du gouffre. Saignée suite à un procès perdu (une histoire de copyright autour d'un jeu de karaté), l'entreprise s'avère incapable de mener à bien le projet Lynx, donnant ainsi un premier coup de marteau sur le cercueil d'une console mort-née. Fin 1989, Epyx est déclaré en banqueroute. Le point final d'une aventure menée à tombeau ouvert, comme dans une improvisation permanente réalisée par un artiste sur une piste verglacée. Ce qui, soit dit en passant, aurait fait une épreuve drôlement sympa dans *Winter Games*. ■



SUMMER GAMES

Genre Sport
Éditeur US Gold
Dév. Epyx Games
Sortie 1984

FOOT, VOLLEY ET KARATÉ

LE SPORT AU STADE DE L'ÉCHAUFFEMENT

Si nous avons été dans une dissertation de philo, ou bien dans un numéro courant de *JV*, cet article aurait sans doute débuté comme ceci : de tout temps, les personnages de jeu vidéo ont pratiqué le sport. Et pour une fois, pareille entame aurait été justifiée.

par Kevin Bitterlin

Que ce soit avec *Tennis for Two* dans les années 1950 ou avec le célèbre *Pong* au début des *seventies*, la première ambition du média a clairement été de transposer des enjeux sportifs dans un cadre virtuel. Au cours de la préhistoire vidéoludique, d'autres titres vont se charger de poser des bases, qu'il s'agisse du *Heavyweight Champ* de Sega pour la boxe, de *Mattel's Basketball* pour le ballon orange, ou encore de *10-Yard Fight* (Taito) en ce qui concerne le football américain. Mais faisons un petit bond, tels des Mike Powell de l'encyclopédie, pour évoquer les jeux de sport qui débarquent dans les foyers, via les micro-ordinateurs, dans le courant des années 1980.

LA BALLE À DINO

Sans surprise, c'est le football qui inspire le plus les créateurs de l'époque. Sur Commodore

64, on trouve par exemple *International Soccer*, un titre étonnant dans lequel chaque victoire donne lieu à un petit écran où la reine Elizabeth II remet un trophée. Sur ZX Spectrum, la série des *Match Day* profite de la force de frappe de l'éditeur Ocean et du talent du développeur Jon Ritman (auteur du *Batman* de 1986 en vue iso), pour mettre en avant des matchs curieux, où les joueurs ressemblent à des robots se déplaçant en levant les genoux jusqu'à leur estomac. Mais les deux stars du foot vidéoludique, les Messi et Ronaldo de l'époque, ce sont clairement *Sensible Soccer* et *Kick Off*. Au sujet du premier nommé, il faut se souvenir que le volet initial était affublé d'un autre titre, à savoir *MicroProse Soccer*, du nom de l'entreprise chargée de l'édition. Ce n'est qu'en 1992 que la marque Sensible s'imposera pour de bon et que son programmeur en chef,



Beach Volley (1989)

Jon Hare, également créateur de *Cannon Fodder*, deviendra l'une des légendes du ballon rond virtuel. Mais bien que *Sensible Soccer*, par ses qualités graphiques et ses mécaniques jubilatoires, s'apparente à un vrai précurseur, une partie de son mérite revient en fait à *Thekan World Cup*, un titre arcade de Tecmo auquel Jon Hare a « emprunté » de nombreuses idées. Quant à *Kick Off*, il débarque en 1989 avec un concept simple qui change du tout au tout le feeling des jeux de foot : le ballon n'est plus collé aux pieds du joueur qui en a la possession. Ici, il rebondit sur les guibolles et parvenir à le conduire d'un but à l'autre requiert autant de doigté que de vigilance. Cette idée, on la doit à Dino Dini, développeur britannique qui, non content d'avoir un combo prénom + nom extraordinaire, fut le premier à penser le foot vidéoludique comme une

bataille tactique, plutôt que comme une récréation purement arcade.

PIXELS ET TATANES

Cela étant dit, pour le sport sur micro-ordinateurs, l'heure n'est pas encore à la simulation pure et dure. Plus que le réalisme, les développeurs cherchent avant tout à éblouir le public grâce aux graphismes ou aux idées de *gameplay*. Dans le cas de *Beach Volley*, c'est d'un point de vue visuel qu'Océan frappe fort. Certes, la précision n'est pas optimale et il faut avoir le cul bordé de nouilles pour réussir à smasher un ballon, mais le pixel se révèle absolument somptueux. Tout aussi joli mais également plus maniable, parlons rapidement de *Pro Tennis Court* (aussi connu sous les noms *Great Court* ou *Jimmy Connors Great Courts*). Développé par les Allemands de Blue Byte, qui signent ici leur tout premier jeu, quelques

années avant *The Settlers*, il va immédiatement s'imposer comme un titre aussi prenant (l'entraînement contre la machine, cet enfer!) que convivial, avec ses matchs de double jouables en coop'. Mais le jeu de sport le plus emblématique de l'époque, celui qui a su marquer les esprits autant pour son aspect visuel que pour ses mécaniques, c'est *International Karaté +*, ou *IK+* de son petit nom. Alors, certes, la discipline telle qu'elle est représentée par le jeu est fantaisiste – sans même parler des bombes qui attaquent les combattants entre deux rounds –, mais le titre des Britanniques de System 3 s'avère redoutable d'efficacité. Un vrai *Mortal Kombat* avant l'heure, avec des environnements inoubliables et furieusement *eighties*, et des joutes si vivantes qu'elles contribuent encore à faire d'*IK+* l'un des titres les plus marquants de son époque. ■



Pro Tennis Court (1989)



International Karaté +, (1988)

DUNGEON MASTER

COULOIR D'ENVOL

Dungeon Master est un nom qui résonne au fil des ans, toujours dans le coin d'une discussion quand il est question de RPG, flottant tel un spectre dans l'histoire du jeu vidéo.

Révolution autant visuelle que conceptuelle, il a posé les codes de tout un genre et ce, sur une seule disquette.

par Pierre Maugein



Doug Bell et Andy Jaros sont deux bons amis qui étudiaient la chimie à l'université de Californie. Au milieu d'une rangée de tubes à essai, il n'y a pas que les précipités qui s'échauffent, les esprits aussi. Jaros a récupéré un Apple II, offert par ses parents, et initie Bell aux joies de l'exploration textuelle de *Wizardry* (1981), premier RPG à représenter – à l'aide de quelques figures géométriques – la plongée dans divers donjons. Inspiré par la mode *Donjons & Dragons* qui s'abat sur les États-Unis à l'époque, le jeu de Sir-Tech devient vite un phénomène, emportant dans son sillage les imaginaires énamourés de bien des joueurs, dont ces deux jeunes gens, fascinés par l'univers dépeint. Après des heures et des heures de créatures éliminées et de trésors découverts, Bell et Jaros sentent poindre une idée : et s'il était possible de faire un jeu comme celui-ci ? Non, mieux que *Wizardry*. Ils se mettent donc à l'œuvre en cette entame des années

1980, les mains enfouies dans le langage de programmation dérivé du Pascal, à savoir Apple Pascal. Les années passent et le duo peine à gérer de front la vie quotidienne et le temps nécessaire au développement du projet *Crystal Dragon*. Ils vont alors faire le choix de se faire financer, en travaillant avec un éditeur. Âpre peut être la réalité et les lettres envoyées restent mortes, accumulées sur le moral, jusqu'à la délivrance : FTL Games. Branche plus ludique de la sérieuse Software Heaven – entreprise fondée par Wayne Holder pour fournir des programmes d'aide à l'écriture dédiés aux romancier(s) –, cette dernière est l'une des seules à répondre à la bouteille *fantasy* jetée à la mer par Bell et Jaros. Il faut savoir qu'en interne, à l'époque, un projet s'avère central pour FTL : *Sundog: Frozen Legacy*. Programmé quasiment en entier par Bruce Webster, un ami de longue date de Holder, ce RPG qui mélange tactique, vaisseaux spatiaux et gestion connaît un immense succès lors de sa sortie sur Apple II en



1984. L'annonce de l'arrivée de l'Atari ST, potentiel marché à conquérir, pousse FTL à tenter le portage, assuré par les nouveaux venus de l'équipe, Bell et Jaros. L'occasion pour eux de se frotter au langage C et de se rendre compte dans un même mouvement que cette montée en gamme serait bénéfique pour leur *Crystal Dragon*, alors limité par le développement sur Apple II. *Sundog* arrive donc bel bien sur ST pour Noël 1985, libérant les bras impatients du duo qui se met dès lors à temps complet sur son projet repris de zéro : le Pascal est abandonné pour le C, le nom d'origine pour *Dungeon Master*. Et malgré cette appellation cliché au possible, le titre de FTL Games va révolutionner son genre d'une part, et le jeu vidéo d'autre part.

DONJON-TRIFICATION

Dans la lignée de *Wizardry*, *Dungeon Master* (1987) propose donc une progression dans des couloirs obscurs en vue subjective, aux commandes de quatre aventuriers réveillés par

le disciple de Librasulus, un certain Theron. Ces derniers doivent en réalité être choisis parmi les 24 protagonistes disponibles, chacun fidèle à une classe habituelle de la *fantasy*, avec quelques petites variations pour les différencier. Ici, les points d'expérience nécessaires pour monter en niveau ou améliorer ses statistiques, pourtant dans le cahier des charges du RPG typé *Donjons & Dragons*, n'ont plus cours. À l'image d'une partie de la série *Elder Scrolls* (qui n'arrive que 7 ans plus tard), les personnages évoluent par la pratique de leurs compétences, ce qui permet de spécialiser encore davantage les diverses classes proposées. Sans être le premier à initier ce genre d'approche, *Dungeon Master* reste toutefois dans une frange minime de ceux qui ont pris le risque de changer de paradigme. En revanche, inventeur ou non, le jeu de FTL Games a participé à la démocratisation de ce système, tant ses copies ont rapidement inondé le marché. Mais davantage que le vecteur

d'un modèle d'évolution, ce RPG porte à bout de bras une notion fondamentale, le temps réel. À la différence des prédécesseurs qui l'ont inspiré, *Dungeon Master* arrache les pages et brise les crayons, stigmates de tout un passé du JDR sur table : la surprise tient dans le mouvement. Beaucoup de joueurs le relatent, l'un des moments marquants de ce RPG immersif s'incarne dans la première rencontre avec une momie. Non qu'elle soit plus effrayante qu'un autre monstre, mais elle bouge, fait du bruit en se déplaçant, ne s'arrête pas si vous désirez prendre une note ou vous repérer. Elle devient effrayante parce qu'elle symbolise un temps qui oblige le joueur à agir pour survivre. Plus que le sursaut graphique –majeur–, davantage qu'un

confort de jeu grandement amélioré, c'est ce rythme qui place *Dungeon Master* comme référence absolue du moment : le jeu de FTL Games implique donc le joueur dans des latitudes encore jamais atteintes. Et ce jusqu'à lui laisser la main sur la création de sorts, par l'intermédiaire d'un système d'association de symboles, *craft* malin qui ancre toujours plus profondément ce sentiment de manipuler de façon concrète toute son aventure. Un modèle dont l'influence infusera des décennies de *dungeon crawler* et de C-RPG, jusqu'à récemment avec la série des *Legend of Grimrock* (2012 pour le premier, 2014 pour le second), chants d'amour évidents à *Dungeon Master*. ■



DUNGEON MASTER

Genre Action-RPG
Éditeur FTL Games
Dév. FTL Games
Sortie 1987



Rogue (1986)

LES RPG PRENNENT LE MICRO

Dans les années 1970, au beau milieu de la course à l'espace liée à la guerre froide, naissait une œuvre qui allait autant marquer l'imaginaire. Pas de boosters, de LEM ou de boucliers thermiques, mais des épées, des elfes et de la magie. Là où Apollo visait la Lune, *Donjons & Dragons* avait en ligne de mire une nouvelle manière de jouer à l'aventurier, bien plus pérenne que prévu.

par Pierre Maugein

Avant que les ordinateurs personnels n'envahissent les chambres et les salons, bien des jeux des années 1950-1960 reposaient sur des pré-requis simples et sans branchements : un crayon, du papier, des cartes et/ou un plateau. Le divertissement était alors aux portes de quelques règles, qui ont doucement évolué au fur et à mesure de la complexification des différentes activités ludiques. Plus le joueur avait d'éléments à gérer, de calculs à effectuer, et plus la simple partie prenait les atours d'une expérience immersive. Cette évolution, Gary Gygax et Dave Arneson l'ont vécue, terreau de leur réflexion sur la façon d'aller plus loin, de donner du corps à la pratique : plus que le hasard seul ou l'aspect situationnel – à savoir utiliser tel ou tel jeu en fonction d'un besoin immédiat –, l'important se trouve dans l'incarnation. C'est de cette idée de fond que va naître le projet fou des

deux jeunes gens ; rendre jouables les innombrables aventures qui ont émaillé leurs rêves, sans doute nourris des récits du *Seigneur des Anneaux*. Ils vont alors définir un univers, librement inspiré des histoires de la Terre du Milieu – il suffit de voir les types de personnages présents –, qu'ils nomment *Donjons & Dragons*. De nombreuses pages de règles et d'explications du *lore* plus tard, *D&D* surgit sous la forme d'un ensemble de trois livres, un beau jour de 1974. Le leitmotiv est ici le rôle, celui choisi par le participant, mais aussi celui – plus théâtral – qu'il va en un sens jouer. Car la réussite d'une partie tient autant à la façon pragmatique dont elle est appréhendée que dans le fait de « faire semblant ». Une révolution dans la manière de concevoir un jeu et de l'expérimenter, dont le legs circule encore aujourd'hui. D'autant que *D&D* avait en lui des mécaniques idéales pour

être adapté sur un type de plateforme qui allait faire le bonheur de tous les amateurs de plongée dans des univers travaillés, l'ensemble micro-ordinateurs et PC.

DONJONS & DRAGON QUEST

Il n'y a pas de hasard dans cette filiation, c'est bel et bien ce même *Donjons & Dragons* qui fait partie des premiers explorateurs du code à poser le pied dans la virtualité, par l'intermédiaire d'une adaptation sur le micro-ordinateur TRS-80. Fiches de personnage, calculs des statistiques... toute la gestion bureautique propre à ces machines correspond au mieux à l'aspect mathématique de ce proto jeu de rôle. Il faut néanmoins regarder du côté de *Temple of Apshai* (1979) pour franchir une étape, le jeu utilisant l'avantage de son nouveau média : la représentation visuelle. Catalogué par une publicité dans l'ancien magazine américain *Kilobaud* – spécialisé dans les *homebrews*



Wizardry (1981)

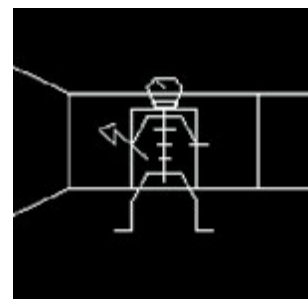
sur micro-ordinateurs— comme la meilleure version de *Donjons & Dragons*, le jeu de Jon Freeman et Jeff Johnson fait partie de tout un lot de précurseurs, à l'image d'*Akalabeth: World of Doom* (1979), ou encore du fameux *Wizardry* (1981). Ce dernier n'aura d'ailleurs pas seulement une influence sur le futur du C-RPG, mais aussi sur les deux plus grandes séries du pendant japonais du genre, à savoir *Final Fantasy* et *Dragon Quest*; notamment en ce qui concerne le système de sélection des actions à effectuer via un menu dédié. Là encore, malgré ces avancées graphiques et de *game design*, le domaine conserve la logique propre au jeu de rôle sur table, nécessitant une implication forte du joueur en termes d'imagination et de jonglage avec des statistiques.

ROGUE LA GALÈRE

De manière paradoxale, les jeux d'un certain âge d'or du genre —entre 1985 et le début

des années 1990— sont ceux qui fouillent le plus dans les codes du jeu de rôle physique, par la remise en avant du papier. Un bon nombre des RPG parus durant cette période comprenaient en effet un épais manuel vers lequel le joueur devait se tourner lorsque le jeu y faisait référence; en particulier pour certains dialogues importants. Le tout afin de gagner de la place au milieu de tout ce code qui commençait parfois à peser, en opérant dans le même temps un retour aux sources presque rassurant. Parce que sous son apparente évolution linéaire, le RPG commençait déjà à abriter des mutations. L'une d'entre elles, sans doute aujourd'hui la plus célèbre et présente dans le paysage vidéoludique, se trouve être le *roguelite* (ou "like" selon le type d'expérience), dont la dénomination vient justement d'un certain *Rogue*. Théorisé par Michael Toy et Glenn Wichman en 1980, ce *dungeon crawler*

dans la lignée des premiers représentants du jeu de rôle textuel et interactif dispose de deux particularités qui le placent au sommet du nouveau sous-genre à venir. Ces fonctions uniques sont la mort permanente (*perma-death*), et la génération procédurale de donjons, dernière trouvaille qui permet de ne jamais vivre le même type de progression deux fois de suite. Sans modifier les codes de ses aînés, *Rogue* parvient à trouver une alternative de *game design* suffisamment importante pour sortir de son carcan et lancer lui aussi un style qui perdurera des dizaines d'années plus tard, dans des déclinaisons un peu moins rudes. Viendront aussi, attirés par les micro-ordinateurs et les PC, les action-RPG, *hack'n slash*, *tactical* et autres proto-MMO, tous parents à un ou plusieurs degrés du séminal jeu de rôle sur table, jamais bien loin de quelques pages de *Donjons & Dragons*. ■



Akalabeth: World of Doom (1979)



Donjons & Dragons (1974)

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

UN VISITEUR, VENU D'AILLEURS

« Ils sont cinq. Ils sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles. Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq. Ils vous attendent... » Personne ne résumera mieux *L'Arche du Captain Blood* que sa propre phrase d'accroche publicitaire : un sacré olibrius de la SF.

par Yann François



Parce qu'il se réclame du même sillon *frenchie* qu'un *Métal Hurlant* ou une BD de Möbius (*Les Vacances du Major*), *L'Arche du Captain Blood* peut donner l'impression, heureusement fausse, d'un délire SF pensé par un cerveau malade, ou sous psychotropes. Et pour cause : il naît dans celui de Philippe Ulrich, musicien expérimental et prophète doux dingue, dont la rencontre avec l'informatique a fait l'effet d'un big bang artistique. Persuadé que le jeu vidéo peut s'élever au rang d'art au même titre que celui des surréalistes, il se lance dans l'aventure en co-créant ERE informatique, un des tout premiers éditeurs français, qu'il va ériger en temple de l'imagination barrée. Là-bas, il rencontre Didier Bouchon, ancien diplômé de l'école Boule et programmeur autodidacte, pouvant passer des nuits entières à programmer sans dormir ni manger. Ce dernier lui fait un jour part de ses avancées sur une IA capable d'analyse syntaxique, et les fractales, un algorithme

procédural capable de produire des paysages en relief par milliers, tout en tenant sur une simple disquette. Il n'en faut pas plus à Ulrich pour le convaincre d'en faire un jeu dans l'espace. S'ensuit l'écriture d'un scénario hyper touffu, qui finira publié en roman accompagnant la boîte du jeu, faute de pouvoir proposer une cinématique à la hauteur de sa densité. Pour schématiser : l'histoire d'un programmeur de jeu happé dans sa propre création et qui doit parcourir une galaxie de 32 768 planètes à la recherche de ses clones, pour les tuer et récupérer leur énergie vitale. Pour cela, il doit survoler la surface desdits astres, dans l'espoir d'y trouver un autochtone avec qui dialoguer, qui lui donnera peut-être un indice ou une coordonnée stellaire pour trouver la piste de ses proies. Parce qu'un tel concept, aussi méta qu'halluciné, n'existe nulle part ailleurs, le développement du jeu est exténuant pour les deux compères. Comme le dira Ulrich en interview : « Plus on avançait



Commander Blood (1994)

vers la fin du jeu, moins on dormait, et plus on devenait fous. » Heureusement, ce dernier a su ferrer un gros poisson : Jean-Michel Jarre. Par l'entremise d'anciens contacts dans la musique, Ulrich parvient à se rendre chez la star, pour lui montrer les premières images de son prototype. Jarre est tellement fasciné qu'il accepte de céder les droits d'un de ses morceaux, « Ethnicolor », qu'Ulrich aura même le droit de remanier pour habiller l'intro du jeu. Après des mois de privations et de doutes, le travail fait plus que payer : à sa sortie, *L'Arche du Captain Blood* est encensé par la presse de l'époque et devient premier des ventes en France. Infogrames, qui le distribue à l'étranger, est vite en rupture de stock, dépassé par un phénomène qui cartonne aussi bien aux États-Unis qu'au Japon, et atteint les 100 000 exemplaires en un seul trimestre. Ulrich et Bouchon ont réussi leur pari : créer un culte qui perdurera à travers les décennies, mais surtout prouver que le jeu

vidéo peut nous emmener loin, très loin, même : aux confins d'une galaxie chimérique.

PLUTÔT IZWAL, MIGRAX OU CROOLIS ?

À la fois jeu d'enquête et simulateur spatial, *L'Arche du Captain Blood* est un mille-feuille de jouabilités, chacune pensée pour étonner puis créer une attente quant à la prochaine. Il y a tout d'abord cette première image, glauque et monochrome, d'une nuée de bébés clones qui nous regardent en silence, et donnent le ton de l'atmosphère. Vient ensuite l'interface de l'Arche, sorte d'orgue vivant aux multiples boutons organiques et grouillants, qu'on active d'un doigt rachitique et tendu à la manière d'E.T. Puis la carte de la galaxie, fourmillant de milliers de planètes à rejoindre au moyen d'un saut en hyperspace, dont les images psychédéliques n'ont rien à envier au 2001 de Kubrick. Puis le survol en rase-mottes de la surface planétaire, représentée en reliefs « fil de fer » qui semblent défilier à l'infini, jusqu'à faire apparaître un

canyon, lequel se modélise en direct en sol texturé de failles et de cratères, où nous attend une des nombreuses races extraterrestres du jeu. Mais il y a surtout ce moment incroyable de conversation avec lesdits autochtones, permise par l'UPCOM, un système de dialogue inter-espèces ne fonctionnant que par symboles. Des symboles par centaines, qu'il faut d'abord comprendre, puis aligner dans le bon ordre pour constituer un semblant de phrase. Le tout servi par une direction visuelle et surtout sonore des plus ésotériques (le langage extraterrestre, fait de borborygmes) qui, malgré sa technique datée, ne perd rien de sa fascination première. Au point de faire de *L'Arche du Captain Blood* une œuvre hors du temps, et quelque peu

orpheline. Pourtant, le jeu a connu plusieurs suites, dont *Commander Blood*, toujours réalisé par Ulrich, une fois chez Cryo Interactive. S'il tente de reproduire la même sidération avec des effets spéciaux plus évolués (de la CGI baveuse et des marionnettes de latex filmées en FMV), son rendu et son humour atteignent un tel niveau de malaise qu'on troque vite Mœbius pour *Téléchat* en termes de crédibilité. Au final, son héritage ne se vérifiera que des décennies plus tard, avec le gargantuesque *No Man Sky* ou le Français et loquace *Out There*. Une façon de ressusciter et prolonger le rêve d'infini d'Ulrich et Bouchon, qui décollait comme un délire, mais s'est posé en chef-d'œuvre à l'arrivée. ■



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Genre Aventure
Éditeur ERE informatique
Dév. Exxos
Sortie 1988

UN PEU PLUS PRÈS DES ÉTOILES

Les simulateurs aériens ont beau nous envoyer au ciel et mettre le monde à nos pieds, ce ne sera jamais assez. Quoi de mieux que l'espace pour combler cet insatiable appétit ? Armée des astuces techniques les plus roublardes, la micro-informatique est la première à matérialiser ce rêve, comme une porte enfin ouverte sur l'infini.

par Yann François

On serait tentés de dire que l'un ne va pas sans l'autre. Sans informatique, pas de voyage dans l'espace. Sans espace, pas de jeu vidéo, du moins tel qu'on le connaît. Son berceau, *Spacewar!*, est déjà tourné vers les étoiles, cet ailleurs obsédant l'humanité depuis toujours, qu'il permet de fouler avec un simple écran noir et quelques pixels. Alors que l'humain n'a pas encore réussi à se balader sur la Lune, le jeu vidéo a déjà réglé la question : l'espace est un terrain de jeu comme les autres, et seul le virtuel peut nous aider à nous projeter dans son immensité. Quoi de plus logique, donc, que la thématique spatiale se fasse souvent marraine de révolutions techniques ? Ainsi de *Defender*, premier jeu à proposer un affichage en *scrolling* horizontal. En brisant les bordures de son écran, le jeu offrait non seulement une liberté inédite de déplacement, mais faisait de son hors-champ, qui se renouvelait à l'infini, le symbole

de tout un cosmos. Un cosmos qui, souvent dans ce type de jeu, prend la forme d'une jungle sauvage à déboiser de ses menaces xénomorphes, si l'on en croit les imaginaires de *shooters* comme *Xenon*, *R-Type* et autres *Alien Breed*. À l'image du cinéma de science-fiction de l'époque, de *Star Wars* à *Predator*, le jeu vidéo se pense d'abord comme western galactique, où l'espace devient une nouvelle frontière, un monde sauvage et hostile où tout n'est que lutte et survie. Atari sera d'ailleurs le premier à montrer à quel point la saga filmique de George Lucas a contaminé l'imaginaire populaire quant à sa représentation spatiale. Après avoir obtenu la primeur d'adapter *Star Wars*, plus précisément la séquence d'assaut de l'*Étoile Noire* concluant l'épisode IV, sur borne d'arcade, l'éditeur commercialisera plusieurs versions, sur sa console puis son ordinateur ST, de *Star Raiders*, un simulateur spatial à la première personne dont le principe se résume à l'abattage

en continu de vaisseaux surgissant de toutes parts. Mais très vite, face au même décor étoilé, le vide intersidéral guette : il va falloir l'habiller avec un peu plus de concret. C'est là qu'intervient le miracle des fractales. Concept mathématique basé sur la répétition d'une même structure géométrique à différentes échelles, la fractale permet ainsi, sur ordinateur, de générer automatiquement de nombreux paysages, et leurs reliefs, sans demander une trop grande mémoire de stockage. Et ainsi de modéliser, à l'instar de jeux comme *Starglider* ou *Rescue on Fractalus!* (d'ailleurs produit par LucasFilm Games), d'immenses étendues kilométriques, en orbite comme en surface planétaire, tout en mobilisant peu de ressources graphiques. Si la plupart de ces expériences finissent par se confondre, c'est parce qu'elles obéissent au même principe répétitif : l'espace ne serait donc rien d'autre qu'une arène de plus, où l'on se ferait éternellement la guerre.



Elite (1988)

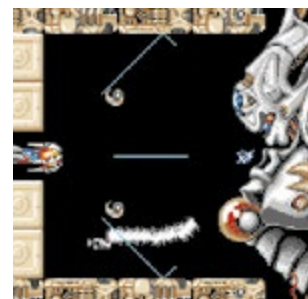
Heureusement, les échos contraires, préférant l'instinct de curiosité à celui de mort, commencent aussi à se faire entendre. Et s'ils sont moins nombreux, leur poésie sera suffisamment tonitruante pour surpasser celle des bouteux.

RANDOS ÉTERNELLES

Pour David Braben et Ian Bell, deux étudiants de Cambridge qui se lient d'amitié autour de l'envie de réaliser des jeux vidéo, l'infaisable n'a rien d'impossible. Ils se persuadent même qu'à deux, ils peuvent faire rentrer un jeu spatial sur un BBC Micro, l'ordinateur de la fac. Les ordinateurs ne peuvent afficher de la vraie 3D ? Usons d'une astuce, celle de la suppression des lignes cachées, pour simuler des engins en relief. La mémoire des machines 8 bits se réduit à quelques dizaines de kilooctets ? Passons par la génération procédurale pour générer à la volée des milliers de planètes, et éviter ainsi de faire frire le microprocesseur. Le tout en assembleur, soit le plus bas

niveau du langage de programmation. Et pourtant, quand il sort en 1984, *Elite* s'impose comme une révolution de la simulation spatiale. Parce qu'il la pense comme une expérience totale : le combat a son importance, mais il n'est qu'une option parmi d'autres. Libre de tout mouvement, à bord de son vaisseau, chacun(e) peut devenir cariste de marchandise, pirate de l'espace, ou l'arbin à tout faire d'une des puissances galactiques en exercice. Plus qu'une performance technique (ses vaisseaux et spatioports en fausse 3D laissent pantois), *Elite* abat surtout la dernière cloison qui nous séparait de l'infini. Avec ses 8 galaxies, chacune constituée de 256 planètes, il fait basculer le jeu vidéo dans un nouveau rapport à l'espace, mais surtout au temps. Un temps tellement extensible, par le nombre d'activités possibles, qu'il demande désormais plus d'une vie pour en faire le tour. Et cette extension ne fera que croître, à travers la même saga (*Elite*

Dangerous, la dernière édition lancée en 2012, comporte désormais 400 milliards de systèmes solaires), mais aussi chez d'autres prétendants, comme le Français *L'Arche du Captain Blood* sorti quatre ans plus tôt, et usant de techniques d'illusion similaires. Comme en témoigne Philippe Ulrich en interview : « *Quand Didier [Bouchon] m'a dit que, grâce aux fractales, on pouvait stocker plus de 32 000 planètes sur une simple disquette, le jeu était déjà fait pour moi. On n'avait plus qu'à dérouler.* » À présent que l'ordinateur peut nous offrir l'infini, les développeurs n'ont plus qu'à le remplir à leur façon. Trois décennies plus tard, les chantiers pharaoniques amorcés par *No Man's Sky*, *Star Citizen* ou le Français *Dual Universe* pour nous plonger dans des galaxies plus vraies que nature, prouvent que la route est encore longue pour y arriver. Mais qu'elle reste pavée des mêmes rêves que les premiers Magellan de la micro-informatique. ■



R-Type II (1989)



Rescue on Fractalus! (1984)

PRINCE OF PERSIA

L'AUTEUR QUI NE CACHE PAS LA FORÊT

On attribue, à raison, la paternité de *Prince of Persia* à un seul homme : Jordan Mechner. Mais comme le créateur tend à le rappeler dans ses carnets de bord de l'époque, le développement du jeu est surtout une aventure collective. Retour sur ce titre fondateur qui a marqué l'histoire.

par Christophe Butelet

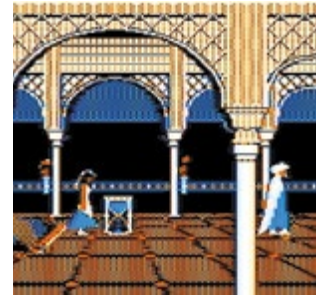


C'est en 1985 que Jordan Mechner commence à travailler sur un nouveau projet qui marquera à jamais l'ensemble de sa carrière : *Prince of Persia*. Un an plus tôt, alors qu'il est encore étudiant à Yale, Jordan s'est déjà largement fait remarquer avec *Karateka* sur Apple II, un des premiers jeux de combat micro, qui se distingue surtout par la qualité de son animation et l'effet de profondeur provoqué par le *scrolling*. Encouragé par les membres de Brøderbund, lequel édite *Karateka*, Mechner accepte de se lancer dans un nouveau projet et commence à écrire ses premières maquettes de scénario. Le 17 juillet 1985, avec l'aide de Gene Portwood de Brøderbund, Jordan pose également le cadre de son jeu, en s'inspirant des aventures d'Ali Baba et de Sinbad. « C'est polyvalent, familial, visuellement distinctif et – dans le domaine du jeu vidéo – ça n'a pas encore été usé jusqu'à la corde », écrit-il dans son journal à l'époque. Parce qu'il vit toujours chez ses parents, la production n'a

pas véritablement commencé, même si Jordan cherche déjà à expérimenter une nouvelle technique de rotoscopie, sans succès. C'est en septembre 1986, alors que le jeune *game designer* part s'installer à San Francisco, non loin de Brøderbund, que le projet, placé sous la direction du *product manager* Edward Badasov, se met véritablement en action. Pour l'anecdote, c'est d'ailleurs ce dernier qui, lors d'une réunion sur le projet, propose le titre *Prince of Persia*.

HÉSITATIONS

Mechner va d'abord se concentrer sur l'animation de son personnage et cherche pour cela à transférer les images tournées sur VHS vers son Apple II. Il décide finalement de photographier sur 35 mm, une par une, toutes les images de son film, pour ensuite les retoucher, avant de les rephotographier pour les numériser. En novembre 1986, la fluidité de l'animation est déjà remarquable. Quand la plupart des jeux se contentent de trois images pour simuler le mouvement, *Prince of Persia*



se révèle, lui, déjà incroyablement détaillé. Avec la moitié des animations dans la boîte, Jordan se penche alors sur la manière dont le personnage va interagir avec l'environnement et, plus généralement, sur le *game design*. S'il commence à construire les premiers niveaux du jeu, Mechner, qui adore le septième art, est tiraillé entre poursuivre sa carrière dans le jeu vidéo et tenter d'en débiter une dans l'industrie du cinéma, en tant que scénariste. Finalement, en mai 1987, il met le développement du jeu de côté – celui-ci est presque abandonné –, et parvient à bosser sur des scénarios de films pour une société de production. Après quelques mois, alors que ces projets de cinéma n'aboutissent pas, Mechner retourne en novembre 1987 sur *Prince of Persia*, mais l'enthousiasme n'y est plus : « Hier, je suis allé travailler pour la première fois depuis je ne sais combien de temps. J'ai lancé le jeu et je l'ai regardé. C'était profondément déprimant », écrit-il. C'est une amie de longue date, Tomi Pierce, qui va aider Jordan Mechner à retrouver la

motivation. « Considère le jeu comme une vieille voiture que tu ré pares sur ton temps libre », lui dit-elle. Alors le programmeur remet petit à petit les mains dans le cambouis, bien aidé par son ami Robert Cook, designer de *D/Generation*, à qui l'on doit notamment la scène mythique du miroir, mais aussi par son père qui compose la musique, laquelle apparaît peut-être comme la première bande originale cinématographique réalisée pour un jeu.

SHADOW MAN

C'est à nouveau grâce à son amie Tomi Pierce que le jeu va prendre au mitan de l'année 1988 une nouvelle tournure. Jordan Mechner souhaitait à l'origine réaliser un jeu non violent : « Je m'accrochais à cette idée, que ce serait un héros qui échapperait à des pièges, des trancheuses et des pointes, évitant toutes sortes de morts horribles dans ces donjons – mais lui-même ne ferait de mal à personne. » Mais son amie ne cessait de lui répéter à chaque fois : « Combat! Combat! Combat! » Si Mechner résiste à cette idée,

c'est aussi parce qu'il n'y a pas assez de mémoire sur l'Apple II pour intégrer des ennemis. Mais alors qu'il tente d'expliquer à Tomi pourquoi ce n'est pas réalisable, il a finalement l'illumination d'un personnage qui serait une sorte de version fantomatique du héros, de Némésis. « Shadow Man », s'exclame Tomi. Il ne faut pas plus de deux minutes à Jordan Mechner pour donner naissance à ce personnage à l'écran, sous les yeux de l'équipe. « C'était comme s'il avait toujours existé », raconte le *game designer*. Cet antagoniste récurrent va au final apporter une tension supplémentaire au jeu, en même temps qu'il va conduire Mechner à ajouter à l'aventure des combats à l'épée. Et si son créateur aura encore beaucoup de choses à peaufiner au

niveau du *gameplay* (il s'inspire beaucoup de *Lode Runner*), cette anecdote montre bien à quel point *Prince of Persia* n'est pas uniquement le fruit de son auteur. Certes, le jeu est marqué par ses influences cinématographiques (les films d'aventures orientales des années 1930, notamment), et c'est lui aussi qui donne au titre une dimension humaine dramatique (chaque mort rappelle que le personnage est fait de chair et de sang), mais, à l'arrivée, cela reste néanmoins une collaboration, comme tient absolument à le rappeler Jordan Mechner : « Je pense que chaque fois que quelque chose de bien est accompli, ce n'est pas seulement le travail d'une seule personne. C'est le résultat d'un moment, d'un lieu et d'une communauté de personnes. » ■



PRINCE OF PERSIA

Genre Plateforme
Éditeur Brøderbund
Dév. Brøderbund
Sortie 1989

JONES, MEIER, MOLYNEUX... LA NAISSANCE DES AUTEURS

La génération des micro-ordinateurs fut aussi celle des pionniers. Elle a vu naître de multiples titres qui n'ont pas seulement inventé un genre, mais carrément écrit l'histoire du jeu vidéo. Et à leur tête, on retrouve généralement des personnalités, des auteurs qui, par leur audace, leurs expérimentations, ont su faire avancer le média.

par **Christophe Butelet**

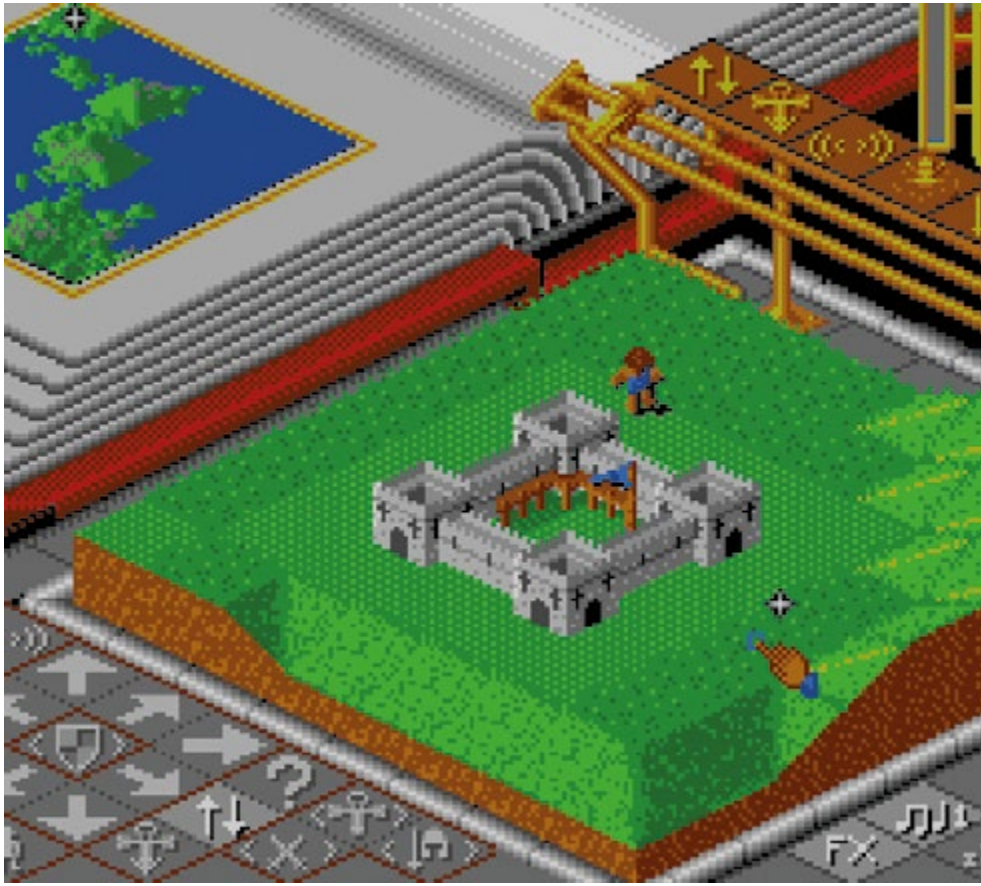
Dès son apparition, et malgré la dimension foraine que certains veulent lui donner, le cinéma est tout de suite récupéré par de vrais auteurs. Si les frères Lumière sont d'excellents techniciens, une signature ressort déjà de leurs nombreux petits films, quelque chose qui s'apparente à ce que l'on appelle aujourd'hui le cinéma du réel, quelque chose proche du documentaire aussi, mais qui n'empêche pas déjà un véritable désir de fiction (*L'Arroseur arrosé*, par exemple). Dans un tout autre style, souvent basé sur les trucages, George Méliès va lui aussi imprimer sa patte sur la pellicule. Et dès 1899, il réalisera ce qui est considéré comme le premier film politique de l'histoire du cinéma : *L'Affaire Dreyfus*. Il aura fallu quelques années avant qu'on réhabilite ces précurseurs et leurs œuvres mais les artistes ont, quant

à eux, tout de suite vu dans le septième art une manière d'affirmer une vision, un regard. À l'inverse du jeu vidéo qui, lui, a d'abord été affaire d'inventeurs, de bricoleurs ou d'ingénieurs, des personnalités telles que Ralph Baer et William Higinbotham qui, à partir de radars militaires ou d'oscilloscopes, ont commencé à développer de simples jeux. Au départ, il s'agit d'ailleurs moins de jeux que de prouesses technologiques permettant de montrer ce qu'il est possible de faire. Même si, très vite, *Tennis for Two*, développé en 1958, a pour objectif de divertir les visiteurs lors des portes ouvertes du laboratoire national de Brookhaven. Mais pendant de longues années, le jeu vidéo va s'éveiller dans les universités du monde entier, en suivant l'évolution de systèmes informatiques de plus en plus compacts. Il faut attendre les années 1980 pour voir

apparaître de véritables créateurs qui vont réfléchir aux possibilités offertes par le média pour l'emmener vers de nouveaux horizons, pour imaginer de nouvelles formes de narration, et, tout simplement, pour s'en servir comme moyen d'expression.

DES NOMS VENDEURS

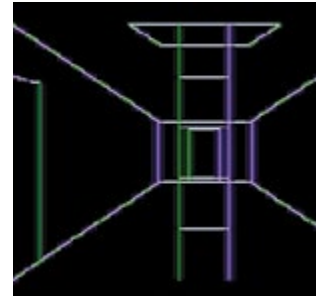
Comme pour le cinéma, et finalement comme dans n'importe quel art, il aura fallu un peu de recul pour se rendre compte que derrière certains des jeux les plus marquants de la décennie se cachent souvent des créateurs qui sont parvenus à imposer un style, à mettre en œuvre de nouveaux concepts venant s'écarter d'un marché qui se contente de ressasser les mêmes idées – on ne compte plus le nombre de clones de *Pong* ou de *Space Invaders* qui verront le jour. Et si, comme on le rappelle précédemment dans les



Populous (1989)



Sid Meier's Pirates! (1987)



Ultima (1981)



Maniac Mansion (1987)

pages dédiées à *Prince of Persia*, il ne faut jamais oublier que la création d'un jeu reste aussi un effort collectif, il est également important de souligner ce qui différencie un jeu commercial d'un jeu d'auteur. Soit, pour reprendre la « politique des auteurs », d'essayer de rechercher les récurrences et les thématiques développées par un *game designer*. Et on voit bien que de nombreux créateurs feront finalement constamment le « même » jeu, en ne réalisant parfois que des suites. Richard Garriott est un nom que l'on associe immédiatement à la série de jeux de rôle *Ultima*. Et il ne développera quasiment que ça, même si son tout premier jeu s'appelle *Akalabeth: World of Doom*. Mais celui-ci prend déjà la forme d'un jeu de rôle situant son action dans des souterrains en vue subjective. Au point que le jeu fut longtemps considéré comme

le tout premier jeu de la saga *Ultima* – il sera d'ailleurs officiellement surnommé *Ultima 0* dans la compilation *Ultima Collection* publiée en 1998. Le cas de Sid Meier est évidemment très ressemblant avec sa série *Civilization*, même s'il abordera aussi d'autres genres (principalement sous l'angle de la stratégie et de la gestion). Mais surtout, l'auteur devient ici une marque de fabrique, puisque son nom apparaîtra directement dans le titre du jeu (l'exemple est quasiment unique dans l'histoire du jeu vidéo), une idée qui provient directement de l'acteur Robin Williams, comme l'explique Bill Stealey, cofondateur de MicroProse avec Sid Meier, à Kotaku : « *Nous dinions lors d'une réunion de la Software Publishers Association et Robin Williams était là. Après nous avoir fait hurler de rire pendant deux heures, il se tourne vers moi et me dit :*

“Bill, tu devrais mettre le nom de Sid sur quelques-unes de ces boîtes et le promouvoir comme la star.” Et c'est ainsi que le nom de Sid est apparu sur *Pirates* et *Civilization*. »

ALLER PLUS LOIN

Sans forcément évoquer une cohérence absolue dans l'œuvre de certains créateurs, c'est aussi à travers les propositions de leurs titres que certains se font remarquer. Si Dave Jones s'attaque à des genres de jeux parfois très différents, on retrouve à chaque fois une volonté de dépasser les codes établis, et même carrément d'en inventer de nouveaux avec *Lemmings*, puis *Grand Theft Auto* un peu plus tard, deux titres hors du commun qui ne ressemblent à rien d'autre au moment de leur sortie. On retrouve cette même volonté de sortir du cadre, de proposer une expérience qui ne soit jamais consensuelle chez Peter

Molyneux. Avec *Populous*, *Syndicate*, *Theme Park* ou *Dungeon Keeper*, il n'invente pas seulement un genre à part entière, le *god game*, mais il le réinvente aussi constamment, dans une prise de risque sans cesse renouvelée. De même, si les *point & click* de LucasArts sont aussi mémorables, ce n'est pas tant parce qu'ils offrent des énigmes au-dessus de la moyenne, mais parce qu'ils s'appuient sur une écriture, que l'on doit à Ron Gilbert ou Tim Schafer, marquée par un humour, souvent irrévérencieux ou burlesque, qui tranche avec ce que l'on a l'habitude de voir dans le jeu vidéo. En défrichant de nouveaux terrains, ces jeunes auteurs ont finalement contribué à faire grandir le jeu vidéo – le public a pu s'identifier à ces créateurs –, pour lui donner une direction, un regard et une vision sur lesquels s'appuyer. ■

SID MEIER'S CIVILIZATION

L'AVÈNEMENT DU 4X

Mener une civilisation de ses débuts jusqu'à la conquête spatiale : c'est l'ambitieuse promesse de *Civilization*. L'immense création de MicroProse peut se vanter d'être, si ce n'est la genèse du genre, au moins à l'origine de la popularisation du 4X (pour exploration, expansion, exploitation et extermination). Un genre bien à part, hybridation particulière de *city builder* et de *wargame*, aujourd'hui bien défini, qui a vu ses principes dessinés par les influences de Sid Meier et de l'équipe de MicroProse.

par Héroïse Linossier



Difficile d'identifier clairement une source d'inspiration définie pour l'œuvre. Celle à laquelle on pense immédiatement et qui revient le plus fréquemment quand on interroge la genèse du titre est le jeu de plateau *Civilization*, conçu par Francis Tresham et édité par une entreprise du nom d'Avalon Hill. Outre le fait que les deux titres portent le même nom et ont le même principe de jeu (de deux à sept joueurs tentent de mener une civilisation vers la victoire de 8000 avant J-C jusqu'à l'émergence de Rome), Meier avait certainement entendu parler de ce jeu à succès, grâce à sa relation avec Bruce Shelley, *game designer* ayant tout fraîchement rejoint les rangs de MicroProse. Ce dernier travaillait auparavant chez Avalon Hill. « Les jeux de plateau ne se portaient pas bien chez Avalon Hill, se souvient-il dans les colonnes de *Gamasutra*. Je pensais que je n'avais aucun futur ici. J'ai découvert cette entreprise qui avait créé *Pirates* ! sur

Commodore 64 et j'ai essayé d'y dégoter un travail. Je pensais que les jeux sur ordinateur avaient plus d'avenir. » Si beaucoup d'éléments convergent pour affirmer que ce jeu de plateau aurait pu exercer une influence sur le jeu de MicroProse, Sid Meier l'affirme, il n'y avait pas joué avant la sortie de son bébé. « J'y ai joué plus tard, je me rappelle qu'il y avait des cartes et du commerce. Mais c'était sur des périodes plus anciennes : le jeu n'explorait pas les temps modernes ou médiévaux. » Soren Johnson, *lead designer* sur *Civilization IV*, relevait également les différences avec le jeu de plateau, dans une interview pour *Civilization Chronicles* : « Le jeu de plateau est assez linéaire. *Civilization* propose des embranchements, ce que le jeu de plateau n'a pas. » Non, pour trouver les sources d'inspiration au fondateur des 4X, il faut aller chercher dans une autre licence culte du jeu de société. « C'était un peu comme donner vie à *Risk* sur un ordinateur, s'amuse Meier,



toujours chez Gamasutra. *C'était en tout cas l'idée originale. On a ensuite ajouté la technologie et tout le sens de l'histoire à cela.* » Mais les jeux de société ne sont pas les seules sources d'inspiration. Des jeux vidéo peuvent se targuer d'avoir donné quelques pistes de réflexion au créateur. Des *city builders* comme *SimCity* bien sûr, sorti en 1987, mais aussi des *wargames*, comme une certaine adaptation de *Risk* du nom d'*Empire* (1977), souvent considéré comme le premier jeu de stratégie au tour par tour et qui ajoutait aux éléments de combat quelques options de gestion de villes. « À un moment, Meier m'a demandé de faire une liste de dix choses qui feraient d'*Empire* un meilleur jeu, explique Bruce Shelley. Cela faisait partie des recherches pour *Civilization*. » Si le rapport avec le jeu de société d'Avalon Hill est donc largement écarté, MicroProse ne prend aucun risque et verse une petite somme à l'éditeur pour jouir des propriétés intellectuelles

sur le titre pour environ une décennie.

ONE MORE TURN

Une fois les inspirations définies, il est l'heure de passer au développement. Si aujourd'hui *Civilization* est connu comme l'un des canons du genre de la stratégie au tour par tour, le projet était à l'origine pensé en temps réel, à la *Starcraft* ou *Age of Empires*, système alors largement normé à l'époque. Un fonctionnement qui, rapidement, n'allait plus coller avec l'idée que se fait Sid Meier de son projet. « Cela ressemblait à du *SimCity* où tu te dis : je veux avoir un village par ici, une ferme par là, et peut-être avoir des choses qui se passent par là. Puis, tu prends du recul et tu regardes les personnages faire petit à petit les choses. Mais c'était un processus assez passif. On était plus spectateur qu'acteur. Ça ne fonctionnait pas », explique le créateur à Kotaku. Chez MicroProse, le choix est alors fait d'arrêter le temps : le monde ne progressera pas

avant que le joueur n'ait décidé de ce qu'il se passerait. « Je préfère les titres où le joueur guide le jeu dans la direction qu'il souhaite, il finit ensuite avec cette histoire unique dont il est seul à avoir l'idée. » Quand *Civilization* sort fin 1991, il s'impose en seulement quelques mois comme le mètre étalon de ce nouveau genre ainsi institué. Si, depuis, Meier a quitté MicroProse pour fonder Firaxis, cinq suites et quelques *spin-off* verront le jour, sous cette nouvelle bannière. Dernière itération en date, *Civilization VI* s'imposait comme le jeu qui aurait dégagé le plus de revenus sur Steam l'année de sa sortie (selon le site *Steam Spy*), avec pas moins de 79 millions de dollars de recettes. ■



Sid Meier's Civilization IV: Colonization (2005)



Sid Meier's Civilization VI (2016)



SID MEIER'S CIVILIZATION

Genre Stratégie
Éditeur MicroProse
Dév. MicroProse
Sortie 1991

DES WARGAMES À CIVILIZATION

NAISSANCE

DE GENRES

Pourquoi un jeu vidéo aurait-il besoin d'une fin ? Ou même d'un but ? Si l'idée semble loin d'être saugrenue aujourd'hui, au milieu des années 1980, des créateurs repoussaient les limites du *medium* et inventaient de nouveaux genres : la stratégie et la gestion.

par Héroïse Linossier

En tant que journaliste jeu vidéo, rien n'est vraiment plus enivrant que de replonger dans la genèse d'un jeu, d'une mode, d'un genre... Découvrir les influences, comprendre à quel moment le créateur s'est métamorphosé en pionnier, à quel degré le jeu vidéo a inventé ou s'est approprié un élément non endémique à son univers. Bref, décoder toutes les petites étapes de l'évolution naturelle d'un produit culturel, sujet aux tumultes de la création et de la consommation. Dans les années 1980, le jeu vidéo est loin d'englober toute la diversité qu'on lui connaît aujourd'hui. Sa pratique est souvent associée à la vitesse, aux réflexes et à des poches remplies d'espèces sonnantes et trébuchantes. C'est l'apogée des bornes d'arcade, celles qui, pour rester dans la logique de son *business model*, nécessitent des *game over* fréquents et un rythme de

jeu frénétique, qui ne laissent la place ni à la sauvegarde, ni à la pause. Dans ce contexte, l'émergence et l'explosion des genres de la stratégie et de la gestion, qui se pensent nécessairement sur un temps long, sonne comme un petit miracle en soi. Mais avec l'arrivée des micro-ordinateurs dans les foyers, c'est tout le jeu vidéo qui peut être renouvelé. Loin de ce que propose alors le *medium*, quelques créateurs innovants, pionniers dans l'âme, vont se saisir de ces opportunités pour repenser le média, son rythme et ses motivations, et poser ainsi les fondements de nouveaux genres. Parmi eux, il y a bien entendu Sid Meier et son *Civilization*, influence primordiale dans l'établissement des jeux 4X, dont on vous contait la création sur les pages précédentes. Mais le jeu culte n'arrive finalement qu'à la fin d'un processus enclenché bien plus tôt.

AU COMMENCEMENT, LA GUERRE

Il faut remonter près de trente ans plus tôt pour toucher à la première influence du jeu de stratégie. Loin d'être attachés à des préoccupations ludiques, et comme souvent dans l'histoire des avancées technologiques, les premiers logiciels qui se rapprochent du genre viennent du militaire. Ils voient le jour dès les années 1950, sur ordinateur central, dans le but de former l'armée américaine – à l'instar, par exemple, de *Theaterspiel* en 1961 ou *Hutspiel* en 1955. Il faudra cependant attendre les années 1970 pour que le divertissement devienne un motif de développement de programmes de stratégie. Des passionnés de jeux de plateau entrent en contact avec les ordinateurs centraux, que ce soit à travers des activités militaires ou via leur expérience universitaire. L'idée naît alors d'adapter un divertissement qui connaît son âge d'or :



SimCity (1989)

les *wargames*. Ces jeux de stratégie sur table d'inspiration historique, souvent très réalistes, sont extrêmement populaires dans les années 1970. Les joueurs voient dans les micro-ordinateurs, alors en pleine émergence, un potentiel incroyable : celui de laisser la machine gérer les données nécessaires à ce type de jeu, et mieux encore, de pouvoir intégrer un nombre bien plus important de données, pour une simulation toujours plus impressionnante. Un adversaire peut même être ajouté et complètement géré par l'ordinateur grâce à l'intelligence artificielle – certes limitée. Bref, c'est une véritable révolution. À tel point que, en l'espace de quelques années, les tables sont largement délaissées au profit des écrans. En 1977 sort *Empire*, adaptation du célèbre jeu de plateau *Risk*, considéré rétrospectivement comme le premier jeu vidéo de stratégie au tour par tour.

L'UTOPIE DU JEU PACIFISTE

Si les *wargames* ont ouvert la voie, quelques sous-genres, bien plus pacifistes et au but bien moins défini – très loin des considérations du jeu vidéo de l'époque donc – allaient voir le jour, tels des adolescents entrant en contradiction partielle avec leur parentèle. Le chaînon manquant entre jeu de gestion pacifique et *wargame* porte un nom : *Utopia*. En se focalisant autant sur les combats que sur la gestion des ressources, le titre sur Intellivision pensé par Dan Gladow se détache des jeux de plateau et se place en précurseur des *city builders* et des *god games*. Le premier pas étant fait, il frayait un chemin à de nombreuses innovations qui, le temps de mûrir, voient le jour sur micro-ordinateurs. Huit ans après la sortie d'*Utopia*, les deux sous-genres sont définitivement introduits au panthéon des genres populaires du jeu vidéo. Le *city builder* sous la houlette de Will

Wright et de son révolutionnaire *SimCity*. Le *god game* grâce à Bullfrog, Peter Molyneux et *Populous*. En 1991, Sid Meier s'inspirera quant à lui du titre de Maxis et du *wargame* *Empire* pour penser *Civilization*. Il indiquera d'ailleurs dans une interview accordée à MTV en 2008 qu'il considère *SimCity* comme l'un des trois moments les plus importants dans l'histoire du jeu vidéo, aux côtés du Seal of Quality de Nintendo et l'IBM Personal Computer. Comme pour mieux illustrer ce moment de liberté dans la création vidéoludique, où certains créateurs se permettaient de repousser les limites alors envisagées pour le jeu vidéo, il précise : « *SimCity a été une révélation pour la plupart d'entre nous, les game designers. L'idée que les joueurs s'amuse sur un jeu sans réelle fin, sans combat et qui préfère la construction à la destruction, ça a ouvert la voie à la création de tous les nouveaux concepts de jeu.* » ■



Empire (1977)



Utopia (1981)

ET AUSSI...

D'ordinaire, dans nos hors-séries, nous n'avons qu'à piocher dans la ludothèque précise d'une machine. Mais étant donné l'abondance de bécane à disposition pour ce numéro-là, le choix était on ne peut plus vaste. Alors, il a fallu faire une sélection, écarter des titres abordés ici ou là quelques pages plus tôt, en mettre en avant d'autres, plus importants, plus marquants, plus curieux aussi. Savourez ce petit *medley* en provenance directe du siècle dernier.

LES CLASSIQUES

p.97

LES JEUX QUI COMPTENT

p.104

LES CURIOSITÉS

p.112



UNE NOUVELLE CARRIÈRE

BOULDER DASH

Un petit héros s'élance dans une mine à la recherche de diamants. Le modèle est déjà loin d'être novateur en 1984. Avant lui, c'était *The Pit* (1982) sur arcade, par Centuri, et *Lode Runner* (1983), par Brøderbund, qui initiaient le joueur à ce paysage et à certaines mécaniques. Pourtant, c'est bien Rockford, le petit mineur de *Boulder Dash*, qui est resté dans les mémoires et occupe aujourd'hui légitimement une place dans les jeux cultes sur micro-ordinateurs. Nous plaçant dans la peau du chercheur de diamants, le jeu est d'une redoutable simplicité : en creusant dans la terre molle, Rockford doit parvenir à récolter un certain nombre de minerais précieux avant de trouver la sortie. Des pierres se dressent cependant sur son chemin, subissant les effets de la gravité à chaque coup de pelle mal placé de la part de notre héros, et manquant, par la même

occasion, de l'écraser à tout moment.

COUP DE GRISOU SUR L'ATARI 800

À l'origine du projet, une idée qui a germé dans le cerveau d'un jeune développeur, sur Atari Basic. « C'est *The Pit* qui m'a d'abord fait penser aux rochers. Par la suite, j'ai créé des algorithmes pour faire tomber les rochers, les faire trembler et tout simplement les faire agir d'une manière plus intéressante », se souvient Chris Gray, dans les colonnes de *Retro Gamer*. Quand le jeune développeur et son partenaire Peter Liepa approchent l'éditeur First Star Software pour lui vendre le projet, le jeu est encore à un stade embryonnaire. Pourtant, Richard Spitalny, président et fondateur de l'entreprise, décèle immédiatement le potentiel du prototype. « J'étais très confiant dans le fait que le jeu allait être une réussite au moment où j'y ai joué pour la première fois, avant même

d'avoir la version finale. Mais je n'avais pas conscience à quel point son succès serait phénoménal. » À l'époque de sa sortie sur Atari 800, l'enthousiasme qu'il provoque est tel que le monde de l'arcade allait pour la première fois adapter un jeu sorti sur micro-ordinateur à leurs bornes, inversant ainsi le cours naturel des portages qui était alors à l'œuvre. Car, grâce à un *level design* extrêmement bien pensé, ce qui aurait pu constituer un jeu sans grand intérêt au bout de quelques heures se révèle être un bijou vidéoludique. Mélange de stratégie, de réflexes et de rapidité, *Boulder Dash* ne manque pas de surprendre, et de séduire même bien

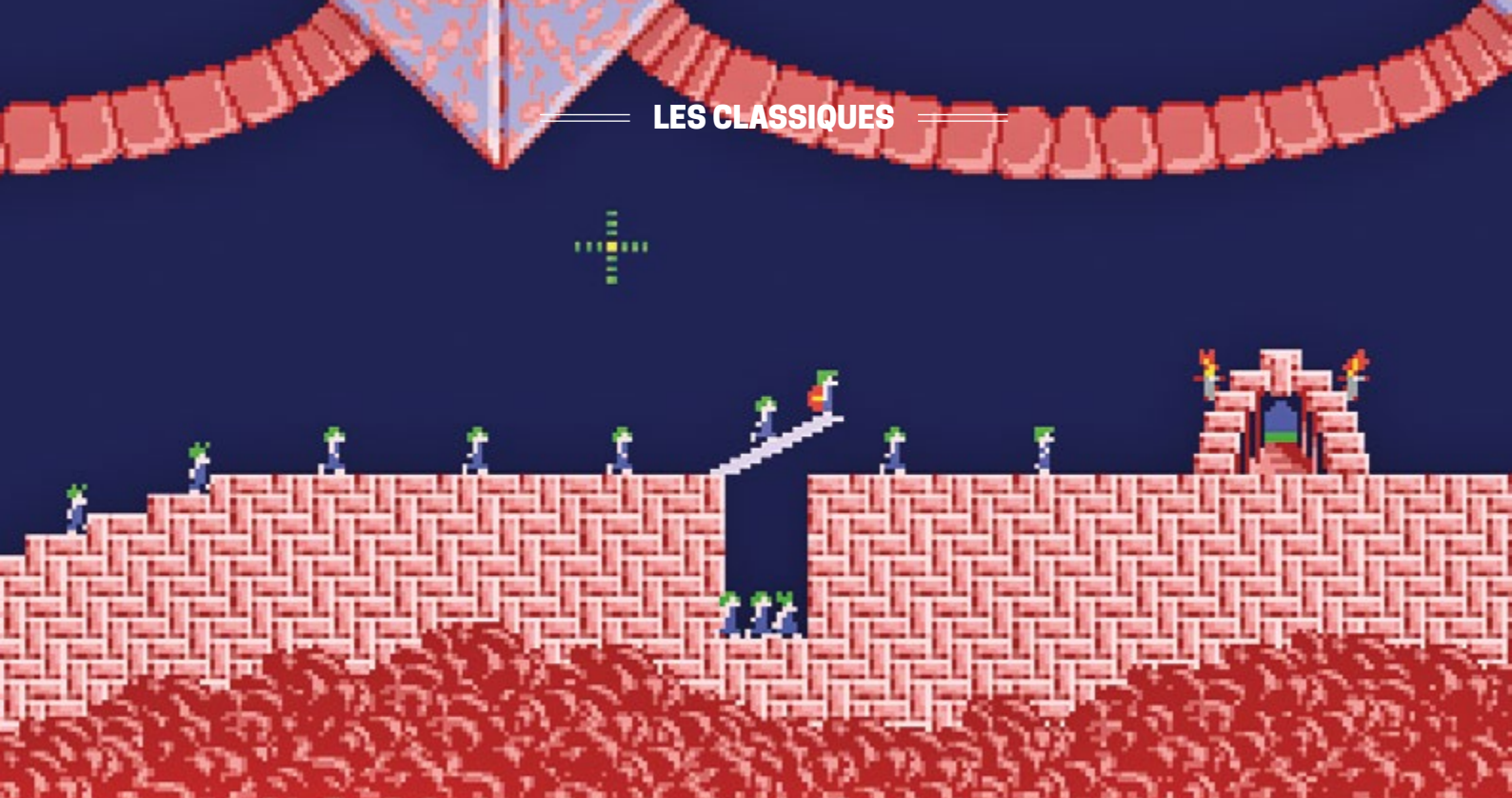
des années après sa première sortie sur Atari 800. En témoignent les suites, bien sûr, et les multiples déclinaisons, sur de nombreux supports, qui ont vu le jour par la suite (sur Commodore 64, Amiga, Amstrad, DOS, Game Boy DS, PSP, Xbox 360 et même Ouya, entre autres). Dernière itération en date des aventures de Rockford, une version anniversaire pour ses 30 ans disponible sur mobile, Windows et Mac. Mais plus que le premier-né d'une longue série, *Boulder Dash* est surtout à l'origine d'une grande lignée de jeux alliant mines et diamants qui, si elle manque parfois de diversification, persiste dans le temps et à travers les supports.

■ Héroïse Linossier



BOULDER DASH

Genre Réflexion
Éditeur First Star Software
Dév. Peter Liepa et Chris Gray
Sortie 1984



ICONIQUE

LEMMINGS

Selon les propres mots de Dave Jones, l'un des trois programmeurs du jeu, *Lemmings* était un «*titre impossible à décrire*», et donc un cauchemar à marketer. Sans trop rentrer dans les détails, on peut dire que *Lemmings* consiste à amener le maximum de bestioles à bon port. Mais lorsqu'on a dit ça, on n'a finalement pas dit grand-chose, et certainement pas de la géniale mécanique du jeu. Et c'est là, en effet, que les choses deviennent un peu plus compliquées à exposer rapidement, et que le titre devient difficile à vendre : le fait que les lemmings avancent tout seuls et qu'on ne les contrôle pas directement, mais qu'on peut leur assigner différentes capacités. La vérité, c'est que peu importe comment on tente de présenter le jeu, rien ne vaut de s'y essayer quelques instants pour en saisir toute la beauté. Et ça, Psygnosis et DMA Design l'ont vite compris,

puisque la stratégie a été d'envoyer un maximum de démos dans les magazines pour que les gens puissent se familiariser avec le jeu. C'est d'ailleurs grâce au bouche à oreille que *Lemmings* se vendra finalement par millions au fil du temps, bien aidé, il faut le dire, par un nombre incroyable de portages, avec lequel seuls des titres comme *Pac-Man* ou *Tetris* peuvent espérer rivaliser. Une comparaison qui montre bien la place que *Lemmings* a pu se faire dans l'histoire.

SUICIDE SQUAD

Si *Lemmings* doit beaucoup à l'aspect cruel de ces petites bêtes marchant inlassablement jusqu'à la mort – le titre s'appuie sur ce mythe, aujourd'hui réfuté et élucidé, selon lequel les petits rongeurs sont poussés par des pulsions suicidaires –, sa proposition repose sur quelque chose d'assez unique à l'époque, à savoir sauver des vies. Et c'est en partie pour ça que *Lemmings* se démarque

immédiatement de ce qui se fait en général, en proposant quelque chose de différent où il ne s'agit pas de tuer ou de détruire, mais bien de préserver au maximum. Bien sûr, cette idée de créatures sans défense à protéger est brillamment mise en lumière par un *gameplay* qui permet donc d'attribuer aux lemmings de multiples capacités spéciales (creuser, construire un pont, bloquer, exploser, etc.). Et c'est en utilisant ces aptitudes, en nombre limité, qu'il faut ainsi parvenir à guider le plus de bestioles possible vers la sortie. Parce qu'il offre plusieurs solutions à un même problème, et donc une liberté d'action assez impressionnante,

Lemmings a en lui des prémices de *gameplay* émergent. Il favorise ainsi l'expérimentation et décuple l'imagination du joueur. Le titre donne à vrai dire la sensation que l'on peut constamment aller plus loin que ce qu'il attend de nous. Et si *Lemmings* peut parfois se montrer un peu frustrant (certains puzzles, pas les meilleurs, se jouent sur des réflexes ou impliquent une précision au pixel près), il reste un titre si novateur, et toujours si singulier, qu'on peine aujourd'hui à lui trouver de réels héritiers. Peu de jeux peuvent se targuer comme lui de traverser l'histoire sans prendre une seule ride.

■ **Christophe Butelet**



LEMMINGS

Genre Réflexion
Éditeur Psygnosis
Dév. DMA Design
Sortie 1991



MANOIR, MON BEAU MANOIR...

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Lorsqu'on dresse le portrait d'une figure française du milieu vidéoludique, il y a une question rituelle à laquelle nous ne pouvons nous soustraire : « Tu te rappelles de ta première claque devant un jeu vidéo ? » Et à plusieurs reprises au cours de ces dernières années, que ce soit avec le romancier et scénariste Stéphane Beauverger (*Vampyr*), ou bien avec Ronan Coiffec (*White Night*), la réponse a semblé évidente, immédiate, dénuée de toute hésitation : *Le Manoir de Mortevielle*. S'il fallait tenter une comparaison, disons que le choc suscité par ce titre de Lankhor à la fin des années 1980 est semblable à ce que provoquera, quinze ans plus tard, *Silent Hill 2* sur la génération suivante. Quelque chose d'infiniment percutant, de viscéral, qui intrigue, inquiète et effraie. D'ailleurs, dans un cas comme dans l'autre, tout commence par la réception d'une lettre. *Le Manoir de Mortevielle* s'ouvre

sur un monologue déclamé via une synthèse vocale dans un français laborieux. « Une lettre, un appel, des souvenirs d'une enfance encore proche. » L'exercice fait sourire des décennies plus tard mais, à l'époque, il s'agit d'une prouesse qui impressionne et pose d'emblée un cadre de polar noir, quelque part entre Poe et Clouzot.

L'ENQUÊTE LANKHOR

L'histoire est celle du détective Jérôme Lange. Chargé par une amie d'enfance, Julia, de venir enquêter chez elle, dans le fameux manoir, le privé a l'horreur d'apprendre en arrivant sur place que sa vieille copine est décédée. Mais la demeure est loin d'être vide. Il y a même toute une foule de personnes qui squattent dans les parages, des gens louches ayant tous la particularité d'avoir un nom composé de trois lettres (Guy, Eva, Luc, Bob, etc.). Pour ne rien arranger, une tempête éclate et force le protagoniste à rester

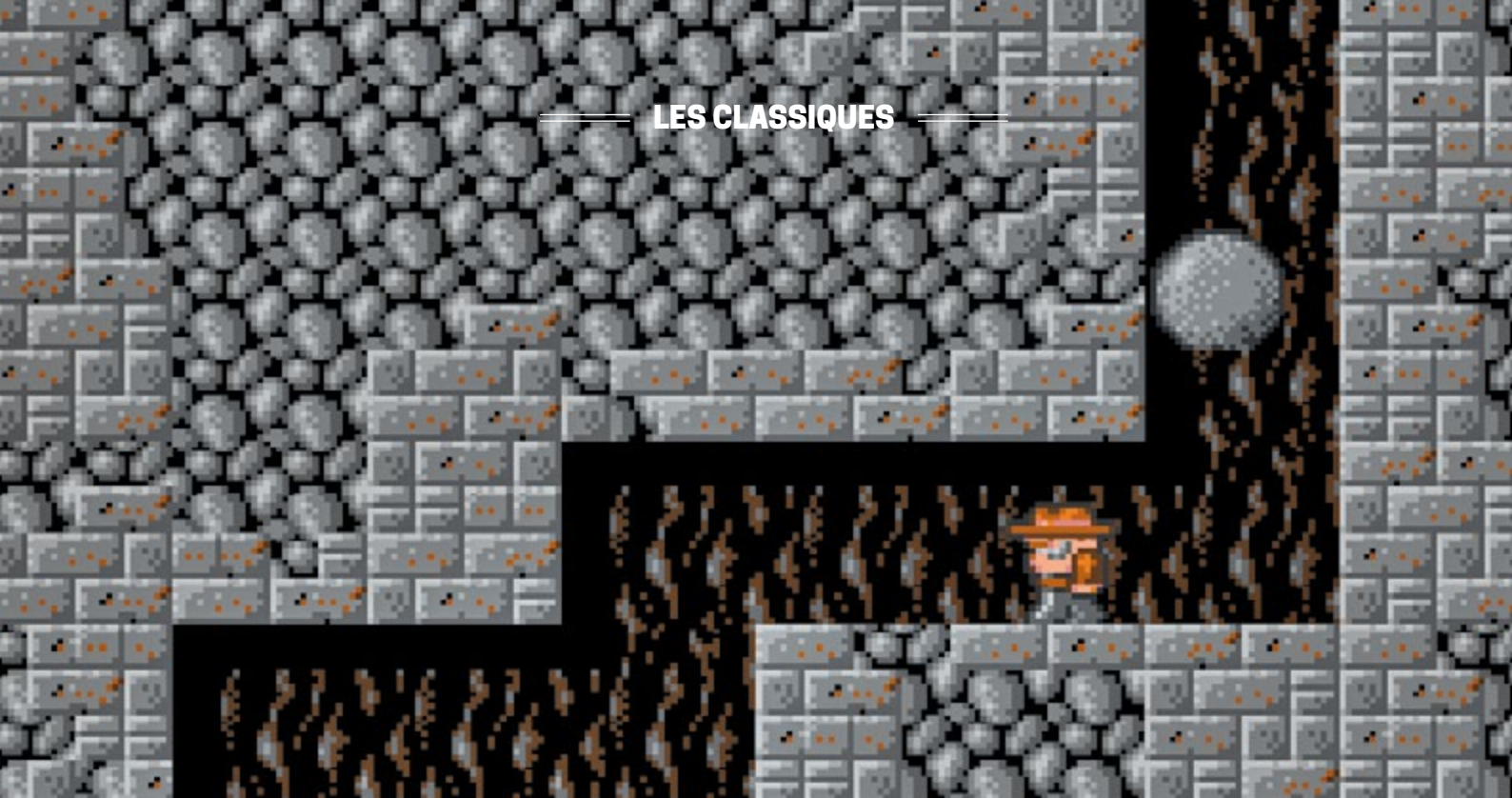
sur place. Il ne lui reste plus qu'à enquêter... Au-delà de la synthèse vocale, *Le Manoir de Mortevielle* s'appuie vite sur tout un design sonore chargé de plomber l'atmosphère, entre hurlements lupins et volets qui claquent. Et puis, il y a le manoir en tant que tel, labyrinthe sinistre où il s'agit de fouiller chaque recoin tout en restant discret, les habitants sanctionnant chaque excès de curiosité par un meurtre. À l'origine de ce *Cluedo* aux relents lovecraftiens, on trouve donc la société française Lankhor et l'un de ses réalisateurs, Bruno Gourier. Mais bien que le jeu soit devenu culte, son auteur n'en garde pas spécialement un bon souvenir. Un budget

serré, des conditions de travail difficiles (les programmeurs dormaient sous leur bureau) et la nécessité de porter le jeu sur différentes machines. Pour l'anecdote, le titre a d'abord été pensé sur Sinclair QL avant de débarquer, bon an mal an, sur Atari, Amiga ou CPC (cette dernière version a tellement été expédiée que l'écran-titre évoque « *Le Manoir de Mortevielle* »). Des écueils qui n'empêcheront pas le jeu de récolter un Tilt d'Or et une note de 100% dans *Génération 4*. Quant à Gourier, écœuré par le milieu du jeu vidéo, il quittera Lankhor pour devenir prof de danse, non sans avoir avant bossé sur *Maupiti Island*, jeu dont nous parlons quelques pages plus loin. ■ **Kevin Bitterlin**



LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Genre Aventure
Éditeur Lankhor
Dév. Lankhor
Sortie 1987



LE TEMPLE QU'ON AIMAIT MAUDIRE

RICK DANGEROUS

Comme tant d'autres jeux de son époque, *Rick Dangerous* naît d'une volonté de défricher de nouveaux terrains. Sur une demande de Core Design, avide de nouvelles idées, le créateur Simon Phipps et son ami Terry Lloyd font une liste de tous les genres de jeux réalisés jusqu'à présent. Après avoir écarté les jeux spatiaux et médiévaux, ils se rendent compte qu'aucun titre n'a encore véritablement capturé l'esprit des films *Indiana Jones*. Et plus particulièrement des premières minutes des *Aventuriers de l'Arche perdue*, où le héros s'infiltre dans un ancien temple truffé de pièges en tous genres, avec ces mécanismes qui envoient des fléchettes empoisonnées, ce sol qui s'écroule pour laisser apparaître une fosse remplie de piques et, bien sûr, cette scène iconique où Indy est poursuivi par une boule géante. Simon et Terry écrivent en une

après-midi une sorte de note d'intention de ce que deviendra *Rick Dangerous* : c'est-à-dire un jeu à défilement vertical, généralement descendant, où l'on suit les aventures de Rick, inspiré d'Indiana Jones donc, qui doit survivre à de nombreuses situations difficiles alors que divers ennemis sont à ses trousses. C'est avec ces quelques notes en main que Simon et Terry ont réussi à convaincre suffisamment de monde chez Core Design pour en faire un titre qui deviendra un classique de la fin des années 1980. Et ils n'auront besoin que de quatre mois pour lui donner vie.

L'AVENTURIER DE L'ARCHI DUR

Dès son ouverture, *Rick Dangerous* reproduit donc, avec les moyens de l'époque, la fameuse séquence de la boule géante du film de Steven Spielberg. Et celle-ci va devenir tellement indissociable du jeu que ce dernier donne parfois

l'impression de se réduire à cette seule scène. C'est évidemment injuste, même s'il est vrai que ce passage mémorable donne une bonne idée de ce qui attend le joueur par la suite : une forme de cruauté qui ne laisse pas de place à l'erreur et qui se fait l'illustration parfaite d'un genre que le titre va contribuer à établir, le *die & retry*. Et en effet, il n'est pas rare que l'on tombe sur un piège mortel sans qu'il soit véritablement possible de l'anticiper. *Rick Dangerous* applique ainsi le concept à la lettre et ne laisse pas d'autre choix que d'échouer dans un premier temps pour nous faire retenir son implacable leçon. Cette

difficulté a largement contribué à inscrire le jeu dans la légende même si, au moment de créer ses niveaux, ses créateurs n'ont pas nécessairement conscience de faire un titre aussi difficile (notamment par rapport à ce qu'il se fait ailleurs). Sans être d'une folle originalité dans ses mécaniques ou sa construction, *Rick Dangerous* donne le sentiment d'être arrivé au bon moment et d'avoir su, grâce à son univers, attirer de nombreux joueurs. Mais c'est aussi à travers l'intransigeance de son *gameplay* que le jeu est parvenu à former des souvenirs pour, au final, créer une nostalgie, encore intacte aujourd'hui.

■ **Christophe Butelet**



RICK DANGEROUS

Genre Plateforme
Éditeur Rainbird Software
Dév. Core Design
Sortie 1989



LA PSYGNOSIS TOUCH

SHADOW OF THE BEAST

Adulé par les possesseurs de l'Amiga comme son *opus magnum*, *Shadow of the Beast* restera à jamais encensé pour sa folie visuelle, moins pour ses qualités ludiques. En plus d'être le premier succès international de Psygnosis, il symbolise à lui seul le prestige de l'éditeur anglais, que beaucoup considèrent comme le zénith pictural de la micro 16 bits. Fondé en 1984 à Liverpool, Psygnosis se fait d'abord la main comme studio de développement sur plusieurs genres en vogue – du sport (*Arena*) à la plateforme (*Barbarian*) –, avant de muer en chasseur de talents indé. Il met notamment le grappin sur un petit studio anglais, Reflections, au potentiel technique exceptionnel. Ce dernier sera lancé au front pour exploiter les puissances exclusives de l'Amiga, avec un premier essai, *Ballistix*, revisite gothique et futuriste du jeu de palet. Alors qu'ils terminent son développe-

ment dans les locaux de Psygnosis, les dirigeants de Reflections en profitent pour montrer une ébauche d'un nouveau moteur, maquillé en *platformer*. Le résultat est impressionnant : le jeu peut afficher jusqu'à 128 couleurs (contre 32 pour la plupart des titres d'alors) et tourner à 50 images/seconde. Mais c'est surtout l'effet de parallaxe, cette technique qui permet de superposer, en décor de fond, plusieurs calques 2D pour créer une impression de profondeur, qui abasourdit les pontes de Psygnosis : celui-ci peut cumuler jusqu'à 12 couches de défilement ! Psygnosis y croit tellement qu'il fait appel à l'illustrateur Roger Dean pour tous les *artworks* du jeu. Ce dernier est devenu célèbre pour ses créations de pochettes d'album de groupes de rock progressif, mais il lui arrive aussi de travailler dans le jeu vidéo. C'est à lui que Psygnosis doit notamment la fameuse chouette de son logo, ou encore la jaquette de *Barbarian*.

Un parrainage à la hauteur de la folie visuelle du jeu, qui oscille entre les fantasmagories bestiales d'un Frank Frazetta et le paysagisme surréaliste d'un Dali. Comme nous l'a confirmé Éric Chahi en interview : « *Visuellement, il y a eu un avant et un après Psygnosis. Des jeux comme Shadow of the Beast diffusaient une aura tellement nouvelle, tellement autre. Le visuel y prenait une densité qu'on n'avait jamais vue avant.* »

LE PLUS CHOUETTE DES JEUX

Aujourd'hui, que reste-t-il de *Shadow of the Beast*, à part ses fulgurances esthétiques ? Ni son *gameplay*, ni son scénario qui, derrière un univers original, rejoue une

histoire rebattue de quête de vengeance. À l'époque, le jeu divise pour sa jouabilité, jugée soit trop dure, soit trop répétitive. Ce qu'elle est assurément, en plus d'être sacrément datée aujourd'hui. Mais le voyage, qu'il soit graphique ou musical, traverse le temps sans se flétrir. On peut même dire que son empreinte se vérifie encore aujourd'hui dans de nombreux titres indé à la patine rétro. Si la saga connaîtra deux suites, techniquement supérieures mais moins inventives, son premier épisode reste à jamais l'aboutissement d'une génération de machines, mais aussi d'une philosophie éditoriale ayant su les transcender. ■ **Yann François**



SHADOW OF THE BEAST

Genre Action
Éditeur Psygnosis
Dév. Reflections
Sortie 1989



LES CLASSIQUES

He's lost weight.

FARCE AU TRÉSOR

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Une fois bouclée son adaptation d'*Indiana Jones et la Dernière Croisade* pour Lucasfilm Games, Ron Gilbert a besoin de se faire enfin plaisir. Lui qui a toujours rêvé de faire un *point & click* sous forme de récit de pirate à l'ancienne, et même écrit plusieurs esquisses de scénario, a toujours vu ses avances retoquées par ses patrons. Mais cette fois, il a pris suffisamment de galon pour imposer sa vision. Celle d'un jeu qui jonglerait autant avec les codes historiques de la flibusterie caribéenne du XVII^e siècle que ceux de la *fantasy*, et qui raconterait la quête d'un jeune nigaud se rêvant pirate, comme d'autres se rêvent chevaliers, amené à croiser de nombreuses créatures fantastiques, à commencer par LeChuck, racaille ectoplasmique qui lui servira de Némésis éternelle. Le tout saupoudré (voire débordant) d'un humour parodique qui a déjà fait mouche dès son premier *Maniac Mansion*. Mais Gilbert

se rend très vite compte, devant l'ampleur de la tâche, qu'il ne pourra y arriver seul. Il embarque alors deux de ses programmeurs sur *Indiana Jones*, Tim Schaefer et Dave Grossman. En plus d'être parfaitement formés au moteur SCUMM, les deux possèdent un atout considérable : un humour aussi opposé que complémentaire. Grossman est plus à l'aise avec le sarcasme et le pince-sans-rire, tandis que Schaeffer est un champion de la *punch line*. Gilbert a donc l'idée de leur confier l'écriture de différents personnages et séquences de jeu, pour créer plusieurs tonalités comiques, selon les besoins du scénario. Au final, les deux compères écriront près des deux tiers des dialogues. Parce que Gilbert veut intégrer des duels à l'épée, un des jalons du genre, le trio passe son temps libre à regarder de vieux films de pirates avec Erol Flynn pour s'imprégner de leur mise en scène. Ils constatent que bien souvent, ces joutes armées sont précédées d'invectives théâtrales entre duellistes.

C'est là que naît l'idée du fameux concours d'insultes, séquence culte qui va donner au jeu cette saveur absurde et unique au monde.

LECHUCK ROCKS !

Si *The Secret of Monkey Island* constitue aujourd'hui la pierre angulaire de l'école LucasArts, c'est parce qu'il est le premier à offrir un équilibre aussi parfait de ses forces. Un humour omniprésent, référencé (les Monty Python ne sont jamais loin) et *meta* (la taverne baptisée SCUMM bar), une splendeur visuelle et sonore (qui n'a pas siffloté son reggae caribéen une fois dans sa vie ?), un scénario rocambolesque en plusieurs parties et autant de rebondissements, et une originalité permanente dans ses phases de jeu. Il est aussi l'un des premiers

à moquer la notion de *game over* dans le genre, sûrement en réaction à ceux qu'on trouve en surnombre chez son concurrent Sierra. En résulte une séquence fabuleuse où Guybrush Threepwood tient dix minutes en apnée sous l'eau, et réalise toute une série d'actions absurdes sans s'asphyxier. Évidemment, il faut aujourd'hui voir en lui une nature de tube à essai, un « brouillon » de son équipe créative qui se rode avant de réaliser son véritable chef-d'œuvre : *Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge*. Mais son héros, et son univers qui s'étendra sur quatre suites, peuvent d'ores et déjà entrer au Panthéon, comme la première preuve éclatante que le jeu vidéo peut nous faire marrer en toute situation, du premier au dernier dialogue. ■ Yann François



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Genre Point & click
Éditeur LucasArts
Dév. LucasArts
Sortie 1990



MAIS TU NE VAS PAS RIRE LONGTEMPS

TURRICAN

Alors que les consoles de salon commencent à devenir les références du jeu d'action/plateforme en 1990, notamment avec la double arrivée Mega Drive/Super Nintendo, les micros sont encore loin de s'avouer vaincus. Au croisement de l'approche du *game design* à la japonaise et de tout un univers très occidental-référencé, le porte-drapeau de cette résistance se nomme *Turrican*. Développé en priorité pour Commodore 64 puis Amiga, le jeu n'est pas qu'un simple *actioner* ; non, il repousse les standards. Sous la houlette de l'éditeur allemand Rainbow Arts – qui va réunir une bonne partie des développeurs talentueux du pays –, Manfred Trenz rassemble toutes ses connaissances issues du portage C64 de *R-Type* et complétées par son travail sur le shoot'em up *Katakis*, pour mettre sur pied un projet de *Metroid* sous stéroïdes. Si le jeu de Nintendo s'avère l'une des influences

principales de ce qui deviendra *Turrican*, Trenz est également parti chercher du côté de son *run and gun* préféré, *Psycho-Nics Oscar* de Data East (1987). Difficile en effet de nier les emprunts conséquents une fois les deux titres mis côte à côte. Seul sur toute la partie design – secondé par le génial Chris Huelsbeck à la BO et Adam Bulka sur la partie sonore –, le créatif allemand abat dès lors un travail de titan pour transformer sa vision en un produit fini. Dessinant les différents niveaux au préalable sur un carnet de croquis, il développe lui-même les outils dont il a besoin pour créer l'ensemble des éléments visuels : par sa maîtrise de l'environnement Commodore 64, Manfred Trenz parvient à tirer la quintessence de la machine.

TIR SUR LA CORDE

Lors de sa sortie en 1990, *Turrican* impressionne. Visuellement au-dessus de la mêlée, il affiche qui plus est une fluidité rarement vue

à l'époque, ainsi qu'une nervosité confondante. De quoi supporter l'extrême tension de chaque partie, soumise à la curiosité du joueur. Car le titre de Rainbow Arts se montre sans pitié, zone de combat total où le moindre ennemi cause des dégâts à l'impact, tout en étant particulièrement difficile à appréhender ou esquiver. Il faut donc se « blinder », grâce à la récupération de bonus de vie bien cachés dans les recoins des différents stages, certes assez dirigistes, mais laissant tout de même quelques latitudes à l'exploration, un peu dans le style de *MegaMan X*. Frénétique de bout en bout – impression accentuée par les compositions

endiablées de Huelsbeck – *Turrican* apparaît vite comme le jeu d'action ultime, laissant dans son sillage les *Ninja Gaiden* et les *Shinobi*. Son legs ne se limite d'ailleurs pas à son genre ; il a irradié les créateurs qui gravitaient autour, comme par exemple un certain studio Factor 5, chargé des portages Amiga, Atari ST et CDTV (Commodore Dynamic Total Vision – mélange entre un *media center* et une console). C'est en partie l'immense succès de *Turrican* qui va aider à faire connaître cette petite structure qui, malgré des débuts houleux, finira comme l'un des architectes majeurs de la licence vidéoludique *Star Wars* de mi-1990 à début 2000.

■ **Pierre Maugein**



TURRICAN

Genre Action
Éditeur Rainbow Arts Software GmbH
Dév. Rainbow Arts Software GmbH
Sortie 1990

BILLES NEUVES

ARKANOID

En 1976, Atari sort le premier casse-briques de l'histoire, *Breakout*. Suite au succès de ce dernier, de nombreux clones voient le jour jusqu'à ce que tout le monde n'en puisse plus de faire rebondir une bille contre un mur de briques. Alors quand Taito demande à ses employés de développer un nouveau casse-briques au milieu des années 1980, ces derniers ne sont pas franchement convaincus qu'il s'agisse d'une bonne

idée, même si le département marketing assure que le genre va connaître une nouvelle popularité – l'avenir lui donnera raison. Une sorte de compétition est finalement réalisée chez Taito pour imaginer un nouveau casse-briques. Deux projets, l'un d'Akira Fujita et l'autre de Hiroshi Tsujino, sont déclarés vainqueurs, avant qu'on leur demande de les combiner pour ne plus faire qu'un. Inspiré par le film *Tron* pour tout ce qui concerne l'esthétique futuriste,

Arkanoid est développé par une toute petite équipe, selon un calendrier de développement qualifié de « meurtrier », où les deux designers doivent réaliser de nombreuses concessions, généralement liées à des limitations techniques. À l'arrivée,

avec ces *power-up* aux effets variés et des caractéristiques différentes données aux briques, *Arkanoid* ne révolutionne pas le genre mais en offre une nouvelle variation qui lui permet de rencontrer le succès. ■ **Christophe Butelet**



ARKANOID

Genre Casse-briques
Éditeur Taito
Dév. Taito
Sortie 1986



LE PRINCE HARRY

PITFALL!

Il n'a pas fallu plus de dix minutes à David Crane, alors programmeur chez Activision, pour imaginer *Pitfall!*, comme il l'explique au magazine *Edge* : « Je me suis assis avec une feuille de papier vierge et j'ai dessiné un bonhomme allumette au centre. J'ai dit : "D'accord, j'ai un petit homme qui court et mettons-le sur un chemin [deux autres lignes sont tracées sur le papier]. Où est le chemin ? Mettons-le dans une jungle [dessinons des

arbres]. Pourquoi court-il ? [dessinons des trésors à collectionner, des ennemis à éviter, etc.] » Et *Pitfall!* est né. Tout ce processus a pris environ dix minutes. Environ mille heures de programmation plus tard, le jeu était terminé. » Ce que David Crane ne dit pas, c'est que le titre repose aussi sur un concept singulier, puisque le joueur dispose de vingt minutes (pas une de plus) pour récupérer 32 trésors répartis sur 256 écrans reliés

horizontalement, avec seulement trois vies au compteur. Il en résulte un jeu de plateforme bourré de pièges en tout genre qui, malgré son minimalisme et l'aspect

condensé de son aventure, vient indéniablement poser les bases d'un genre tout entier, trois ans avant qu'un certain plombier ne prenne toute la lumière. ■ **Christophe Butelet**



PITFALL!

Genre Plateforme
Éditeur Activision
Dév. Activision
Sortie 1982



BITMAP BOOM

XENON 2: MEGABLAST

Sans compter *Speedball*, *Xenon* et sa suite sont les premiers jeux des Bitmap Brothers, studio britannique à la patte si particulière et emblématique de l'époque, entre beauté graphique à couper le souffle, difficulté ignoble et bande-son qui claque. Trois piliers que l'on retrouve dans le *shoot'em up* *Xenon 2* en 1989. Aux commandes du Megablast, petit vaisseau que l'on peut considérer comme diablement courageux vu tout ce qu'il doit

affronter, il faut venir à bout de cinq niveaux pour autant de boss colossaux et de bombes à désamorcer. Non content de bénéficier d'une direction artistique splendide signée Mark Coleman, le jeu se démarque aussi par sa bande-son détonante, le musicien Bomb the Bass ayant composé des morceaux électro lorgnant vers le hip-hop et le jazz. Enfin, l'autre souvenir que l'on garde de *Xenon 2*, c'est sa terrible cruauté. Trois vies et pas une de plus sont à la

disposition du Megablast. Avec sa *permadeath*, ses très rares *checkpoints*, mais aussi son personnage du Vendeur qui propose des *upgrades* de temps à autre, le jeu des Bitmap Brothers préfigure quelque peu la mode du *roguelike* qui inondera le marché du jeu vidéo quelques décennies plus tard. Notez enfin que les Bitmap

Brothers connaîtront une gloire éclair et auront toutes les peines du monde à rééditer une performance aussi phénoménale que celle de *Xenon 2* par la suite. En 2019, ce qu'il reste du studio d'origine est absorbé par Rebellion Developments et contribue à réaliser *Evil Genius 2: World Domination*.

■ Kevin Bitterlin



XENON 2: MEGABLAST

Genre Shoot'em up
Éditeur Image Works
Dév. The Bitmap Brothers
Sortie 1989



ENQUÊTE PARADISIAQUE

MAUPITI ISLAND

On prend les mêmes et on recommence. Deux ans après le succès du *Manoir de Mortevelle*, Lankhor remet en scène son personnage de détective privé quinquagénaire, Jérôme Lange. Décidément poissard, le bonhomme prend l'avion, direction le Japon, mais un cyclone oblige l'appareil à se poser à Maupiti Island. À peine arrivé à l'hôtel, Lange apprend qu'une employée nommée Marie vient tout juste

de disparaître. C'est donc reparti pour une enquête, toujours bien menée, toujours intéressante, et totalement dépayssante. Si l'on peut reprocher au titre d'être d'une difficulté aberrante et de proposer des mécaniques de *point & click* quelque peu balbutiantes, impossible de nier qu'explorer l'île polynésienne à la recherche d'indices constitue une expérience inoubliable. Portée aux nues par nombre d'inconditionnels,

la saga de Jérôme Lange s'arrêtera toutefois après *Maupiti Island*. Une suite directe avait pourtant été réalisée par Lankhor. Elle s'appelait *Soukiya* et devait narrer le séjour du héros dans un monastère japonais, où un nouveau crime à élucider l'attendait. Mais une succes-

sion d'échecs commerciaux chez Lankhor conduira à l'annulation du titre en 1993. Notez qu'un remake de *Maupiti Island* a été envisagé en 2019 mais, en raison d'une campagne de financement infructueuse sur Kickstarter, le projet a finalement été abandonné. ■ Kevin Bitterlin



MAUPITI ISLAND

Genre Adventure
Éditeur Lankhor
Dév. Lankhor
Sortie 1990



AUTEL FORMULE 1 DE LA VITESSE

VROOM

Vroom ne vaut pas tant pour sa beauté visuelle, bien loin des tableaux de maître propres à Lankhor, que son génie cinétique. On le doit à Daniel Macré (malicieusement renommé « McRae » en interne), programmeur autodidacte et fan absolu de la borne d'arcade *Pole Position*, qui rejoint l'équipe de Lankhor pour réaliser son propre jeu de Formule 1. Avec l'aide de Jean-Luc Langlois, qui va

s'occuper du *sound design*, il parvient à créer un effet de défilement à la vivacité inédite, et une sonorité de moteur aussi fidèle que frénétique pour accentuer l'adrénaline. Quitte à sacrifier certains éléments visuels, comme le cockpit, ici réduit à deux mains sur un volant. D'ailleurs, le jeu n'obéit à aucune règle classique de la course motorisée, puisque le but est ici de dépasser un nombre imposé de voitures concurrentes dans un temps

imparti, sur un circuit défilant à l'infini. Peu importe, *Vroom* ne cherche pas la simulation absolue, mais bien une distorsion des sens. Brinque-balés à toute berzingue, il nous faut sans cesse réapprendre à dompter cette vitesse enragée,

dans un effort épuisant de concentration et de réflexes. Si le concept est fatalement répétitif, il procure un tel vertige qu'il fait génialement exception dans le giron automobile de l'époque.

■ Yann François



VROOM

Genre Course
Éditeur Lankhor
Dév. Taito
Sortie 1991



RÊVE À TISSER

LOOM

Parce qu'il a marqué une telle rupture avec le jeu d'aventure, *Loom* procure toujours une immense émotion dès qu'on s'y replonge. Précisément parce qu'il fut le premier à libérer le *point & click* de ses interfaces et de son verbiage, pour leur préférer une épure poétique souvent bouleversante. Avec son monde parallèle, peuplé de tisserands du temps qui veillent à préserver l'équilibre du monde, le jeu donne vie

à un univers bigarré, débordant d'ésotérisme, mais toujours cohérent, et sans jamais verser dans le *pensum* intello. Son écriture, délicate et souvent caustique, rappelle autant la plume d'un Pratchett qu'un film de Don Bluth. Il y a surtout ce *gameplay*, si malin, qui, pour pouvoir lancer un sort, demande d'aligner une suite ordonnée et harmonieuse de sons sur notre baguette magique (la « quenouille »), comme sur une portée

musicale. Originalité que seul un autre cador de l'aventure, *Zelda: Oricana of Time*, saura revisiter avec autant de talent. Et si *Loom* n'a sans doute pas eu le succès escompté par Lucasfilm Games à l'époque,

le besoin de le (re)découvrir et de le réhabiliter – on ne serait pas contre une remastérisation à la hauteur de celles des autres jeux LucasArts – se fait urgemment ressentir.

■ Yann François



LOOM

Genre Point & click
Éditeur Lucasfilm Games
Dév. Lucasfilm Games
Sortie 1990



TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT BATTLEZONE

Battlezone, à bien des égards, tient du pionnier. À la fois dans l'histoire du FPS, lorsqu'il place le joueur directement dans la peau d'un tireur de char en vue subjective. Mais aussi dans celle de la réalité virtuelle, dont il présente les premières spécificités. Ce sera d'ailleurs un des titres choisis, une fois actualisé, pour le lancement du PlayStation VR le 13 octobre 2016. Et pour

mener un tel projet, il fallait bien une grande personne. Aux manettes de la création du jeu se positionne donc le ténor du monde de l'arcade Ed Rotberg. Avec Atari, il imagine cette vue subjective, conforté par un écran façon périscope et des graphismes composés d'images vectorielles. Résultat de la recette magique : un sentiment inédit d'immersion dans un véhicule blindé. Le réalisme du jeu de tir

convainc si bien qu'un collectif d'officiers américains à la retraite approche l'éditeur pour lui demander de réaliser une version d'entraînement pour les recrues, bien plus sécurisée et beaucoup moins coûteuse que

les essais sur le terrain. *The Bradley Trainer* (du nom d'un véhicule utilisé par l'US Army) voit le jour en 1981, malgré les réticences d'Ed Rotberg et d'autres membres de l'équipe.

■ **Héloïse Linossier**



BATTLEZONE

Genre Combat de tanks
Éditeur Atari
Dév. Ed Rotberg / Atari
Sortie 1980



GUERRE FRISQUETTE MISSILE COMMAND

Comme de nombreux autres titres, *Missile Command* vient tout droit des bornes d'arcade. Un an après sa sortie en 1980, il est porté sur Atari 2600. Le succès est total et 2,5 millions de cartouches sont vendues, ce qui en fait le jeu le plus vendu de la console. Le principe est simple : prenez *Space Invaders* et remplacez ces méchants envahisseurs aliens par une aviation sovié-

tique dotée de l'arme atomique. Vous aurez alors les grands enjeux de *Missile Command*. Comme si ce principe suintant la guerre froide n'était pas déjà suffisamment angoissant, il n'y a pas de réelle manière de gagner le jeu. Par ailleurs, et c'est souvent le cas dans les jeux d'arcade, celui-ci ne possède pas de réelle fin, se contentant d'accélérer et de gagner en difficulté au fil de la progression et de la survie du

joueur. Ce concept de guerre froide, si proche des préoccupations de l'époque, marquera durablement Dave Theurer, le créateur de *Missile Command*, comme il le racontera à *Polygon* : « C'était assez effrayant. Durant

le développement et pendant les six mois qui ont suivi, je me réveillais avec des sueurs froides à cause de ces rêves où je voyais la traînée du missile arriver et où je voyais l'impact. »

■ **Héloïse Linossier**



MISSILE COMMAND

Genre Shoot'em up
Éditeur Atari
Dév. Atari
Sortie 1981



SPACE GAUNTLET

ALIEN BREED

Après avoir joué à *Laser Squad* et *Paradroid*, Rico Holmes, artiste chez Team17, rêve de réaliser un titre dans la même veine, un jeu d'action/stratégie en temps réel avec une atmosphère crédible. Il va alors s'inspirer de la saga *Alien*, et en particulier de son deuxième volet, *Aliens*, pour plonger le joueur dans un univers digne du film de James Cameron (au point qu'on se demande

comment le studio ne s'est pas pris un procès de la Fox...). Concrètement, *Alien Breed* ressemble à une version améliorée de *Gauntlet* : dans la peau d'un *space marine*, il s'agit de trouver la sortie d'un niveau labyrinthique peuplé de monstres pour accéder au suivant. Le titre opte lui aussi pour une vue de haut et consiste donc à récupérer des objets, de l'argent (pour pouvoir s'acheter de nouvelles armes),

et surtout des clés pour ouvrir le passage vers le prochain niveau. Nerveux et d'une fluidité exemplaire (y compris à deux joueurs, une prouesse à l'époque), *Alien Breed* reste en mémoire pour sa remarquable

simplicité, à l'image de son *level design* qui sait rester sobre pour ne pas venir altérer le rythme du jeu. Un titre qui excelle à se réapproprier une formule pour mieux la sublimer.

■ **Christophe Butelet**



ALIEN BREED

Genre Run and gun

Éditeur Team17

Dév. Team17

Sortie 1991



GUNS N' CARS

SPY HUNTER

En écoutant une cassette audio des meilleurs hits de *James Bond*, George Gomez se met à penser à ces scènes d'action, dans les films de la saga, où l'agent secret est submergé par l'ennemi. La tension de ce type de séquence, la musique héroïque qui monte lentement, mais aussi la manière dont le personnage démontre ses talents de pilote ainsi que son habileté à utiliser les armes de son véhicule, tout cela,

Gomez le visualise parfaitement dans sa tête. Et il veut en faire un jeu. Aux côtés de Tom Leon, avec qui il avait déjà travaillé sur l'adaptation de *Tron*, il commence à dessiner le tracé de la route (qui sera finalement infinie dans le jeu) sur un long rouleau à papier, puis imagine d'autres véhicules autour de celui du joueur, des événements divers, des embuscades en tout genre... Surtout, et c'est la grande force de *Spy Hunter*,

les deux designers font en sorte que ce qui se passe sur la route dépende de la manière dont on joue – une limousine nous attend sur le bord de la voie si l'on est trop lent, par exemple. Jouant

sur notre dextérité et notre capacité à tirer en conduisant, *Spy Hunter* s'impose par son originalité, son fun et son remarquable mélange des genres. ■ **Christophe Butelet**



SPY HUNTER

Genre Combat motorisé

Éditeur Bally Midway

Dév. Bally Midway

Sortie 1983



LE DÉSERT DES DARDS-DARDS

IT CAME FROM THE DESERT

Que le titre du jeu de Cinemaware rappelle celui du film de Jack Arnold, *It Came from Outer Space*, ne doit évidemment rien au hasard, puisque David Riordan, le concepteur du jeu, explique s'être inspiré des séries B fantastiques des années 1950 (*Des Monstres attaquent la ville*, notamment). Le scénario du jeu est ainsi un pur hommage au genre : *It Came from the Desert* raconte

comment le géologue Greg Bradley va tenter de stopper l'invasion d'une colonie de fourmis géantes. Si l'intrigue alterne entre la comédie et la tragédie, le jeu tout entier navigue lui aussi entre les genres. C'est ce qui lui donne toute sa richesse, sans compter que l'aventure se déroule en temps réel et de manière non linéaire. On passe ainsi de séquences de dialogue à des phases en vue à la première

personne, ou se déroulant en vue de dessus. Une séquence du jeu invite même le joueur à prendre l'avion, et il faut alors gérer le décollage et l'atterrissage, mais aussi surveiller la jauge de kérosène, quand une autre nous demande de

coordonner des opérations militaires. Déférence élégante à la série B, *It Came from the Desert* parvient à retrouver le charme de ce qu'il parodie, tout en proposant un divertissement aussi riche que plaisant.

■ **Christophe Butelet**



IT CAME FROM THE DESERT

Genre Aventure
Éditeur Cinemaware
Dév. Cinemaware
Sortie 1989



ÉCLAIR DE LUNE

MOON PATROL

Comme son nom l'indique, si vous maîtrisez un minimum la langue de Shakespeare, *Moon Patrol* vous propose de patrouiller sur le sol de la Lune pour éliminer tanks et autres soucoupes volantes ennemis qui se dressent sur un chemin par ailleurs semé d'embûches (cratères, mines, rochers, etc.). Le principe est simple, il suffit de se diriger vers la droite de l'écran pour

tirer sur l'adversaire (le véhicule est équipé d'un double canon, tirant en l'air et en face) et de sauter au-dessus des divers obstacles. Si l'on se souvient de *Moon Patrol*, c'est moins pour ses qualités ludiques – pour le moins désuètes aujourd'hui, le *gameplay* apparaissant forcément rudimentaire – que pour avoir été l'un des premiers *shoot'em up* à défilement horizontal, et proposant un défilement parallaxe. Soit le

fait de faire défiler les décors au premier plan ou en arrière-plan à des vitesses différentes pour accentuer l'effet de profondeur. Deux ans plus tard, son créateur Takashi Nishiyama se servira de son expérience pour

combinaison *shoot'em up* et mécaniques de jeux de combat dans *Kung-Fu Master*, confirmant ainsi la position de *Moon Patrol* en tant que véritable maillon de l'histoire.

■ **Christophe Butelet**



MOON PATROL

Genre Shoot'em Up
Éditeur Irem
Dév. Irem
Sortie 1982



IT'S A BALL TRAP!

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

De la même manière que *Xenon* a dévoilé son plein potentiel avec son second volet, la série *Speedball* a eu besoin d'un coup d'essai avant d'aboutir à une forme d'excellence dans son deuxième épisode. Une seule année sépare pourtant les deux titres. Mais ce laps de temps a permis aux Bitmap Brothers d'étoffer, tant sur le fond que sur la forme, la formule *Speedball*, ce sport collectif futuriste qui mélange

le handball et le hockey pour aboutir à une grosse foire d'empoigne à huit contre huit. Les matchs se déroulent dans des arènes faites de plaques de tôle et regorgent de bonus à ramasser et de petites spécificités permettant d'inverser le cours du jeu. Au-delà de l'amélioration graphique, le changement principal entre le premier *Speedball* et sa suite réside dans l'environnement sonore. Entre bruitages métalliques

et cris de douleur des sportifs se prenant des taquets, le titre renvoie inmanquablement à *Rollerball* et à toute cette scénographie cyberpunk si chère aux Bitmap Brothers. Mais ce qui s'avère le plus remarquable avec ce jeu, c'est clairement son côté intemporel. Les mécaniques ne prennent

pas une ride, tandis que l'IA impressionne encore par ses prises de décision. Rien d'étonnant, donc, à ce que le titre ait connu nombre de rééditions, que ce soit en 2007 sur le Xbox Live Arcade, ou bien en 2013, en HD s'il vous plaît, sur Steam.

■ Kevin Bitterlin



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

Genre Sport

Éditeur Image Works

Dév. The Bitmap Brothers

Sortie 1990



RÈGLEMENTS DE COMPTES À HOCKEY CORRAL SHUFFLEPUCK CAFÉ

Connaissiez-vous la fête de la Saint-Maurice ? Ça se passe à Épinal, dans les Vosges, chaque année à l'automne. Il y a des manèges, des stands de pêche aux canards et même des salles d'arcade. Là, dans ces dernières, on peut notamment jouer à un jeu, dont le nom officiel est « air-hockey », mais que tout le monde appelle « les palets qui glissent ». Croyez-le ou non, mais cette activité n'est pas exclusive à la belle Cité

des Images. La preuve, en 1989, trois développeurs décident d'en créer une déclinaison vidéoludique qu'ils baptisent *Shufflepuck Café*. Le principe est le même : avec la souris, on dirige une sorte de raquette qui est chargée d'envoyer le palet dans le « but » adverse. Si le titre est bien fichu, gérant notamment à merveille la puissance des coups en fonction de la célérité du mouvement de la souris, il a aussi le mérite de proposer tout un contexte scénaristique, avec

une progression qui évoque celle de *Punch-Out!!*. Le protagoniste est en réalité un commercial du futur qui, lors d'une escalade forcée dans un bistrot intergalactique, doit vaincre une série d'adversaires pour atteindre un téléphone et ainsi appeler une dépanneuse. Les concurrents ont tous une

petite histoire : le divorcé devenu accro au air-hockey, la princesse télépathe, l'alien capable de mimétisme, le grand champion biker, etc. *Shufflepuck Café*, sous ses airs de mini-jeu insignifiant, cache en réalité une gourmandise arcade des plus réjouissantes.

■ Kevin Bitterlin



SHUFFLEPUCK CAFÉ

Genre Sport arcade

Éditeur Brøderbund

Dév. Christopher Gross, Gene Portwood, Laurent Elliott

Sortie 1989



FOURMI, FOURMIDABLE

ANT ATTACK

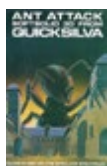
Armé de son courage et de cailloux, un personnage s'aventure dans une ville infestée de fourmis géantes afin de porter secours à sa moitié. Une fois réuni, le couple doit fuir les lieux en évitant de se faire mordre vingt fois par les bêtes. *Ant Attack*, c'est simple comme bonjour et pourtant, c'est un jeu important dans l'histoire du média. Déjà parce qu'on peut le considérer comme un pionnier de la vue en 3D isométrique. Par rapport

à un titre comme *Q*bert*, sorti quelques mois plus tôt, *Ant Attack* intègre en effet des plateformes qu'il s'agit d'escalader, autant pour échapper aux fourmis que pour rejoindre la victime eseuulée. Le créateur du titre, Sandy White, a écrit tout le code à la main avant de l'assembler en langage hexadécimal sur ZX Spectrum. Passionné de mathématiques, White a clairement mis à profit son goût pour la géométrie au moment de dessiner ce jeu et cette ville,

qu'il a d'ailleurs baptisée Antescher en référence à l'artiste néerlandais M.C. Escher. Mais au-delà de ces considérations purement techniques, *Ant Attack* constitue aussi un tour de force dans la mesure où, avec deux bouts de ficelle métaphoriques, il parvient à susciter une vraie flippe. Avec l'angle de vue

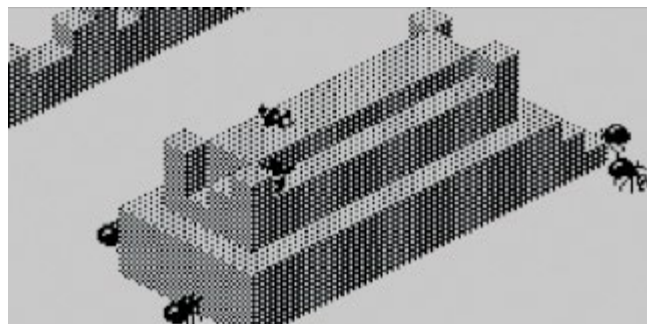
choisi, on ne voit souvent qu'au tout dernier moment les gros insectes faire irruption à l'écran pour gnaquer les gambettes du personnage. L'angoisse est là, les *jumpscare* aussi. De là à considérer *Ant Attack* comme l'un des premiers représentants du genre *survival horror*, il n'y a qu'un pas... de fourmi.

■ Kevin Bitterlin



ANT ATTACK

Genre Action
Éditeur Quicksilva
Dév. Sandy White
Sortie 1984



LA RUÉE VERS L'WASTE

WASTELAND

Chez Interplay, Brian Fargo a déjà contribué, en compagnie de Michael Cranford, à la trilogie *The Bard's Tale*, lorsqu'on lui demande de plancher sur un nouveau RPG. Mais le bonhomme en a ras le bol de la *fantasy*, de la magie et des dragons. Ses affinités du moment, ce sont plutôt *Mad Max 2*, *L'Aube Rouge*, ou *Terminator*. Parmi ses collègues au studio, il y a aussi Michael Stackpole, un jeune homme qui, non content d'avoir filé un coup

de main à l'écriture de *The Bard's Tale III*, vient de sortir un jeu de plateau qui cartonne : *Mercenaries, Spies and Private Eyes (MSPE)*. Fargo et Stackpole décident vite de mettre leurs passions et leurs savoirs en commun pour réaliser un RPG dans un monde post-apo avec un système de jeu hérité de *MSPE*. *Wasteland* est né. Située en 2087, l'histoire nous raconte comment une IA tente d'éradiquer les rares humains ayant péniblement survécu à un hiver nucléaire. Le plus remarquable

avec *Wasteland*, c'est de constater à quel point certaines de ses idées ont rapidement fait florès, au point de devenir incontournables dans la création vidéoludique. Le fait de pouvoir franchir une porte de différentes manières (en la crochétant, en l'escaladant, en la défonçant à coups de pied-de-biche, etc.) va par exemple poser les bases de ce qu'on appellera ensuite

l'*immersive sim*. Le titre propose également un monde persistant, chose rare, pour ne pas dire inédite, à l'époque. Enfin, *Wasteland*, c'est une licence qui paraît immortelle. Sans compter son successeur spirituel, *Fallout*, deux nouveaux volets ont vu le jour un quart de siècle après l'épisode initial : *Wasteland 2* en 2014 et *Wasteland 3* en 2020.

■ Kevin Bitterlin



WASTELAND

Genre RPG
Éditeur Electronic Arts
Dév. Interplay
Sortie 1988



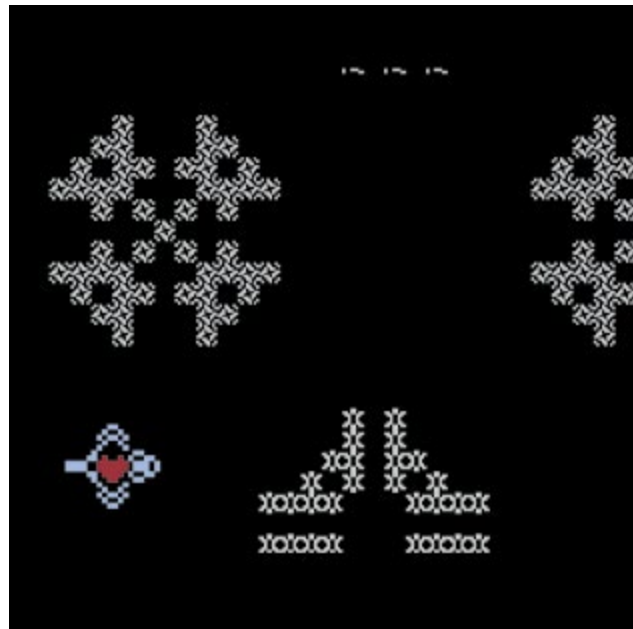
ALIEN GARDEN

Trente années nous séparent de la sortie d'*Alien Garden*. Trente années qui n'ont pas suffi à percer son mystère. Quel est le sens de ce jeu ? Que veut-il nous dire ? Aucune idée. Selon ses créateurs, il s'agit « d'une expérience artistique ». Débrouillons-nous donc avec ça et précisons que l'on y incarne une sorte de bestiole embryonnaire qui doit se nourrir de cellules représentées un peu comme des flocons de neige. À la manière du *Démoneur*, il faut progresser à tâtons et tenter de distinguer les cellules « comestibles » de celles qui risquent de nous exploser à la tronche. Et ouais, on n'est pas dans la rubrique des Curiosités pour rien. Notez que l'un des responsables du jeu n'est autre que Jaron Lanier, scientifique ayant beaucoup œuvré à la popularisation de la réalité virtuelle et dont la société, VPL Research, a mis au point la technologie derrière le Power Glove. ■ **Kevin Bitterlin**



ALIEN GARDEN

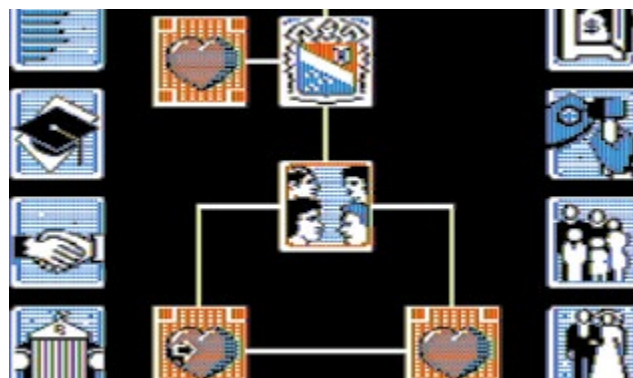
Genre On sait pas
Éditeur Epyx
Dév. Bernie DeKoven et Jaron Lanier
Sortie 1982



ALIENS : THE COMPUTER GAME

Le film de Cameron avait déjà été adapté en 1986 dans un jeu d'Activision. Qu'à cela ne tienne, un autre titre, portant exactement le même nom, sort un an plus tard. Sauf que celui-ci a l'audace d'opter pour une vue subjective. À l'écran, un réticule de visée (qui ressemble étrangement au Companion Cube de *Portal*) balaie les coursives du vaisseau à la recherche de Xénomorphes à zigouiller. Le plus étonnant avec ce jeu qui, sur le papier, demeure très simple, c'est le soin apporté à l'atmosphère. Entre les bips du radar et les animations des créatures, le titre dégage quelque chose de franchement angoissant. ■ **K.B.**

Genre Action **Éditeur** Electric Dreams Software **Dév.** Software Studios **Sortie** 1987



ALTER EGO

D'une certaine manière, *Alter Ego* est un ancêtre de *Reigns*. Imaginé par Peter J. Favaro, psychologue de métier et *game designer* à ses heures perdues, ce titre est en effet un générateur d'histoires. Le joueur est amené à prendre des décisions pour influencer sur la vie (et parfois le décès) de son avatar, de l'enfance jusqu'à la mort. Entre expériences rigolotes et drames bouleversants, le titre compile les choix, dresse une feuille de stats façon RPG, et résume les événements pour aboutir à une synthèse récapitulative en fin de partie. ■ **K.B.**

Genre Simulation **Éditeur** Activision **Dév.** Peter J. Favaro **Sortie** 1986

ALPHA WAVES

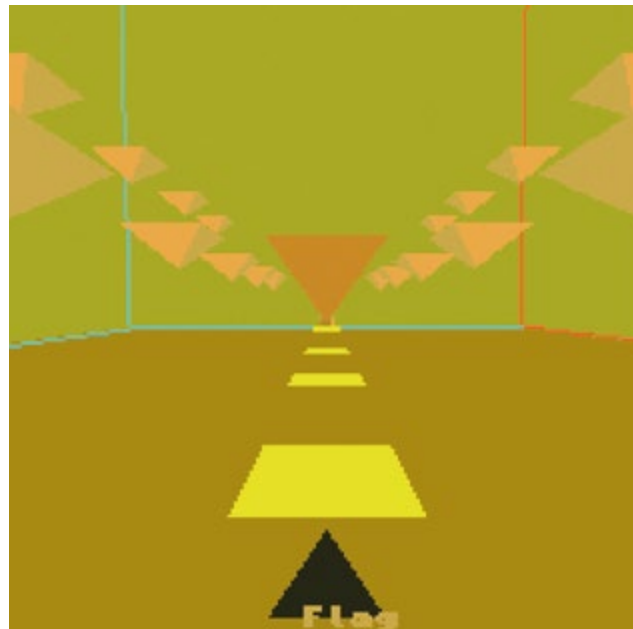
S'il ne paie pas de mine, vu comme ça, avec ses polygones grossiers qui rebondissent et activent instantanément le gerbotron, *Alpha Waves* (Continuum, aux US) est un jeu intéressant à plus d'un titre. Déjà parce que cette production française fait office de démo technique avant-gardiste pour la représentation en 3D – son créateur, Christophe de Dinechin, ayant d'ailleurs poursuivi ses expérimentations dans le domaine jusqu'à créer une société, Taodyne, spécialisée dans la «3D événementielle». Et aussi car ce jeu, après des versions sur Atari ST et Amiga, a été porté sur MS-DOS par Frédéric Raynal. Ce dernier ne s'en cache pas, c'est grâce à son travail sur *Alpha Waves* qu'il a pu, par la suite, représenter le manoir d'*Alone in the Dark* d'aussi belle manière. Bref, *Alpha Waves*, c'est vilain et ça donne envie de vomir, mais c'est important !

■ Kevin Bitterlin



ALPHA WAVES

Genre Plateforme
Éditeur Infogrames
Dév. Infogrames
Sortie 1990



BARBARIAN : THE ULTIMATE WARRIOR

Ce *Barbarian*-là, à ne pas confondre avec celui de Psygnosis, doit une bonne partie de sa popularité à sa jaquette. Soit une photo de deux modèles, un homme brandissant virilement une épée et une femme en bikini. Mais au-delà de cette imagerie abominablement kitsch, il y a un jeu aux animations bluffantes. Grand fan de *Conan le Barbare*, le *game designer* Steve Brown voulait retranscrire l'esprit du long métrage dans un jeu de combat. Il est même allé jusqu'à se filmer en train de virevolter avec une épée en bois. Des enregistrements qui ont ensuite été décomposés et décortiqués pour servir d'exemple aux artistes chargés des animations. ■ K.B.

Genre Combat **Éditeur** Palace Software **Dév.** Epyx **Sortie** 1987



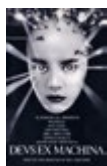
CHUCK ROCK

Entre *Rick Dangerous* et *Tomb Raider*, les Britanniques de Core Design enchaînent les jeux bizarres. À commencer par ce *Chuck Rock*, jeu de plateforme où le grand méchant est un sosie de Gary Glitter. Le jour où sa femme est enlevée, Chuck, homme préhistorique et sorte de croisement entre Fred Pierrafeu et Homer Simpson, n'écoute que son courage et part la délivrer en mettant des coups de bedaine à des dinosaures. Sorti à l'origine sur Atari ST, le jeu a été adapté sur un nombre incalculable de bécane entre 1991 et 1993, jusqu'à la mise en production d'un second volet, *Chuck Rock II: Son of Chuck*. ■ K.B.

Genre Plateforme **Éditeur** Core Design **Dév.** Core Design **Sortie** 1991

DEUS EX MACHINA

Quand il découvre les ordinateurs dans les années 1970, Mel Croucher stoppe sa carrière d'architecte et fonde Automata UK, l'un des tout premiers studios dédiés au jeu vidéo. Après quelques coups d'essai étranges, dont un improbable jeu d'aventure mettant en scène Groucho Marx (*My Name Is Uncle Groucho, You Win A Fat Cigar*), le monsieur imagine *Deus Ex Machina*. Le concept, david-cagien en diable, est d'aider une machine défectueuse à devenir humaine. À travers différents mini-jeux, il faut tout d'abord assembler l'ADN de la créature, puis la couvrir, avant de la guider tout au long de son existence. Autre particularité du jeu, il est accompagné d'une bande-son (qu'il faut lancer en parallèle et de manière synchronisée) comprenant musiques d'ambiance et narration dictée par Jon Pertwee, le Troisième Docteur de *Doctor Who*. Un remake du jeu est sorti en 2015 avec, cette fois-ci, la voix de Christopher Lee, pour l'un des derniers rôles de sa vie. ■ **Kevin Bitterlin**



DEUS EX MACHINA

Genre Simulation
Éditeur Automata UK
Dév. Automata UK
Sortie 1984



DEATHCHASE

Au cœur d'une forêt aux couleurs psychédéliques, deux bikers, un bleu et un jaune, tentent de prendre la fuite. Mais c'est sans compter sur votre avatar ! Lui aussi pilote une moto et n'a de cesse, tout au long de quatorze niveaux, de canarder les fugitifs tout en évitant de se planter dans les séquoias. Les fusillades s'opèrent grâce à un canon placé à l'avant de l'engin, canon qui ressemble étrangement à un gland de pénis blastant des obus blancs téléguidés. Un ancien membre de la rédaction aurait dit que *Deathchase* est « d'une laideur peu commune ». Et il aurait eu raison. ■ **K.B.**

Genre Shoot'em up **Éditeur** Micromega **Dév.** Mervyn Estcourt **Sortie** 1983



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

À l'origine, il y a le studio Imagine Software, connu pour son *vaporware* *Bandersnatch* qui a servi de point de départ au film interactif du même nom sorti sur Netflix, en 2018. Cette société, après avoir réalisé un titre nommé *Gift from the Gods*, décide de réutiliser les mêmes *assets* pour créer un jeu d'aventure en l'honneur du groupe Frankie Goes to Hollywood. Dans les faits, cet ovni prend la forme d'une succession de mini-jeux chelou reliés en fil rouge par une enquête au sujet d'un homicide. Si le protagoniste démasque le tueur et parvient à remplir ses différentes jauges de bonheur (amour, sexe, foi, etc.), il devient une personne « comblée ». D'accord. ■ **K.B.**

Genre Aventure **Éditeur** Ocean Software **Dév.** Denton Designs **Sortie** 1985

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Bien avant *Les Sims*, il y a eu *Little Computer People*, jeu aquarium dans lequel on contemple le quotidien d'un bonhomme. Ce dernier vit dans une maison de trois étages avec son chien. Il possède un piano, une télé, une machine à écrire, un tourne-disque... En temps réel, il est donc possible de le regarder vaquer à ses occupations sans jamais interagir ou presque. Cela dit, le personnage semble emprisonné dans cette demeure et il faut donc le ravitailler, en remplissant son frigo ou en s'assurant qu'il ne manque pas d'eau. Ce qu'il y a de vraiment remarquable avec *Little Computer People*, c'est sa capacité à créer un réel lien affectif entre le joueur et le protagoniste, lequel peut par exemple écrire des lettres pour confier ses états d'âme ou remercier cet ami, de l'autre côté de l'écran, qui le prémunit contre la déshydratation et accepte de faire un petit poker de temps en temps. Un titre précurseur, donc, qui a clairement inspiré Will Wright. ■ **Kevin Bitterlin**



LITTLE COMPUTER PEOPLE

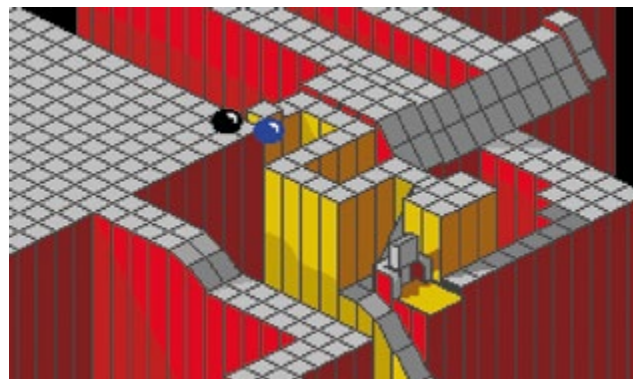
Genre Simulation
Éditeur Activision
Dév. Rich Gold
Sortie 1985



LOST PATROL

Très joli pour l'époque et extrêmement bien fichu, *Lost Patrol* n'en reste pas moins un jeu puantissime. Jugez plutôt : en 1966, un hélicoptère transportant sept militaires américains se crashe dans la jungle vietnamienne. Une centaine de kilomètres séparent les rescapés de leur camp basé à Du Hoc. Le jeu consiste à ramener cette troupe en sécurité grâce à des éléments de jeux de rôle textuels (choisir d'aller au nord ou à l'ouest), mais aussi à des séquences de combat, de shoot ou de désamorçage de mines. Aussi, chemin faisant, les soldats peuvent être amenés à incendier un village et à abattre tous les civils. «*La guerre, c'est horrible. N'oublions pas nos soldats*», nous dit l'écran de fin. ■ **K.B.**

Genre Action-RPG **Éditeur** Ocean Software **Dév.** Shadow Development **Sortie** 1990



MARBLE MADNESS

Sorti sur borne d'arcade avant d'être adapté sur micro, *Marble Madness* se divise en six niveaux. Dans chacun d'eux, il suffit de mener une bille d'un point de départ à une zone d'arrivée. Bien sûr, la route est sinueuse, chaotique, semée d'embûches, de pièges et même de vers goulus. Techniquement, le jeu vaut le détour pour deux aspects. D'un côté, sa perspective isométrique qui parvient à créer de réels effets d'optique. De l'autre, sa gestion de la physique qui se veut on ne peut plus réaliste. Une véritable prouesse à mettre à l'actif de Mark Cerny qui signe là, à tout juste vingt ans, son premier succès commercial. ■ **K.B.**

Genre Arcade **Éditeur** Atari **Dév.** Mark Cerny **Sortie** 1984

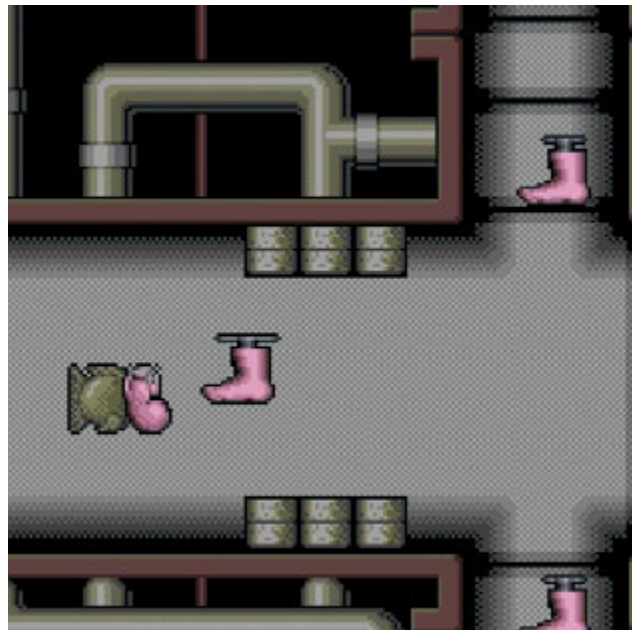
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Si la série télé *Monty Python's Flying Circus* est déjà un monument d'absurde et de non-sens, que dire du jeu vidéo du même nom ? Reprenant plus ou moins la direction artistique des génériques du show, le titre élaboré par Core Design prend globalement la forme d'un mix entre plateforme et *shmup*, dans lequel on incarne un Gumby, ce personnage récurrent, aussi bougon qu'écervelé, que les comiques britanniques adoraient représenter. Pour vous donner une idée de la folie qui émane du jeu, après un premier niveau où le protagoniste est poursuivi par un buisson, le deuxième commence par la décapitation du héros, sa tête étant ensuite fixée sur le corps d'un poisson. Un poisson capable d'en cracher d'autres, plus petits, pour vaincre un bestiaire ennemi composé de vikings mécaniques, de pieds à hélices et de grenades-mouches. Voilà. ■ **Kevin Bitterlin**



MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS: THE COMPUTER GAME

Genre Action
Éditeur Virgin Games
Dév. Core Design
Sortie 1990



MOONDUST

Déjà impliqué dans *Alien Garden*, dont on parlait il y a quelques pages, Jaron Lanier récidive un an plus tard dans le domaine du jeu expérimental, avec *Moondust*. Si l'on devait expliquer le concept de ce titre, on parlerait du combat entre un astronaute et des vaisseaux, le premier augmentant son score en touchant ses adversaires avec la traînée lumineuse, façon Nyan Cat, qu'il laisse derrière lui. Mais ce qui permet à *Moondust* d'accéder à la postérité, c'est le rapport entretenu entre *gameplay* et musique. D'ailleurs, avec son côté électro et son ambiance psychédélique, le titre de Lanier préfigure le travail ultérieur d'un artiste comme Tetsuya Mizuguchi. ■ **K.B.**

Genre Action/musique **Éditeur** Creative Software **Dév.** Jaron Lanier **Sortie** 1983



NATO COMMANDER

Si Sid Meier a pu atteindre une renommée mondiale, au point d'apposer son nom aux jeux *Civilization* ou *Pirates!*, c'est parce qu'il s'était déjà essayé au *wargame* dès le début des années 1980. En 1983, il programme *Nato Commander*, un jeu de stratégie où le joueur prend le contrôle d'une armée ouest-européenne opposée aux légions soviétiques ayant envahi la RFA. Comme *Eastern Front*, titre semblable qui le précède de deux années, *Nato Commander* imagine une troisième guerre mondiale et différents *scenarii* qui peuvent se régler, déjà, par des voies militaires ou diplomatiques. ■ **K.B.**

Genre Stratégie **Éditeur** MicroProse **Dév.** Sid Meier **Sortie** 1983

PYJAMARAMA

La société britannique Mikro-Gen invente, au milieu des années 1980, le personnage de Wally Week, bonhomme grassouillet et gaffeur qui aura droit à cinq jeux tout à sa gloire. Dans l'un d'eux, *Pyjamarama*, Wally est sujet au somnambulisme. Ce qui tombe plutôt bien en réalité car, dans son sommeil, son réveil est tombé en panne. Dans un jeu d'aventure et d'exploration, on prend donc le contrôle d'un Wally tout endormi qui doit réparer son réveil et éviter ainsi de faire une grasse matinée qui conduirait son patron à le licencier. Au fil du jeu, rêves et cauchemars altèrent la réalité et transforment le domicile de Wally en donjons bizarres, voire en surface martienne. Gentiment foutraque, le titre a pour lui d'intégrer une jauge de santé mentale plutôt qu'une barre de vie traditionnelle, élément que reprendront de nombreux *survival horror* par la suite. ■ **Kevin Bitterlin**



PYJAMARAMA

Genre Action / aventure
Éditeur Mikro-Gen
Dév. Mikro-Gen
Sortie 1984



NEUROMANCER

À la fin des années 1980, il était possible de mener de front deux chantiers vidéoludiques. Par exemple, Brian Fargo et Interplay, non contents de signer avec *Wasteland* l'un des titres fondateurs du C-RPG, s'attellent à un jeu d'aventure en 2D, *Neuromancer*, adaptation du roman cyberpunk éponyme de William Gibson. On y incarne Case, un mercenaire de l'espace fauché qui va apprendre à pirater le cyberspace pour se remplir les poches. Rythmé par une bande-son composée par le groupe DEVO, le titre impressionne aussi bien par son rendu graphique que par l'intelligence de son écriture, les combats permettant d'obtenir des renseignements-clés pour la suite de l'aventure. ■ **K.B.**

Genre Aventure **Éditeur** Electronic Arts **Dév.** Interplay **Sortie** 1988



TECHNO COP

Dépeindre un futur violent, sans foi ni loi, c'est clairement à la mode dans la fiction des *eighties*. La preuve encore avec *Techno Cop*, titre bourrin, semblable à ce qu'un *Hotline Miami* proposera des années plus tard, où l'on incarne un flic aux méthodes expéditives. Ici, il y a deux phases distinctes. Dans la première, le policier se promène au volant d'une Ferrari rouge et dégomme tout ce qui bouge à l'aide d'un canon posé sur le capot. Dans la seconde, il sort du véhicule et va mitrailler des punks dans des taudis malfamés. Réac, voire un peu facho aux entournures, le jeu marque les esprits par sa violence et son gore assumé. Encore une œuvre qui n'avait manifestement rien pigé à *Robocop*... ■ **K.B.**

Genre Action **Éditeur** Gremlin Graphics Software **Dév.** Gray Matter Inc. **Sortie** 1988





SOUVENIRS

« AMSTRADMENT VÔTRE »

120 par Patrick Hellio

« PREMIERS PLEURS,
PREMIÈRES JOIES »

122 par Yann François

« MES DOSS' D'AVANT LE DOS
VIENNENT DU DOUBS »

124 par Kevin Bitterlin

« UN AMOUR CONTRARIÉ »

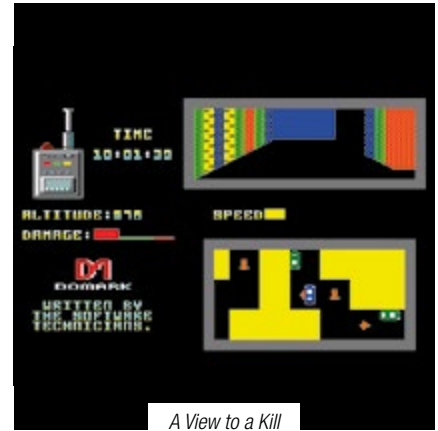
126 par Christophe Butelet

« FLANS AUX CERISES,
MONKEY ISLAND ET
DISQUETTES PIRATES »

128 par Jean-Kléber Lauret



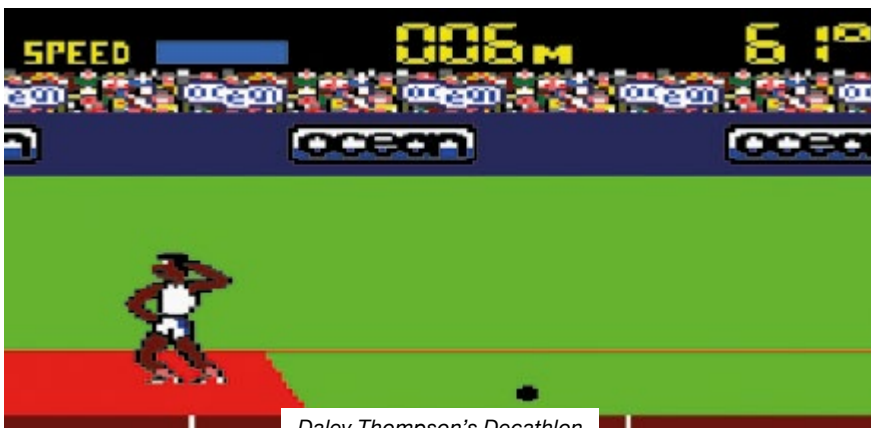
Alien Break-in



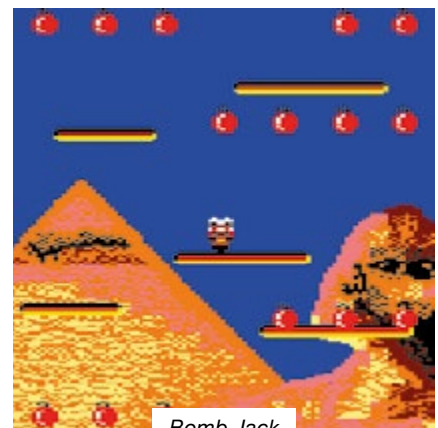
A View to a Kill



Caves of Doom



Daley Thompson's Decathlon



Bomb Jack

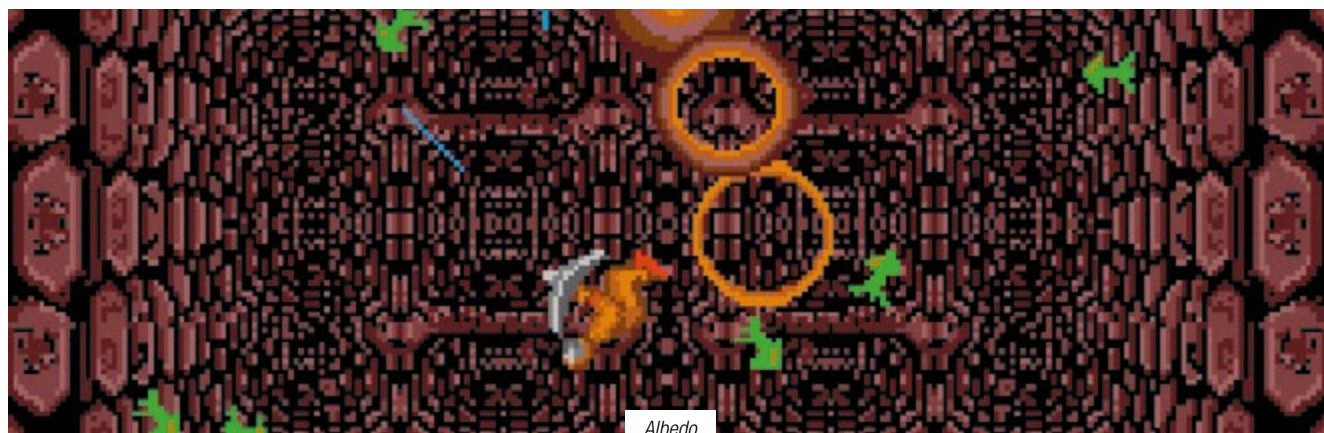
AMSTRADMENT VÔTRE

par Patrick Hellio

La micro-informatique, je la découvre dans un sanctuaire. Ou plutôt la salle informatique de mon école primaire, en ce milieu des années 1980 où le plan « informatique pour tous » est déployé. L'endroit repose dans une obscurité un peu tiède, percée par la petite dizaine d'écrans à tube cathodique projetant leurs couleurs criardes. Il y a quelque chose de solennel dans cette pièce confinée, un peu étouffante, où le rendez-vous hebdomadaire est pris pour nous sensibiliser à la mystérieuse micro-informatique. Difficile à saisir, vu de 2021, mais à l'époque, passer la porte de l'endroit tamisé donne cette sensation étrange de traverser un portail mystique vers le futur. Impossible d'oublier ce premier contact avec un micro. Le bip plaintif du Thomson à chaque pression sur ses touches gomme, l'odeur diffuse de plastique chaud, la crampe qui ne manque pas de se dessiner au bras en manipulant le crayon optique : autant de stimuli inédits, qui ne sauraient me détourner de la fascination exercée par ce petit téléviseur auquel le T07/70 est relié. J'ai le vague souvenir de quelques logiciels éducatifs, mais c'est la sensation vertigineuse provoquée par les échanges avec la machine qui me stupéfie. Cette bonne vieille télévision que je connais bien à la maison, si familière, il est possible de la rendre interactive, de dialoguer avec elle par clavier interposé. Les couleurs criardes, les sons plaintifs et les graphismes lapidaires déployés par le Thomson n'y changeront rien : me voilà mordu. Approcher la bête intimidante dans une pièce sanc-

tuarisée de l'école est une chose, en accueillir un exemplaire domestiqué à la maison en est une autre. L'Amstrad CPC 464 qui m'attend sous le sapin de Noël cette année-là change ma vie. Un merci infini à mes parents d'avoir opté pour ce micro *british* si joueur. Avec son écran dédié, le micro qui élit prestement domicile dans un coin de ma chambre devient comme un portail vers une autre dimension, orchestrée en pixels sur des tons monochromes. Les premiers jeux, les premiers chocs, avec la sensation de découvrir un nouveau monde à chaque cassette chargée dans un interminable crissement strident. Cette partie du jeu de plateforme *Caves of Doom* dans laquelle on découvre sur le tard que la pièce visitée... n'est que la première d'un ensemble bien plus vaste. Vertige. Ces parties de *Alien Break-in* (*Les Envahisseurs de l'au-delà* en VF, quel programme !), clone coloré de *Space Invaders* auquel je reviens sans cesse, changent le coin de ma chambre en borne d'arcade où le destin de l'univers se joue à chaque nouvelle partie. Le jeu *A View to A Kill* me donne la sensation grisante d'être James Bond, de parcourir les rues de Paris à bord d'un taxi malmené, avant même de découvrir le nouveau film des mois plus tard. Le livre *102 Programmes* pour Amstrad me donne envie de tapoter du Basic, je n'irai jamais bien loin dans le domaine, mais la sensation de pouvoir créer un jeu, un monde en quelques lignes de code développe chez moi une admiration pour les programmeurs et créateurs de jeu qui ne me quittera jamais plus. Premiers craquements de *joystick* martyrisé, premiers records sur le mytique *Daley Thompson's Decathlon* : le CPC m'emporte dans un tourbillon de jeux. Les parties infinies des survoltés *Bomb Jack* ou *Commando*, plus tard le frisson en explorant la maison maudite dans *Le Pacte* d'Éric Chahi, la fascination en arpentant les contrées étranges de *SRAM*... Au moment même où je découvre tout un pan de cinéma plus ou moins bis en scrutant les jaquettes exubérantes des VHS au vidéo-club, la galaxie micro participe à façonner mon imaginaire, au même titre que les romans, « Livres dont vous êtes le héros » ou bandes dessinées dont je m'abreuve. Amstrad, Amiga puis PC ou Mac : j'aurai par la suite systématiquement à portée de main un micro pour travailler bien sûr, mais avec toujours une fenêtre entrouverte sur un jeu. Il m'arrive de passer devant le fameux local de l'école primaire. Je n'ose imaginer ce que sont devenues ces machines et, à vrai dire, je préfère me figurer ces studieux Thomson toujours soigneusement alignés, sur les starting-blocks pour prêcher la bonne parole micro-informatique à de nouvelles générations d'écoliers. ■

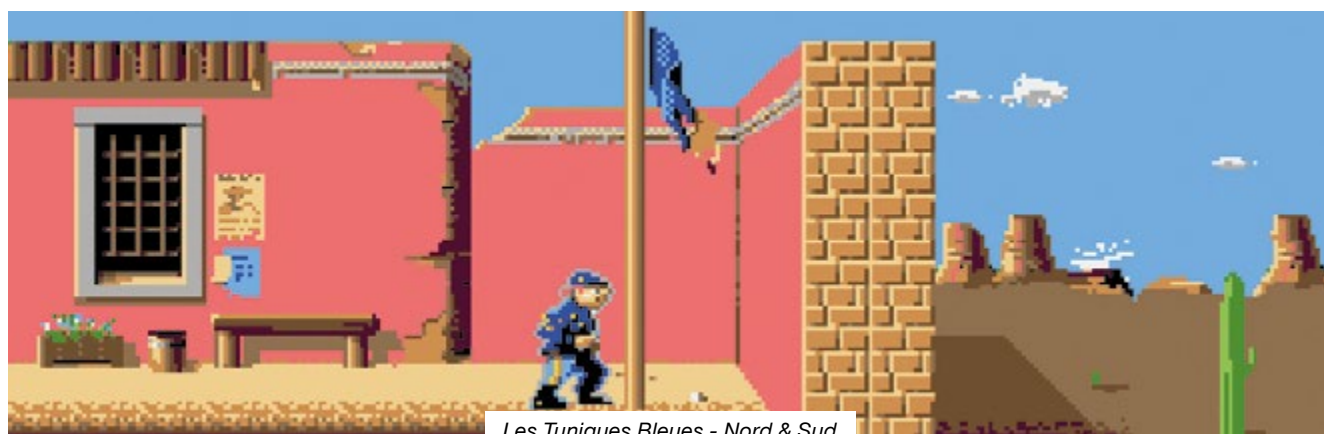
AVEC SON ÉCRAN DÉDIÉ,
LE MICRO QUI ÉLIT DOMICILE
DANS UN COIN DE
MA CHAMBRE DEVIENT
COMME UN PORTAIL VERS
UNE AUTRE DIMENSION.



Albedo



Falcon



Les Tuniques Bleues - Nord & Sud

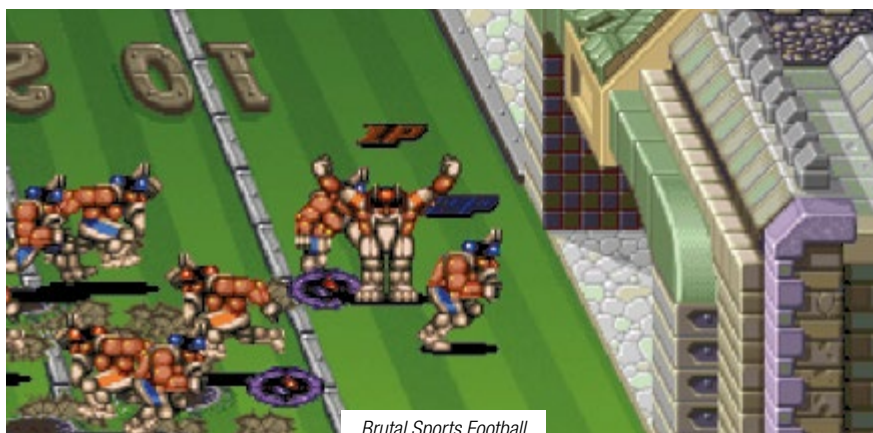
PREMIERS PLEURS, PREMIÈRES JOIES

par Yann François

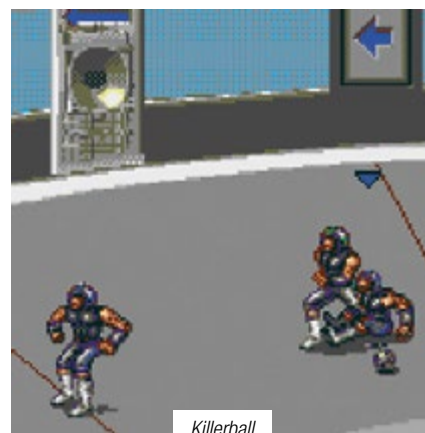
Il y a des souvenirs de prime enfance qui marquent à vie, dit-on. Le mien est cette première fois où le jeu vidéo est entré dans ma vie. Je vois encore mon père rentrer avec un carton sous le bras, me dire qu'il a acheté un «*Atari esseté*», installer l'écran et la tour qui lui servait de base, brancher un étrange rectangle à deux boutons. Sur le moment, je ne comprends rien. Mais j'ai déjà quelques fêtes de Noël et d'anniversaire au compteur, donc quand je vois un tel déballage de carton, ça suffit à me mettre en joie. Pour tester la machine, mon père essaie de lancer *Albedo*, le seul jeu fourni avec l'ordinateur. Et là, le drame : l'écran se sature de *glitches*, le lecteur disquette hoquette et... rien, si ce n'est le silence assourdissant de l'échec. Mon père recommence plusieurs fois, s'énerve, insulte sûrement Atari au passage, puis finit par concéder la défaite. Moi, ça fait plusieurs minutes que je pleure à chaudes larmes, désespéré. C'est absurde : je ne sais même pas ce qu'est un jeu vidéo. Mais je viens de comprendre que ce pseudo-Noël est foutu, et ça m'est invivable. Quelques jours plus tard, on réussit enfin à lancer *Albedo*. Deuxième douche froide : le jeu est moche, mou et très peu maniable. Tout ça pour ça... Mon histoire avec le jeu vidéo aurait pu s'arrêter

là, comme un second *date* cauchemardesque où l'on réalise que l'être fantasmé(e) se révèle une abominable personne. Heureusement, le bonheur revient quand mon père débarque, quelques semaines plus tard, avec une boîte remplie de dizaines de jeux, prêtée par un pote. Pas de boîte, pas d'illustration, juste un nom griffonné au stylo sur chaque étiquette. La pratique est artisanale, pas forcément licite avec le recul, mais l'extase, elle, est totale. À mes yeux, la micro-informatique, c'est d'abord ça : la découverte aléatoire et ininterrompue de jeux de tous les horizons, pendant des après-midi entiers. *Rick Dangerous*, *Operation Stealth*, *Major Motion*, *Xenon 2*, *Dungeon Master*, *Monkey Island*, *Joust*... la liste est beaucoup trop longue à énumérer (et même à traiter dans ce hors-série), tant ce zapping quotidien me permet d'enchaîner les chefs-d'œuvre à toute vitesse. Puis viendront les premières commandes à Noël (le vrai, cette fois), les premiers achats autonomes, les premiers emprunts à la bibliothèque de Metz. Plus que des images, ce sont les sons de cet Atari ST qui me restent à jamais gravés en mémoire : le cliquetis plastifié du Konix Speedking, mon premier *joystick*. Les pleurs de nourrisson que faisait *Rick Dangerous* lorsqu'il mourrait. Les premiers mots synthétisés qui ouvraient *Le Manoir de Mortevielle*. Les sauts du héros de *Nord & Sud* remplacés par des sons de banjo jouant «*Yankee Doodle*». Les bruits de skis sur la poudreuse dans *Midwinter*. Et puis, surtout, l'ordinateur de bord de *Falcon* qui nous criait «*Trop bas! Trop bas!*» (ce n'était clairement pas ça, mais je l'entendais comme tel) lorsqu'on piquait vers le sol. Je pouvais passer des heures à regarder mon père y jouer et descendre un MIG comme un as de l'air. Lui qui n'aimait que les simulateurs aériens a progressivement abandonné le jeu vidéo, par manque de temps et sans doute par désintérêt. Mais il nous a clairement transmis le virus, à mon frère et moi, qui passions beaucoup trop de temps dessus au lieu de faire nos devoirs. Il m'a d'ailleurs avoué récemment qu'il pouvait passer des nuits entières sur *Falcon*, tandis qu'on dormait innocemment. Juste pour le simple plaisir d'apprendre à voler, contempler le ciel et les décors alentour. Une passion qui me tient moi-même éveillé beaucoup trop tard, aujourd'hui. Rien que pour ça, ces lignes te sont dédiées, cher papa. ■

À MES YEUX, LA MICRO, C'EST
D'ABORD ÇA : LA DÉCOUVERTE
ALÉATOIRE ET ININTERROMPUE
DE JEUX DE TOUS LES
HORIZONS, PENDANT DES
APRÈS-MIDI ENTIERS.



Brutal Sports Football



Killerball



Highway Patrol II



D-Day



John Barnes European Football

MES DOSS' D'AVANT LE DOS VIENNENT DU DOUBS

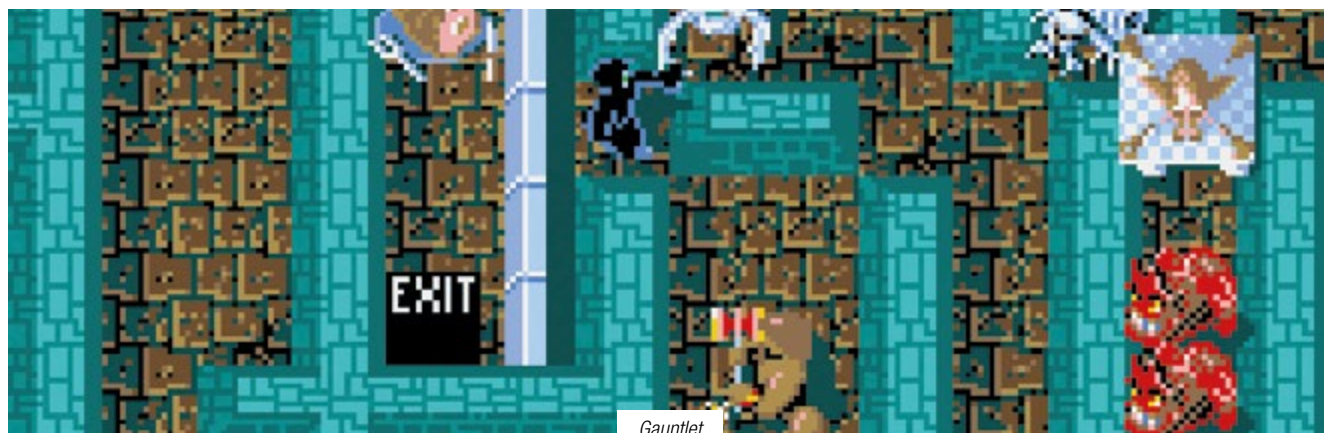
par Kevin Bitterlin

Q

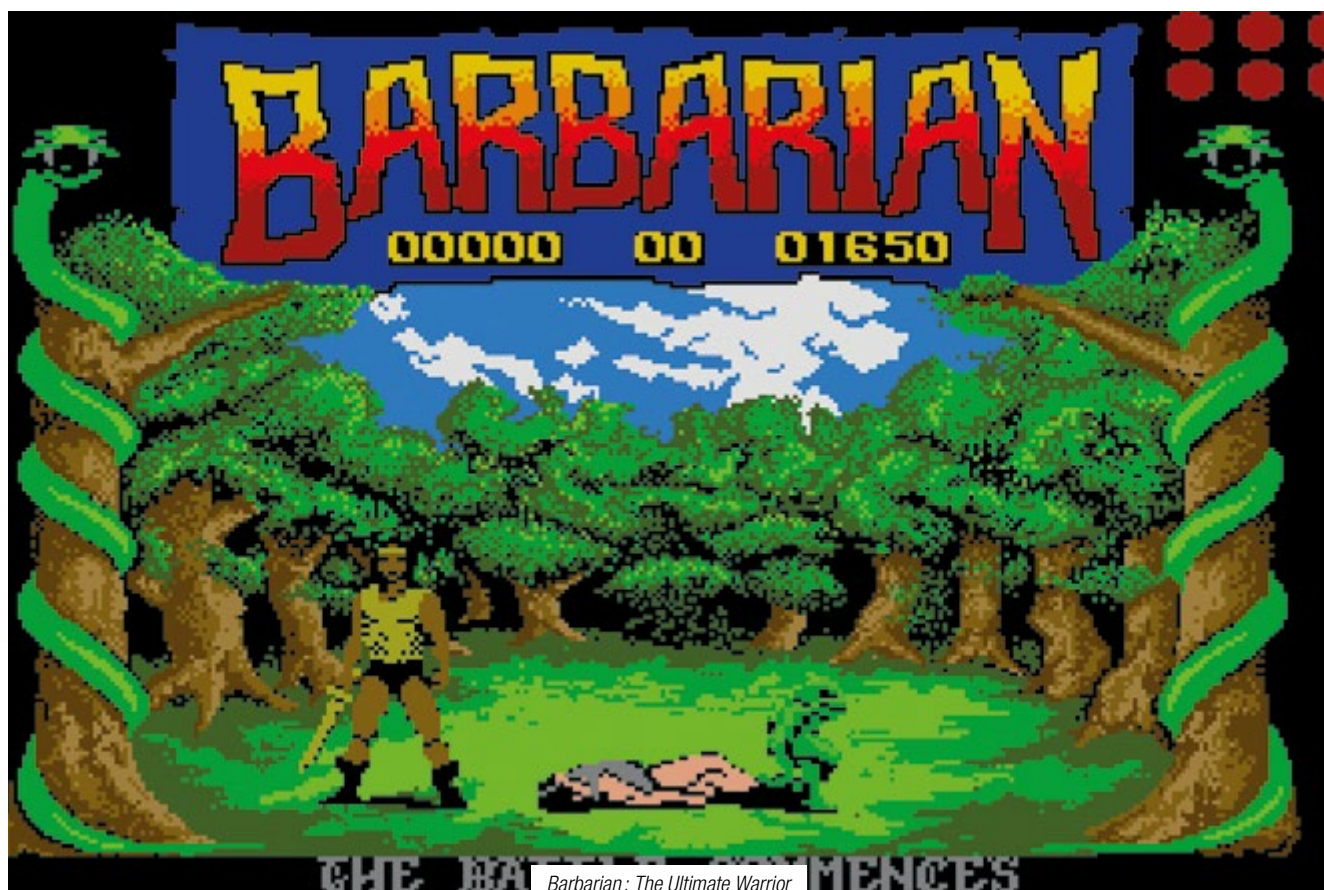
uand j'étais encore un gamin, à peine plus petit que je ne le suis aujourd'hui, il y avait des dimanches pas comme les autres, quand mes parents et moi allions rendre visite à mon oncle et ma tante dans le Doubs. Plus précisément, c'était un bled dans les environs de Montbéliard qui s'appelle Nommay. Il fallait rouler deux heures pour s'y rendre et je passais le temps à lire des Atlas routiers et à demander à mon père de s'arrêter sur le bas-côté, mal des transports oblige. Mais une fois sur place, j'étais ravi. Parce que mon cousin, d'une bonne vingtaine d'années mon aîné, était un proto-geek. La preuve, il avait des jeux vidéo très différents de ceux auxquels j'étais habitué sur NES. Dès que la politesse le permettait, je sortais de table et je montais à l'étage de la maison, là où m'attendait cette machine mystérieuse, « l'Ordinateur », qui s'avérait être un Amiga. De cette époque-là, je retiens deux titres en particulier. Le premier, c'est *Killerball*. J'en n'avais aucune idée à l'époque, mais c'était une adaptation libre de *Rollerball* par Microids. Moi, je trouvais ça juste cool, ce sport bourrin et ce système de défilement horizontal qui simulait le côté circulaire de l'arène. Le second, c'est *Highway Patrol II*. Encore du Microids. Jusqu'à ce que je me penche sur cette page, j'avais oublié jusqu'au nom du jeu (merci Patrick !). Tout ce dont je me rappelais, c'était ce sentiment de liberté

que je n'avais encore jamais connu, cette idée d'avoir un monde entier à disposition et de partir l'explorer en bagnole, en respectant les règles de circulation et en allant faire le plein à la station-service. J'apprends sur la fiche Wikipédia du jeu qu'on y incarnait un flic à la recherche d'un criminel en fuite dans une voiture rouge. Marrant. Pour moi, c'était juste un jeu de balade où il fallait éviter de tomber en panne d'essence. Quoi qu'il en soit, j'adorais ces dimanches après-midi. Et pour une raison qui nous échappe aujourd'hui, à mes parents comme à moi, un Amiga 500 a fini par débarquer à la maison. Et des jeux comme s'il en pleuvait, sur des disquettes qui se matérialisaient forcément depuis un portail dimensionnel quelconque. Non, rien à voir avec un éventuel grand réseau de piratage au cœur des Vosges, je ne peux le croire. Dans le lot, il y avait des classiques, comme *Cannon Fodder*, *Project X* ou le toujours magnifique *Wings*, mais aussi des jeux sur lesquels j'ai passé un temps fou, alors que je ne les aimais pas particulièrement, du genre *James Pond* ou *NewZealand Story*. Il y avait aussi –évidemment– des jeux de foot : l'excellent *Sensible Soccer* et le plus contestable *John Barnes European Football*, qui ne permettait d'incarner qu'un seul joueur, le capitaine de Liverpool en l'occurrence, sur la pelouse. Dans un genre légèrement différent et plus sanglant, je garde un excellent souvenir de *Brutal Sports Football*. C'était une sorte de rugby/handball barbare où l'on pouvait dégommer ou décapiter les opposants, ce qui, vous en conviendrez, facilite vachement l'accès au but adverse. Là, pendant que j'écris, je jette un œil à des vidéos du jeu sur YouTube et je trouve ça aussi beau, con et rigolo que dans mes souvenirs. Enfin, il y a un dernier titre que j'associe complètement à cette période, c'est *D-Day*. Vous voyez ce que c'est ? C'était incroyable ! Plein de modes de jeu et des tas de missions différentes. On pouvait par exemple prendre le contrôle d'un petit bataillon et tenter d'aller détruire des bunkers. Oh et il y avait des séquences où on dirigeait des parachutistes qui devaient se poser sans encombre, en priant pour ne pas se faire canarder. Ce qui m'a le plus marqué en fait, c'est de ressentir de l'empathie devant un jeu vidéo, une vraie boule au ventre quand l'un des soldats mourrait ou qu'il chutait dans le vide à cause d'un parachute troué. Ouais, j'ai l'habitude de dire que c'est sur PlayStation que le jeu vidéo est devenu autre chose qu'une simple récréation. Mais maintenant que j'y pense, avec *D-Day*, quelque chose s'était déjà éveillé en moi, quelques années plus tôt. ■

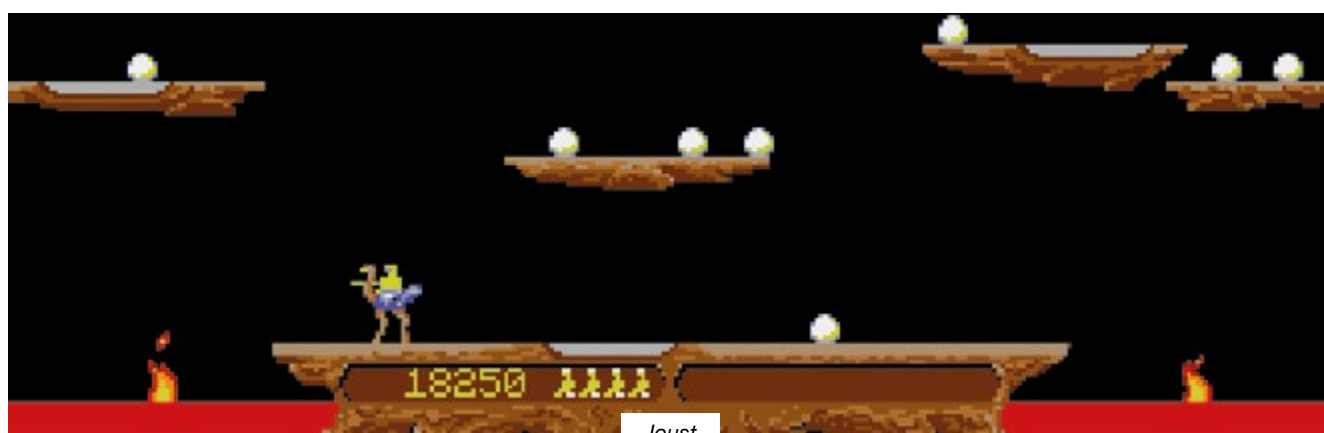
DES JEUX COMME
S'IL EN PLEUVAIT, SUR
DES DISQUETTES QUI SE
MATÉRIALISAIENT FORCÉMENT
DEPUIS UN PORTAIL
DIMENSIONNEL QUELCONQUE.



Gauntlet



Barbarian: The Ultimate Warrior



Joust

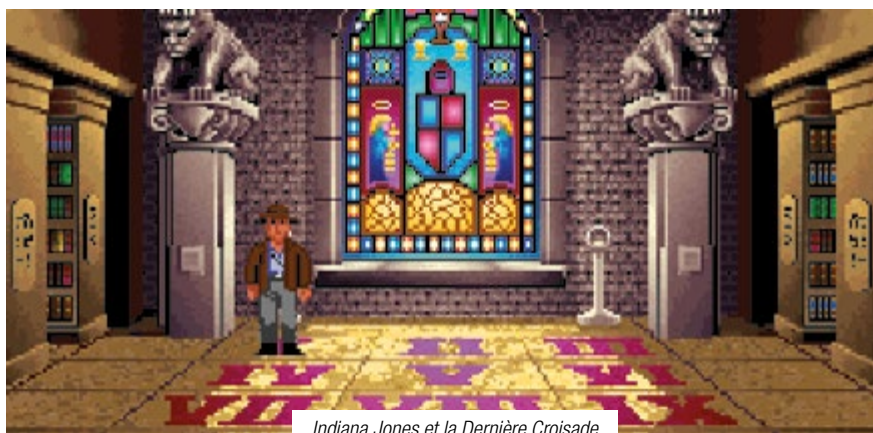
UN AMOUR CONTRARIÉ

par Christophe Butelet

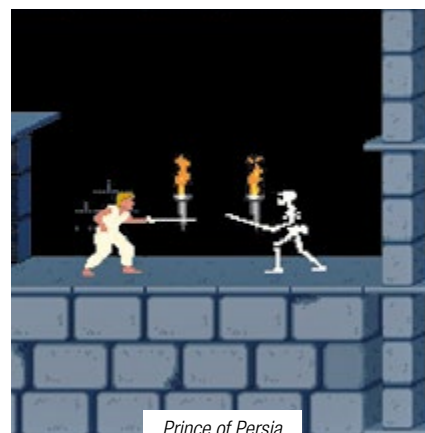
Je découvre le jeu sur micro-ordinateur chez un cousin qui vient de s'offrir un Atari ST – pour une raison que j'ignore, je suis fasciné par ces touches F1, F2, F3... obliques. Si je jalouse mon cousin, je me sens aussi privilégié de pouvoir m'essayer à cette nouvelle génération du jeu vidéo. Même si tout ça m'échappe un peu, je sens aussi que l'Atari ST permet de réaliser plein d'autres choses (chiantes) à côté, des trucs d'adultes qui ont l'air compliqués. Mais, moi, je n'ai qu'une seule envie, que mon cousin me laisse poser les mains sur le joystick pour jouer à un certain *Barbarian: The Ultimate Warrior*. Le jeu me paraît complètement fou. Il faut dire que ma culture du jeu vidéo se limite jusque-là à *Tennis* sur Atari 2600 (même s'il faisait déjà passer *Pong* pour un dinosaure). Enfin bref, *Barbarian* m'impressionne par ses graphismes et, surtout, pour l'animation des barbares. Je me souviens encore du haussement d'épaules du personnage qui interpelle le joueur parce qu'il ne lui a donné aucun ordre. Je

trouve ça dingue. Mais ce que j'aime encore plus, c'est bien évidemment ce petit homme-lézard qui vient récupérer la dépouille du barbare vaincu, traînant le corps et shootant dans sa tête comme dans un ballon (le jeu a cette belle idée de faire en sorte que les duels tournent court, si l'on parvient à placer le bon coup d'épée pour décapiter l'adversaire). Et ça ne loupe pas, je ris à chaque fois comme un enfant, ce que je suis, par ailleurs. Pour la première fois, nos parents doivent nous arracher à nos sièges, mon frère et moi, alors qu'on était généralement les premiers à vouloir rentrer. Je laisse *Barbarian* en sachant que je n'y rejouerai pas de sitôt et je perçois dans le sourire de mon cousin la délivrance de ne plus nous avoir dans les pattes. Mais on est revenus. Plusieurs fois. Et chaque fois, je n'attends qu'une chose, que mon cousin m'invite à jouer sur son Atari ST. Ce qui arrive toujours trop tard. Si bien que je le soupçonne de retarder ce moment au maximum. D'autant qu'il a maintenant l'outrecuidance d'avoir plusieurs jeux. Une opulence que je prends comme un affront. Comment veut-il que je finisse *Gauntlet* s'il ne me laisse qu'une heure ou deux pour y jouer ? Mais pourquoi m'empêche-t-il d'affronter mon frère sur *Joust* ? Quand mon père fait l'acquisition d'un Amstrad CPC, j'ai enfin ma vengeance. Je n'ai dorénavant vraiment plus aucune raison d'aller voir mon cousin. Et je peux tranquillement... m'initier à la programmation en Basic. Parce que, oui, il y a un hic, on ne possède aucun jeu dessus (pour une raison que j'ignore totalement encore maintenant). Alors, plutôt que de retourner tout honteux voir mon cousin, je « m'amuse » à faire dire « hello » à mon ordinateur. À changer la couleur du fond d'écran. *Barbarian* me manque. *Gauntlet* aussi. Jusqu'au jour où mon père ramène une cassette pour l'Amstrad. Et, déjà, je sens la fièvre du jeu vidéo monter en moi. Après de multiples commandes, qui me feront définitivement haïr les micro-ordinateurs (j'accueillerai la NES peu de temps après comme une bénédiction), le jeu se lance enfin mais je découvre, horrifié, qu'il ne s'agit que d'une cassette de démonstration. « Papa, maman, est-ce qu'on n'irait pas rendre visite à tonton et tata ? » ■

PLUTÔT QUE DE RETOURNER TOUT
HONTEUX VOIR MON COUSIN, JE
M'AMUSE À FAIRE DIRE "HELLO" À
MON ORDINATEUR. À CHANGER
LA COULEUR DU FOND D'ÉCRAN.
BARBARIAN ME MANQUE.



Indiana Jones et la Dernière Croisade



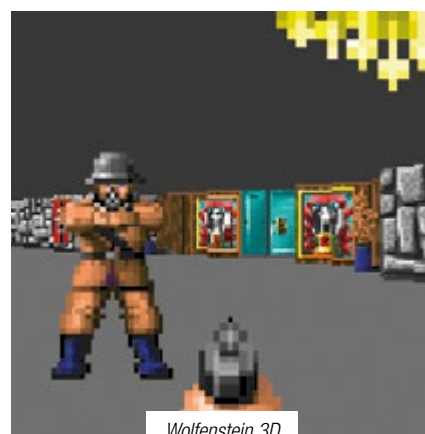
Prince of Persia



The Secret of Monkey Island



Inca



Wolfenstein 3D

FLANS AUX CERISES, MONKEY ISLAND ET DISQUETTES PIRATES

par Jean-Kléber Lauret

S

Si l'Amiga 500 ou l'Atari ST me faisaient fantasmer dès la fin des années 1980 dans les pages de *Joystick*, ma véritable histoire d'amour avec la micro-informatique a réellement débuté en 1990. Une période intrinsèquement liée à deux choses que

tout oppose : des flans à la cerise et des boîtes de disquettes par dizaines. En octobre 1990, je viens tout juste d'avoir dix ans et on m'offre ce qui va sans doute le plus influencer ce que je suis aujourd'hui : un « compatible PC » Bull Micral 200. Une machine splendide basée sur un processeur Intel 80286 capable de tourner à 8 MHz et d'afficher 16 magnifiques couleurs. Une unité centrale grise et austère, un ordinateur qui, en vérité, n'avait pas grand-chose à faire dans la chambre d'un gamin de dix piges et que l'on trouvait plutôt sur le bureau d'un comptable d'une grande entreprise du CAC 40. Tout ceci mérite quelques éclaircissements : j'ai la chance d'avoir un père qui a travaillé dans le domaine informatique pendant quarante ans et qui avait deux super-pouvoirs à mes yeux : celui de ramener régulièrement des ordinateurs dernier cri à la maison, et d'être entouré de collègues geeks qui lui refilaient toutes les semaines une pile de jeux piratés stockés sur des disquettes au format 3 pouces et demi. C'était un rituel hebdomadaire que j'attendais avec ferveur : ce jour-là, mon père rentrait du travail avec un flan à la cerise (meilleur dessert de boulangerie, *don't @me*) et

des disquettes de 1,44 Mo avec de vagues noms griffonnés au feutre : « Prince 1/2 », « Prince 2/2 », « Indy 1/3 », « Wolf 1/2 »... Mes premiers contacts avec *Prince of Persia*, *Indiana Jones et la Dernière Croisade* ou encore *Wolfenstein 3D*. Pendant longtemps, je n'ai pas eu conscience que l'on pouvait acheter des jeux en boîte sur ordinateur. Sur console, mes parents devaient lâcher 300 francs pour que j'aie le privilège de jouer à *Shinobi* sur Master System. Mais sur ordinateur, c'était le buffet à volonté. Cet état d'esprit a doucement changé quand j'ai entendu parler pour la première fois de *The Secret of Monkey Island*. Il faut ici préciser que les jeux d'aventure de LucasArts étaient précurseurs en matière de lutte anti-piratage, via d'astucieux procédés. *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, par exemple, était fourni avec un « vrai » Journal du Graal imprimé dans sa boîte, qui donnait quelques précieux indices à certains moments clés de l'aventure. En 1990, je n'avais évidemment pas cette version propre et je devais tâtonner pour avancer. *The Secret of Monkey Island* allait encore plus loin dans la fourberie, puisque le jeu était fourni avec une roue en carton qu'il fallait faire tourner pour composer la tête de pirate correspondant à un code demandé à chaque lancement de partie. Bien sûr, il était possible de la photocopier et de reproduire le mécanisme, mais il faut avouer que l'objet original était cool, tout comme la boîte avec sa magnifique illustration de Steve Purcell. Bref, tout ça pour dire que, de mémoire, *Monkey Island* est probablement l'un des premiers jeux PC que j'ai eu également et non pas via une paire de ternes disquettes de marque 3M. Mais il y a une chose qui ne changeait pas, quelle que soit l'origine du jeu et qui m'a douloureusement marqué : les séances de « toaster » pendant une partie. *Monkey Island* tenait par exemple sur 4 disquettes et je n'avais pas, à l'époque, la possibilité d'installer les fichiers du jeu sur un disque dur. Résultat : en plein milieu d'un dialogue, l'écran se figeait, puis apparaissait ce message : « *Veuillez insérer le disque 3 sur 4 pour continuer.* » Puis, deux minutes après, sans logique, on me demandait de remettre la première disquette. Il fallait donc constamment jongler entre les disquettes. Dans le cas d'un jeu comme *Monkey Island*, ça passait encore, mais j'ai le pénible souvenir d'un jeu d'action/aventure de Coktel Vision absolument magnifique baptisé « *Inca* »... qui tenait sur 11 disquettes. Heureusement, quelques années plus tard, mon premier lecteur de CD-ROM « vitesse x2 » me faisait entrer dans le futur. Mais c'est un futur qui n'a pas sa place dans ces pages. ■

SUR CONSOLE, MES PARENTS DEVAIENT LÂCHER 300 EUROS POUR QUE JE JOUE À SHINOBI. MAIS SUR ORDINATEUR, C'ÉTAIT LE BUFFET À VOLONTÉ.



Produced by
JV le Mag

Directed by
Kevin Bitterlin

Art Direction by
Sophie Krupa

Writing by
Patrick Hellio and Yann François

Additional Writing by
**Christophe Butelet, Héroïse Linossier
and Pierre Maugein**

Quality Assurance by
Elise Laubier

3D Animation by
Matthieu « Gruth » Gueritte

Special Thanks to
Jean-Kléber Lauret & M05