

GÉNÉRATION



PlayStation 2

L'INOUBLIABLE MONOLITHE DE SONY





SONY

POUR L'ÉTERNITÉ

par Kevin Bitterlin

À chaque hors-série dédié à une console, son immuable ritournelle à trois temps. Il y a d'abord l'excitation. La perspective de se replonger dans des jeux mythiques, d'en découvrir d'autres plus obscurs, ou de s'attaquer à des histoires que nous n'avons jamais abordées. Puis vient le temps de l'usure. Lorsque l'on se rend compte que nos souvenirs enjolivaient clairement certaines expériences, qu'une pelletée de titres n'ont pas franchement bien vieilli et que la peur de nous répéter nous tenaille, surtout lorsqu'il s'agit de revenir, une fois encore, sur des sujets si souvent éclusés. Et pour finir, il y a la phase de détestation. Quand les images floues (vous nous pardonnerez d'ailleurs l'utilisation sporadique de visuels issus de remakes HD) succèdent aux jeux médiocres, quand l'imminence du bouclage nous oblige à accélérer la cadence... Si vous passiez à la rédaction aujourd'hui, à l'heure où l'on en termine avec cet ouvrage, pour nous demander ce que l'on pense de la PlayStation 2, cela doit rester entre nous, mais il y a fort à parier qu'on lâcherait un petit soupir. On vous répondrait qu'elle a aspiré notre âme ainsi que notre énergie vitale, cette console. Mais cette phase-là ne dure jamais bien longtemps. Sitôt les batteries rechargées et les yeux reposés, nous revenons à la raison. Et replaçons la machine au plus près de notre cœur, là où l'on chérit les souvenirs. Car c'est bien là sa place. La PS2 est inoubliable.



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

**Première rédactrice
graphiste :** Sophie Krupa

Secrétaire de rédaction :
Elise Laubier

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

Distribution : MLP
Imprimé en France
par Léonce 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 :

mint
media image nouvelle tendance

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

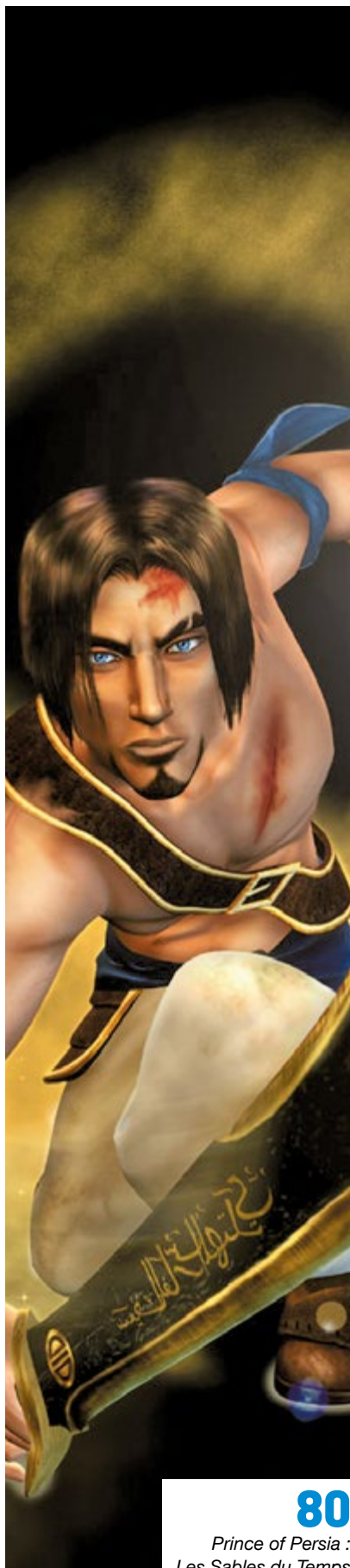
Directeur Associé :

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

**Pour tout problème de
livraison ou changement
d'adresse :** abonnement@
jvlemag.com.

Gestion des ventes

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



80

Prince of Persia :
Les Sables du Temps

AUTOUR DE LA CONSOLE

- 12** L'HISTOIRE SANS FIN
Comment Sony a créé la PlayStation 2, console la plus vendue de tous les temps.
- 26** BIENVENUE DANS LE TROISIÈME MONDE
Pour ses pubs, Sony a fait appel à David Lynch, avec l'idée de faire entrer le jeu vidéo dans l'âge adulte.
- 32** OPÉRATION RÉDUCTION
La PlayStation 2 fait peau neuve avec une version améliorée et plus compacte.
- 34** PLASTIQUE PERDANT
Bienvenue dans l'univers des accessoires inutiles / étonnants / incompris / absurdes.
- 36** UNE DRÔLE DE CAM
Avant Kinect, Sony se montrait visionnaire avec sa caméra révolutionnaire : l'Eye Toy.
- 38** UNE HISTOIRE DE BRIQUES ET DE ROCK
Retour sur *Guitar Hero*, le précurseur des jeux de rythme.
- 40** ETHERNET ET SANS BAVURES
Face à la connectée Xbox de Microsoft, Sony a mis les bouchées doubles pour se mettre à la page du online.
- 42** TROP JEUNE POUR MOURIR
La PlayStation 2 n'aura pas rendu les armes comme ça, offrant quelques-uns de ses plus grands jeux dans son dernier souffle.

AUTOUR DES JEUX

- 50** GOD OF WAR
Santa Monica, Naughty Dog, Guerrilla Games... : la *dream team* de Sony.
- 54** GRAND THEFT AUTO III
Rockstar impose sa patte sur PlayStation 2.
- 58** SHADOW OF THE COLOSSUS
La naissance du jeu d'auteur.
- 62** SILENT HILL 2
La console de Sony se fait une spécialité des jeux d'horreur.
- 66** FINAL FANTASY X
Et une petite virée dans la pléthore de RPG sortis sur PS2.
- 72** PRO EVOLUTION SOCCER
Comment le jeu de Konami a changé la culture du foot.
- 76** METAL GEAR SOLID 2
Sous l'oeil de Kojima, le trailer devient un objet marketing imparable.
- 80** PRINCE OF PERSIA
Retour sur la manière dont Ubisoft est devenu un éditeur majeur.
- 84** OKAMI
Les origines de Clover, futur PlatinumGames.
- 88** DEVIL MAY CRY
On vous parle d'un temps où les jeux étaient plus lents chez nous.
- 96** ET AUSSI...
Les autres chefs-d'œuvre de la PlayStation 2, ceux qui ont faits la richesse de sa ludothèque mais aussi ceux qu'on voudrait oublier.

SOUVENIRS

- 120** La rédaction se rappelle à ses plus beaux émois avec la PlayStation 2.



53
Killzone



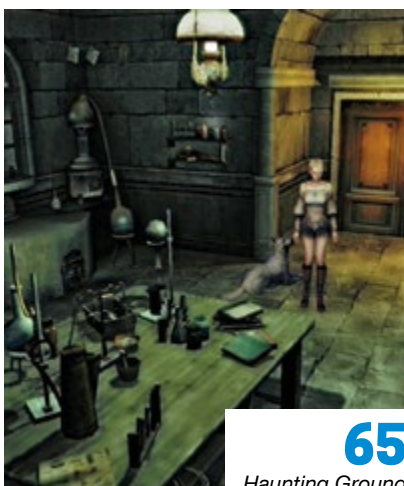
NINTENDO DISPOSE
D'UN TALISMAN LUI
CONFÉRANT, SINON LA VIE
ÉTERNELLE, DU MOINS
UN BONUS DE HP.

p.8



DIFFICILE DE DÉNICHER
LA FAMEUSE ÉMOTION
DANS CET AMAS
DE CUIVRE
ET DE SILICIUM.

p.17



65

Haunting Ground



68

Radiata Stories



SPÉCIALISTES
DU LOGICISME
OU HÉRITIERS
D'ARISTOTE,
PARDONNEZ
NOTRE BARBARIE
SÉMANTIQUE.

p.22



84

God Hand



TEL FREEZER
JUSTE AVANT
QUE NAMEK EXPLOSE,
LA PS2 LIVRAIT
LA PLEINE MESURE
DE SON POTENTIEL.

p.42



BIENTÔT CHEZ VOUS



RETROUVEZ L'ANTHOLOGIE Jv SUR NOTRE SITE
WWW.JVLEMAG.COM

LE MONDE DU JEU EN 2000

Tel Moïse devant la mer Rouge, la PlayStation 2 a écarté ses concurrents de part et d'autre de l'année 2000. La Dreamcast est sortie deux ans plus tôt, la GameCube et la Xbox, elles, verront le jour de longs mois plus tard. Tout bêtement parce que personne n'était assez vaillant pour aller se mesurer à Sony en tête à tête.

par Kevin Bitterlin

L n'aura suffi que de quelques années, le temps d'une génération de consoles en fait, pour que Sony se fasse une place dans l'industrie des constructeurs. Et quand on dit une place, on ne parle pas d'un vulgaire accessit, encore moins d'un petit strapontin de troisième classe abandonné nonchalamment par les nantis du secteur. Non, grâce à sa seule PlayStation, la société japonaise s'est hissée directement sur le trône. Ni plus, ni moins. Malgré son expérience et son excentricité, Sega a assisté impuissant à cette ascension fulgurante, tandis que Nintendo, sans pour autant baisser les bras, a préféré esquiver la bataille frontale pour s'en aller barouder sur d'autres fronts. Si bien qu'au début de l'année 2000, la guerre des trois n'a pas lieu. Tout simplement parce que personne ne se sent suffisamment armé pour aller défier Sony sur ce qui est devenu son terrain de jeu. Contrainte à un sursaut d'orgueil suite à l'échec de la Saturn, la firme au hérisson a dégainé dès 1998 sa console de sixième

génération, dans l'espoir de prendre ses rivaux de vitesse. Mais jamais la machine ne parviendra à s'imposer vraiment dans les foyers. Elle vivotera péniblement, entre des fulgurances de génie et de trop rares moments de gloire. Mais l'arrivée sur le champ de bataille de la PS2, deux ans plus tard, sonnera pour de bon le glas de ses ambitions. De son côté, Nintendo opte pour une stratégie moins impulsive. En bon coureur expérimenté, le géant de Kyoto sait pertinemment qu'il n'arrivera à rien s'il attaque l'ascension en restant sur le grand plateau. Autant grimper le col à son rythme et se reposer sur ses acquis. Il faut dire que Nintendo, contrairement à un Sega K-O debout, dispose d'un talisman lui conférant, sinon la vie éternelle, du moins un sacré bonus de HP. C'est *Pokémon*. Oui, car en 2000, le vrai champion, c'est lui. Et la console qui s'est le plus écoulée au cours des derniers mois, c'est bien la Game Boy Color. Soit une petite machine de transition, mise en circulation dans l'urgence par un Nintendo soucieux de conserver son monopole sur le segment des

portables. Hors de question, en effet, pour la firme au plombier, de se faire avoir deux fois de suite ! Le succès monstre de la PlayStation, personne ne l'avait anticipé, pas même elle. Alors, lorsque Bandai annonce la sortie d'une console portable couleur, la WonderSwan, Nintendo lance une attaque préventive. C'est la Game Boy Color, qui sortira finalement quelques mois avant la WonderSwan et qui raflera tout sur son passage... jusqu'à la commercialisation de son successeur, la Game Boy Advance, en 2001. Bref, fort de tout ce magot amassé du côté des portables, Nintendo a tout le loisir de temporiser ses activités sur le marché des consoles de salon. Sa GameCube ? Elle ne sortira que fin 2001. Soit un an et demi après la mise en circulation de la PS2... et six mois après la fin de production de la Dreamcast. Bref, tout ça pour dire qu'en 2000, la route vers le succès s'apparente pour Sony à une promenade de santé. Un chemin tout tracé sur un boulevard à sens unique, là où, en d'autres temps, il n'y aurait eu que coupe-gorges et impasses mexicaines. ■

LES MACHINES DE 2000

En attendant les sorties ultérieures de la GameCube et de la Xbox, machines qui seront au bout du compte les deux concurrentes de la PS2, les joueuses et joueurs qui, pour une raison ou une autre, ne voulaient pas entendre parler du monolithe de Sony avaient tout de même quelques solutions de repli pour assouvir leurs désirs vidéoludiques. Petit tour d'horizon.

XBOX MICROSOFT

Sortie en novembre 2001 en Amérique du Nord et en mars 2002 en Europe



GAMECUBE NINTENDO

Sortie en septembre 2001 au Japon et en mai 2002 en Europe



PLAYSTATION | SONY

Décembre 1994

Le coup d'essai de Sony devenu coup de maître. En 2000, malgré l'imminence de la sortie de sa petite sœur, la PS1 reste vaillante. Elle bénéficie notamment des commercialisations, en version allégée, des premiers titres destinés à la PS2. En Europe, c'est aussi l'occasion de découvrir sur le tard des jeux ayant mis de longs mois à s'exporter hors du Japon, comme *Suikoden 2* ou encore le monument *Vagrant Story*.



DREAMCAST | SEGA

Novembre 1998

Malgré la sortie de *Shenmue*, trois mois avant le lancement de la PS2, la Dreamcast est incapable d'enrayer la marche en avant de Sony. L'année civile est à peine entamée que les chiffres de Sega sont déjà alarmants. La courbe des ventes de Dreamcast chute à vitesse grand V, tandis que les pertes financières se comptent en dizaines de milliards de yens. Des baisses successives de prix n'y changeront rien, la Dreamcast sera euthanasiée en 2001.



GAME BOY COLOR | NINTENDO

Octobre 1998

On en parlait ci-contre : sortir la Game Boy Color ne faisait pas forcément partie des prérogatives de Nintendo. C'est davantage pour damer le pion à Bandai et à sa WonderSwan que la firme de Kyoto va se hâter d'usiner cette portable de transition entre la vénérable Game Boy et la GBA. Avec ses jolis coques et ses variantes de coloris, la GBC restera dans les mémoires comme ce jouet super mignon à même de lancer *Pokémon*.



LE PC

1981

Toujours vivant, toujours la banane, toujours debout, l'incroyable PC regarde d'un œil amusé l'ébullition qui agite alors le marché des consoles. En février 2000, soit un mois avant la sortie de la PS2, le monde fait connaissance avec *Les Sims*, titre qui deviendra, à peine deux ans plus tard, le plus gros succès de tous les temps pour un jeu PC. Mais l'année 2000, c'est aussi *Diablo II*, *Deus Ex* et l'annonce, par Bill Gates et Microsoft, de la sortie prochaine d'une console : la Xbox.





AUTOUR DE LA CONSOLE

12 L'HISTOIRE SANS FIN

26 BIENVENUE DANS
LE TROISIÈME MONDE

32 OPÉRATION RÉDUCTION

34 PLASTIQUE PERDANT

36 UNE DRÔLE DE CAM

38 UNE HISTOIRE
DE BRIQUES ET DE ROCK

40 ETHERNET ET
SANS BAVURES

42 TROP JEUNE
POUR MOURIR

PLAYSTATION 2

L'HISTOIRE SANS FIN

Alors que la PlayStation 5 commence à faire ses premiers pas, un rêve réside toujours dans les tréfonds du pôle marketing de Sony : connaître une nouvelle fois un succès égal à celui de la PlayStation 2.

Une réussite aussi éclatante qu'insolente dont les racines ne viennent évidemment pas de nulle part. Auréolée de *Matrix* et *GTA*, histoire de la brique noire la plus célèbre du monde.

par **Pierre Maugein**



En fin d'année 1994, la toute première console de Sony voit le jour. Dans un environnement où Nintendo et Sega sont encore des figures imposantes, elle débute sa jeune existence comme un pari, en affrontement direct avec la Saturn. Moins onéreuse et orientée vers un public plus jeune dans toute sa communication, elle connaît un démarrage particulièrement fort, qui ne s'éteint pas et prend même de l'ampleur durant ses six premiers mois d'existence. Le doute légitime du constructeur quant au futur de son orientation hardware tend désormais à s'éteindre. Mieux, il fait place à des plans. En milieu/fin d'année 1995, la PlayStation est en effet installée, son catalogue commence enfin à s'étoffer et son lancement aux US se solde lui aussi par un succès, encore une fois grâce à un tarif

agressif, 100 dollars en dessous de la pauvre Saturn qui n'en demandait pas tant. Sony entreprend donc d'étendre l'influence de sa machine dès cette période, même s'il faudra attendre mars 1999 pour l'annonce de l'existence de ce qui se nommera PlayStation 2. Mais pour le moment, Sony n'en est pas à composer un futur *line up* ou à décider de la forme que prendra sa console de jeu nouvelle génération. Il est surtout temps de réfléchir à ce qu'il faut mettre à l'intérieur, et comment le structurer. Devant la réussite de la PS1, rien de plus logique que d'aller jeter un œil du côté des principaux architectes de ses circonvolutions intérieures, afin de statuer sur les possibilités techniques de l'époque. Ces petits génies se nomment LSI. Fondée en 1981 sous le soleil de Milpitas en Californie (avant de migrer à San José), l'entreprise se spécialise dans les matériaux semi-conducteur et les programmes de gestion de *data-center*, entamant très tôt

des relations développées avec de grandes sociétés japonaises du secteur. Notamment avec Sanyo, au début des années 1990, dans le domaine de la conception de puces utilisées dans le cadre de la télévision haute-définition. Ces allers-retours américano-japonais permettent à LSI de disposer d'une assise non négligeable sur l'Archipel, jusqu'à intéresser Sony dans la recherche d'une société responsable –justement– de la puce de sa fameuse PlayStation. Quoi de mieux, dans l'optique de continuer sur cette voie royale, que de refaire appel à ces talentueux Américains pour la prochaine console? Vous vous en doutez bien, l'histoire ne s'arrête pas là et va même prendre une tournure inattendue.

ARGONAUT D'INTENTION

Quel est le point commun entre X –jeu de combat spatial utilisant de la 3D sur Game Boy–, *Star Fox* et *Croc: Legend of the Gobbos*? Pas grand-





Les valeureux pilotes de *StarFox* posant fièrement au-dessus du logo d'Argonaut Software (à gauche). Publicité tout en retenue pour la puce Super FX (à droite).



>>

choses de visu et pourtant, ils se rassemblent tous autour d'une même entreprise anglaise, à savoir Argonaut Games. Bien connue pour son expertise technique dans les puces 3D –comme la Super FX– et son travail main dans la main avec Nintendo pendant plusieurs années, cette dernière s'est scindée en deux entités indépendantes au milieu des années 1990, avec une branche dédiée au développement de jeux et une autre axée sur

la technique pure, cumulant des recherches sur les puces graphiques, les processeurs, ainsi qu'un moteur 3D maison. C'est là qu'un acteur important entre en jeu. Évoqué quelques lignes plus haut, LSI ressort des discussions avec Sony avec une demande précise sur la partie hardware de la nouvelle PlayStation à venir. Mais devant le travail à accomplir, la société américaine décide d'accompagner le développement d'un prestataire et choisit donc

Argonaut (du côté Argonaut Technologies). Décision d'autant plus aisée qu'ils viennent d'investir dans l'entreprise. Les Anglais se trouvent alors embarqués dans la création, ou du moins le prototypage d'une puce graphique pour la PS2, après avoir fait les beaux jours de la Super Nintendo. Tout semble parti pour des années de rires complices ; pourtant, la réalité du marché et la dureté amoralisée du monde de la tech vont rattraper le duo. D'une part, LSI et Argonaut ne sont pas seuls sur le projet, sciemment mis en concurrence avec d'autres designers. D'autre part, tout n'était pas aussi clair et honnête que prévu. Une expérience que raconte Jez San, ancien co-créateur et CEO d'Argonaut, dans les colonnes du site *Pushsquare* en 2019 : « LSI nous a expliqué la forme que devait prendre la puce selon Sony, ils nous ont dit combien de millions de polygones elle devait gérer par seconde, et nous l'avons donc designée

pour qu'elle puisse y parvenir. Et elle était sacrément réussie ! » Le problème vient du fait que Sony ne se contente pas d'observer les diverses conceptions de loin avant de faire son choix, développant également des puces en interne. Par ailleurs bien plus puissantes que celle d'Argonaut : « Ils ont créé leur propre puce afin qu'elle soit plus rapide que les spécifications qu'ils avaient données à tout le monde. S'ils avaient précisé 5 millions de polygones par seconde, ou autre, nous aurions réussi à le faire. » Car la principale épreuve une fois mis devant le fait accompli est qu'il est extrêmement coûteux de modifier la puce : « Un peu plus grand signifie beaucoup plus cher. Vous ne rajoutez pas du silicium sur une puce si vous n'en avez pas besoin. Vous concevez selon les coûts nécessaires. » La conclusion à tirer de la situation est sans appel selon San : « Ils nous ont littéralement mis sur une fausse piste

“

ILS NOUS ONT MIS
SUR UNE FAUSSE PISTE
AFIN QUE LA PUCE
CONÇUE EN INTERNE
REMPORTE LE MARCHÉ.

”



NORIO OHGA

Parmi les têtes pensantes derrière la création du Compact Disc, Norio Ohga est une figure majeure de l'histoire de Sony. Alors président de la firme, il soutient Kutaragi dans la création de la PlayStation.



SHIGEO MARUYAMA

Ancien dirigeant de la branche musique de Sony, Maruyama s'est occupé de gérer les coups de sang de Kutaragi afin qu'il mène à bien les projets dont il avait la charge.

afin que la puce conçue en interne remporte le marché. »

Les raisons derrière cet enchaînement d'événements sont multiples. De la mauvaise compréhension de LSI à la manipulation de Sony, en passant par une simple estimation de la puissance demandée devant le manque d'informations de la maison mère de la PlayStation, San reste prudent. En revanche, comme le rappelle Damien McFerran dans son article, ce genre de problématique n'est pas une première, soulignant la rivalité des projets conjoints Dreamcast (Japonais) et Black Belt (console développée par les Américains de 3Dfx et jamais sortie). Le fait est que dans le crépuscule des 90's, c'est désormais Sony qui reste maître de sa machine. Ce qui ne signifie pas pour autant que les Occidentaux n'auront plus de rôle à jouer, bien au contraire.

LE COUP DE KUTARAGI

Au fil des mois, la vision de Sony concernant sa console

s'affine et, comme le laissait penser l'aventure de la puce d'Argonaut, s'oriente vers une architecture haut de gamme. Il est clair que l'entreprise japonaise ne cherche pas simplement un gain de puissance significatif, mais l'entrée dans une nouvelle ère. Cette vision est portée par l'une des figures historiques de Sony, Ken Kutaragi. Ou « Crazy Ken », comme ses collaborateurs aimaient le nommer, du moins en cachette – vous allez comprendre pourquoi. Entré chez Sony dans les années 1970, Kutaragi est un ingénieur bien plus intéressé par l'électronique que par le jeu vidéo en tant que tel. Ce qui ne l'empêchera pas de concevoir le prototype de la première PlayStation et sa version finale, aux côtés de Norio Ohga. Vous connaissez la suite. Racontée notamment dans un certain hors-série PlayStation, cette réussite ne se fait pas sans heurts, et c'est l'opiniâtreté de Kutaragi et de ses collaborateurs qui permet à la console de voir



KEN KUTARAGI CRAZY KEN

Présenté de façon un peu trop appuyée comme le papa de la PlayStation, Ken Kutaragi a toujours gravité dans les environs de Sony. À peine sorti des études, ce dernier entre dans l'entreprise en tant qu'ingénieur et se fait vite remarquer. Talentueux et carriériste, Kutaragi ne se laisse pas faire et voit Sony comme une possible grande société dans l'électronique, bien plus que comme une entité où le jeu vidéo aurait une place prépondérante. C'est pourtant lui, propulsé dans les hautes sphères après le succès de la PS1, qui sera l'homme fort de toute la division Sony Computer Entertainment jusqu'en 2011.

le jour, non sans de nombreux doutes en interne. Cette volonté de fer doublée d'un succès en fin de course donnent l'opportunité au jeune homme de gagner en influence au sein de son entreprise et de se voir confier le développement du nouveau projet phare. Dès le début de la réflexion, entamée à peine la PS1 terminée selon le mythe, Kutaragi cherche donc l'efficacité. Le journaliste Ed Powers l'explique bien dans son retour sur le legs de la PlayStation 2 chez *The Independent* : Sony a pleinement conscience de la façon dont la PS1 a réussi à s'imposer face à la N64 et à la Saturn. Grâce à sa campagne marketing, mais aussi par ses spécificités techniques. Intérêt du support CD face à la N64, et une meilleure gestion des polygones que la console de Sega. En bon ingénieur

de formation, Kutaragi sait où se fera la différence dans la prochaine bataille : la sophistication. Et cela passe par la recherche d'un système animé par différents types de puces et processeurs dont l'intérêt est double : disposer d'un degré de manipulation d'une rare finesse et propulser Sony dans le domaine des entreprises les plus innovantes sur ce type de marché. Rappelons que le jeu vidéo en tant que tel n'est pas la cible de Kutaragi, mais une marche. Obstacle que ce dernier va s'efforcer de franchir avec toute la morgue qui le caractérise, tant le projet PSX 2 ou PS2000, comme il est nommé à l'époque, est important pour le rayonnement de Sony. Shigeo Maruyama, ancien directeur de Sony Computer Entertainment et à l'origine du label Epic/Sony





Voilà à quoi ressemblait le fameux Emotion Engine, très énervé sous sa sobre apparence.



Records, évoque longuement le comportement de son ancien collègue, quasi binôme, dans un article de *Polygon*. L'autre grand artisan de la PlayStation décrit un homme intransigeant, presque brutal, dans son rapport au travail et à la hiérarchie : « C'est quelqu'un de très charismatique et il a toujours forcé son équipe à se soumettre à ce qu'il voulait, comme un fou furieux. Je ne pense pas qu'il existe quelque chose que l'équipe a déjà refusé en lui disant que ça

ne pouvait pas être fait. » Cette ambiance délétère ne se limitait pas à son rapport avec les employés au rang moins élevé, puisque certains de ses référents en prenaient aussi pour leur grade, poursuit Maruyama : « Techniquement, j'ai toujours été son patron, ou tout du moins au-dessus de lui dans la hiérarchie. Mais à un moment donné, notre relation de travail s'est renversée et il m'a considéré comme quelqu'un qui travaillait pour lui, alors qu'officiellement

j'étais son supérieur. L'attitude qu'il avait envers moi était assez proche de celle d'un artiste avec son manager. » Avant de conclure : « Mon boulot était simple, Kutaragi était agressif et serait allé facilement au contact avec plusieurs responsables de départements. Je devais calmer ces conflits. J'ai senti que mon rôle était de m'assurer qu'il se sente à son aise et de lui fournir un environnement dans lequel il pourrait travailler correctement. » Crazy Ken, donc.

LA PUCE SAVANTE

Le seul avantage de ce comportement toxique est de faire avancer les choses sans forcément passer par les nombreuses étapes de décision autour d'un projet, particularité japonaise connue sous le nom de *nemawashi*, comme le rappelle le journaliste Rob Guth. Il explicite le terme chez *Polygon* : « Cela signifie littéralement le fait que, lorsque vous voulez déraciner un arbre, il faut creuser près des racines, graduellement, en cercle,

autour du tronc. Et seulement une fois après avoir fait cela, vous le soulevez. Il faut prendre le temps de le faire. Dans le cadre du business au Japon, cela veut dire qu'avant de prendre une décision, vous devez faire le tour de toutes les personnes impliquées individuellement, et obtenir leur adhésion au projet. Puis aller boire un verre, se réunir, essayer de connaître les gens concernés et commencer alors à les orienter dans la direction qui vous sied. Ou les amener à être d'accord avec la décision que vous voulez prendre. » Histoire de ne plus avoir ensuite qu'à valider l'ensemble officiellement. Méthode à laquelle ne se conforme pas du tout Kutaragi, dans une posture de conquérant, gérable grâce aux aménagements indispensables de Maruyama. Il prend à bras le corps le développement de la PS2 et assure par son aura de bagarreur que rien ne vienne entraver la conception et sa vision. Ce caractère ne l'empêche pas de nommer

“ L'ATTITUDE QUE KUTARAGI AVAIT ENVERS MOI ÉTAIT ASSEZ PROCHE DE CELLE D'UN ARTISTE AVEC SON MANAGER. ”





Final Fantasy X (juillet 2001) est l'un des premiers jeux à montrer de quoi est capable l'Emotion Engine.

le grand œuvre au sein de la future PS2 –son microprocesseur central– l'Emotion Engine. Ironique. Certes, l'un des objectifs de Kutaragi est d'amener Sony à un leadership, à la fois dans le domaine de l'électronique de pointe et, par extension, du jeu vidéo, mais également à venir titiller le monde des ordinateurs. Il laisse parler son cœur de designer dans une interview donnée au site technophile *EE Times Asia* en 2005 : «*Du point de vue d'un ingénieur, nous travaillons sur de la technologie d'ordinateurs. Quand nous avons designé l'Emotion Engine, par exemple, nous nous sommes basés majoritairement sur ladite technologie et sur une architecture idoine. La PS1 et la PS2 ont été conçues avec cette philosophie, mais elles étaient simplement une transition. Dans la prochaine étape, j'espère m'attaquer à la technologie de l'informatique dès le début. J'entretiens cet espoir depuis les années 1980.* » Occasion pour lui de préciser

également un point de réflexion central : «*Le nom de notre entreprise est Sony Computer Entertainment, je voulais donc fusionner la technologie propre aux ordinateurs et le divertissement.* » Rien de surprenant, donc, à ce que Sony fasse appel à Toshiba, alors société majeure dans le milieu de l'électronique, notamment dans le domaine du PC, pour participer à la création du cœur de la PS2. En résulte une entité qui va ne se consacrer qu'à cette tâche.

LE SILICIUM DEMAIN

À quelques encablures des années 2000, Oita TS Semiconductor Corporation (OTSS) ne se soumet pas à la logique de base des acronymes, mais est tout de même créée. Basée dans la préfecture japonaise d'Oita, au sein de l'usine de matériaux semi-conducteurs de Toshiba, l'entreprise détenue à 49 % par Sony doit construire rapidement et en grand nombre le fameux processeur. Qu'a-t-il de si particulier ? C'est une performance technologique

à l'époque, véritable passage vers une autre génération de machines, loin de ce que peut proposer la Dreamcast. Composé de huit microprocesseurs, l'Emotion Engine dispose d'une architecture complexe avec un CPU principal et toute une toile de processeurs secondaires dédiés à des tâches précises afin d'accélérer les transferts de données. Notamment les VPU 0&1 (Vector Processing Unit) qui, sans rentrer dans les détails, permettent de libérer là aussi de la bande-passante et de conduire en parallèle certains calculs. En particulier pour la gestion des surfaces en 3D complexes et de tout ce qui est particules, éléments de «décor», bref, le rendu d'un environnement. En résumé, l'EE vient mettre sérieusement la pression aux plus gros PC du moment sur le papier. Pour l'instant, difficile de dénicher la fameuse émotion promise dans cet amas de cuivre et de silicium. Pourtant, malgré l'aspect pompeux derrière le nom du processeur réside

une certaine manière de voir le sursaut technologique. De l'avis de David Wilson, actuel directeur de la communication de SCEE, «*l'appeler [le processeur] Emotion Engine était un signe fort sur ce nous essayions d'accomplir.* ». N'hésitant pas à définir Kutaragi comme un visionnaire dans les pages d'*Eurogamer*. Sans être aussi catégorique sur la personne de « Crazy Ken », le *product manager* par Kutaragi et son équipe président de la division Worldwide Studios de Sony) Phil Harrison, explicite un peu plus profondément la philosophie EE : «*L'idée établie par Kutaragi et son équipe d'ingénieurs prenait la forme suivante : le CPU n'était pas simplement capable de jongler avec les chiffres, mais de proposer les capacités mathématiques nécessaires pour simuler l'émotion.* » Ambitieux, sans doute même un peu trop pour Harrison, toujours chez *Eurogamer* : «*C'était un vaste et audacieux objectif et je ne pense pas* » ➤



Ratchet & Clank est l'une des nouvelles licences accompagnant la PlayStation 2. Ici sur PlayStation 4 pour soulager vos yeux.

»

que nous l'avons atteint de la manière dont nous l'espérons. » Il se reprend toutefois bien vite : « Mais tout cela a été le début d'un processus dans lequel la manière de développer les jeux a été modifiée, au sein même du code, pour les rendre plus crédibles. » Le nouvel homme fort de Stadia n'était d'ailleurs pas le seul à émettre des réserves sur la faisabilité de l'Emotion Engine. Il raconte que lors de la présentation du processeur

star dans le cadre de l'ISSCC (International Solid-State Circuits Conference) de San Francisco en février 1999, les avis sur la capacité de Sony à maîtriser cette technologie sont divisés : « J'étais fasciné par les réactions, parce que les grands spécialistes des puces en silicium se sont scindés en deux camps. D'un côté, certains n'y croyaient pas et pensaient que tout était inventé. De l'autre, ils disaient : "On y croit, mais il est impossible de parvenir à produire ce genre de puces, parce qu'elles sont bien trop complexes." Ken a prouvé que tout le monde avait tort. » Ce qui permettra à Sony d'accéder à un statut voulu par Kutaragi, celui d'entreprise phare du monde de la tech, toujours selon Harrison chez Eurogamer : « C'est le moment où Sony Computer Entertainment est passé de simple société dédiée aux jeux vidéo à un compétiteur mondial de poids dans le design de puces au silicium. » Mais avant de rayonner, encore faut-il finir de

remplir la console. Et un certain Mark Cerny va apporter son transistor au circuit imprimé.

VOUS ÊTES CERNY

Figure importante de l'histoire de Sony, Mark Cerny n'est pas arrivé par hasard dans les environs de la PS2. Programmeur chez Sega Japon à la fin des années 1980, le jeune homme est donc coutumier de la langue : un atout pour embrasser la culture du pays certes, mais surtout le sésame pour de bonnes relations avec le milieu du développement de jeu vidéo local. Lorsqu'en 1994, alors qu'il réside aux États-Unis, il apprend qu'une nouvelle machine – du nom de PlayStation – est en phase de finalisation, Cerny décide de voir ce qu'elle a dans le ventre. Mais, sans relais pour obtenir un kit de développement aux US, il lui faut se rendre sur place. Grâce à ses compétences linguistiques et en trichant un peu avec le fait que son studio – alors Crystal Dynamics – pouvait en un sens

FAIRE DE LA CONSOLE UNE PARFAITE MACHINE DE GUERRE TECHNOLOGIQUE NE VA PAS ÊTRE LE MOUVEMENT LE PLUS EFFICACE VERS LE SUCCÈS.

”



être vu comme dépendant de Sony Japon, il parvient à obtenir le fameux devkit. De quoi taper dans l'œil de certaines personnes en interne, comme le souligne Cerny sur le site *DualShockers* : « Je ne le savais pas à l'époque, mais nous avons reçu le kit parce qu'une personne de la branche Business Development, nommée Shuhei Yoshida, m'a vu arriver et s'est dit : "Humm, ce gars, Mark, pourrait aller loin." Donc, même si cela allait clairement contre les habitudes, Shu a approuvé l'envoi du devkit. » Le même Yoshida qui deviendra président de SCE Worldwide Studios de 2008 à 2019. Pourtant, en cette même année 1994, Cerny semble trahir les prédictions de Yoshida et quitte la grande famille Sony pour Universal Interactive Studios en tant que vice-président de la division « product development ». Ce poste lui permet alors de définir la ligne que va adopter ce tout nouveau pan axé jeu vidéo et il signe coup sur coup deux studios de

taille – à l'époque – très réduite : Naughty Dog et Insomniac Games. Bien sûr, c'est la PlayStation qui va bénéficier de leurs productions, Cerny ayant conservé des liens avec la firme japonaise. Attaches dont la solidité ne va d'ailleurs jamais s'étioler, bien renforcées par le succès rencontré à l'international à la fois par *Crash Bandicoot* et *Spyro*. Lorsqu'il est question de mettre les mains dans les prototypes de la PS2 début 1999, afin de travailler sur un moteur, Yoshida a sous les yeux sa liste réduite. Et bien évidemment, Cerny en fait partie : « *Shu Yoshida m'a contacté. Il avait eu vent du fait que la machine était très puissante, mais que beaucoup de développeurs se heurtaient à sa grande complexité* », avoue-t-il, toujours chez *DualShockers*. Il poursuit : « Il voulait s'assurer que *Naughty Dog* et *Insomniac* pourraient créer des jeux rapidement pour la PlayStation, afin qu'ils sortent le plus près possible du lancement. Il m'a alors



MARK CERNY

L'HOMME QUI A TOUT FAIT

Élément très important de l'histoire de Sony, Mark Cerny a déjà un sacré parcours lors de son premier contact avec l'entreprise japonaise. Alors qu'à 17 ans, beaucoup essayent simplement de fumer une cigarette sans tousser, son truc à lui c'est de travailler chez Atari, puis, trois ans plus tard, de designer et co-programmer un classique du jeu vidéo, *Marble Madness*. S'ensuit alors une carrière chez Sega dans les années 1980/1990, où il fonde le Sega Technical Institute, d'où sortira un petit jeu inconnu, *Sonic the Hedgehog 2*. Tout cela avant de se rapprocher de PlayStation et de devenir rapidement un personnage clé dans le développement de moteurs graphiques, consultant externe de luxe.

adressé une invitation. Je pourrais alors entrer dans cette pièce mystérieuse et m'asseoir aux côtés de l'équipe responsable des démos, dans le but de travailler sur un moteur graphique pour la PS2. J'ai donc fini par vivre durant trois mois à Tokyo, en tant que premier Américain à poser les mains sur la machine. » Il ne sait pas à cet instant qu'il restera consultant en tant que *lead designer* lors de la conception de toutes les consoles estampillées PlayStation qui viendront. Son influence est donc fondamentale dans la route prise par la PS2, Cerny se chargeant d'ailleurs logiquement d'aider *Jak & Daxter: The Precursor Legacy* et *Ratchet & Clank* à voir le jour en 2001 et 2002, « successeurs » espérés du duo *Crash/Spyro*. Pourtant, cette attention de chaque

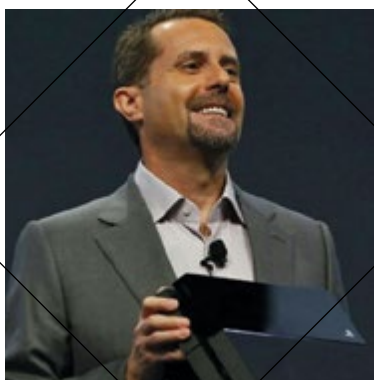
seconde à faire de la console une parfaite machine de guerre technologique ne va paradoxalement pas être le mouvement le plus efficace vers le succès.

DVD TECH'

Avec une PS1 encore en activité et toujours auréolée de son succès, Sony a un bon exemple sous les yeux. En effet, l'un des avantages majeurs de la machine est de disposer d'un lecteur CD, permettant notamment de favoriser les jolies cinématiques et donc de marquer son époque par le côté spectaculaire de ses exclusivités. D'autant plus en fin de carrière, où des jeux comme *Vagrant Story*, *Gran Turismo 2* ou encore *Tekken 3* agissent comme des preuves vivantes des capacités de la console. La PS2 doit suivre



En marge de spots TV déjà bien chelou, les pubs à destination de la presse papier étaient elles aussi gentiment curieuses.



ANDREW HOUSE COM' SWEET COM'

Figure de la communication de la branche jeu vidéo de Sony, Andrew House est depuis un bon moment dans ce milieu pourtant mouvant. Désireux d'enseigner l'anglais au Japon au début des années 1990, House rejoint rapidement le domaine des relations presse de Sony où il va participer pleinement au lancement de la première PlayStation – chargé en partie d'orienter la communication vers un public plus mature. Pour la PS2, sa tâche aura été plus complexe, devant tenter de calmer les éditeurs face aux pénuries de PS2 en cascade. Dès lors, House continuera à grimper les échelons, jusqu'à devenir président de SCEI. Il quitte néanmoins cette fonction en 2017.



le même chemin et bénéficier elle aussi de la technologie la plus à même de fournir un degré d'excellence similaire. Le format DVD apparaît de fait comme une évidence. En cette fin des années 1990, cette nouvelle technologie ne l'est déjà plus tellement et commence à se démocratiser, tout du moins en ce qui concerne la mise en vente de films adoptant cette « norme ». En effet, et même si le DVD est dans un premier temps réservé à une niche d'acheteurs, il existe au Japon depuis 1996. Sony sait donc déjà que l'industrie est prête et qu'un lecteur DVD sera dans tous les cas en accord avec l'évolution logique des techniques. Ce que l'entreprise ignore, en revanche, c'est à quel point cette décision va tout changer. Faisons un petit bond dans le futur : à la sortie de la PS2 en 2000, cette dernière fait quasi figure d'offre promotionnelle. Avec un prix de lancement aux alentours de 3 000 francs (299 £ / 299 \$ / 39 800 ¥), elle coûte quasiment la même somme qu'un lecteur DVD seul.

À la différence près qu'elle permet de lancer également toute une gamme de jeux. En un sens, le côté platine de salon peut donc être perçu comme un « cadeau », voire le complément parfait, comme le souligne Jim Ryan (actuel président de Sony Interactive Entertainment) chez *GameInformer* : « Le timing était vraiment fortuit. Ce lancement est arrivé pile au sommet d'une immense vague d'adoption du format DVD, et je pense que cela a été un facteur de réussite très important. Le succès est venu du fait que la machine était une excellente plateforme de jeu. Mais la fonction de lecteur DVD, juxtaposée à ce statut de très bonne console, en a fait une offre de divertissement totale. » Dans les pages d'*Eurogamer*, Jonathan Fargher (ancien responsable de la clientèle chez Sony) voit même cette dualité comme un cheval de Troie moderne pour amener le jeu vidéo dans le salon : « Vous n'aviez plus à mettre la console de côté au cas où quelqu'un rentre dans la pièce. C'était devenu un accessoire normal de la vie quotidienne.

“ LA FONCTION DE LECTEUR DVD A FAIT DE CETTE TRÈS BONNE CONSOLE UNE OFFRE DE DIVERTISSEMENT TOTALE. ”



Medieval, comme une bonne partie des jeux PS1, était rétrocompatible sur une PS2 qui lui lissait les polygones.

Les gens étaient fiers d'avoir une PlayStation dans leur salon. » Cet atout devient même une bouée de sauvetage. Car dans la première année de vie de la machine, les titres d'envergure ne se bousculent pas au portillon. En tant que producteur de Fantavision, Shuhei Yoshida en sait quelque chose, avouant d'ailleurs chez GamesIndustry qu'«à cause de la transition rapide entre la PS1 et la PS2», ils «n'avaient aucune idée de la façon dont l'industrie gérait désormais ce genre de chose [le lancement]». Il poursuit son analyse de l'importance de la présence du lecteur de DVD chez VideogamesChronicle : «La PS2 s'est vendue comme des petits pains, mais au lancement japonais, le "jeu" le plus vendu pour la console a été le DVD de Matrix. »

PS1 AGAIN

Malgré cette glissade maîtrisée sur un nouveau marché, avec l'aide d'un sens aigu du bon coup, il ne faut pas croire non plus que Sony s'est entièrement laissé porter par le DVD.

Car en marge de cet ajout dont l'importance s'est révélée fondamentale par la bande, s'intégrait dans la console un joker tout aussi puissant : la rétrocompatibilité. Même si, comme le rappelle Andrew House (président de Sony Interactive Entertainment de 2011 à 2017) chez Game-Informer, l'enjeu était risqué : «Dès le moment où l'idée de la rétrocompatibilité a fait surface, deux écoles de pensée ont émergé. L'une d'elle pensait que cela allait ralentir le lancement de la console, ou tout du moins son adoption par le public. » Dans l'optique d'imposer le line up de la machine et de lui donner une aura de bijou technologique hors de son époque, certainement. Mais ce serait oublier une nouvelle fois que les jeux de lancement encore en réflexion ne sont pas garantis d'être des system-sellers – ce qui ne sera pas le cas – et que la plateforme doit convaincre, même en bénéficiant de l'aura de son ancêtre. Le fait de disposer dès la mise en vente de la machine de toute la ludothèque

PS1 peut effectivement freiner les achats de titres dédiés, mais aussi rassurer le consommateur qui aura dans tous les cas de quoi s'amuser s'il fait face à une déception ou à des finances défailtantes. Courant 1998, l'idée est donc en jachère, et devient une réalité l'année suivante. Encore faut-il savoir quelle forme adopter. Selon Tetsuya Lida, un des principaux architectes de la rétrocompatibilité PS2 dont le traducteur Tom James a retranscrit les propos sur sa page Medium, cela n'a pas été une mince affaire : «Lorsque j'ai été placé dans l'équipe PlayStation 2, j'ai eu comme tâche de faire fonctionner les jeux PS1 sur ce tout nouveau système. À l'époque, il était normal que vos anciens jeux ne marchent pas sur les nouvelles consoles, mais SCE voulait aller à contre-courant. Et je pense que c'était un choix visionnaire de leur part [...] Quand la décision a été prise, le plan était de réutiliser le processeur principal de la PS1 comme un système d'entrées-sorties, échangeant avec le nouveau matériel. La subtilité

est qu'à la base, aucune autre partie "physique" de la PS1 ne devait être incluse. Ce qui signifiait qu'il allait falloir émuler le reste sous forme de programme. » Un agenda réglé, qu'il ne reste plus qu'à appliquer. Sauf que tout ne va pas se passer comme prévu. Entre la présence – finalement – d'une puce sonore matérielle ayant comme conséquence de jeter des semaines de boulot en programmation et le départ de plusieurs développeurs qui va obliger Lida à s'occuper non seulement du son, mais aussi de la partie graphique, l'existence de cette rétrocompatibilité est un petit miracle. Et ce, même si 100 % des jeux PS1 ne tournent pas, ce qui n'est pas en soi suffisant pour amoindrir l'attrait de cette possibilité offerte aux joueurs. Mieux, ce principe favorise l'achat. Sous couvert d'une plus-value pouvant être perçue comme accessoire, cette possibilité de s'amuser avec des classiques PS1 permet surtout de créer un attachement à la marque. Car là où Nintendo et Sega abandonnent le nom





À cause d'un manque d'apport suffisant de machines, les lancements japonais (en haut) et français (en bas) ont causé de la frustration. Toutefois bien mieux gérée sur l'Archipel.



des machines précédentes pour la GameCube et la Dreamcast, Sony marque bien le fait que cette console est l'évolution logique de la précédente. Constat appuyé par le lien avec la PS1 via la rétrocompatibilité. Le message est alors : vous avez désormais à disposition une PlayStation plus puissante. Pas une console, une marque.

ACCIDENT DE MONTAGE

Lors du lancement de la machine en 2000, toute cette stratégie – plus ou moins consciente selon les éléments – fait mouche. La PlayStation 2 est un succès

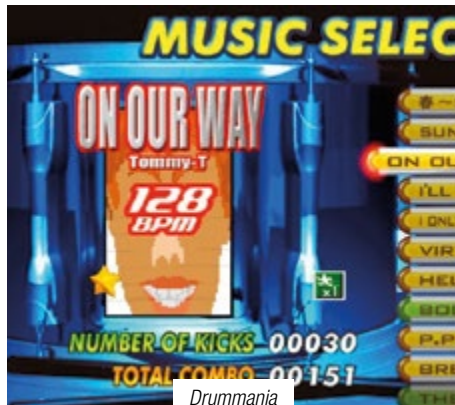
dès la fin de son premier mois de commercialisation où 1,41 million d'unités sont écoulées au Japon à date du 31 mars. Il ne lui faudra ensuite qu'une année pour pousser jusqu'à 10,61 millions de ventes au niveau international. Et ce, malgré un *line up* de lancement japonais famélique et des sélections américaines/ européennes pas vraiment plus sexy. Pour autant, la mise sur le marché de ces deux dernières zones souffre dans les premières semaines de l'immédiate adhésion japonaise.

La faute à deux étapes très mal négociées par Sony. Premièrement, la version nord-américaine de la PS2 dispose d'un Graphics Synthesizer (élément matériel gérant certains effets visuels) différent de l'édition japonaise, créant des problèmes de construction dans un marché en flux tendu, ainsi que des soucis dans la lecture des DVD. Pire, l'approvisionnement est en berne, avec seulement 500 000 unités disponibles aux US, afin de rediriger la production restante vers les magasins japonais où la demande ne cesse de croître. Le nœud du problème réside en revanche dans une autre pénurie. En pleine frénésie de construction de consoles, Sony se heurte à une baisse mondiale particulièrement importante de composants mémoire utilisés par bien des appareils, certes, mais surtout par la PS2. Une réelle crise de quasiment une année, obligeant l'entreprise à faire sortir de terre de nouvelles usines, tout en allant chercher de l'aide du côté de Taïwan, notamment via deux sociétés, Taiwan Semiconductor Manufacturing Co. et United

Microelectronics Corp, le tout pour plusieurs centaines de millions de dollars, selon les chiffres fournis par EE Times en juillet 2000. Et si la situation se tassera fin 2001, le public français se souvient encore avec tendresse de l'émeute du Virgin Megastore des Champs-Élysées où des centaines de personnes désireuses d'obtenir ce graal en rupture de stock se sont piétinées avec le sourire. Au fil des années, Sony continuera son cycle de succès et de coups de pas de chance, avec des stocks de machines coincées dans le canal de Suez, l'obligation d'affréter des avions russes Antonov, non pour transporter des chars, mais des PS2 avant Noël, mais également des records en cascade. Car vingt ans après son lancement, celle qui a vraiment entamé la *next-gen* d'époque – autrement plus impressionnante techniquement que sa concurrente de chez Sega – est encore la console qui s'est le plus vendue dans le monde. Et qui a lancé la vague toujours actuelle des blockbusters, mais cela est une autre histoire. ■

“ VINGT ANS APRÈS SON LANCEMENT, LA PS2 EST ENCORE LA CONSOLE QUI S'EST LE PLUS VENDUE DANS LE MONDE. ”

LES LINE UP DE L'ENFER



Drummania



Eternal Ring



Fantavision



Kessen



Ridge Racer V

Comme évoqué dans les lignes précédentes, la PlayStation 2 est loin d'avoir brillé par son *line up* de lancement, peu importe les zones géographiques concernées. Illuminée par le lunaire *Fantavision* développé par une partie de l'équipe d'*Ape Escape*, la liste japonaise est sûrement la pire. Entre un *Street Fighter EX 3* loin d'être mémorable, *Eternal Ring* de From Software qui se noyait dans son propre *gameplay* et un *Stepping Selection* vite terminé, ne restait que *Kessen* et *Ridge Racer V* pour donner vaguement le sentiment d'avoir acquis une console de nouvelle génération.



Street Fighter EX 3



Stepping Selection

LA PS2 CÔTÉ DESIGN ENTRE POÉSIE ET PRAGMATISME

Si l'on a tâté fait de parler de monolithe pour qualifier la PS2, n'allons pas jusqu'à croire que le design de la console a été pensé en hommage au *2001* de Kubrick. Non, le maître-mot de Sony, aussi bien pour la machine que pour sa manette phare, c'était la fonctionnalité.

par Kevin Bitterlin
et Pierre Maugein



LA MANETTE

La première PlayStation a constitué un véritable terrain d'expérimentation pour les *pads*. Il y a d'abord eu la manette numérique, puis la Dual Analog (qui marquait l'apparition des deux sticks) et enfin la DualShock, légèrement plus fine, capable de vibrer et faisant passer les touches R2 et L2 pour de simples «*bumpers*» à vraies gâchettes. Une dernière itération suffisamment convaincante pour que Sony n'ait pas besoin de se creuser la tête outre mesure, à l'heure de commercialiser la PS2. Sobrement intitulée DualShock 2, la manette du monolithe ressemble à s'y méprendre à une banale DualShock plongée dans un bain d'encre. Les observateurs les plus attentifs remarqueront toutefois que ce modèle noir de jais est un poil plus léger que son prédécesseur et que les moteurs à double grondement (la techno des touches R2/L2) permettaient davantage de nuance. ■



LA CONSOLE

Si la console de Sony ne laissait que peu de doutes sur ses capacités techniques et a mis plus ou moins tous ses acquéreurs d'accord, il en était autrement côté design. Surnommée le monolithe du fait de sa forme brute, d'un noir profond, surtout disposée à la verticale, la pauvre console a divisé. Pourtant, cette dernière va à l'essentiel et peut difficilement être blâmée pour ça. Une boîte, pratique à stocker, s'incluant parfaitement à côté de n'importe quel autre appareil et dotée d'un aspect tour de PC qui lui enlève le côté outil de divertissement un peu honteux. Niveau teintes, le logo bleu acier sur fond noir vient d'une vision du designer Teiyu Goto, à l'époque directeur artistique en chef du Value Design Center de Sony, qui signifie pour lui «*la teinte bleutée de la Terre entourée par l'obscurité totale de l'espace*», comme il l'explique en 1999 chez *CNN*. Moins de poésie, en revanche, dans la forme générale de la console, empruntée pourrait-on dire à un prototype développé chez Atari en 1992, la Falcon 030 ou 040 en fonction des modèles (aussi nommée MicroBox). Concept racheté par ailleurs par Sony. Les similarités sont nombreuses et la firme japonaise ne s'en cache pas, en mentionnant plusieurs fois cette machine dans les documents de design et le dépôt de brevet de sa PS2.





BIENVENUE DANS LE TROISIÈME MONDE

Avec sa première PlayStation, Sony voulait faire comprendre que le jeu vidéo n'était plus destiné qu'aux seuls enfants, que sa console n'était pas un banal jouet. La campagne publicitaire de la PS2 a repris cet état de fait, mais en allant encore plus loin.

par Kevin Bitterlin

« Les pubs PS2 ? Ah oui, les trucs trop bizarres de David Lynch ! » Des décennies après, voilà la manière dont on se souvient de la campagne marketing qui a accompagné le lancement de la PlayStation 2, soit le souvenir fugace d'un court métrage chelou à base d'images d'hommes à tête de canard. Et la vérité, c'est que la réalité n'est pas si éloignée que ça de ces vagues réminiscences. Fidèle à son imaginaire tortueux et ses délires géniaux, l'artiste américain a bel et bien réalisé une publicité démente pour vanter la philosophie de la machine de Sony. Dans ce spot d'une minute, il y a tout Lynch : des hommes aux cheveux fous

filmés en très gros plan, des effets spéciaux si invraisemblables que Méliès lui-même aurait rechigné à les monter, sans oublier des projections mentales fascinantes, aussi absurdes que cauchemardesques, comme seul le cerveau ayant imaginé la Black Lodge est capable de livrer.

LA PHILO SELON FRIEDRICH

Histoire de resituer un peu tout ça, à l'orée du XXI^e siècle, Sony souhaite enfoncer le clou. Sa PS1 a réalisé un véritable carton mondial, notamment parce qu'elle est parvenue à faire sien un créneau différent de ceux occupés par Nintendo ou Sega. En visant un public de jeunes adultes s'étant

désintéressés des aventures de Mario ou de Sonic, la PlayStation s'est vite imposée. Ses référents à elle s'appellent *Resident Evil*, *Tomb Raider* ou *Metal Gear Solid*, soit des titres qui aspirent au photoréalisme et ambitionnent un certain cachet cinématographique. Rien d'étonnant, donc, à ce que la PS2 veuille aller encore plus loin, comme pour accompagner la courbe générationnelle de son public. Avec cette nouvelle machine, ce sont les adultes que Sony entend séduire et intriguer, des clients potentiels s'étant déjà forgé un esprit critique et ayant acquis une sensibilité artistique raffinée. Pour eux, les marketeurs de la société dégagent

l'idée du « *third place* » – troisième monde, en français. Un concept philosophique que l'on doit à Friedrich Ludwig Gottlob Frege. Pour celles et ceux qui, comme l'auteur de ces lignes du reste, pensaient jusque-là que Frege était davantage une gagnante de la Star Ac' qu'un grand penseur allemand, sachez que le monsieur a théorisé la perception du monde. Selon lui, il y aurait le monde extérieur, celui des objets, réels et objectifs, le monde intérieur, celui des représentations, subjectives et propres à chacun, et enfin le troisième monde, celui des pensées. Voilà ! Il nous a fallu deux jours ouverts pour essayer de vulgariser ça. S'il y

LES AUTRES PUBS

Elles ne sont pas réalisées par David Lynch *himself*, mais font partie de la même campagne marketing (bien qu'elles aient parfois été diffusées des mois plus tard). Méconnues sous nos latitudes, voilà de quoi elles causent.



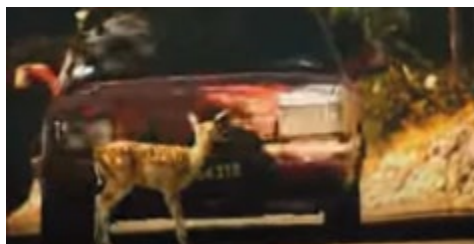
DOG

Un lent travelling de 30 secondes sur un chien couché sur le sol d'une cuisine. Dans son sommeil, il s'agite. Manifestement, il fait un rêve paisible. Le slogan « *Visitez votre troisième monde* » apparaît alors que le toutou pousse un petit râle de plaisir. C'est mignon comme tout, mais rien de bien bouleversant ici.



JIMMY DYNAMITE

Un homme semble passer un casting. Il est filmé en gros plan. Durant les quarante secondes du spot, on entend la voix d'une femme hors-champ, sans doute la directrice du casting, demander au protagoniste d'ôter ses lunettes de soleil, afin qu'elle puisse voir ses yeux. Il refuse, encore et encore. « *Jouez selon vos propres règles* », nous dit le slogan. Okay.



BAMBI

Sur une musique guillerette, le montage alterne les plans sur une biche gambadant en forêt et d'autres sur une voiture roulant sur une route de campagne. L'animal s'approche de l'asphalte, l'automobiliste aperçoit la bête et freine des quatre fers, mais la collision est inévitable. « *Autre lieu, autres règles* », nous dit la pub, en guise de morale, quand la voiture explose sous l'impact et que la biche en ressort indemne.



BLIND

Comme seul au monde, au milieu de ce qui semble être la Sibérie, un ermite explique ce qu'est la vie à l'état sauvage. L'ambiance comme la mise en scène évoquent un peu « *Rendez-vous en terre inconnue* », l'idée étant de nous faire comprendre que la PS2 est capable de nous faire voyager au-delà des mondes habituels.



THE WOLFMAN

Contrairement aux autres courts qui sont tous en prise de vue réelle, celui-ci est un film d'animation. Dans sa chambre, un homme à l'accent *british* s'imagine devenir un loup-garou. Le style graphique est plutôt joli, façon dessin sur du papier découpé aux ciseaux. Rapidement, le calme du début laisse place à une frénésie bruyante et saccadée. « *Soyez ce que vous voulez être* », entend-on.



OVERBOARD

Une sorte d'hommage aux *Dents de la Mer*. Sur le pont d'un petit bateau de pêche, un homme verse de grandes louches de sang dans l'océan, sans doute pour attirer du gros poisson. Un plan en contre-plongée sous-marine laisse supposer qu'un requin peut attaquer à tout moment. Mais le pêcheur se déshabille et, dans un sourire, plonge au milieu de la marée sanguinolente.

a parmi vous des spécialistes du logicisme ou des héritiers d'Aristote, veuillez pardonner notre barbarie sémantique.

LYNCHAGE MÉDIATIQUE

Quoi qu'il en soit, nous sommes en 2000 et Sony passe un coup de fil à Lynch. « *Allo David ? Wazaaaaa ! Ça t'inspire le troisième monde ?* » A priori, oui. L'artiste devient donc directeur artistique d'une campagne comptant une demi-douzaine de spots. Mais contrairement à la légende prétendant que Lynch ait réalisé l'ensemble des courts métrages, il semble plus probable que le monsieur n'en ait dirigé qu'un seul, le principal, celui destiné à l'international, et en particulier à la France. Le seul spot à même de distiller ce style lynchien en diable, convoquant aussi bien *Eraserhead* que *Twin Peaks*, et s'achevant sur un plan tout bonnement taré : le protagoniste apparaît de trois-quarts dos, à la manière d'un TPS. Loin, à l'arrière-plan, on distingue son reflet. À ses pieds, un bras gigantesque émerge du sol comme s'il jaillissait hors de l'eau. Enfin, en face de lui, un canapé sur lequel trois personnages sont assis : une momie (ou du moins une créature plâtrée des pieds à la tête), son *doppelgänger*, ainsi qu'un homme à tête de canard. C'est ce dernier qui a le mot de la fin : « *Welcome to the third place.* » Honnêtement, comment pouvions-nous refuser pareille invitation ? ■

JOURNALISTES ET PS2 : LE DÉSAMOUR DES DÉBUTS

Qui aurait pu imaginer le succès de la PS2 à ses débuts ? Pas la presse française, en tout cas, qui voit dans la machine un futur succès radieux, mais actuellement obscurci par les nuages menaçants d'un *line up* franchement pas convaincant. En bref, en 2000, dans les colonnes de la presse jeu vidéo, ça pue le pétard mouillé.

par **Héloïse Linossier**

2 3 novembre 2000, quelques minutes avant le premier jour de vente de la PlayStation 2 en France. Dans feu le Virgin Megastore qui s'imposait il y a encore quelques années sur les Champs-Élysées, des journalistes spécialisés ont été invités à se réunir pour assister à la grande première. Champagne, petits fours et DJ sont au programme, sur le balcon du dernier étage du temple de la culture populaire parisien. Au rez-de-chaussée, au centre de l'imposant dôme, un grand rideau argenté cache encore pour quelques minutes une colossale tour composée de PlayStation 2. Tout autour,

des centaines de joueurs se pressent déjà les uns contre les autres, difficilement retenus par un cordon d'employés habillés du rouge emblématique de Virgin, et impatientes de se procurer un exemplaire de la nouvelle console. Les spots donnent leur maximum, dans un spectacle épileptique qui semble sans fin. Et puis, enfin, minuit sonne. Immédiatement, la clinquante étoffe s'efface pour laisser apparaître le fruit de toutes les convoitises. «*Là, c'était les Hunger Games, se remémore Greg Hellot, alors journaliste pour Joypad et PlayStation Mag. J'ai vu un mec jeter sa copine sur le haut de la pile. De là-haut, elle a tenté de protéger sa PlayStation, tandis*

qu'un vigile a dû lui venir en aide, pour éviter qu'elle s'écroule en même temps que le reste. » Les encouragements du DJ cèdent la place à des «*la PlayStation doit rester une fête* » clairement désespérés, et des pillages en règle s'opèrent dès la sortie des clients. Cette mer de corps impatientes que Greg observe du haut du balcon n'est pas sans lui rappeler une autre scène, certes un peu moins violente, mais tout aussi intense, celle de files pressées à Akihabara pour la sortie, quelques mois plus tôt, de cette même console au Japon. Et cette fois-ci, comme presque un an plus tôt, il ne peut s'empêcher de penser : «*C'est bon les gars, calmez-*

vous ! Vous vous battez pour du Fantavision. »

MERCI MATRIX

L'emballage populaire est clair, net et incontestable. Fruit d'un travail marketing d'envergure, plaçant astucieusement la PS2 dans la *doxa* comme un bel objet technologique, et – plus efficace encore – comme marqueur social, le succès est au rendez-vous. Et il faut dire que les joueurs ont de quoi saliver. Sony a mis le paquet en termes de publicité et de communication concernant son Emotion Engine. Un processeur qui, ils l'assurent, est capable de reproduire parfaitement les sentiments et les expressions faciales des personnages.



En 2000, une bonne partie des magazines spécialisés (comme ici le n°102 de *Joypad*) donne alors journaliste chez *Jeux Vidéo Magazine*. Mais à l'époque, on n'avait pas vraiment les moyens de débunker ce genre de chiffres et les journalistes tech nous regardaient un peu de haut depuis leur PC. » Et puis, la PS2, c'est aussi un bon lecteur DVD, assez abordable finalement, qui séduit toute une nouvelle audience. Greg se rappelle une séance de test au Japon qui l'avait alors sidéré : « La plupart des Japonais qui venaient essayer la console arrivaient en fait pour tester les capacités du lecteur DVD, avec *Matrix*, connu pour être extrêmement gourmand, et repartaient sans même avoir essayé un seul jeu. » Il continue : « Ça a d'ailleurs longtemps été la seule raison pour laquelle les collègues ramenaient une PS2 chez eux le week-end... » Car, dans les bureaux de presse spécialisée, l'enthousiasme est très loin d'être le même que celui du grand public. À l'automne de cette année, lors de la sortie européenne, règne un certain

fatalisme entre les colonnes bigarrées des magazines. Dans un édito de *Joypad* singulièrement intitulé « Où allons-nous? », Trazom, à deux doigts des prémices d'un cogito, se laisse aller à des divagations hésitant entre impatience et découragement : « À l'heure où l'opinion publique doute (pour l'instant à juste titre) des qualités de la PlayStation 2, à l'heure où la PS one entend bien perdurer et où la Dreamcast balance – enfin! – de superbes hits, tandis que la Xbox et la GameCube y vont de leur effet d'annonce, comment être sûr de ses choix ? Quelle attitude adopter face à ce triple de tout... et de rien ? »

265 JOURS / 8 MOIS / 37 SEMAINES

Alors pourquoi un tel décalage de perception entre journalistes et joueurs ? L'attente, tout simplement. Le 24 novembre, lors de la sortie française, cela fait exactement 265 jours que les rédactions de magazines ont, pour la plupart, pu se procurer une PS2. Et durant ces 8 mois, (ou plus de 37 interminables semaines), elles ont eu le temps

de parcourir en long et en large le très décevant line up alors proposé, à savoir, notamment, *Ridge Racer V*, dont la licence « avait pris un coup de vieux après *Gran Turismo* », selon Greg, et de *Tekken Tag*, « un *Tekken 3 lissé* », pour Vincent. Bref, à la sortie européenne, les journalistes français en ont franchement marre, une lassitude mise d'autant mieux en exergue par son contraste avec l'excitation générale. « J'ai des souvenirs tristes de cette période sur la PS2, se rappelle Vincent Oms. On était là à regarder ce joli menu de lancement, en boucle. » Chez *Consoles+*, même sentiment d'occasion manquée. « Sortie retardée, pénurie de machines, prix de vente assez élevé et des jeux qui ne sont pas à la hauteur de nos espérances : voilà qui devrait décevoir les très nombreux joueurs qui attendaient la PS2 avec impatience ! » se lamente Alain Huyghues-Lacour. Mais pourquoi donc les titres convaincants peinent-ils à trouver le chemin de la sortie ? « C'est très certainement à cause de l'architecture

révolutionnaire de la console, suppose Vincent. Ce n'est pas étonnant que les créateurs aient mis autant de temps à sortir des jeux. Il fallait qu'ils se l'approprient ! » Contrairement à la PS1, qui, elle, se targue d'être très accessible, la PS2 ne se laisse pas amadouer sans lutter. « On a d'ailleurs eu très peur que de nombreux petits créateurs soient ainsi laissés sur le carreau », note Greg. Là-dessus, les deux journalistes sont unanimes : il faudra attendre janvier 2001 au Japon et juillet de la même année en Europe pour que le salut touche enfin la PS2 et ses détenteurs. Le sauveur porte les traits d'un *Resident Evil* ninja avec une moustache, j'ai nommé : *Onimusha : Warlords*. À partir de ce moment-là, la réconciliation entre journalistes spécialisés français et PS2 pouvait s'amorcer et nombre de jeux de qualité allaient participer à renforcer cet amour d'abord déçu, mais bientôt florissant. Mais ceux-là, on vous en parle un peu plus loin. ■

DES FORCES...

1. Une puissance brute phénoménale
2. Le soutien des éditeurs tiers
3. Sony, la force marketing
4. Une console tournée vers le futur
5. Une divine compatibilité ascendante
6. La confiance des joueurs nippons

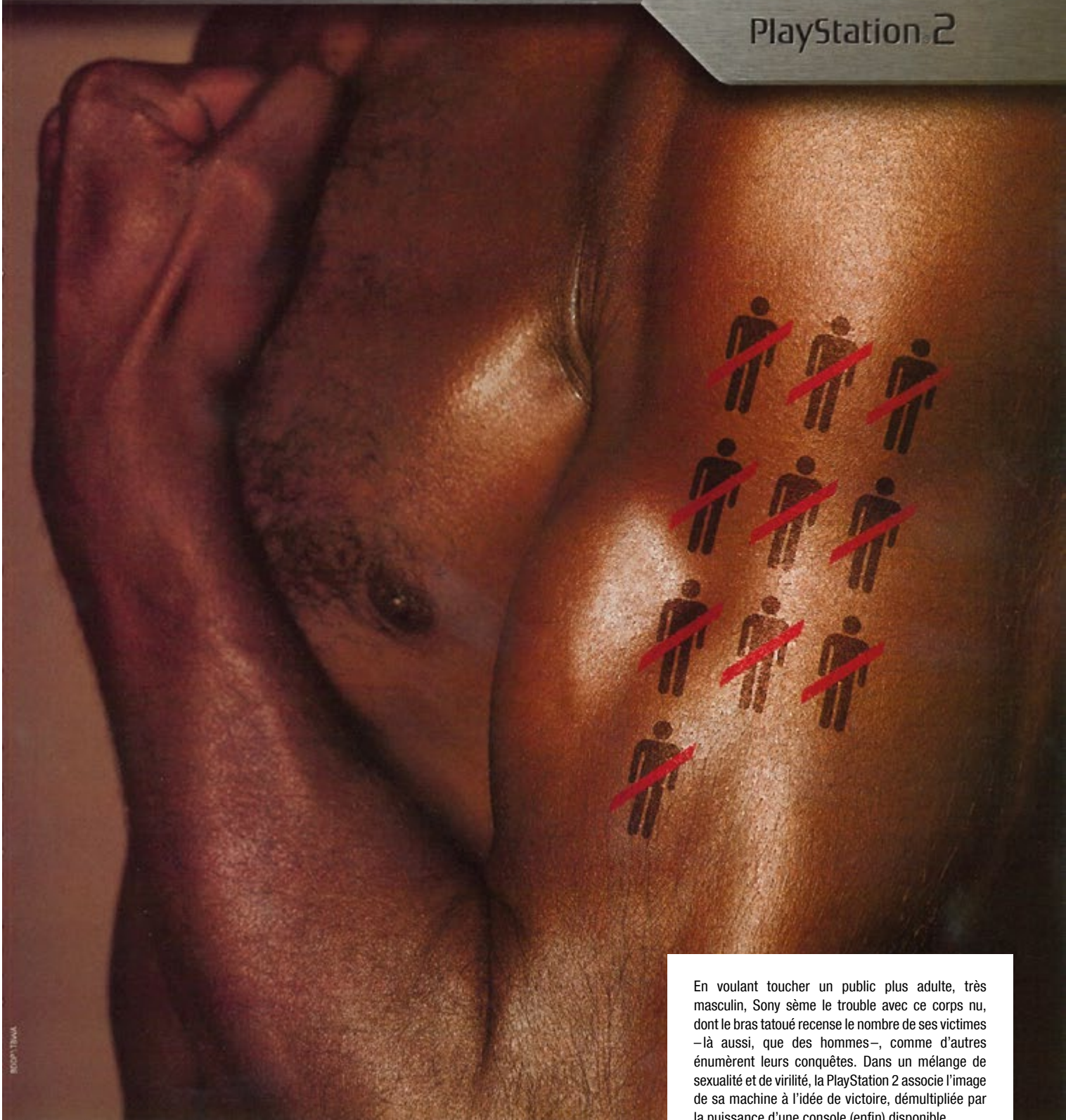
DES FAIBLESSES...

1. Une machine difficilement domptable
2. Le Net pas encore accessible
3. Le retard et le prix !
4. L'aliasing, le talon d'Achille de la PS2 ?
5. La PS2, machine conviviale ?
6. Console cherche bons jeux désespérément

(victoires)²



PlayStation 2



En voulant toucher un public plus adulte, très masculin, Sony sème le trouble avec ce corps nu, dont le bras tatoué recense le nombre de ses victimes –là aussi, que des hommes–, comme d'autres énumèrent leurs conquêtes. Dans un mélange de sexualité et de virilité, la PlayStation 2 associe l'image de sa machine à l'idée de victoire, démultipliée par la puissance d'une console (enfin) disponible.

(enfin)²



PlayStation 2





PSTWO OPÉRATION RÉDUCTION

Installée avec son verre de bourbon en train de juger la plèbe, la PS2 est très sereine en 2004. En plein succès, elle peut déjà se targuer d'abriter une belle ludothèque, mais le marché continue à évoluer sans lui demander son avis. Afin de mettre sa machine au goût du jour, Sony enfile sa blouse et entreprend de dégraisser le monolithe.

par Pierre Maugein

Lors de son arrivée sur le marché en fin d'année 2000, et malgré l'efficacité de sa structure interne, la PS2 part un peu dans tous les sens. Un emplacement dédié à un disque dur occupant une bonne partie de sa coque, de quoi brancher le futur bloc de connexion en ayant un peu d'imagination, un gros ventilateur bien dans son époque... l'objet n'est pas particulièrement optimisé. Si l'on ajoute une connexion avec les boutons d'allumage scotchée à même le plastique comme une vieille contrefaçon et une lentille défectueuse, une petite révision n'était effectivement pas de trop. C'est ce qui se passe en 2004, année où Sony propose un tout nouveau modèle de sa console star. Surnommée «PStwo» par la presse, sobriquet non officiel, cette dernière profite des

dernières améliorations techniques et troque sa lourde carcasse contre une apparence plus fine. Les changements, sans être nombreux, sont significatifs –et pas toujours dans le bon sens. Avant de rentrer dans les détails, son principal atout est bien sûr son prix : désormais à plus de la moitié de son coût original (en prenant en compte l'inflation), aux alentours de 200€. Pour cette somme, le joueur adepte de la bonne affaire avait donc droit à un meilleur refroidissement (et une machine par conséquent moins bruyante), à un poids réduit –passant sous la barre du kilo, à savoir 900 grammes–, mais surtout à l'intégration du module de connexion internet. Plus besoin de s'amuser à visser ce bubon disgracieux avec une pièce de 5 centimes, cette nouvelle PS2 dispose directement de ports Ethernet et Modem (56K). Autre



Séparée de son ouverture disgracieuse pour disque-dur (visible en haut), la PSTwo dispose d'une ligne plus racée que la PS2 originale.

particularité, le transformateur est externe, dans le but de gagner en légèreté, et le tiroir d'insertion des jeux a disparu. Ce qui n'est pas un mal, étant donné la propension qu'avait ce dernier à tomber en panne ou à rayer les DVD comme un sauvage. En revanche, comme annoncé en amont, cet amoindrissement a impliqué des sacrifices, notamment celui de la compatibilité avec le disque dur maison, indispensable pour *SOCOM II* certes, mais surtout pour *Final Fantasy XI*. Et ce, même si des méthodes voient le jour pour contourner le problème, le raccordement étant encore possible d'un point de vue matériel, mais nécessitant divers adaptateurs non officiels/manipulations complexes. Autre surprise, les *multitaps*, obligatoires pour jouer à quatre sur la même

console, ne sont plus compatibles, et il faut donc désormais acquérir de nouveaux modèles. Joli constat qui ne dépareille pas avec les pratiques actuelles du monde de la tech, plus de 15 ans en arrière. Cette « PS2 Slim » va connaître plusieurs déclinaisons au fil des ans, sans changer de patronyme, mais en évoluant plus ou moins.

LA GAMME DE FER

Si le modèle SCPH-70000 est l'initiateur du passage en format réduit, il se divise déjà en plusieurs versions. Une comportant l'Emotion Engine et le Graphics Synthesizer séparés, et une autre proposant une nouvelle configuration où les deux sont rassemblés, prévision de ce que vont être les formats à venir. En particulier la gamme SCPH-77000 arrivant sur le

marché en 2006, au prix de 129€, agrémentée d'une meilleure lentille. Quelques mois plus tard, en 2007, surgit la SCPH-79000, encore plus allégée que les précédentes, pour quelques 600 petits grammes, accompagnée d'un transformateur lui aussi moins lourd et d'une nouvelle carte-mère. Enfin, la dernière grosse évolution de la PS2 amaigrie, au joli nom de code SCPH-90000, sort aussi en 2007 au Japon et dans la première moitié de l'année 2008 en France, vendue à 99€. Un tantinet plus imposante que la série SPH-79000 (720 grammes), elle peut justifier de cette petite reprise de poids par le retour du transformateur au sein de sa coque, à l'image des PS2 massives du début des années 2000. Le tout enrobé de quelques modifications cosmétiques

discrètes. Facilement transportable et bien plus fiable que les premiers modèles, la « PSTwo » – peu importe la référence – était encore attractive, même face à une PS3 venant tout juste de se montrer et tentant encore de s'imposer sur un marché occupé par la Xbox 360. Avec un catalogue de jeux mirifique et parmi les meilleurs représentants arrivés sur le tard – aux environs de 2005 –, la PS2 revue occupait une place d'*outsider* que n'avait sûrement pas imaginée Sony au lancement de son mastodonte *next-gen*. D'autant que même de nombreuses années après la fin de la production de ces modèles, ils se révèlent encore pour la plupart fonctionnels. Tout du moins avec un traitement non-violent. Ce qui n'est pas vraiment le cas des PS2 « Fat ». ■

PLASTIQUE PERDANT ?

LES ACCESSOIRES DE LA PS2

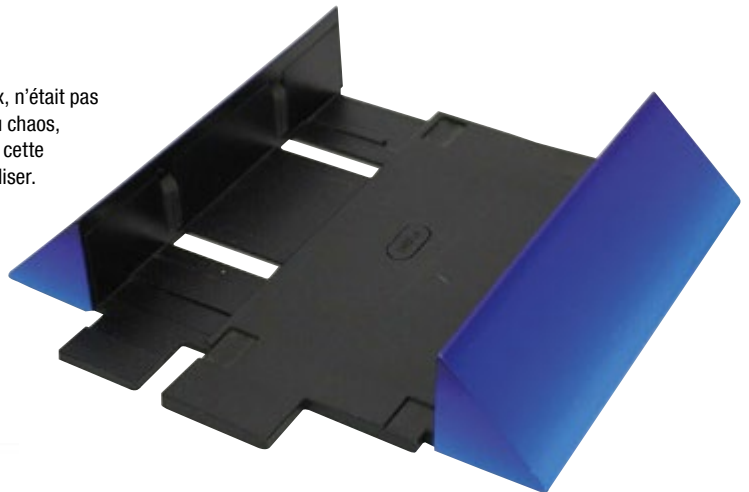
Comme beaucoup de ses semblables, la PlayStation 2 a eu droit à toute une volée de manettes et d'accessoires que l'on pourrait qualifier d'étonnants. Si certaines de ces inventions pouvaient s'avérer utiles avant de finir dans un bac à soldes, d'autres sont des énigmes défiant la science. Petite plongée dans l'absurde et les tonnes de plastique gâchées.

par Pierre Maugein

ÉTUDES DE DROIT

LE SOCLE VERTICAL

Bien conscient qu'une PS2, malgré son statut de gros rectangle disgracieux, n'était pas assurée de tenir debout au passage d'un chat ou de tout autre émissaire du chaos, Sony a eu l'idée de commercialiser une béquille. Nommée « socle vertical », cette dernière s'insère sur le côté – la profondeur – de la machine afin de la stabiliser. C'est tout, rien de plus, circulez. Certains modèles tardifs de constructeurs d'accessoires tiers intégreront un *multitap* dans la foulée, mais dans sa forme la plus pure, le socle n'est qu'un morceau de plastique aisément remplaçable par tout ce qui pourrait caler une console. Il existe également une ancienne légende urbaine évoquant le fait de laisser la PS2 à l'horizontal pour éviter de rayer ses jeux, mais ce ne sont sans doute que ragots et divagations.



QUATRE À LA MAISON

LE MULTITAP

Justement, qu'est-ce qu'un *multitap*? La PlayStation 2 étant seulement équipée de deux ports manettes, cet accessoire permet de connecter jusqu'à 4 *gamepads*, et donc passer outre cette limitation. À vous les excellentes soirées pâte d'amande et limonade – testées et approuvées – devant *Micro Machines V3*, *Micro Maniacs*, *Bombberman* ou encore *PES*, sans frustrer une partie des invités. Petite subtilité, le *multitap* de la PlayStation 2 format monolithe ne fonctionnait pas sur les machines commercialisées à partir de la gamme SCPH-7000, c'est-à-dire les PS2 dites « Slim ». Il fallait de fait racheter le nouveau modèle ou avoir quelques notions avancées de bricolage et le goût du risque. Problème que vous n'aviez pas avec la concurrence, toutes les plateformes de la génération « 128 bits » arborant 4 ports. Ce qui par la suite évoluera dans l'autre sens, avec la démocratisation du jeu en ligne.

TARTE AU REZ LE TRANCE VIBRATOR

En soi, sans substance ni accessoire précis, *Rez* était déjà une sacrée expérience. Visiblement pas assez pour Tetsuya Mizuguchi, *game designer* à l'origine de ce projet, tout à la fois trip visuel et excellent jeu musical. Passionné par la synesthésie, à savoir une particularité neurologique poussant à associer deux perceptions – comme voir les sons sous la forme de couleurs – Mizuguchi voulait créer ce genre de pont sensoriel. D'où la création du *Trance Vibrator*, un dispositif transmettant les vibrations du jeu en sus de celles transmises par la manette, peu importe où il est placé. Construit par la société ASCII (désormais ASCII Media Works), connue pour la MSX, ce périphérique n'est jamais sorti hors du Japon de façon officielle. Son fonctionnement est simple, il suffit de le connecter à un port manette et vous voilà parti pour des heures et des heures de vibrations en musique. Beau programme.



DISQUE VÉNAL SWAP MAGIC

Un CD et un DVD, quelques petites brouilles en alu et plastique, voici un ensemble que beaucoup de possesseurs connaissent. Distribué sur le Net de façon peu officielle, ce kit permettait de modifier en profondeur n'importe quel modèle de PS2. Ce Swap Magic, dont les versions ont évolué au fil de celles de la machine de Sony, mettait en avant dans sa communication le fait qu'il rendait possible l'utilisation de jeux gravés. Ce qui était et reste illégal. En revanche, la console ayant eu la mauvaise idée d'être zonée, ce petit coquinou permettait aussi l'utilisation de titres japonais et américains sans appliquer de puce et, par conséquent, sans perte de garantie. Il suffisait de bloquer quelques mécanismes et tout se déroulait sans le moindre accroc. Sans parents multimillionnaires et donc de PS2 venues d'un autre continent, cette méthode était la seule qui offrait aux joueurs curieux l'accès aux jeux imports, notamment les RPG. Sans doute aussi marquant que les Action Replay et autres Game Genie.



SALADE DE PADS

Parce qu'il serait dommage de penser que les accessoires précédents sont ce qu'il y a de plus déviant sur PlayStation 2, voici une sélection de manettes au minimum étonnantes.

KATANA CONTROLLER



FINAL FANTASY X-2 TINY BEE YUNA GUNS CONTROLLER



SUPER ROBOT WARS CONTROLLER



DRAGON QUEST SLIME CONTROLLER



FREAKS NINJA CONTROL PAD



LOGITECH PLAYSTATION CONTROLLER KEYBOARD





EYETOY

UNE DRÔLE DE CAM

Avant l'arrivée de Kinect, de la Wii et de toute une armée chaotique de périphériques détruisant la notion de manette, Sony voyait l'avenir. Pas dans une boule de cristal, soyons sérieux, mais dans l'optique d'une petite caméra à succès, l'EyeToy.

par Pierre Maugein

La PS2 entre les mains, il était normal d'observer de quoi était faite cette machine au look improbable. D'un coup, les yeux glissaient vers des ports USB. Étrange. L'utilité était claire sur PC, bien moins ici. Ce qui ne les a pas empêchés de participer à une petite révolution : « *Je pense que l'une des fonctionnalités majeures de la console, même si nous ne le savions pas à l'époque, a été l'intégration de ports USB.* » Cette déclaration faite à *Eurogamer* vient de Phil Harrison. Il faut savoir que pendant plusieurs années, ce dernier a été le monsieur R&D de la branche américaine de l'entreprise : il chapeautait donc tout ce qui avait trait à l'innovation technologique et participait à des conférences afin de présenter les avancées de Sony. Et en cette fin des

nineties, la principale actualité se nomme PlayStation 2. Dans le cadre d'une présentation effectuée à la GDC de 1999, Harrison explique les futures capacités de la nouvelle plateforme de Sony. À cet instant, dans le public, se trouve un certain Richard Marks. Ce jeune ingénieur a une illumination : c'est dans l'univers PlayStation qu'il veut mettre à profit ses talents. Habitué à réfléchir sur la perception de l'environnement par les machines, il imagine un dispositif permettant au joueur d'interagir avec la PS2 via le mouvement et, donc, une caméra. Tout s'enchaîne rapidement : une fois sa carte de visite et son projet confiés à Harrison, il est invité dans les locaux américains pour une longue discussion. Plutôt positive, puisque Marks est intégré dès fin 1999 au laboratoire de Sony à Foster City.

JEU, SET ET MARKS

En interne, l'ingénieur œuvre à la conception de projets sans rapport direct avec son système de détection du corps. Mais Marks poursuit ses recherches dans son coin jusqu'à raccorder lui-même une caméra au premier prototype de PS2 auquel il a pleinement accès. « *J'ai fait des saltos arrière dans le bureau* », raconte Harrison au *Los Angeles Times*. La raison de cette souplesse ? La vision d'une possibilité. Celle d'ouvrir la PS2 à tous les joueurs, même ceux pour qui la manette classique est un frein. Malgré les espoirs des deux compères, le projet est loin d'être une priorité et il n'est pas prévu d'être finalisé avant la sortie de la console. Il faut justement attendre cet événement pour que les lignes bougent. Fin 2000, ce bon Phil est en effet promu responsable de la gestion des studios

européens, et il propose à Marks de venir à Londres à ses côtés. C'est à cet instant que l'EyeToy va enfin prendre forme, notamment grâce au concours de Ron Festejo. Cet ancien de Psygnosis se charge de concevoir le premier jeu compatible avec la petite caméra, afin que le projet puisse être présenté en bonne et due forme. Et si, en interne, peu de personnes sont conquises, il en est autrement du public, qui se masse pour essayer cette nouvelle façon de jouer lors du PlayStation Experience de 2002. Le premier pas d'un vrai succès avec plus de 10 millions d'EyeToy écoulés au total, ainsi que la validation de la vision de Marks et Harrison, sans oublier la chance d'avoir eu un port USB sur la PS2. Seul endroit où pouvait se brancher ce système de caméra révolutionnaire. ■



Ah on savait s'amuser avec si peu de choses, à l'époque de la PS2 !



Richard Marks et l'une de ses inventions, le PSVR.



EYETOY PLAY

Premier jeu à voir le jour sur EyeToy, *EyeToy Play* est celui par qui le succès est arrivé, développé en 2002 par le tout récent – à l'époque – SCEE Studio de Londres, composé de la Team Soho et de Camden Studio. Le tout sous la houlette de Richard Marks et Ron Festejo. Son concept est simple, il s'agit d'une compilation de mini-jeux, 12 pour être précis, dont les thèmes sont variés : *Wishi Washi* vous fait vivre la passionnante aventure du frottage de vitres, *Mirror Time* propose d'éclater quelques bulles, et *Rocket Rumble* vous permet de composer un show pyrotechnique comme le petit pyromane que vous êtes. Mais plus que tout cela, *EyeToy Play* est un cas d'école. Car sous ses airs de simple petite compil' innocente, il enseigne toutes les interactions possibles entre les mouvements de son corps et l'EyeToy. En quelques minutes, en se voyant s'agiter sur l'écran de sa télé, il est aisé de maîtriser le concept et de comprendre quelles sont les limites de l'exercice. Une fois ces bases intégrées, n'importe quel joueur, même très peu habitué à pratiquer le jeu vidéo « classique », peut s'essayer à chaque titre de la gamme EyeToy. Ce qui assure une certaine fidélité à la marque et la sérénité de pouvoir acquérir un jeu en sachant déjà ce qui nous attend en termes de contrôles. Machiavélique.

HALL OF SHAME

Certes, l'EyeToy était une petite révolution et certains de ses titres restent encore aujourd'hui agréables à jouer, mais il possède sa part d'ombre.



EYETOY : MONKEY MANIA

« C'est parti pour les singeries », comme indiquait sans grande conviction la boîte du jeu *EyeToy: Monkey Mania*. Après quelques heures de jeu, il était clair qu'il y avait eu erreur sur la marchandise, tant on était parti bien davantage pour la chienlit. Avec ses 50 mini-jeux, ce titre dérivé de la série *Ape Escape* promettait un programme alléchant, mais aucun ne sort vraiment du lot. Avec une bonne partie des activités peu claires, une autre où le *gameplay* laisse songeur, il ne reste au final qu'une poignée maigrichonne de divertissements potables. Et encore, à condition d'aimer les cris suraigus de singes, ce qui est – avouons-le – une passion de niche.



DISNEY MOVE

C'est bien connu, dès qu'il y a de l'argent à se faire, Mickey ne rôde pas très loin. Rien d'étonnant, donc, à ce que Disney apparaisse sur l'EyeToy en 2004, avec *Disney Move*. Sans surprise, le titre est un enchaînement de mini-jeux et préfigure déjà ce qui fera les sales jours de la Wii, à savoir un manque d'inventivité. Car nombreux seront les projets à utiliser des *gimmicks* similaires, une fois les principes de base du *gameplay* défrichés. En tant que précurseur, *Disney Move* remplit son rôle à la perfection via des idées défranchies et un sacré manque d'ambition. D'autant qu'avec six activités seulement, il pousse l'indignité jusqu'à la radinerie.



BOUGE! AVEC BOB L'ÉPONGE ET SES AMIS

Un peu dans la même veine bouchée que *Disney Move*, *Bouge! Avec Bob L'Éponge et ses amis* ne se formalise pas vraiment non plus de donner une plus-value au joueur. Destiné évidemment à un public d'enfants, le jeu semble se dire que de toute façon, ils ne se rappelleront pas avoir déjà joué à des petites activités identiques. Car dans les faits, l'originalité fait le coup du père de famille dépassé et part acheter des clopes pour ne jamais revenir. Un énième clone de la gamme EyeToy, pourtant paru dans les premières années de commercialisation de l'engin. Le coup classique des jeux à licence qui ne cherchent pas à innover.



GUITAR HERO

UNE HISTOIRE DE BRIQUES ET DE ROCK

Avec son EyeToy, la PS2 avait déjà tenté en 2003 de dialoguer avec le joueur sans manettes, mais passe au niveau supérieur deux années plus tard. Désormais, c'est aux musiciens en herbe que Sony fait de l'œil, avec le bien nommé *Guitar Hero*.

par Pierre Maugein

« **D**'un certain point de vue, c'est vrai que ce ne sont pas de vrais instruments. Mais qu'est-ce qui ne les rend pas réalistes ? L'expérience ressentie de base par le joueur en jouant à ces jeux est que s'il appuie correctement sur des touches, il crée de la musique. En un sens, c'est comme s'il faisait de la musique. Il est intéressant de voir que c'est presque comme jouer d'un instrument », théorise le chercheur en jeu vidéo Jesper Juul dans le livre *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Si cela peut paraître particulièrement ambitieux, c'est pourtant ce qu'ont cherché – et réussi – à accomplir deux entreprises, RedOctane et Harmonix Music Systems. Lors de la création de *Guitar Hero*, à quelques encablures de 2005, les deux entités sont loin d'être des nouvelles venues dans le monde du jeu vidéo musical. Fondé par Charles et Kai Huang, RedOctane est parmi les précurseurs de la location de jeux en ligne

début 2000, mais trouve aussi son bonheur dans la fabrication d'accessoires pour jeux de danse. Il va d'ailleurs franchir le pas du périphérique au logiciel, en éditant en 2001 *In The Groove*, clone de *Dance Dance Revolution*, développé par RoXor Games. Harmonix, de son côté, réfléchit depuis longtemps à la façon de mêler pratique musicale et jeu vidéo. En particulier depuis *The Axe*, premier titre du studio, permettant dès 1995 de réaliser des solos de guitare, de saxo ou d'autres instruments de performer avec un joystick. Peu de temps après la sortie de la PlayStation 2, Harmonix développe coup sur coup ses projets de loin les plus audacieux, *Frequency* (2001) et *Amplitude* (2003), deux grands succès critique, mais plutôt confidentiels en termes de ventes. C'est Konami qui donnera au final un sacré coup de pouce en leur confiant *Karaoke Revolution* – voulant l'imposer en Occident. De quoi tenir quatre volumes entre 2003 et 2005, et faire rentrer

quelques deniers. Mais si le karaoké intéresse Konami, il est important de noter qu'une autre licence de la société japonaise connaît un beau succès sur son territoire, à savoir *Guitar Freaks*, jeu permettant de s'improviser guitariste avec des manettes en forme, justement, de guitare. Vous devriez alors commencer à voir le destin prendre forme.

HERO ET DES BAS

À l'orée 2002, titillé par l'envie de retenter le coup de l'importation – pour être poli – d'un concept de Konami, RedOctane cherche à transposer le fameux *Guitar Freaks*. Mais si l'entreprise maîtrise le sujet de l'accessoire en plastique, elle a besoin d'un studio de développement pour donner corps à son projet. Harmonix étant le spécialiste du domaine à l'époque, les astres s'alignent et une demande traverse les États-Unis, aboutissant au lancement du développement de *Guitar Hero*. L'idée est donc de donner l'impression au joueur d'être un guitariste star, sur la base d'un jeu de rythme.

Plusieurs boutons sont dispersés sur l'équivalent des frettes d'un véritable instrument et il suffit de le presser au bon moment pour coller à la mélodie. Efficace, limpide et accrocheur, notamment grâce à deux détails : pouvoir lever la fausse guitare et activer le Star Power dans un mouvement nerveux comme un vrai pro et jouer avec le vibrato dans le but de faire évoluer le son. Un mélange parfait entre accessibilité et petits gestes techniques, donnant à *Guitar Hero* le *feeling* d'un concert improvisé, sans les jets de canettes au visage. Le public ne s'y trompera pas, avec la parution de l'accessoire en plastique, elle a besoin d'un studio de développement pour donner corps à son projet. Harmonix étant le spécialiste du domaine à l'époque, les astres s'alignent et une demande traverse les États-Unis, aboutissant au lancement du développement de *Guitar Hero*. L'idée est donc de donner l'impression au joueur d'être un guitariste star, sur la base d'un jeu de rythme. ■



De *Guitar Hero* à *Rock Band* en passant par *DJ Hero*, l'arsenal pour énerver les voisins.

HALL OF FAME

Les séries « Hero » et *Rock Band* ont beau avoir phagocyté le monde du jeu musical avec des morceaux de plastique, certains ont su tirer leur épingle du jeu.



LES INSTRUMENTS S'ACCORDENT

Si les jeux à instruments n'ont donc pas attendu *Guitar Hero* pour exister, la licence de RedOctane – puis d'Activision après le rachat de la licence en 2006 – est celle qui a démocratisé le genre en Europe, matrice d'une hydre impressionnante. Bien entendu, le cliquetis des touches en plastique n'est pas l'apanage d'Activision et, suite à l'acquisition d'Harmonix par MTV Games, là aussi en 2006, un nouveau paradis des guitaristes en herbe voit le jour : *Rockband*. Plus axé simulation, augmentant la difficulté d'approche d'un cran, il devient vite lui aussi une référence et participe à la mise sur le marché de toute une autre salve de batteries et guitares. Notamment la fameuse Stratocaster de Fender, idéale pour se la jouer Hendrix. Même frénésie avec *DJ Hero*, sorti en 2009 à la fois sur PS2, PS3, Xbox 360 et Wii, qui, lui, propose une simili platine de DJ. Sans oublier les divers micro des innombrables versions de *Singstar* dès 2004, licence qui intégrera même la possibilité d'utiliser une guitare via *Singstar Guitar* en 2010. Jusqu'au crépuscule des jeux musicaux à périphérique spécial, aux environs de 2014, dû à une saturation du marché, de nombreux constructeurs tiers se seront fait plaisir dans le business des instruments vidéoludiques, en particulier BigBen Interactive et MadCatz.



DRUMMANIA

Lui aussi emprunté sans trop de souci par *Guitar Hero / Rock Band*, le périphérique lié à *DrumMania* prend la forme, vous l'aurez compris, d'une batterie. Séparé en cinq zones d'interaction, il comprend le charleston, la caisse claire, la cymbale, la grosse caisse, ainsi qu'un tom. Deux pédales seront ensuite ajoutées, afin d'immerger encore davantage le joueur dans le monde particulier des batteurs, toujours un peu oubliés à la fin d'un concert – toutefois moins que les bassistes. Une pensée à eux, mais aussi à *DrumMania* qui reste encore aujourd'hui un jeu de rythme précis et exigeant, disparu du monde des consoles en 2007 pour revenir à ses premières amours, l'arcade.

TAIKO NO TATSUJIN

Sortie en 2001 sur borne d'arcade au Japon, *Taiko no Tatsujin* est une série de jeux musicaux développée par Namco. Son *gameplay* repose sur le matraquage forcené de petits tambours japonais, les *taiko*, dans une ambiance festive et colorée. Si la licence est liée au monde de l'arcade, la PS2 a eu droit à une bonne dizaine d'épisodes, accompagnés d'un accessoire mythique : le Tatacon. Prenant la forme du fameux *taiko*, il s'utilise avec deux baguettes et le joueur doit simplement suivre la rythmique affichée à l'écran. Rien de plus facile sur le papier, beaucoup moins dans la réalité, avec certains passages donnant envie de s'enfoncer les baguettes dans les oreilles.

MAD MAESTRO !

Oui, c'est un peu de la triche, mais *Mad Maestro*, s'il n'utilise pas d'instrument en plastique à proprement parler, se sert de la manette PlayStation 2 de façon intéressante. Un peu de contexte : le jeu est développé par le petit studio Desert Productions et arrive sur la console de Sony en 2001. Le challenge est simple, le joueur doit – en tant que chef d'orchestre – mener à bien son concert en suivant les indications à l'écran, liées à différentes touches. Mais il ne s'agit pas ici simplement de les effleurer en rythme. Non, la pression exercée compte également et il faut donc jouer avec finesse pour obtenir le meilleur score : la manette devient alors l'instrument.

LE ONLINE SUR PS2

ETHERNET ET SANS BAVURES

En 2002, largement dépassée par l'architecture en ligne plus efficace de la Xbox de Microsoft, la PlayStation 2 ne s'est pas laissée abattre dans la nouvelle guerre à venir. Équipée de son magnifique Network Adapter, elle a pris les armes et le maquis.

par Pierre Maugein

Lors du lancement de la PlayStation 2 en 2000, on ne peut pas dire que les machines connectées étaient une habitude. Globalement, l'accès à Internet était loin d'être une évidence et nombre d'entre vous se battaient avec le son typique du modem pour afficher des images floues. Pourtant, chez Sony, le futur semblait déjà être au bout du couloir, juste à côté de la machine à café, comme le raconte Eric Lempel (vice-président senior et directeur du marketing) dans les pages de *Game Informer* : « Lorsque j'ai rejoint l'entreprise, juste avant le lancement de la PlayStation 2, tout était confidentiel. Mais il y avait cette idée qu'à un moment donné, la console serait connectée; ainsi que la vision d'une sorte de communauté qui vous permettrait d'affronter d'autres joueurs sans quitter le confort de votre maison et, éventuellement,

obtenir du contenu supplémentaire. Si vous vous replacez dans les années 2000, un bon paquet de monde n'arrivait pas vraiment à saisir le concept. À l'époque, je faisais partie d'une petite équipe et nous avions eu droit à cette information. Un futur radieux semblait se dessiner, j'étais impatient de voir cela arriver. Et cette vision émanait de Kutaragi. » Encore une fois dans les coursives de l'histoire, Crazy Ken poursuit son influence et – même s'il n'est pas le seul – va dans le sens d'une possible évolution rapide de l'utilisation d'Internet et d'une augmentation de son débit. Il est donc décidé de rendre possible le raccordement de la machine au matériel nécessaire à un futur accès *online*, mais en gardant en tête le fait que tout pouvait tout de même prendre une autre tournure. Et le manque de titres dépendant d'une connexion sur la concurrente principale de la PS2, la Dreamcast, pousse

Sony à rester prudent. De fait, à sa sortie, point de ports dédiés au surf sur la Toile, comme on disait alors. Néanmoins, face à l'arrivée de la Xbox déjà équipée et à la démocratisation du Net, l'entreprise japonaise commercialise le fameux Network Adapter, passerelle vers la connexion.

LES PORTS DE L'ANGOISSE

Pas bien jolie, cette excoisance est également peu pratique et dépasse largement l'arrière de la console. Pas non plus particulièrement ergonomique à l'utilisation, elle se visse certes sans ménagement, mais surtout pas sans tournevis. À vous les joies de fouiller dans votre poche pour y dénicher la petite pièce qui vous donnera la possibilité d'installer l'adaptateur, le tout avec dignité. Une fois branché, ce dernier propose une unique prise ethernet – tout du moins sur la version européenne –, et ne lance pas les festivités

immédiatement. Il faut avant toute chose passer par un CD livré avec l'accessoire qui installe un programme sur une carte mémoire. Disponible en France presque 2 ans après la mise en vente japonaise, en juin 2003, le Network Adapter n'ouvre pour autant pas les portes d'Internet à tout le monde. En effet, la philosophie de Sony diffère de celle de Microsoft sur le sujet. Là où la société américaine donne accès à un service clé en main, la maison-mère de la PlayStation laisse toute latitude aux éditeurs/studios, décidant eux seuls de la présence de fonctionnalités en ligne, de l'utilisation ou non de *chat* vocal, et s'occupant de leurs serveurs ainsi que de leur architecture. Bref, un far west qui aura tout de même duré une quinzaine d'années, jusqu'à la fermeture en 2016 des serveurs du représentant le plus emblématique de cette ère du *online* PS2, *Final Fantasy XI*. ■

Observez la magnificence de cet adaptateur réseau et la façon dont il s'intègre parfaitement au design de la console.



MONSTER HUNTER: LE DINO AUX CHANDELLES

Nouvelle licence de Capcom, *Monster Hunter* sort en mars 2004 au Japon et un an après en Europe, à l'orée 2005. Dans la lignée d'une série de jeux spécifiquement développés par l'éditeur japonais pour profiter des fonctionnalités *online* de la PlayStation 2, il pose les bases de toute la série. L'idée : chasser des grosses bestioles à plusieurs joueurs en utilisant des rôles bien définis et récupérer du *loot*, nécessaire pour améliorer son équipement. Épique et bien pensé, il est l'un des titres les plus convaincants de ces prémices du Net sur console. Bien entendu, y rejouer maintenant expose à la lourdeur d'époque d'un *gameplay* encore en rodage, mais démontre aussi à quel point Capcom avait réussi à saisir au mieux comment articuler un système multijoueur. Ceux qui y ont joué sans possibilité de connecter un clavier sont restés sur le bord du chemin de la communication *in-game*. Ils ont dû se résoudre à passer par la manette, ce qui n'était pas forcément une barrière suffisante pour briser le sentiment rare de fonctionner en groupe soudé face à une créature mythique. Dirigé par Kaname Fujioka, toujours à la tête de la série quinze années plus tard, *Monster Hunter* est le seul projet, entre *Auto Modellista* et *Resident Evil Outbreak* – les tentatives *online* de Capcom sur PS2 –, à avoir abouti à une telle lignée, à un tel succès. Et ce malgré les critiques, parfois méritées, d'alors.

HALL OF FAME

Dans la liste assez réduite des titres conçus pour le jeu en ligne sur PlayStation 2, quelques-uns ont réussi à marquer les esprits et les serveurs.



FINAL FANTASY XI

Inattendu de la part d'un Square habitué aux jeux solos, *Final Fantasy XI* est annoncé début 2000 dans une ambiance particulière où la presse et les joueurs voient d'un œil dubitatif ce passage au MMO. Développé par une partie de l'équipe de *Chrono Cross*, ce nouvel épisode de la série *FF* s'inspire des poids lourds de l'époque, comme *EverQuest*, adaptant tout de même les traces habituelles de la saga, à l'image des chocobos. Sorti en 2002 au Japon à la fois sur PS2 et PC, il fera l'impasse de la console en Europe à son arrivée en 2004. Culte pour bien des joueurs, *FFXI* est resté alimenté en contenu sur la machine de Sony pendant de longues années.



CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Dans le domaine du MMORPG, *EverQuest* peut être vu comme un savant ancêtre, souvent réuni autour d'une table avec *Ultima Online*. C'était sans compter les petits malin de Snowblind Studios qui, après avoir mis une bonne gifle via *Baldur's Gate Dark Alliance* en 2001, remettent du *hack'n slash* dans une licence mythique. Sorti en 2004, *Champions of Norrath: Realms of EverQuest* est un titre bien pensé, carré et plein de bonnes idées. Libre dans l'évolution des personnages, avec une lecture claire des actions à entreprendre pour développer une spécialité, il permet d'incarner six classes, le tout en ligne. Car oui, il était possible de dégoupiller du goblin jusqu'à quatre joueurs.



BURNOUT 3: TAKEDOWN

Sans être une exclu PlayStation 2, le jeu de Criterion est tout de même emblématique, n'étant à l'époque disponible que sur la console de Sony et la toute nouvelle Xbox. Mais soyons honnêtes, vous êtes beaucoup plus à y avoir joué sur PS2. Centré comme ses prédécesseurs sur la vitesse, le spectacle et les accidents esthétiques, il pousse le bouchon de l'agression des adversaires encore plus loin via le fameux système de « *takedown* ». Il est surtout le premier de la série jouable en ligne, via cinq modes dédiés (ou du moins adaptés) qui, réglés au poil, ont participé à asseoir sa légende. Difficile en effet de passer après.

TROP JEUNE POUR MOURIR LES DERNIÈRES ANNÉES DE LA PS2

Deux consoles d'un même constructeur ne peuvent pas cohabiter sur le marché. La PS3 l'aura appris à ses dépens, elle qui aura dû attendre la belle mort de sa grande sœur pour enfin s'épanouir. Oui, parce que la PS2 n'entendait pas être enterrée de son vivant. Retour sur ses ultimes tours de piste.

par Kevin Bitterlin

D'abord, il y a l'annonce, puis la sortie et, enfin, la fin de production. Le cycle d'une console est ainsi fait. Après quelques années à croquer la vie à pleines dents, la machine aborde en général le crépuscule de son existence à l'instant même où sa descendante est officialisée. Ainsi, on peut estimer que la PlayStation 2 est entrée dans le troisième âge en mai 2005, à l'E3, lorsque Sony a pour la première fois présenté sa PS3. Dès cet instant, les feux des projecteurs ont commencé à délaissier le monolithe. Rien de plus normal, après six années passées sur le front. Quoique... Ça, c'était en vérité surtout le point de vue de Sony. Dans les faits et avec du recul, la question qui mérite d'être posée est la suivante : la société n'a-t-elle pas voulu remplacer la PS2 trop tôt ? Certes, avec une centaine de millions de consoles déjà écoulées, Sony approchait peut-être d'un plafond de verre et estimait avoir déjà ratissé tout le marché à disposition. Mais il y a une autre hypothèse. À ce même E3 2005, Sony dévoilait sa Xbox 360, tandis que Nintendo évoquait la Revolution, la future Wii. Sony pouvait-il se permettre de rater le train de la *next-gen* d'alors ? Pas sûr. Ce qui est en revanche certain, c'est que la PS3 mettra

des années à trouver son rythme de croisière, donnant l'impression d'une console sortie à la va-vite et plus mal fichue que ses concurrentes. Un camouflet terrible pour un constructeur qui dominait l'industrie de la tête et des épaules depuis une décennie. Et le pire dans tout ça, pour revenir au sujet qui nous intéresse, c'est que la PS3 a vu le jour au moment où la PS2 livrait, tel Freezer juste avant que Namek explose, la pleine mesure de son potentiel. Parler de « la fin de vie » de la PlayStation 2 revient donc, par exemple, à parler de *God of War II*, titre sorti en Europe en avril 2007, soit un mois après... la PS3. Ce titre-là, probablement le plus beau jamais paru sur la console, n'aurait clairement pas fait tache au *line up* de la PS3. N'importe quel consommateur aurait d'ailleurs pu s'en rendre compte et en venir à une conclusion du style : « Pourquoi je paierais 600 balles pour une nouvelle console, alors que ma vieille bécane accueille encore des tueries comme *God of War II* ? »

PAPYSTATION FAIT DE LA RÉSISTANCE

Résiliente, la PS2 va donc défier les lois de la nature et perdurer bien au-delà de son espérance de vie supposée. Plusieurs jeux extrêmement marquants alimentent encore sa





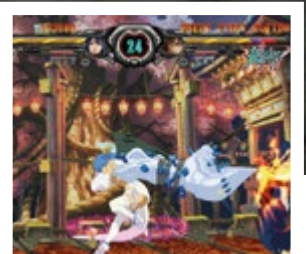
Cela semble inconcevable avec le recul, mais *God of War II* est sorti sur PS2 un mois après le lancement de la PS3.

ludothèque après 2006, qu'il s'agisse de *God Hand*, *Okami*, *Final Fantasy XII* ou *Persona 4*, l'ultime chef-d'œuvre de la machine qui voit le jour à l'été 2008 au Japon et au printemps suivant en Europe. Sans parler de *Silent Hill: Shattered Memories* – commercialisé sur PS2 en février 2010, mais davantage pensé pour la Wii –, on peut donc considérer que le monolithe aura rivalisé avec sa PS3 de petite sœur, en la regardant droit dans les yeux pendant deux bonnes années, avant de s'éteindre à petit feu. Ainsi, les ultimes années de la PS2 vont surtout permettre aux séries annuelles de pondre des moutures *discount* flirtant avec les limites de la décence, à l'image de *PES* et ses volets ignobles entre 2008 et 2012. C'est aussi durant cette période que quelques margoulins d'éditeurs vont inonder le marché déserté de la PS2 d'adaptations médiocres, d'*Iron Man* au *Monde de Narnia*, en passant par *Les Chimpanzés de l'espace*. Plus intéressant, en revanche, de nombreux titres n'ayant pas encore été importés du Japon ont débarqué sur le tard en Europe. En particulier des RPG, que ce soit *Rogue Galaxy*, *Odin Sphere*, ou toute une palanquée de titres signés Atlus : *Persona*, mais aussi *Digital Devil Saga*, ou le jeu au nom le plus long du monde, *Shin Megami*

Tensei: Devil Summoner - Raidou Kuzunoha vs the Soulless Army.

THE GREATEST

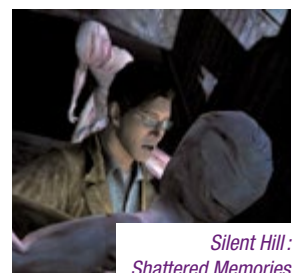
Mais toutes les bonnes choses ont une fin. Même les comédiens de théâtre ne peuvent pas saluer la foule et enchaîner indéfiniment les rappels. À la toute fin de l'année 2012, Sony annonce que la production de PS2 est arrêtée. Quelques semaines plus tard, le constructeur affirme que plus de 155 millions de consoles ont été écoulées en douze ans, ce qui fait de son monolithe le plus gros succès de tous les temps du secteur, avec quelques milliers d'unités d'avance sur la Nintendo DS. 155 millions, ce sont aussi 50 millions de plus que la première PlayStation, une preuve de la croissance inexorable, du moins comme on le pensait à l'époque, de Sony. Enfin, la PS2 aura pu compter sur l'appui d'environ 10000 jeux différents, parmi lesquels trois GTA majeurs et à peu près 50 millions de copies distribuées, dont 20, rien que pour *San Andreas*, plus gros succès commercial de la machine. Des chiffres qui donnent quelque peu le tournis et qui valident une bonne fois pour toutes cette assertion anthropomorphique : après tout, oui, la PS2 pouvait jouir d'une retraite bien méritée. ■



Guilty Gear XX Accent Core Plus



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 5



Silent Hill: Shattered Memories



LA MACHINE DE GUERRE

La PS2 a bien failli ne pas faire ses grands débuts hors du territoire national japonais. La faute à ses capacités supposées de calcul de guidage de missiles. Oui, oui. De missiles.

par **Héloïse Linossier**

Envoyez donc valser d'un grand revers de la main la PS5 et ses promesses de *ray tracing*, la PS4 et le 4k natif, ou même la PS3 et sa 4D. À l'époque de la sortie de la PS2, on a d'autres préoccupations concernant les capacités de la console. Un intérêt résumable en une phrase : vais-je pouvoir l'utiliser comme une arme de guerre ? Non, ce n'est pas son poids qui pousse les joueurs à l'imaginer comme une massue-parpaing convaincante, mais bien la puissance de la machine. À l'origine de cette idée fantasque qui allait faire couler beaucoup d'encre (et ne pas aider à la réhabilitation du média auprès de l'opinion publique), une légifération du gouvernement japonais. Nous sommes au tournant du XX^e siècle. Un an avant le début de la guerre en Afghanistan, les tensions au Moyen-Orient sont déjà mûres d'une présence russo-américaine sur son territoire depuis près de trois décennies. En décembre 1998, la destruction d'un sous-marin espion nord-coréen étonnamment bien équipé renseigne et inquiète sur les avancées technologiques du pays. Autant d'éléments qui poussent les Japonais à prendre très

au sérieux toute commercialisation potentielle d'un outil qui pourrait aisément tomber entre des mains belliqueuses. L'argument de puissance de la PS2 se trouve notamment dans l'Emotion Engine, un processeur qui apparaît à l'époque comme particulièrement performant et hypothétiquement capable d'être détourné de sa fonction originale et associé à un radar, afin d'être utilisé comme guide de missiles balistiques. Un édit, abrogé en avril 2000, entérine ainsi l'interdiction de sortie de pays à plus d'un appareil technologique coûtant plus de 50000 yens (environ 472 dollars) et présentant une utilité militaire potentielle. La PS2, elle, se vend à 376 dollars (et inutile de préciser que les espérances de ventes dépassent l'unité). Cependant, Sony parviendra heureusement à bénéficier d'un passe-droit et seuls quelques pays considérés comme « sensibles » n'en connaîtront pas la commercialisation (à savoir la Libye, l'Iran, l'Irak et la Corée du Nord). Bien plus de peur que de mal pour la plupart des joueurs du monde entier, le constructeur japonais se payant au passage le luxe de profiter d'un sacré coup de pub sur les capacités de sa machine. ■

LES ANNÉES PLAYSTATION 2 EN CHIFFRES

2013

C'est l'année de fin de production de la PS2, soit treize ans après le début de sa commercialisation ! C'est un peu plus que sa grande sœur la PlayStation, qui comptabilise douze années au compteur.

7 200 000

On n'en a pas parlé dans ce magazine, mais *Need for Speed Underground* a été une incroyable réussite, se vendant à 7,2 millions d'exemplaires, ce qui fait de lui le septième plus gros succès de la console, loin après le ténor *GTA San Andreas* et ses 20 millions.

250

En Go, c'est la capacité de stockage de la PSX, une version améliorée de la PS2, sortie en décembre 2013 au Japon.

95,85%

C'est le pourcentage d'évaluations positives récoltées par *Resident Evil 4* sur le site *Gamerankings.com*, plaçant le jeu de Capcom comme le plus apprécié des titres sur PS2, devant *GTA III* et *Metal Gear Solid 2: Sons of liberty*. Un comble pour un jeu GameCube à la base.



207

On parle souvent des 36 km² de l'incroyable carte de *GTA San Andreas* comme un modèle technologique. Mais sur la PS2, il y avait un autre jeu qui faisait encore mieux : le navet *Superman Returns* et les 207 km² de *Metropolis*.

2990

C'est le prix en francs de la PS2 à sa sortie en France. En prenant en compte l'inflation, elle coûterait 599€ aujourd'hui.

155 000 000

À ce jour, la PS2 reste la console la plus vendue au monde avec pas moins de 155 millions de consoles achetées, talonnée de très près par la DS (154 millions).

327

Le plus grand nombre de personnages jouables dans un jeu est encore détenu par un jeu de PS2 à ce jour. Il s'agit de *Fire Pro Wrestling Returns* et de ses 327 combattants différents.



© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Toute la conception graphique, les textes, les sons et images sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Toute utilisation non autorisée est strictement interdite. Tous droits réservés. Toute la conception graphique, les textes, les sons et images sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Toute utilisation non autorisée est strictement interdite. Tous droits réservés.



Sony poursuit le minimalisme initié par David Lynch dans son spot publicitaire, « le troisième monde », avec une campagne pour le moins épurée où l'on ne voit aucune image du jeu concerné: *Gran Turismo 3*. L'éditeur préfère pointer du doigt l'obsession provoquée par la simulation automobile de Polyphony Digital en dévoilant un cerveau ne pensant plus qu'aux différents tracés du jeu, avec tout de même une petite place pour le sexe.





AUTOUR DES JEUX

GOD OF WAR

50 La dream team de Sony.

GRAND THEFT AUTO III

54 Rockstar impose sa patte sur PlayStation 2.

SHADOW OF THE COLOSSUS

58 La naissance du jeu d'auteur.

SILENT HILL 2

62 Les jeux d'horreur.

FINAL FANTASY X

66 La pléthore de RPG sortis sur PS2.

PRO EVOLUTION SOCCER

72 Comment le jeu de Konami a changé la culture du foot.

METAL GEAR SOLID 2

76 Le trailer devient un objet marketing.

PRINCE OF PERSIA

80 Ubisoft est devenu un éditeur majeur.

OKAMI

84 Les origines de Clover, futur PlatinumGames.

DEVIL MAY CRY

88 On vous parle d'un temps où les jeux étaient plus lents chez nous.

GOD OF WAR

LE JEU OLYMPIQUE

Si le bandicoot Crash avait été, bon an mal an, considéré comme la mascotte de la première PlayStation, l'icône de la PS2 a répondu au nom de Kratos. Un guerrier sparte chauve et très en colère à la place, donc, d'un marsupial tout droit sorti d'un *Tex Avery*. Un vrai changement de ton.

par Kevin Bitterlin



Avant d'aborder le jeu proprement dit et même si on revient sur le sujet dans l'article qui suit, on ne peut évoquer *God of War* sans parler du studio dont il est le fleuron évident : Santa Monica Studio. En 1999, au moment de la bascule entre les deux premières générations de PlayStation, la société décide de créer une équipe spéciale chargée de développer une licence phare à destination de la PS2. Beaucoup d'ambition, de l'expérience et pas mal de budget, voilà les trois piliers du nouveau studio. Pour mener les troupes et agir en tant que productrice en chef, c'est Shannon Studstill (qui prendra vingt ans plus tard les rênes de la branche californienne de Stadia Games) qui est choisie. Elle est épaulée par David Jaffe (le papa de *Twisted Metal*) et Charlie Wen, un jeune homme qui deviendra, quelques années plus tard, l'un des directeurs artistiques du MCU. Ensemble, ils tombent vite d'accord sur un projet mêlant le genre action/aventure et la mythologie grecque. Stig Asmussen

(qui réalisera plus tard *God of War III*, puis *Star Wars : Fallen Order*) est chargé des environnements, tandis que Cory Barlog (futur *game director* du *God of War* de la PS4) est nommé responsable des animations. Dès le début du chantier, Jaffe se montre clair sur ses intentions : il veut que le public incarne un personnage « *brutal, violent, et passablement énervé* ». Mais le protagoniste de *God of War* ne naît pas comme ça, du jour au lendemain. Au fil des croquis préparatoires, l'illustrateur Charlie Wen constate en effet qu'il lui faut viser une forme d'épure. Il retire alors progressivement tout le superflu, qu'il s'agisse des armures, des habits ou même des cheveux, pour aboutir à une sorte de héros minimaliste, presque animal. Une boule de rage qui est vite baptisée Kratos.

SANS PRÉAMBULE

Lorsque *God of War* finit par sortir dans le commerce en 2005, il s'apparente à un authentique blockbuster. Impressionnant à tous les niveaux, le titre est aussi le



Un passage marquant du jeu : quand Kratos ressort des enfers par la tombe qu'un vieil homme creusait, plus tôt dans l'aventure, à destination du héros.

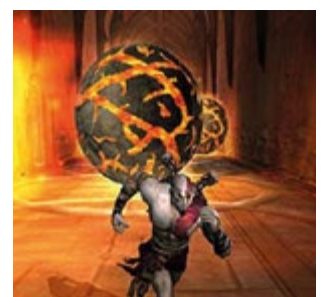
symbole d'une console arrivée à maturité technologiquement. Le potentiel de la PS2 est exploité au maximum, afin de proposer une expérience fluide et spectaculaire dans des environnements, certes cloisonnés, mais fourmillant de détails. Pour donner une idée claire de ses ambitions et coller d'emblée une grande claquette technique, *God of War* s'ouvre, sans aucune transition entre l'écran-titre et la cinématique d'intro, sur le visage de Kratos. Debout au bord d'une falaise, le spartiate affirme de sa voix rauque que les dieux de l'Olympe l'ont abandonné, avant de se jeter dans le vide. En quelques secondes, le ton est donné. On découvre ce Kratos, personnage immédiatement caractérisé comme quelqu'un de trouble et de tiraillé, tout à la fois brut de décoffrage et éminemment tragique, dans la plus pure tradition de la mythologie grecque. Une autre spécificité, qui deviendra vite une marque de fabrique de *God of War*, se fait remarquer quelques instants plus tard. Ici, pas de mise en place longue, de

de montée en puissance progressive, ou de tour de chauffe. Le jeu en tant que tel débute en effet par une séquence des plus épiques, à savoir un combat contre l'Hydre de la mer Égée. Cette baston homérique est aussi l'occasion de découvrir les préceptes d'un système de jeu tendant surtout vers une mise en scène survoltée : Kratos dispose de lames enchaînées à ses poignets (une manière d'avoir une bonne allonge pour les coups) et achève ses adversaires à l'aide de QTE aussi sanglants que dynamiques.

UN AUTRE MONOLITHE

Au bout du compte, vingt minutes suffisent pour que la formule *God of War* soit énoncée, celle qui régira globalement les épisodes suivants de la série, ainsi que de nombreux jeux concurrents. Dans le sillage de Kratos, de nombreux *gimmicks* vont devenir extrêmement populaires au sein de l'industrie, à commencer par ces fameux QTE que tous les *beat'em up* du début du siècle essayeront

de reproduire. Mais aucun ne saura faire montre de la même puissance, de la même efficacité que *God of War*, franchise dont l'épisode inaugural demeure l'un des plus aboutis. Notamment parce qu'il parvient, malgré toute sa démesure, à représenter encore Kratos comme un personnage humain manipulé par des dieux sadiques. Ce ne sera plus le cas par la suite, le spartiate finissant par partager davantage de points communs avec un T-800 qu'avec une figure de la tragédie grecque. Un aspect monolithique qui empêchera longtemps la série de se renouveler, ou même de se dépêtrer de ses mauvaises habitudes, en particulier ses dérives mascu lourdingues. Il faudra attendre la PS4 et le *God of War* de 2018 pour voir la série repartir sur de nouvelles bases plus matures et ambitieuses. ■



GOD OF WAR

Genre Action/aventure
Éditeur Sony
Dév. Santa Monica Studio
Sortie 22 juin 2005

NAUGHTY DOG, GUERRILLA GAMES ET LES AUTRES : L'ARMADA DE SONY

Avec son studio basé à Santa Monica (*God of War*), Sony a entamé un long processus visant à constituer une écurie de développeurs talentueux répartis aux quatre coins du globe. Car, comme le Real Madrid, l'entreprise japonaise voulait, pour sa PS2, une équipe de « Galactiques ».

par Kevin Bitterlin

On l'évoquait brièvement sur les deux pages précédentes, Sony Santa Monica Studio a été créé en 1999 dans le seul et unique but d'offrir à la future PS2 son jeu emblématique. Avec *God of War* en 2005, puis avec sa suite directe deux ans plus tard, ce qui s'apparentait initialement à un pari s'est avéré une franche réussite, Kratos devenant vite la figure de proue du vaisseau-mère de Sony. L'exploit est d'autant plus retentissant qu'à ce moment-là, le studio ne dispose pas d'un nombre démesuré d'employés. Ce n'est d'ailleurs qu'à partir du lancement de la PlayStation 3 que l'entreprise déploiera véritablement ses ailes, au point d'aller jusqu'à abriter en son sein une véritable pépinière de structures mineures ou indé, comme thatgamecompany (*Journey*) ou Giant Sparrow (*What Remains of Edith Finch*). Et c'est aussi durant ces années

PS2 que Sony va, telle une équipe de foot gérée par des fonds souverains, s'offrir une véritable *dream team*. Autrement dit, l'entreprise va tantôt signer un partenariat d'exclusivité avec des studios tiers, tantôt les acquérir directement, le but étant de disposer d'un *roster* de confiance, tout en privant la concurrence de tous ces artistes talentueux. Quoi qu'il en soit, à l'heure où le monde bascule avec allégresse dans le troisième millénaire, Sony compte déjà dans ses rangs Sony Santa Monica, mais aussi Polyphony Digital (*Gran Turismo*) et San Mateo Studio, une annexe californienne où les employés sont chargés de filer des coups de main à droite et à gauche, mais ne développent pas de jeux en leur nom. Enfin, il y a aussi Sony Japan Studio, une entité basée à Tokyo et qui abrite, d'une part, Keiichiro Toyama, transfuge de Konami chez qui il vient de finaliser *Silent Hill* et

à qui est confiée la réalisation de *Forbidden Siren*, et un certain Fumito Ueda d'autre part. C'est ce dernier qui fonde la Team ICO au crépuscule du vingtième siècle avec, pour objectif, lui aussi, d'offrir à la PS2 une œuvre à nulle autre pareille. Comme on dit, ça part de là.

DÉVELOPPEURS...

En 2001, Sony réalise une opération financière qu'il n'est pas près de regretter : il absorbe Naughty Dog. Certes, cette acquisition signifie, en contre-partie, la perte de l'exclusivité pour la licence *Crash Bandicoot*, mais elle assure au constructeur l'assujettissement d'un développeur de renom. La suite, on la connaît : *Jak and Daxter* sur PS2, puis *Uncharted* et *The Last of Us* sur les machines suivantes. En parallèle, Sony investit dans une boîte basée au fin fond de l'Oregon, Bend Studio, entreprise qui signera une



Des années avant *Horizon : Zero Dawn*, les Néerlandais de Guerrilla Games signaient *Killzone* pour la PS2.

palanquée de jeux *Syphon Filter* avant de plonger sur *Days Gone* à destination de la PS4. Toujours aux États-Unis, Sony acquiert en 2006 Zipper Interactive, une antenne qui enchaînera, quasiment sans temps mort, la production d'épisodes de la série *SOCOM: US Navy SEALs*. Avec d'autres studios américains, Sony préférera longtemps rester dans une union libre, mais pas dénuée d'amour pour autant. Comme avec Sucker Punch (*Sly*) ou Insomniac Games (*Ratchet & Clank*), deux boîtes qui se feront finalement passer la bague au doigt (comprenez qu'elles seront absorbées par Sony), respectivement en 2011 et 2019. Non content de ratisser l'Amérique, Sony ira aussi prospecter en Europe, s'offrant par exemple les services d'Evolution Studios (*WRC* puis *Motorstorm*) ou de Guerrilla Games (*Killzone* puis *Horizon : Zero Dawn*).

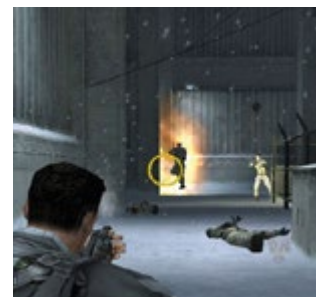
...RASSEMBLEMENT !

En contemplant cette litanie d'acquisitions et de projets, difficile d'entrevoir un semblant de fil conducteur. De la plateforme à destination des enfants, des jeux de bagnole, de l'infiltration ou des *shooters* militaires... En fait, plus qu'une ligne éditoriale, Sony semble chercher en ces temps-là une forme d'expertise générale et donc à recruter des équipes ayant pignon sur rue dans leur domaine respectif. Le but étant, *in fine*, d'irriguer la PlayStation 2 avec des jeux qu'on ne peut trouver nulle part ailleurs, que ce soit des divertissements familiaux comme *Jak and Daxter* ou bien des œuvres autrement plus marginales comme *ICO*. À quelques encablures de la sortie de la PlayStation 3, Sony scellera pour de bon cette alliance globale avec des studios tiers en regroupant tout ce petit monde sous une seule appellation : Sony

Computer Entertainment Worldwide Studios (ou SCE WWS). Des années plus tard, le mot « Computer » sera remplacé par « Interactive » mais l'objectif de ce conglomérat ne changera pas : il demeurera toujours « de réduire les coûts de développement et d'accélérer le processus de création », selon les mots de Phil Harrison en 2005. Autrement dit, il y a derrière cette association quelque chose de l'ordre de la synergie, chaque studio pouvant filer un coup de main ou prêter ses outils à une autre branche du SCE WWS. Ce sera le cas en 2019, lorsque Guerrilla Games prêtera son moteur graphique à Kojima Productions pour *Death Stranding*. Tout ça dans le seul et unique but d'offrir aux consommateurs les expériences les plus abouties possibles, aussi bien sur le fond que sur la forme. Les blockbusters *made in* Sony étaient nés. ■



SOCOM: US Navy SEALs (2003)



Syphon Filter: Dark Mirror (2006)

GRAND THEFT AUTO III

LE BRILLANT AFFRANCHI

Sur une PlayStation 2 en quête de son premier grand jeu, *Grand Theft Auto III* fait l'effet d'une bombe. Voire une révolution, tant il va influencer et transformer le visage de l'industrie, révélant dans le même temps l'un de ses plus éminents acteurs : Rockstar.

par **Christophe Butelet**



La PlayStation était la console des cinématiques en images de synthèse, générant des grands écarts esthétiques troublants. Avec la PlayStation 2, les studios ont pu profiter des capacités de la machine pour proposer des cinématiques réalisées directement avec le moteur du jeu, et ainsi gagner en cohérence. C'est le cas de *Metal Gear Solid 2*, mais aussi, avant lui, de *Grand Theft Auto III*. De fait, les premières images du jeu ne trichent pas. Portées par une mise en scène précise, elles nous montrent des braqueurs de banque en train de s'enfuir avant l'arrivée de la police. Mais c'est surtout à une trahison qu'on assiste, puisque l'un d'eux se fait tirer dessus par sa petite amie, avant d'être laissé pour mort. Il survit, mais est condamné pour vol à main armée. Et c'est dans le fourgon qui l'emène à la prison fédérale de la ville qu'on le retrouve. Par chance, le convoi se fait attaquer et notre prisonnier, Claude, en profite pour s'échapper avec un autre homme, 8-ball. Ce dernier, qui a quelques relations, va permettre à Claude de se faire un peu d'argent, avant qu'il ne cherche à se faire

vengeance. Si la modélisation des personnages de *GTA III* peut paraître grossière aujourd'hui, il y a quelque chose de naturel dans leur gestuelle qui, à l'époque, apparaît tout à fait inédit. Cette sensation, on la doit au fait que Rockstar, qui s'appelle encore DMA Design en 2001, est le premier à utiliser la *motion capture*. Et ça se voit. Précurseur sur plein de domaines, *GTA III* est un monstre technique qui déploie un monde ouvert comme on n'en avait jamais vu. Influencé par l'un des pionniers de la 3D, *Super Mario 64*, le titre (ré)invente un genre à lui tout seul, « sorte de film de gangsters mélangé à du RPG », selon les mots de Sam Houser, qui renvoie tout autant à *Casino*, *Bullitt*, aux *Affranchis* ou aux *Soprano*.

LE NOUVEAU MONDE

Les premiers pas dans *GTA III* font partie de ces expériences qui ne s'oublient pas. La ville modélisée par Rockstar impressionne par son activité, donne le sentiment de « vivre » indépendamment des actions du joueur. Les piétons interagissent entre eux, s'insultent parfois. Il n'est pas rare que



Contrairement à ce que racontent les nombreuses rumeurs, le titre n'a pas subi énormément de coupes suite aux attentats du 11-Septembre. Une seule mission, qui faisait référence à des terroristes, a été supprimée, ainsi que quelques détails généralement cosmétiques (des lignes de dialogue à la radio, des commentaires de piétons, etc.).

l'on soit témoin d'un accident de voiture, dont on ne serait pas la cause, ou de gangs rivaux en train de se tirer dessus. Le titre donne le sentiment d'être constamment imprévisible, d'être une machine à créer des situations inattendues (parfois contre sa volonté), mais toujours au service d'un incroyable plaisir de jeu. *GTA III* peut ainsi se jouer de deux façons : l'une en suivant l'histoire, l'autre en se baladant simplement dans la ville, pour en apprécier toute la richesse. Au volant des nombreux véhicules disponibles, on dispose ainsi de plusieurs radios avec des playlists aux genres variés (dont une qui diffuse la bande originale du *Scarface* de Brian De Palma). Pour le doublage des personnages non jouables, Rockstar a d'ailleurs réalisé un nombre de sessions d'enregistrement insensé pour l'époque et fait appel à plusieurs célébrités, de Kyle MacLachlan à Michael Madsen, en passant par Franck Vincent (habitué des rôles de mafieux) ou Joe Pantoliano. Face à une telle débauche de moyens, le mutisme de Claude paraît presque incongru. Si ce dernier

découle d'une volonté d'aider les joueurs à s'identifier au personnage, le studio reconnaît surtout qu'il y avait d'autres problèmes à régler et qu'il était alors plus simple d'opter pour un héros silencieux. Au final, cela fait du personnage une sorte de tueur froid, toujours en contrôle, qui vient contrebalancer avec les gangsters, bavards et agités, qui paraissent dès lors beaucoup plus vulnérables. Rockstar manie ainsi la farce avec un talent qui, associé à son côté sale gosse, finit par faire des étincelles. Par exemple, même si on imagine que les deux premiers *Driver*, sortis en 1999 et 2000, ont été une source d'inspiration, le studio n'hésite pas à se moquer de ce dernier à travers une mission où Claude doit éliminer un certain Tanner. Lequel se révèle être totalement empoté à pied, manière pour le jeu de rappeler les critiques qui avaient pu être faites à la série concernant sa maniabilité lors des phases pédestres.

CARICATURE POLITIQUE

Comme à la fin de chaque *GTA*, le générique défile sur

des images des différents quartiers de la ville, laquelle reste à chaque fois l'actrice principale du jeu. C'est autour d'elle et de sa représentation que se construit chaque épisode. Si Rockstar, au départ, a eu l'envie de partir d'une cité hybride, ayant le *feeling* d'une métropole américaine ordinaire, il s'est finalement rendu compte, en s'inspirant de New York, qu'il avait plus de choses à dire. Et c'est toute la force de son jeu, de parvenir à délivrer un discours politique derrière ce qui ressemble à une « simple » histoire de gangsters, à un titre « fun » où l'on s'amuse à jouer au voyou. Sans atteindre la critique acerbe des épisodes à venir, et en particulier celle de *GTA IV*, *GTA III* démonte le rêve américain, pour en révéler un autre versant, où la corruption,

la violence et l'illégalité deviennent les valeurs nécessaires à toute ascension sociale. Un versant qui est symbolisé par la trajectoire de Claude. Le titre dépeint une ville dirigée par une mafia qui prend plusieurs formes, y compris celle d'un riche homme d'affaires, Donald Love, caricature cinglante de Donald Trump. Mais c'est aussi à travers l'omniprésence de magasins de vente d'armes de l'enseigne Ammu-Nation (que l'on peut traduire par « le pays des armes ») dans toute la ville, sa publicité répétée à la radio, que Rockstar vient faire, derrière la caricature, le portrait d'une Amérique condamnée à la violence. Ce n'est pas un hasard si *GTA III* se termine sur une détonation, dont l'écho aura indéniablement marqué l'histoire. ■



GRAND THEFT AUTO III

Genre Action
Éditeur Rockstar North
Dév. Take-Two Interactive
Sortie 26 octobre 2001

Avant de devenir Rockstar San Diego, Angel Studios a commencé à bosser sur *Red Dead Revolver* sous la houlette de Capcom. Le projet sera finalement abandonné, avant que Rockstar n'en rachète les droits.

UNE ÉTOILE EST NÉE

C'est sur PlayStation 2, dont il est un acteur majeur, que Rockstar commence à se faire un nom. Acquéreur d'une multitude de filiales dans le monde entier, le studio va connaître au début des années 2000 une ascension fulgurante, qui débouchera sur de nombreux jeux portés, bien souvent, par une même ambition.

par **Christophe Butelet**

Le 12 mars 1998, Take-Two acquiert les actifs de BMG Interactive, société alors en sommeil, connue notamment pour posséder les droits de *Grand Theft Auto*. Producteurs chez BMG Interactive, Sam et Dan Houser vont travailler avec Take-Two, lequel va créer quelques mois plus tard une succursale : Rockstar Games. De là, Rockstar va devenir une marque, un logo, qui va s'étendre à tout un tas de studios absorbés au fil des années par Take-Two. En 1999, Alternative Reality Technologies devient ainsi Rockstar Canada, qui créera dans la foulée deux extensions à *Grand Theft Auto* : *London 1969* et *London 1961*. Mais c'est avec l'arrivée de la PlayStation 2 que Rockstar va véritablement exploser. D'abord comme éditeur avec *Midnight Club: Street Racing* (2000) et *Smuggler's Run* (2000), tous deux développés par Angel Studios. À la même période, Rockstar publie également *Surfing H3O* hors du Japon.

Un jeu de surf décevant, mais qui montre néanmoins l'attachement du studio pour des expériences rarement ou jamais traitées. Que ce soit en tant qu'éditeur ou développeur, Rockstar se révèle être d'un grand soutien pour la PlayStation 2, machine à laquelle il réserve bien souvent des exclusivités (certes temporaires) : *State of Emergency*, *Midnight Club II*, *Manhunt* ou *GTA: San Andreas* sortent ainsi, pour quelques semaines ou mois, en exclusivité sur la console de Sony. Mais c'est bien sûr avec *Grand Theft Auto III* que Rockstar va d'abord marquer l'histoire et s'imposer comme l'un des studios les plus influents de l'industrie.

LA NOUVELLE STAR

L'acquisition de DMA Design (*Lemmings*, *Grand Theft Auto*, *Body Harvest*) en 1999 va profondément définir l'image de Rockstar. Pour Sam Houser, il s'agit d'une « association parfaite », tant les deux acteurs

partagent une même approche du jeu vidéo. Si certains membres de DMA Design prennent congé (dont son fondateur, Dave Jones), Rockstar va conserver une partie de l'ADN du studio, et notamment le côté sale gosse et politiquement incorrect de *GTA*. Un état d'esprit que l'on va retrouver dans quasiment toutes les productions de Rockstar par la suite. En mai 2002, DMA Design devient officiellement Rockstar North, l'un des plus gros studios du label. La même année, il présentera d'ailleurs son premier jeu sur PlayStation 2 avec *Grand Theft Auto: Vice City*. S'il change de décor par rapport à *GTA III*, en prenant ici modèle sur la ville de Miami, ce nouvel épisode reprend en grande partie la formule de son prédécesseur en y injectant cette fois une bonne dose de 80's, s'inspirant autant du *Scarface* de Brian De Palma que de la série *Deux flics à Miami*. L'histoire est celle de Tommy Vercetti, ancien gangs-



Comme de nombreux autres titres de la galaxie Rockstar, on retrouve Dan Houser à l'écriture de *Bully*, développé par la filiale de Vancouver.

ter sortant de prison après une peine de quinze ans pour meurtre. Alors qu'il est envoyé par son ancien boss pour réaliser un deal de drogue, il est pris en embuscade par de mystérieux assaillants. S'il parvient in extremis à s'en sortir vivant, il subit rapidement la pression de son boss pour récupérer la drogue. *Vice City* est alors le récit d'une ascension durant laquelle Tommy, véritable Tony Montana, va peu à peu prendre le contrôle de la ville. Truffé de clins d'œil à la culture des années 1980, sans oublier de faire mention des tensions de l'époque – la guerre froide est évoquée à la radio à plusieurs reprises –, le titre assoit le talent de Rockstar à proposer un monde ouvert d'une richesse incroyable, tout en parvenant à raconter une histoire de gangsters passionnante qui se fait en outre le reflet d'un pays malade, en crise. D'une certaine façon, ce récit en forme d'ascension n'est pas

sans renvoyer à la *success-story* du studio elle-même. Et 2002 apparaît en effet comme une grosse année pour la société puisque, en plus de Rockstar North, trois autres studios vont faire partie du label Rockstar Games : Rockstar London (anciennement Spidersoft Limited et Tarantula Studios), Rockstar Vancouver (anciennement Barking Dog Studios), et Rockstar San Diego (anciennement Angel Studios). Et cette ascension, qui s'imisce sur le campus d'un internat dans l'excellent *Bully* et qui va culminer dans le tentaculaire *Grand Theft Auto : San Andreas*, drague aussi avec elle l'un des grands sujets de Rockstar, celui de la vengeance.

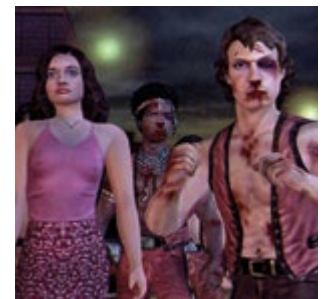
IL ÉTAIT PLUSIEURS FOIS L'AMÉRIQUE

La vengeance, on la retrouve ainsi au centre de l'histoire de *Manhunt* (2003). Celle de James Earl Cash, prisonnier condamné à la peine de mort, qui se retrouve plongé dans

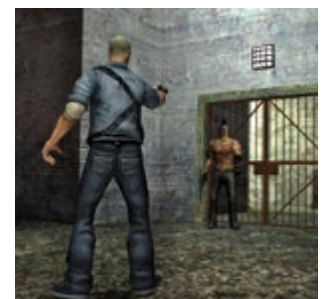
une sorte de *snuff movie* dont le réalisateur est le meurtrier de sa famille. Même chose dans *Red Dead Revolver*, où le chasseur de primes Red Harlow cherche à se venger des responsables de la mort de ses parents. Et si Rockstar ne réalise que le portage de *Max Payne* et de sa suite sur PlayStation 2, avant de récupérer la licence pour nous offrir un très bon troisième épisode, il s'agit là encore d'une histoire de vengeance. Sondant les travers de l'Amérique à différentes époques, sa violence sociale et politique, les jeux du studio témoignent en réalité d'une incapacité à vivre ensemble et pointent les dangers du communautarisme. À l'image de *The Warriors* et ses bandes rivales, adaptation d'un film fondateur pour le studio. En quelques titres, Rockstar a construit une œuvre subversive passionnante et cohérente, qui a indéniablement contribué à forger l'image d'une PlayStation 2 mature. ■



Grand Theft Auto : Vice City (2002)



The Warriors (2005)



Manhunt (2003)

SHADOW OF THE COLOSSUS

LA MORT DE L'HÉROÏSME

Après *ICO*, fable poétique à l'éclatante beauté, Fumito Ueda fait de son deuxième jeu la vraie marque de son génie. Entre expérimentation de *gameplay* et splendeur picturale, *Shadow of the Colossus* n'est pas juste le chef-d'œuvre épique que tout le monde espérait. C'est une critique acerbe du jeu vidéo, qui se nourrit de notre propre culpabilité.

par Yann François



Une lande déserte, un aventurier et son cheval, des géants de pierre pour seuls ennemis à combattre. *Shadow of the Colossus* nous a appris une chose : un jeu n'a pas besoin de beaucoup pour être immense. Après *ICO*, sublime galop d'essai, Fumito Ueda réussit non seulement à réitérer l'excellence pour sa deuxième œuvre, mais la surpasse également en tout point. Parce que lui et son équipe s'avèrent mieux rodés aux arcanes de la PS2, ce développement se fera à l'opposé du premier : sans frustration ni égarements. Outre un budget et un délai plus confortables, Sony laisse Ueda expérimenter à tout-va, afin d'extraire les dernières quintessences techniques de sa console en fin de vie. Tout commence avec un fantôme, appelé à évoluer selon les impératifs de la réalité : réunir plusieurs joueurs dans des affrontements coopératifs, à dos de cheval, contre des boss gigantesques baptisés Colosses. Très vite, l'ambition est revue à la baisse, pour mieux coller avec la philosophie

créative de Ueda : une aventure qui sera autant un récit épique qu'une ode à la solitude, dont la mélancolie devra souvent dérouter ses joueurs. Mais aussi, une critique du jeu vidéo lui-même, que Ueda veut débarrasser de toute afféterie superflue. Adeptes du « *design par soustraction* », une méthode qui lui a sauvé la vie sur *ICO*, Ueda pense son monde ouvert à contre-courant des modèles dominants (Rockstar en tête) : un territoire aussi immense que désertique, essentiellement composé de nombreuses ruines (dont les influences architecturales piochent autant du côté du médiéval européen que de celui des civilisations précolombiennes), vide de tout PNJ ou quête secondaire, que le joueur doit traverser de long en large pour y trouver et affronter les Colosses qui errent dans ses recoins. En guise de scénario, Ueda s'inspire du monomythe chevaleresque, qu'il décide aussi de raboter jusqu'à l'os. Beaucoup y verront d'ailleurs une forme de préquelle à *ICO*, tant certaines passerelles (l'image de l'enfant cornu, notamment) semblent connecter



Outre un modèle de beauté, chaque Colosse possède une personnalité unique, qu'il faut comprendre avant de défier.

les deux œuvres. Ueda, lui, préfère laisser le mystère entier, pour laisser à chacun(e) sa part d'interprétation libre. L'histoire est donc celle d'un aventurier (Wander) sur son cheval (Agro), qui décide de se rendre dans les Terres Interdites pour sauver l'âme d'une jeune femme (est-ce sa dulcinée ? sa sœur ? nul ne sait) plongée dans le coma. Dormin, l'esprit régnant en ces lieux, lui propose un pacte (faustien) : débarrasser les Terres Interdites des seize Colosses contre son salut. Sauf que chaque monstre tué libère une énergie noirâtre qui contamine Wander, de plus en plus aveuglé par l'égoïsme de sa quête. Si le postulat est d'une simplicité universelle, la complexité se niche dans l'élaboration même des boss. Chaque Colosse possède non seulement sa propre forme, souvent animale (un taureau, un cheval, une araignée...), mais sa particularité ludique. Son corps est pensé comme un *level design* tortueux, fait de murs (de pelage) à escalader et de plateformes, où résident plusieurs points faibles à

transpercer de notre épée, mais ce, au prix de nombreuses cabrioles. Si le concept est génial, sa répétitivité peut sembler problématique. Au contraire : elle se fait montée en puissance et charge, aussi féroce que lucide, contre notre réalité de joueur. Une réalité demeurée tabou jusque-là, et que Ueda met subtilement à nu : celle de notre propre cruauté.

UN POISON NOMMÉ WANDER

Si *Shadow of the Colossus* marque toute une génération, c'est parce que son minimalisme de façade cache une grande complexité d'écriture, qui se dévoile à la manière des matriochkas. Il y a tout d'abord cette atmosphère qui nous happe d'entrée de jeu par ses décors impressionnistes (des teintes et des effets climatiques comme vecteurs d'émotion) et sa désolation majestueuse. Il y a ensuite tous ces moments de complicité avec Agro, notre seul compagnon, sûrement l'un des meilleurs du jeu vidéo parce qu'il n'est jamais notre sous-fifre ni notre boulet, mais notre égal.

Puis il y a la découverte de chaque Colosse et de sa tanière, cette science de l'espace et du volume qui les habille, et vient constamment contredire l'impression de routine du programme. Il y a ce dialogue permanent entre l'infiniment grand et l'infiniment petit qui nous ramène chaque fois à notre place, comme une belle leçon d'humilité : celle d'un rouage infime au cœur d'une mécanique céleste qui nous dépasse. Et puis il y a enfin ce retournement émotionnel qui, au terme d'un combat de longue haleine, nous étire le cœur devant notre « ennemi » gisant. La bataille a beau être spectaculaire, Fumito Ueda n'est jamais là pour glorifier notre croisade destructrice, mais au contraire, la teinter d'une culpabilité grandissante,

à l'image de ce poison noir qui nous envahit. Plus le jeu avance, plus le combat devient un crève-cœur : nous qui croyons œuvrer pour le bien, nous qui nous acharnons à faire tomber ces prodiges de la nature, ne sommes-nous pas en train d'assassiner la beauté elle-même ? Ce qui commençait comme un simple récit héroïque se conclut en autocritique d'un nouveau genre. *Shadow of the Colossus* a beau se terminer sur une note d'espoir, l'amertume qu'il laisse derrière lui l'emporte sur le reste. Les Colosses ne sont plus, et l'innocence est morte avec eux. Le jeu, lui, laisse des stigmates sur nos âmes endolories par leur propre culpabilité. La note est salée, mais elle fait date à jamais dans l'histoire de l'art. ■



SHADOW OF THE COLOSSUS

Genre Action/aventure
Éditeur Sony
Dév. Team Ico
Sortie 2006

S'il reste moins célèbre que *Metal Gear Solid*, *Zone of the Enders* (2001) est l'autre grande œuvre d'auteur de Hideo Kojima.

PREMIER VERTIGE DES AUTEURS

Soucieuse de consolider une image mature et alternative, Sony a misé très tôt sur le nom de ses développeurs les plus talentueux. Si cette politique d'auteurs est encore balbutiante, elle préfigure une reconnaissance du jeu vidéo comme un *medium* artistique à part entière.

par Yann François

Outre un cachet indéniablement classique, le patronage de David Lynch pour la promotion de la PlayStation 2 (voir notre article à ce sujet) peut s'analyser comme le signe annonciateur d'une nouvelle politique chez Sony. Une politique qui vise à promouvoir des profils avant-gardistes, voire hors normes, sur des projets d'envergure, et qui a souvent oscillé entre le dénichage de nouveaux talents et le mécénat de valeurs sûres. Fumito Ueda, jeune débutant dans l'industrie qui a réalisé deux œuvres aussi inclassables que révolutionnaires (*ICO* et *Shadow of the Colossus*), résume à lui seul la première catégorie. Quant à Hideo Kojima – et sa liberté à réaliser des blockbusters aussi spectaculaires que *meta* (*Metal Gear Solid 2* et 3) –, il incarne à pleine puissance le second. Dans le même genre, on peut citer d'autres noms comme Suda 51 (*Killer7*), Hideki Kamiya (*Devil May Cry*), ou encore Masahiro Ito (le directeur artistique de *Silent Hill 2*),

comme autant de signatures qui ont su imposer un style ou une sensibilité artistique en rupture avec les canons de l'époque, et influencer toute une génération à suivre. Une politique qui relève donc d'une première éditoriale dans une industrie ayant souvent privilégié la nature collective et anonyme de ses productions, au nom du consensus et du divertissement de masse.

AUTEUR, SUSPENDS TON VOL

Si elle a été longtemps théorisée et fantasmée par les autres arts, la notion d'auteur est-elle seulement applicable au jeu vidéo ? Enseignant-chercheur associé à l'université de Bordeaux-Montaigne, Guillaume Baychelier préfère nuancer : « C'est un entre-deux, disons. L'auteur-trice de jeu vidéo s'inscrit à la fois dans la filiation de l'artiste-praticien impliqué dans un travail collectif ou un atelier, tout en flirtant avec la posture romantique de l'artiste solitaire. » Une position bâtarde qui s'explique selon lui par

l'histoire même du médium : « Les premiers temps ont permis l'émergence de développeurs pionniers (comme Jordan Mechner ou Eric Chahi), à une époque où il était possible de maîtriser tous les aspects de l'élaboration d'un jeu. Quand le secteur s'est industrialisé à outrance, ces individualités ont été rapidement absorbées par des structures qui avaient tout intérêt (économique) à les assimiler et ne pas leur donner trop de visibilité. » La démarche de Sony se pose donc en contrepoint face à une concurrence plus frileuse, pour affirmer sa position de maturité sur le marché console. « Il y a sûrement derrière cela une volonté d'enfoncer le clou de la part de Sony, pour sortir sa console du registre des jouets, en lui donnant une vocation adulte et artistique. Mais il y a aussi une réalité technique : vouloir offrir des univers de jeu toujours plus imposants et toujours plus riches. Et donc la présence nécessaire de "chefs de projet" visionnaires, capables



Entre série B rigolarde et polar romantique, *Killer7* incarne une vision jusqu'au-boutiste du jeu d'auteur.



Fumito Ueda



Hideo Kojima



Suda 51

d'un regard englobant toutes ces dimensions, des individus à même d'insuffler une âme à ces "monstres". » Parce que les développements sont de plus en plus lourds et coûteux, Sony est en recherche de « chefs de meute », au charisme et au caractère suffisamment trempés pour mobiliser leurs troupes en leur indiquant (ou en imposant, parfois) un cap créatif à tenir. « Et inversement, tempère Baychelier. C'est aussi parce que des développeurs comme Kojima ou Ueda avaient cette ambition d'être des "créateurs de mondes" qu'ils ont su prendre cette place dans l'industrie et se saisir des outils techniques qu'on leur offrait pour assouvir leurs fantasmes d'artistes. »

ART LUDIQUE : AN O ?

Toute cette dimension « auteuri-sante » va heureusement au-delà du simple argument marketing, puisqu'elle s'enra-

cine d'abord dans une manière de penser et de faire des jeux vidéo. Au vu de leur *post-mortem*, certains jeux tirent leur feu sacré de leur processus de fabrication rocambolesque et de la personnalité, tantôt extravagante tantôt autoritaire, de leur berger. Il en va ainsi de Fumito Ueda, qui n'hésite jamais à prendre des décisions drastiques (comme celle de reprendre la quasi-intégralité d'ICO, initialement prévu sur PS1), quitte à casser un planning de sortie ou se mettre son équipe à dos. « Il arrive souvent, analyse Baychelier, que les logiques industrielles rentrent en friction avec une posture de leur développeur, héritée du XIX^e siècle, via le romantisme : celle, généralement admise, de l'artiste habité par le génie de la création, solitaire et, de préférence, tourmenté. » Et si ce génie frictionne et agace, c'est parce qu'il cherche justement à sortir

le jeu vidéo lui-même de sa zone de confort. « L'autre facteur déterminant dans cette revendication artistique, rajoute Guillaume Baychelier, ce sont les nouvelles propriétés plastiques du jeu vidéo, qui se rapprochent du cinéma et, plus encore à mes yeux, de la peinture. On est à une période où le médium prend conscience de sa propre grammaire et se pense enfin capable de rivaliser esthétiquement avec les autres arts. » Parce qu'ils se réclament souvent d'une approche pluridisciplinaire (le cinéma pour Kojima et Suda 51, la peinture pour Ueda), ces auteurs aiment à croiser le jeu avec d'autres influences, le pousser dans ses derniers retranchements techniques, pour en révéler une toute nouvelle dimension, que les générations suivantes s'empresseront de creuser. Car la stratégie de Sony ne fait qu'anticiper ce qui adviendra,

quelques années plus tard, avec l'avènement du jeu indé : la démocratisation du statut d'auteur/ autrice dans le jeu vidéo. « Parce qu'il se cherche toujours une légitimité, résume Guillaume Baychelier, le jeu vidéo a souvent cherché, par vagues et reflux réguliers, à valoriser la posture de l'auteur tout en essayant de la faire coexister avec des impératifs industriels. Des impératifs qui peuvent être antinomiques avec l'idée de liberté et d'égo qu'on associe généralement à la condition d'artiste. » Comme le prouvera le futur développement chaotique de *The Last Guardian*, les interminables démêlés entre Ueda et Sony, sans parler de Kojima et Ueda, parfois mis au ban de l'industrie, la position de l'auteur a beau faire date sur PlayStation 2, elle avancera toujours sur le fil du rasoir, entre idylle et divorce avec ses gestionnaires. ■

QUELQUE CHOSE EN NOUS DE SILENT HILL 2

Il est des œuvres qui marquent au fer rouge. Un film, un livre, un album... Un objet qui, par l'aura qu'il dégage, peut à jamais bouleverser la vie d'un individu. Dans le petit monde du jeu vidéo, rares sont les titres capables d'engendrer pareil phénomène. *Silent Hill 2* en est un.

par Kevin Bitterlin



James et Maria sont pris en chasse par Pyramid Head dans un couloir.

La créature progresse péniblement, traînant derrière elle son énorme hachoir qui racle le sol au prix d'un grincement aussi désagréable que terrorisant. Dans ce goulet sinueux, il n'y a à première vue aucune sortie. Mais après un virage, un rai de lumière apparaît à l'autre bout du corridor. Un ascenseur ! James se réfugie à l'intérieur. Mais Maria n'a pas cette chance. Les portes se referment sous son nez. De toutes ses forces, James tente de maintenir un entrebâillement, mais il est déjà trop tard. Pyramid Head est là, juste là, dans le dos de la jeune femme. La lame du géant se plante entre les omoplates de Maria et la main de cette dernière, qui s'agitait encore une seconde plus tôt entre les portes de l'ascenseur, retombe, inerte. Désespéré, James s'effondre. Elle non plus, il n'a pas pu la sauver.

UN AVANT ET UN APRÈS

Cette scène, comme tant d'autres tout aussi bouleversantes, demeure l'une des plus inoubliables de *Silent Hill 2*. On ne le dira jamais assez,

le jeu de Konami a marqué un véritable tournant pour le média vidéoludique. Avec lui, certaines barrières sont tombées. Les vieux clichés, notamment ceux concernant la vacuité intellectuelle des jeux, ont été balayés d'un revers de main. Oui, il était possible de pleurer devant une console. D'être chamboulé par la charge émotionnelle véhiculée par un scénario, la sagacité d'une mise en scène, la cohérence folle d'une bande originale ou la caractérisation subtile des personnages. Comme il était également possible, soudainement, d'analyser une œuvre vidéoludique en profondeur, de se laisser aller à l'interprétation libre et au commentaire de texte, de distinguer au cœur du jeu des symboles psychanalytiques autant que des hommages à la littérature, à la peinture, au cinéma... Possible, enfin, d'avoir l'impression que ce jeu allait changer nos vies à jamais. Damien Mecheri est le co-auteur du livre *Bienvenue à Silent Hill*, publié aux éditions Third. «L'effet qu'a eu *Silent Hill 2* sur moi ? Je l'ai découvert à l'âge de 16 ans et il a changé la vision que je pouvais avoir de l'art. Il a affiné mes goûts, mon rapport à l'horreur, il m'a poussé



À mi-chemin entre le parloir de prison et la confession chez un psy, une scène mythique où l'on ne sait plus qui, de Maria ou de James, est enfermé dans une cellule.

à m'intéresser à la psychologie, aux symboles, à réfléchir aux différences entre le cinéma et le jeu vidéo, et plein d'autres choses. Depuis, je refais Silent Hill 2 une fois par an en moyenne et ce jeu reste probablement mon œuvre d'art préférée.» Après avoir longtemps travaillé dans la presse vidéoludique, Olivier Bal est devenu romancier et s'est spécialisé dans le thriller. Pour lui aussi, *Silent Hill 2* a marqué un tournant. Pourquoi ? « Pour son ambiance, évidemment, sa direction artistique folle, la musique d'Akira Yamaoka, mais plus largement pour sa complexité, ce qu'il raconte en creux... » Il poursuit : « *Silent Hill 2* est à ranger aux côtés des grands livres et films qui m'ont marqué, m'ont construit. J'y fais indirectement référence dans mon diptyque fantastique *Les Limbes*. Les personnages y ont le pouvoir de visiter et contrôler les rêves des autres. Certaines scènes, cauchemardesques, sont un peu, je pense, dans l'esprit du jeu. »

PERDITION

Deux ans après un premier épisode ayant dépassé toutes les attentes initiales de Konami, la Team Silent remet le couvert. Elle cède pour l'occasion encore plus de latitudes à Takayoshi Sato, crédité officiellement comme « simple » directeur des

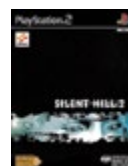
cinématiques sur *Silent Hill*, mais à qui l'on doit, au bout du compte, certaines des meilleures idées du jeu. C'est lui qui se penche sur l'écriture d'un projet qu'il désire faire jaillir d'un creuset d'influences personnelles allant des livres de Dostoïevski aux films de Lynch ou de Cronenberg, en passant par les peintures de Bacon ou de Wyeth. Aussi, le jeune homme a été marqué par le rendu visuel illustrant le syndrome post-traumatique tel qu'il est représenté dans *L'Échelle de Jacob*, un film d'horreur méconnu du début des années 1990. En mélangeant tout ça, il imagine l'histoire de James Sunderland, un veuf recevant une lettre mystérieuse envoyée par sa défunte femme. Cette dernière invite James à le rejoindre, là où elle l'attend, seule, dans « leur endroit à eux ». Là où le premier volet jouait à fond la carte de l'horreur, à base de possession démoniaque et de rites sataniques, *Silent Hill 2* s'apparente davantage à une plongée dans les tréfonds de la psyché humaine. Une descente aux enfers, au propre comme au figuré, pour un personnage enlaid dans le deuil et la culpabilité. Et tout ça, au service d'un *survival horror* capable, par ses ambiances, son *sound design* et son bestiaire, de coller une frousse de tous les diables. « Il y a un long couloir entre le

musée et la prison, se souvient Damien Mecheri. Cette descente est anormalement longue, elle provoque un sentiment de *perdition* et de *terreur* comme je n'en avais jamais ressenti jusqu'alors. » Oui, car ici, tout renvoie à l'idée de chute. Pour trouver la paix, James n'a d'autre choix que de se jeter dans le vide. Et d'espérer toucher le fond. De la scène inaugurale (un sentier forestier s'enfonçant dans la brume) jusqu'à ses sauts invraisemblables dans les trous sans fonds de la prison, James incarne ce protagoniste désespéré, prêt à tous les sacrifices, à tous les risques inconsidérés, pour panser ses plaies.

UNIQUE EN SON GENRE

Le legs de *Silent Hill 2* est tel qu'il semble encore, des décennies plus tard, inégalable. « Il y a eu des jeux, certes, qui inspirent, qui marquent, qui laissent leur empreinte, des titres auxquels je repense souvent : *Red Dead Redemption*, *BioShock Infinite*, *Journey*... Mais aucun, selon

moi, qui soit aussi complexe et sujet à interprétation que *Silent Hill 2*. Ce titre, plus on tente de l'analyser, plus il nous échappe », conclut Olivier Bal. Un constat d'autant plus vrai que le jeu de Konami tire, paradoxalement, une forme de richesse de son épure, de ses non-dits et de ses limitations. Loin d'être sur-écrit, d'être enrichi artificiellement par des tonnes de notes ou d'extraits de journaux, le jeu s'autorise des ellipses, des scènes où un silence lourd entre deux personnages vaut bien tous les mots. Une ambiance à nulle autre pareille qui aboutit, *in fine*, à certaines des séquences les plus marquantes qui soient : les face-à-face avec *Pyramid Head*, le dialogue final avec *Angela*, la rencontre improbable avec *Laura*... Et cette conclusion. Cet ultime couloir où la vérité derrière cette odysée funeste nous tombe dessus, comme un couperet, avant un combat final déchirant. Non, définitivement, il n'y a pas deux jeux comme *Silent Hill 2*. Et c'est bien ce qui le rend si précieux. ■



SILENT HILL 2

Genre Survival horror
Éditeur Konami
Dév. Team Silent
Sortie 23 novembre 2001



L'ÂGE D'OR DE L'HORREUR

Au-delà de la série *Silent Hill* qui a clairement servi de locomotive au genre, le *survival horror* a connu une véritable période de gloire sur PlayStation 2. Avec des titres pas forcément très beaux, pas toujours jouables non plus, mais systématiquement marquants.

par Kevin Bitterlin

Si l'on excepte les séries annuelles comme *FIFA*, on constate que l'une des séries ayant accouché du plus grand nombre d'épisodes différents sur PlayStation 2 s'appelle *Silent Hill*. Cinq jeux en neuf ans : *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3*, *Silent Hill 4: The Room*, *Silent Hill Origins* et *Silent Hill: Shattered Memories*. Certes, les deux derniers de cette liste sont des portages (de la PSP pour l'un, de la Wii pour l'autre), mais ils font malgré tout partie de la mythologie d'une saga qui aura définitivement connu son heure de gloire au cours des années 2000, avant de péricliter jusqu'à une bien triste déchéance lors de la décennie suivante. Mais avant cette agonie, *Silent Hill*, souvenons-nous que c'était *hype* en diable. Sans atteindre des chiffres de vente délirants à la *GTA*, la série de Konami dégageait à cette époque quelque chose de prescripteur. Son aura était telle qu'elle parvenait à inspirer d'autres créateurs contemporains, tout en façonnant l'imaginaire des développeurs en devenir. On

peut même aller jusqu'à dire qu'il y a eu une école *Silent Hill*, un style qui a fait florès et offert à la PS2 quelques-unes de ses expériences les plus percutantes.

LA COLLINE A DES JEUX

Pour entamer notre visite du musée de l'horreur, à tout seigneur tout honneur, revenons sur la franchise de Konami. Un an et demi après son deuxième épisode si mémorable, *Silent Hill* fait son retour et nous emmène une fois encore dans la ville maudite. Cette fois-ci, on incarne une adolescente nommée Heather. Davantage porté sur l'horreur pure que sur le thriller psychologique, ce volet donne vite l'impression de renouer avec l'atmosphère de l'épisode inaugural. Et pour cause, Heather n'est autre que la fille adoptive de Harry Mason, protagoniste du premier *Silent Hill*. Celui qui, au terme de l'aventure, quittait la bourgade embrumée avec un mystérieux nourrisson dans les bras. Au-delà de son scénario, et notamment de cette révélation qui intervient à mi-parcours,

comme un véritable pivot narratif, *Silent Hill 3* marque aussi les esprits pour son ambiance étouffante. Peut-être plus encore que son aîné, le jeu se révèle épuisant pour les nerfs, tant chaque salle, chaque couloir, chaque rue exhale quelque chose de nocif et de dérangeant. Un an plus tard, Konami annonce *Silent Hill 4: The Room*, le volet qui, tout du moins sur le papier, se révèle le plus audacieux ; l'histoire d'un type enfermé dans son propre appartement. Mais la faute à un développement express (et d'une forme d'usure aussi, peut-être), le titre paraît quelque peu bâclé et laisse un goût amer. Reste, malgré tout, certaines idées extraordinaires, à l'image de ce sentiment d'insécurité permanent, cette sensation d'être menacé jusque chez soi, dans son propre cocon.

LES BASES DE LA FROUSSE

Si l'on devait schématiser le *modus operandi* de *Silent Hill* et du *survival horror* de cette époque, voilà ce que l'on pourrait dire. Déjà, il faut un protagoniste lambda. Pas



Dans *Project Zero II*, deux sœurs jumelles se retrouvent piégées dans un village comme surgi du passé et où d'atroces rituels avaient autrefois lieu.

un soldat, pas un surhomme ou une guerrière. Plutôt un monsieur ou une madame tout-le-monde qui devrait faire face à des choses qui le (la) dépassent. Et face auxquelles ce personnage serait une victime à même de faire naître chez le joueur un sentiment d'empathie. Dans un jeu de ce type, on n'incarne pas un avatar comme c'est le cas dans un RPG, on suit plutôt ses mésaventures et on souffre à ses côtés. Ensuite, aussi paradoxal que ça puisse paraître, il faut que le jeu soit rigide, avec des contrôles aux limites de l'arthritique. Car des notions telles que la peur ou l'impuissance ne sauraient se matérialiser dans une œuvre où le protagoniste se meut et se bat avec aisance. C'est avec ces deux préceptes chevillés au corps que Sony propose par exemple le diptyque *Forbidden Siren*, que Capcom signe le très perturbant *Clock Tower 3*, ou que les Français d'Hydravision s'essayaient au *slasher* avec

Obscure. Deux autres jeux, plus confidentiels, intègrent un troisième alinéa au cahier des charges de l'horreur, à savoir un *sidekick* canin. Un être capable aussi bien de nous protéger que de nous angoisser, terrorisés que nous sommes à l'idée qu'il lui arrive malheur. En 2006, un ovni s'échappe du Japon, nommé *Rule of Rose*. L'histoire tordue d'une ado (et d'un chien, donc) persécutée par des enfants dans un orphelinat. Un jeu perclus de bugs et affublé d'un *gameplay* flingué, mais qui bouleverse par son propos et sa violence. Un an auparavant, une expérience tout aussi perverse et freudienne avait été éditée par Capcom. Baptisée *Haunting Ground*, elle nous plaçait aux côtés de Fiona, une jeune femme traquée par différents psychopathes dans un immense manoir.

CAMERA OSCURA

On s'en rend bien compte, le *survival horror* des années

PS2 dégage quelque chose de l'ordre de l'expérimental et de l'arty, comme si *Silent Hill 2* avait décomplexé l'industrie au point de l'encourager à se porter sur le sordide, le cryptique et le dégueulasse. Mais à la même période, un autre phénomène culturel inspire nombre de créateurs, il s'agit du cinéma d'horreur japonais et de la filmographie de Hideo Nakata. On retrouve notamment beaucoup de *Ring* et de *Dark Water* dans la trilogie *Project Zero* et ses histoires de spectres que l'on ne peut repousser qu'à l'aide d'un appareil photo. *Project Zero II: Crimson Butterfly* sort tout particulièrement du lot grâce à son ambiance hors du temps et son atmosphère lourde, aux limites du soutenable. Un chef-d'œuvre de plus pour une console qui aura définitivement servi d'écrin à toute une ribambelle de bijoux plus sombres les uns que les autres. ■



Haunting Ground (2005)



Rule of Rose (2006)

FINAL FANTASY X HEUREUSEMENT IL Y A TIDUS

Une année seulement après un *Final Fantasy IX* qui avait accompagné les dernières heures d'une PS1 vieillissante, sous la forme d'un retour aux sources *medieval fantasy* de la licence, le dixième épisode arrive comme une étape. Nouvelle génération, rythme différent, Uematsu en retrait : il chamboule.

par Pierre Maugein



Lors de la diffusion de la vidéo annonçant le futur *Final Fantasy X*, plusieurs éléments marquent l'esprit ; le ton mélancolique du thème musical qui accompagne la première partie du *trailer* certes, mais avant tout le déchaînement de couleurs. Versions HD de l'univers de *Chrono Cross*, les environnements regorgent de lumière, de teintes vives et d'une surabondance de rapports visuels à la mer. Une impression étrange se dégage alors, mélange d'une sorte de regard dans le rétro vers le contexte « réaliste » décalé de *Final Fantasy VIII* et saut dans un inconnu artistique total. Le tout dans un entrelacs d'influences pop et d'architectures à la fois typées japonaises et Asie du Sud-Est. Un sentiment loin d'être surprenant, à l'écoute de Yoshinori Kltase chez *Game Informer* : « Depuis *Final Fantasy VII*, nous proposons dans chaque épisode un monde ouvertement futuriste et / ou européen. Pour le prochain jeu, Kazushige Nojima, notre scénariste, nous a alors suggéré de dépeindre un univers qui aurait une importante touche

asiatique. L'idée de créer un monde imaginaire basé sur des coutumes et des éléments culturels qui nous sont familiers nous a semblé très original à l'époque. » On ne peut qu'aller dans son sens, tant *Final Fantasy X* s'apparente à un tourbillon dès les premières minutes de jeu. Pousser le bouton de la PS2 et lancer le jeu signifiait se faire attraper le bras et recevoir des centaines de stimuli artistiques à la minute, perdu, presque pour la première fois, dans un monde où aucune connection avec le nôtre n'est là pour ralentir la plongée. Premier coup de génie parmi bien d'autres, étant donné que cette désorientation va devenir le thème du RPG de Squaresoft pendant de nombreuses heures : le héros Tidus, parachuté au sein d'un univers qui lui est totalement inconnu, devra lui aussi en apprendre les codes.

CARTE À DÉFAUSSER

La direction artistique est loin d'être la première surprise d'un *Final Fantasy X* dont l'influence sur le futur de Square est immense. Car c'est bien cet épisode qui abandonne la carte





La qualité des scènes cinématiques était encore une fois renversante. Une habitude chez Squaresoft.

du monde « interactive » reliant les zones jouables pour une progression en grands terrains de jeu accessibles depuis une *map* fixe. Toutes les destinations y sont simplement figurées par un point et il est donc impossible de visualiser le monde de Spira dans son ensemble de manière empirique, voire organique. En revanche, les environnements sont intégralement en 3D temps réel, à la différence des épisodes précédents ou les décors étaient précalculés. Ce qui permet une gestion plus libre de la profondeur et, surtout, la possibilité d'opérer des transitions fluides entre les phases d'exploration de routes ou de donjons et l'arrivée dans les diverses villes et villages : terminé, le changement d'échelle. Ce qui ajoute un supplément de réalisme dans le rapport aux distances et l'impression – paradoxale – de vraiment faire corps avec cet univers. Décrit comme un *Final Fantasy* « couloirs », du fait du peu de bifurcations disponibles dans les endroits visités, principal grief des amateurs de RPG à l'époque, il contrebalance ce manque de liberté par

la présence de nombreux endroits à visiter, de véritables lieux de vie, évitant ainsi l'erreur de *FFXIII*, vide hors de sa route principale. L'autre façon de rassurer les explorateurs en herbe a été de transposer les longues balades champêtres en cheminements passionnants sur l'incroyable invention du jeu, le sphérier. Parmi les meilleurs systèmes de progression jamais proposés dans un RPG, cette grille permet de débloquent au fur et à mesure différentes améliorations et capacités contre quelques sphères, gagnées durant les combats. Tout d'abord assez limitée, afin de ne pas brusquer le joueur, cette évolution devient vite ouverte et il est alors possible de customiser au plus fin chaque personnage dans une sorte de paradis des amoureux du *build* ultime. Mais plus que des améliorations visuelles et un souci impressionnant de précision dans les systèmes de jeu, c'est dans sa sensibilité que *Final Fantasy X* se déploie pleinement.

LE JEUNE FLIRT ET LA MORT

Si, de prime abord, le jeu utilise le schéma habituel des

récents épisodes de la série avec un héros adolescent, quasi orphelin et s'entourant au fur et à mesure d'amis lui permettant de vaincre à la fois une menace et ses propres craintes, il s'oriente petit à petit vers quelque chose de bien plus trouble. La beauté de *FFX* vient de sa façon de faire découvrir Spira. En tant que Tidus, le joueur apprend lui aussi à saisir l'apocalypse cyclique qui mine ce magnifique monde et le détruit régulièrement, à comprendre comment cette société peut connaître un certain bonheur malgré la présence de ce fatalisme incarné. Il capte des bribes, d'abord studieux, puis bravache, avant de prendre de plein fouet une leçon d'humilité par Yuna, dont l'abnégation de façade amène une prise de conscience de la mort.



Wakka toujours aussi mesuré



Un des premiers *concept-art* de ville.

Et c'est à partir de cet instant, doucement, que *FFX* sépare Tidus de celui qui joue. Le blondinet devient progressivement un membre de cet environnement qu'il ne comprenait pas, jusqu'à être lié à son existence même. Le joueur subit ce glissement pour – attention *spoiler* – perdre *in fine* Tidus, qui finira par littéralement disparaître. Il n'est pas ici question de *game over*, de simple fin du jeu ou de rideau qui se ferme sur une aventure. Celui avec qui nous avons découvert Spira, lieu dont nous avons appris ensemble les codes, s'évanouit dans un endroit inaccessible. Perdu. À jamais. En quelques dizaines d'heures, *FFX* donne une leçon de maître sur l'importance de dire les choses avant de mourir, tranquillement, entre deux courses de chocobos. Brillant. ■



FINAL FANTASY X

Genre RPG
Éditeur Sony
Dév. Squaresoft
Sortie 29 mai 2002



LA CONSOLE DES RPG BG

Si le J-RPG traîne sur consoles depuis les années 1980, la PlayStation 2 a eu l'honneur d'abriter l'une des collections les plus marquantes du genre. La somme d'aventures, de drames et de joies vécus par le prisme de la machine représente encore aujourd'hui une certaine idée de la perfection. Même si ce fut aussi la génération ayant vu disparaître des licences majeures.

par Pierre Maugein

Quelques semaines après le lancement de la machine au Japon, à part *Evergrace* et *Eternal Ring* qui se chamaillent pour avoir la médaille du premier RPG le plus pété de la PS2, l'ambiance est plutôt calme. Et même si quelques bonnes surprises font leur entrée sur le marché de l'Archipel, comme *Seven: Molmorth no Kiheitai* ou le conceptuel *Dark Cloud* (qui aura droit à une suite plus convaincante), il faut attendre 2001 pour croiser une première onde, qui ne cessera ensuite de grossir et se répéter. En juillet de cette année, du côté de Japon et presque un an plus tard chez nous, arrive ce qu'il faut bien nommer le patron, *Final Fantasy X*. Possédant encore à l'époque le statut de fournisseur du fleuron du RPG, Square surpasse une nouvelle fois la concurrence en termes

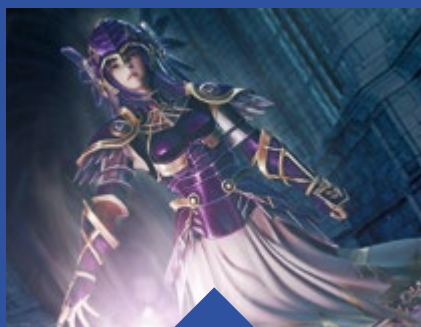
de qualité de production. Pour autant, les autres éditeurs ne se laissent pas faire et maintenant que la programmation – très complexe – de la console commence à être domptée, les sorties vont s'enchaîner. Pour le meilleur, avec la naissance, ou du moins l'évolution, de certaines licences devenues cultes ; pour le pire, avec des erreurs de casting notables et, surtout, la mort de séries entamées sur PS1. En particulier *Suikoden*, qui ne passera pas le cap de *Suikoden V* (2006) – sans compter le *spin-off Tierkreis*, *Arc the Lad*, dont le cinquième épisode (*End of Darkness*, 2005 aux US) était, disons, particulier, ou encore *Legaia*, qui restera pour toujours sur un deuxième épisode à la géniale bande-son. L'ère PlayStation 2 est également

RPG concepts tout à la fois étranges et révolutionnaires, à l'image de *Radiata Stories*, qui utilise par exemple un système de routine logique des PNJ en fonction de l'heure de la journée. Ce foisonnement avait en revanche une conséquence tragique, l'absence de visibilité. Difficile d'exister quand on s'appelle *Stella Deus*, d'autant plus en prenant la forme d'un T-RPG, au milieu d'un parterre de gardiens du temple et de géants du domaine. Oui, déjà. Sans jamais regarder vers cet ailleurs désormais dépassé et y voir une période cataloguée comme meilleure, il est en tout cas certain qu'existait alors un dynamisme de création dans le domaine du RPG autrement plus vivace. Le marché n'était pas le même, les coûts de développement de jeux au long cours non plus. ■

LES RPG PLAYSTATION 2

UNE DÉESSE, DES DRAGONS ET DU FUTUR

Il est bien entendu impossible de faire une sélection exhaustive, mais voici quelques exemples de la variété des RPG présents sur la console. Des bons, nous ne sommes pas des bêtes.



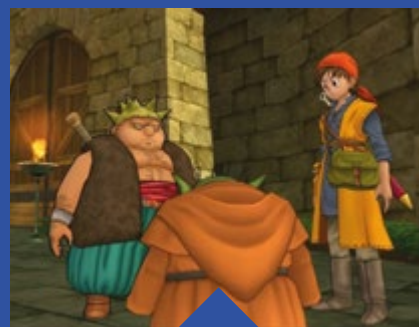
VALKYRIE PROFILE 2 : SILMERIA
(2007)

Difficile tâche que de passer après le monument *Valkyrie Profile* premier du nom, subtil mélange de drame et d'épique sur fond de mythologie nordique à la japonaise. Pourtant, en triturant avec intelligence son scénario et par le biais d'un système de progression modulable, *Valkyrie Profile 2* propose certes autre chose, mais de façon tout aussi ciselée. D'autant que son esthétique froide, couplée à la bande-son intense de Motoi Sakuraba, fonctionne parfaitement. Boudé par comparaison avec son prédécesseur, le jeu de tri-Ace reste toutefois un RPG majeur.



XENOSAGA 3
(2006 uniquement au Japon/US)

Autre représentant de l'œuvre de Tetsuya Takahashi, cycle éternel de reprises de *Xenogears*, *Xenosaga 3* est l'un de ses chefs-d'œuvre. Après un très bon premier épisode de rodage et un second un peu boiteux, ce troisième est une révélation. Conclusion magnifique de la saga, il se paye le luxe de disposer à la fois d'un système de combat épataant et d'un scénario d'une incroyable profondeur. Mis en musique par une Yuki Kajiura qui donne tout, voilà l'un des meilleurs RPG PS2 certes, et même toutes machines confondues.



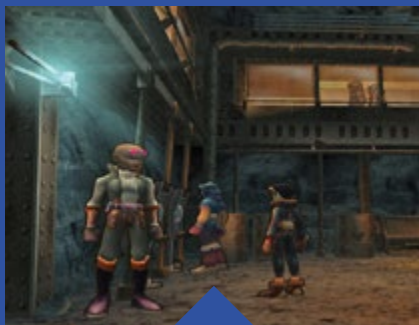
DRAGON QUEST VIII
(2006)

Premier *Dragon Quest* à avoir fait le chemin jusqu'à l'Europe officiellement, avec une version « haut de gamme » possédant des menus revus, une bande-son réorchestrée et une traduction française intégrale, il permet enfin de découvrir l'un des pans les plus importants de la culture du jeu vidéo au Japon. Un pan aride, en revanche, dans lequel il faut s'investir corps et âme pour apprivoiser son rythme et ses réflexes antédiluviens. Mais malgré cette rigidité, *Dragon Quest VIII* propose un monde fascinant et chaleureux (grâce au *cel-shading*).



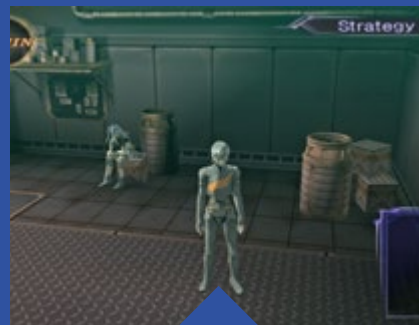
STAR OCEAN : TILL THE END OF TIME
(2004)

Sûrement le premier *Star Ocean* pour beaucoup, ce troisième épisode est – coup de chance – le meilleur de la série. Dans le haut du panier des systèmes de combat de tri-Ace, il abrite également un casting de personnages marquants, ainsi que l'une des plus belles bandes-sons de Sakuraba. Mieux, il possède l'un des *twists* scénaristiques les plus fous de l'histoire, sincèrement, vous n'êtes pas prêts, et une fin qui renvoie à une nouvelle de Philip K. Dick. Un jeu imparfait, parfois brut de décoffrage, mais si épique et généreux.



BREATH OF FIRE : DRAGON QUARTER
(2003)

Voici le champion de la réorientation. Continuité d'une série de RPG à l'univers *medieval fantasy* plutôt classique, *Breath of Fire V* fait un virage à 180° sur l'autoroute du contexte. Monde dystopique où l'humanité est enfermée sous terre, système de combat à la limite du *tactical-RPG*, ambiance d'une noirceur poisseuse, rien ne sera plus comme avant. Grand jeu mal aimé du fait de sa difficulté charnue, il est pourtant un creuset d'idées fantastiques, sorte de suite non officielle de *Vagrant Story*. Sans oublier son *chara-design* intouchable, créé par Tatsuya Yoshikawa.



DIGITAL DEVIL SAGA
(2006)

Spin-off de la série *Megami Tensei*, *Digital Devil Saga* fonctionne en réalité en binôme avec sa suite sortie l'année suivante, afin de former une histoire complète. Plus accessible que le marathon qu'est *Shin Megami Tensei III*, *DDS* dispose d'un contexte original où des humains contaminés doivent se métamorphoser en « démons » pour dévorer leurs adversaires : afin de survivre et, surtout, d'éviter de perdre leur conscience. Trahisons, personnages charismatiques, monde à mi-chemin entre *Blame*, *Mad Max* et *Event Horizon* : *DDS* est méconnu mais reste une valeur sûre.

© 2001 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, DEVIL MAY CRY et Devil May Cry sont des marques de CAPCOM CO., LTD. CAPCOM, DEVIL MAY CRY et Devil May Cry sont des marques de CAPCOM CO., LTD. CAPCOM, DEVIL MAY CRY et Devil May Cry sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS

Près de vingt ans plus tard, on ne sait toujours pas vraiment ce qu'il faut retenir de cette pub pour *Devil May Cry*. Faut-il en déduire que le jeu de Capcom va nous retourner le cerveau ? Même s'il semble plutôt le réduire en bouillie, mais sans aucun effet gore. Et pourquoi cette esthétique arty-rétro ? Pourquoi ce décadre sur des traces de café ? Une chose est sûre, son absurdité fait mouche.

© 2001 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, DEVIL MAY CRY et Devil May Cry sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

CAPCOM PlayStation 2
devilmaycry.co.uk

"Devil May Cry assouvit tous les fantasmes des fans de jeu d'action. Un chef d'oeuvre!" PSM2, octobre 2001 19/20



Devil May Cry

PAR LES CRÉATEURS DE RESIDENT EVIL

PRO EVOLUTION SOCCER 3 L'APOGÉE DU BALLON ROND

D'*International Superstar Soccer* jusqu'à *Pro Evolution Soccer 2013*, la simulation de foot de Konami aura marqué de son empreinte toute la vie de la PS2, depuis son lancement en 2000 jusqu'à son quatrième âge, tandis que la PlayStation 3 elle-même vivait ses dernières heures.

par Kevin Bitterlin



Pourquoi avoir choisi *PES3* pour illustrer la franchise de Konami lors de sa longue carrière sur PlayStation 2 ? Ce n'était peut-être pas le meilleur volet (on peut lui préférer le 4, ou bien le 5, voire même le 6), mais c'est avec lui que la folie *Pro Evolution Soccer* a vraiment démarré. Certes, nombreux étaient les joueurs à avoir déjà franchi le pas quelques années plus tôt, à avoir délaissé *EA Sports* et ses *FIFA* trop arcade pour la finesse *made in Konami*. Mais disons qu'avec *PES3*, la licence s'est démocratisée au point de devenir incontournable. C'est aussi avec cet épisode qu'elle a trouvé son rythme de croisière et son moteur graphique, se contentant par la suite de modifications mineures et de retouches parfois imperceptibles aux yeux des profanes. Avant lui, on peut aussi considérer que certains aspects un peu *cheap* de la licence ont connu un véritable bond en avant, à l'image du remplacement du tandem de commentateurs qui officiait dans le premier *PES*. Un duo inventé de toutes pièces dont le phrasé est,

certes, devenu culte, mais qui n'avait vraiment rien de professionnel. Avec *PES3*, Konami s'est offert en France les services d'un binôme composé de Cyril Linette, alors commentateur des matchs de L1 sur Canal+, et de Stéphane Guivarc'h, champion du monde avec les Bleus cinq ans plus tôt. Pour un rendu nettement plus convaincant... bien que l'ancien footballeur paraisse souvent un peu gêné aux entournures face à pareil exercice. Aussi, comme une autre preuve de la montée en régime de la licence, *Pro Evolution Soccer 3* propose pour la première fois une personnalité du football sur sa jaquette, lui qui se contentait jusque-là d'un *mock-up* un peu moche. Et plutôt que de signer à prix d'or une star du ballon rond, l'entreprise japonaise fait le pari marketing d'engager Pierluigi Collina, l'arbitre italien reconnaissable entre mille, avec sa dégaine de méchant tout droit sorti de *Mad Max*. Enfin, au niveau du contenu, *PES3* entame véritablement sa lutte pour acquérir les droits et les licences officielles pour la plupart des sélections



Partir d'une équipe de pieds carrés pour finir avec une *dream team* sans pareille, tel était l'objectif de la Ligue des Masters.

et championnats nationaux. Moins de «Lirazaru», donc, mais toujours des mémorables Von Mistelroum pour Ruud van Nistelrooy.

ADRIANO FOREVER

Bien évidemment, on pourrait parler des heures de toutes les qualités évidentes de ces PES d'alors, de ces mécaniques de jeu si fluides qu'elles donnaient l'impression qu'une simu footballistique ne pourrait jamais être plus parfaite. Mais plutôt que de radoter des arguments jargonneux à base de tiki-taka et de coups du scorpion, on préfère ouvrir en grand l'armoire des souvenirs. Et constater, devant toutes ces reliques, que PES fait partie intégrante de la pop culture. Sans avoir jamais vu un vrai match de foot de sa vie, on peut par exemple savoir qu'Adriano est un char d'assaut capable de transpercer toute une défense en fonçant simplement tout droit. Comme on sait aussi que ce petit gaucher brésilien qui envoie des frappes de mule depuis le milieu du terrain s'appelle Roberto Carlos (ou Larcos). Autre preuve de cette popularité manifeste, il peut arriver, alors qu'on regarde un

match à la télé, que quelqu'un balance avec dépit une phrase telle que : «*Mais c'est quoi ce but PES ?*» Une assertion pouvant désigner un pion marqué suite à une passe latérale à ras de terre devant les six-mètres, ou bien un but de raccroc après que le gardien a repoussé, tel un plot de béton, une première tentative. C'est là toute l'ironie, toute la force également de PES : être parvenu à inverser les pôles. Ce n'est plus la simulation de foot qui singeait la réalité, mais le jeu vidéo qui se mettait à envahir le vrai foot.

DE VALENY À ZIZOU

Enfin, le dernier souvenir qui demeure intimement lié à ces années PES, c'est la capacité du jeu à offrir de vraies parties au long cours en solo. Bien sûr, il y avait du multi et de la coop' (on en reparle sur la double-page suivante), mais avec la mythique Ligue des Master, chaque opus de la saga de Konami était la perspective de dizaines, voire de centaines d'heures de jeu. Mais avant de rouler sur tous les adversaires, grâce à un trio offensif composé de Figo, Henry et Shevchenko, il fallait débiter l'aventure avec

une authentique équipe de tocards où évoluaient des joueurs inventés par les développeurs. Le plus drôle, c'est que ces gars-là, les Ximelez, Espimas, Minanda et autres Valeny, sont peu à peu devenus des stars malgré eux. Au point que des années plus tard, un média comme *So Foot* leur consacre des articles, des portraits fictifs et des interviews fantasmées. Et le symbole de cette *dream team* de la lose, c'était Castolo : un petit attaquant véloce qui, pour son talent autant que pour l'affection qu'on lui portait, pouvait rester des années dans son effectif et concurrencer les Recoba et consorts. Voilà, si on devait résumer l'âge d'or de PES sur PS2, on dirait, d'une voix rendue chevrotante par l'émotion : «*Aaah Castolo, c'était mon gars sûr.*» ■



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Genre Foot
Éditeur Konami
Dév. Konami CE Tokyo
Sortie 17 octobre 2003



LES ANNÉES PES

Plus qu'une mode, *PES* a longtemps été une religion. La série de Konami fait partie des marqueurs les plus parlants pour évoquer les années 2000, au même titre que les Black Eyed Peas et *Lost*. Petit voyage dans le temps...

par Kevin Bitterlin

C'est l'histoire d'un étudiant. Il doit avoir 18 ans et imaginons-le vivre dans une chambre universitaire dans les environs de Nancy. Nous sommes en octobre et plus que le choix de ses options pour sa première année de fac, ce qui occupe ses pensées, c'est la date à laquelle il pourra aller récupérer son exemplaire de *Pro Evolution Soccer 3*. Ce jeu, il l'a réservé au Score Game de la rue Saint-Jean. Moins pour être certain d'éviter une bien improbable rupture de stock que pour avoir la chance de recevoir un appel du vendeur. Un coup de fil qui l'informerait que son jeu l'attend sagement, à quelques pas de la galerie Saint-Sébastien et du cinéma Caméo. C'est peu dire que notre étudiant est impatient. Tout l'été qui vient de s'écouler, il l'a en effet passé sur *PES*. Sitôt le bac en poche, il a allumé sa console et ne l'a quasiment plus éteinte. Chaque après-midi, grâce au *multitap*, c'était des Coupes Konami entre potes.

À deux, à trois, à quatre, avec l'équipe du Brésil, évidemment, il fallait triompher d'une IA fixée au maximum de difficulté. Et à mesure que les heures filaient, que les matchs s'enchaînaient, d'abord les poules, puis les matchs à élimination directe, que des odeurs mêlées de pizzas, de tabac, de bière et de sueur formaient un effroyable bouillon, la tension grandissait. «*Oui! Tu m'as vu! Non mais putain j'étais tout seul là...*» Les accolades après un but particulièrement bien amené succédaient aux engueulades, lorsqu'un des camarades négligeait son repli défensif ou s'évertuait à tenter une frappe depuis un angle fermé. Ils hurlaient, ils riaient, ils s'insultaient. Et le lendemain, ils recommençaient. Aussi, lorsque le coup de téléphone tant attendu survient, aux alentours du 15 octobre, c'est la promesse d'une bulle d'oxygène qui lui est donnée. La perspective de renouer avec l'été et l'insouciance. Oubliés les cours, les amphes, les partiels. Ce

soir, ce sera *PES*. Et demain, et ce week-end aussi.

100% FOOT

Comment expliquer le phénomène *PES* en France ? Il y a sans doute derrière tout ça quelque chose de l'ordre de l'heureuse coïncidence. Une croisée des chemins permettant à un public exigeant (ne supportant plus la désinvolture de FIFA), une licence engagée sur la voie du réalisme et une atmosphère générale propice à l'amour du ballon rond, de converger au même endroit. La montée en puissance d'*ISS* (devenu plus tard *PES*) a en effet vraiment débuté en 1998, l'année où les Bleus deviennent champions du monde et où une génération entière d'enfants se rêvent soudainement en héritiers de Zizou. Alors, fatalement, du foot, on en bouffe à cette époque matin, midi et soir. Notamment via des jeux vidéo si médiocres pour la plupart qu'ils vont malgré eux contribuer à l'essor de la série de Konami, la seule à proposer



Au fil des épisodes, les modèles se sont affinés et les visages des joueurs sont devenus aisément reconnaissables.

cet alliage subtil entre «simu» et «fun». Par conséquent, la bulle footballistico-vidéoludique, observée notamment sur la fin de la première PlayStation, éclate au début des années 2000. Ne reste dès lors plus sur le marché qu'un *FIFA* boîteux et un *PES* adulé comme jamais. De 2003 à 2007, chaque volet de la licence réalise un carton, allant même jusqu'à rafler le titre honorifique de «*bien culturel le plus vendu en France*» deux années de suite.

ESPORT PRÉHISTORIQUE

L'autre chance de *PES*, c'est le succès monumental de la PlayStation 2. À tel point que les deux peuvent sembler indissociables, surtout aux yeux du grand public. Là où les ados des années 2010 s'inviteront plus tard à «regarder Netflix» pour désigner l'idée de lancer un film ou une série, ceux de la décennie 2000 engloberont la perspective d'un *PES* sous la notion de «jouer à la Play». Des habitué(e)s des manettes aux profanes, des dingues de

foot aux *casu* ne connaissant pas la règle du hors-jeu, *PES* dispose d'un pouvoir rassembleur, d'une énergie capable de séduire au-delà du cercle habituel du *geek*. Dans ces années-là, on a ainsi pu voir apparaître des tournois de *PES* organisés dans des bars, soit des rendez-vous hebdomadaires se positionnant sur l'agenda d'un bistrot entre la soirée salsa et la nuit de la belote. Bien entendu, en ce temps-là, on ne remplissait pas encore des Zénith avec des tournois de *League of Legends*. Comprenez par là que la pratique du jeu vidéo – ne parlons même pas de l'eSport – était loin de s'être démocratisée, tandis que les quelques LAN de *Counter-Strike* qui s'organisaient çà et là étaient toisées comme du loisir nerdissime. *PES* a progressivement changé tout ça. Il a fait sortir le jeu vidéo de sa tanière honteuse et l'a installé jusque dans les lieux les plus populaires qui soient. Si bien que des années plus tard, alors

même que la licence a perdu de sa superbe et que les jeux de foot se jouent désormais plus volontiers en ligne, des clients occasionnels d'un bar de Nancy se réunissent et se remémorent de vieux souvenirs : «*Tu te rappelles le soir où un mec a mis un coup-franc de 40 mètres avec Larcos ?*» Évidemment. Qui pourrait oublier ça ? ■



METAL GEAR SOLID 2: SIMULACRE ET INFILTRATION

Vénéré par certains, rejeté par d'autres, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* n'est pas une suite comme les autres. C'est un jeu qui, jusqu'au bout, se refuse à donner au joueur ce qu'il attend, qui cherche constamment à le surprendre, au risque de le décevoir, pour mieux le faire réfléchir. Bref, un titre hors norme qui reste encore maintenant d'une remarquable actualité.

par **Christophe Butelet**



Dès ses prémices, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* part de l'envie de surprendre le joueur, de ne pas être là où on l'attend. Dans une longue et passionnante note d'intention préparatoire, on apprend ainsi que le réalisateur du jeu, Hideo Kojima, veut l'appeler *Metal Gear Solid III*, où le III symbolise les trois plus hauts buildings de la skyline de Manhattan. Surtout, le *game designer* espère interloquer le joueur avec cette question : pourquoi 3 et pas 2 ? Si Kojima abandonne finalement cette idée – le jeu sortira quelque temps après les attaques du 11-Septembre et subira quelques coupes franches, en particulier dans son final se déroulant à New York –, sa volonté de déconcerter le joueur reste centrale dans l'expérience du jeu et se symbolise, en particulier, par un brusque changement de personnage principal après deux heures de jeu. Il faut se remémorer la stupéfaction ressentie à cet instant – d'autant que Kojima a su garder le secret jusqu'au bout (voir deux pages plus

loin) –, alors qu'on découvre l'identité d'un nouveau personnage, Raiden, dont le jeu nous donne soudainement le contrôle. Le tour de force est d'autant plus fort qu'il intervient après une première partie géniale sur un pétrolier (qu'il est d'ailleurs possible de zapper si le joueur répond qu'il n'a pas joué à *Metal Gear Solid*), où l'on retrouve le héros du précédent épisode, Solid Snake. Une longue séquence qui met brillamment en avant toutes les avancées et les possibilités de *MGS2*, pour tout ce qui touche (entre autres) à la partie infiltration. À la fin de ce prologue, qui nous laisse dans l'incertitude quant à la survie de Snake, et après une ellipse de deux ans, c'est aux côtés de Raiden que le joueur est invité à poursuivre l'aventure. Et ce – même s'il l'ignore encore à ce moment-là –, jusqu'à la fin.

FAUX-SEMBLANT

On aurait tort de voir derrière ce coup de théâtre une simple volonté de désarçonner le joueur. En le mettant dans la peau de Raiden, « *il pourra voir Solid Snake sous un autre*



C'est Yoji Shinkawa que l'on retrouve à la création artistique des personnages, dans un style devenu indissociable de la série.



angle», explique Hideo Kojima dans une interview pour *Playscope*. «Je pouvais ainsi donner plus de profondeur au personnage de Solid Snake. Ce fut une décision assez drastique, mais j'ai pris cela pour un défi, de détruire ce qu'il y avait dans les précédents volets et de reconstruire par-dessus.» Ce qui fait de *Metal Gear Solid 2* une véritable œuvre post-moderne. Mais revenons à Solid Snake. S'il n'est plus l'avatar du joueur, il reste néanmoins bien présent (il se fait d'abord connaître sous le nom d'Iroquois Pliskin) et accompagne Raiden tout au long de l'aventure. S'établit alors une relation de mentor/ apprenti entre les deux personnages, mais surtout une réflexion qui dépasse celle du cadre du jeu. Kojima sait très bien que le joueur n'a pas vraiment envie de jouer Raiden. En le sortant de sa zone de confort, il cherche surtout à remettre en cause sa condition. Il s'attaque à une forme de démythification de son héros (une notion qui revient tout au long de la série), comme pour rappeler que les personnages

peuvent être interchangeable, et finalement, que tout ceci n'est que du jeu vidéo. S'inspirant de la structure du film *L.A. Confidential* –de multiples trahisons et renversements jusqu'à ce que le joueur soit incapable de démêler le vrai du faux–, Kojima vient sans cesse questionner la réalité, révélant, *in fine*, le simulacre baudrillardien du Big Shell. Le joueur, alors, ne sait plus ce qu'il doit croire : est-ce que tout ceci n'est qu'une simulation ? Une réalité virtuelle ? Est-ce que la réalité elle-même existe ?

MÉTAPHYSIQUE

Dans un monde où il devient de plus en plus difficile de démêler le vrai du faux, le titre met ainsi en garde contre la désinformation, les *fake news*, et apparaît peut-être encore plus pertinent aujourd'hui sur le sujet de la manipulation des informations numériques. Kojima imagine ainsi le programme S3 (*Selection for Societal Sanity*) inventé par les Patriotes –la main cachée des États-Unis, une organisation agissant dans l'ombre qui

contrôle le gouvernement. Et si le logiciel apparaît au départ comme un moyen de filtrer les fausses informations, le joueur comprend finalement qu'il permet de contrôler les événements mondiaux et, plus généralement, de façonner les comportements et les émotions des gens. C'est ainsi le jeu vidéo *Metal Gear Solid 2* lui-même qui devient la métaphore d'un monde sous contrôle, interrogeant dès lors notre liberté. Les «Sons of Liberty» du titre se révèlent être un groupe cherchant à détruire les Patriotes (et leur programme) pour retrouver une liberté qui restera à définir. Doit-elle être totale ? Surveillée ? Chaotique ? Kojima s'inspire de *Cité de verre*, premier volume de la trilogie new-yorkaise de Paul Auster (dont il reprend le nom de Peter Stillman pour l'un

de ses personnages), pour explorer brillamment les thèmes de la liberté et de l'identité. Si le premier *Metal Gear Solid* parlait de se libérer de ce qui nous lie à notre ADN, cette suite s'intéresse à la manière dont on transmet ce qui n'est pas dans notre code génétique, ce que l'on veut laisser aux générations futures. Si cela se traduit de diverses manières, notamment écologiques (les conséquences du nucléaire, les marées noires...), pour Raiden, cela signifie qu'il doit se détacher d'un passé monté de toutes pièces et de barrières biologiques, pour commencer à vivre sa vie comme il l'entend, en se créant ses propres souvenirs, son propre héritage. Celui laissé par le jeu est, quant à lui, immense. ■



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Genre Action-Infiltration
Éditeur Konami
Dév. Konami Computer Entertainment Japan
Sortie 8 mars 2002 (Fr)

SNAKE, MENSONGES ET VIDÉO

Depuis que le *trailer* est *trailer*, quelque part à l'aube des années 1980, il est vite apparu comme l'un des moyens de promotion du jeu vidéo les plus influents de l'industrie. Si son importance et sa représentation ont évolué au fil des années, après *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la bande-annonce devient pour les studios un véritable objet de communication, volontiers cryptique sous l'œil de Kojima.

par **Christophe Butelet**

En 2000. La PlayStation 2 vient de sortir au Japon. Si la console de Sony s'apprête à envahir le reste du monde, elle cherche encore sa *killer-app*, le titre qui la fera définitivement passer dans le nouveau millénaire. Elle trouve alors un sérieux candidat avec *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, suite à la diffusion, sur le salon, d'un *trailer* devenu mémorable (il aura même droit à une sortie en DVD au Japon). Ce dernier marque l'histoire pour plusieurs raisons. D'abord pour sa durée, hors norme, de neuf minutes. Une décision que l'on doit à l'insistance de Kojima, malgré les réticences de Konami au départ – le *game designer* refera régulièrement le coup par la suite, notamment avec le *trailer* tout aussi inoubliable de dix minutes de *Metal Gear Solid: Ground Zeroes*. La vidéo impressionne alors par sa générosité. Et si la plupart des concurrents choisissent généralement de rester évasifs, d'en montrer le moins possible, ou bien de se concentrer sur

une phase de *gameplay*, Kojima, lui, fait un peu des deux. S'il est impossible de savoir de quoi parle véritablement le jeu, son histoire, ses enjeux, etc., la bande-annonce révèle en contrepartie un large éventail des possibilités offertes par le *gameplay* : l'importance des ombres dans le système d'infiltration, l'IA des ennemis face à diverses situations, ou encore les actions réalisables par Snake. Surtout, le *trailer* ne se cache pas derrière des cinématiques upgradées et laisse deviner que tout ce que l'on voit à l'écran est réalisé avec le moteur du jeu. Avec son final sublimé par la musique d'Harry Gregson-Williams, *Metal Gear Solid 2* fait l'effet d'une bombe, d'autant plus forte que Kojima ne triche pas avec la marchandise. Ou presque. Pour les besoins de la vidéo, le développeur japonais imagine tout un tas de séquences utilisant le moteur du jeu, qu'il met en scène, en multipliant les angles de vue, pour mieux en faire ressortir les spécificités. Il va même

jusqu'à montrer Snake en train de s'échapper d'un pétrolier, avant que celui-ci n'explose, pour boucler son *trailer* sur une touche spectaculaire, bien que la séquence n'apparaisse pas dans la version finale. Pour son sens du spectacle, mais aussi parce qu'il donne une bonne idée de ce que réserve le jeu, le *trailer* s'achève sous un tonnerre d'applaudissements. Et, déjà, Kojima est en train de construire un plus gros mensonge...

TROMPERIE

Comme pour prouver que ce qui a été montré quelques mois plus tôt à l'E3 était bel et bien une réalité, une démo de *MGS2* est offerte avec *Zone of the Enders* en mars 2001. Elle permet aux joueurs d'avoir un bel avant-goût du jeu et de fantasmer sur une version finale de plus en plus prometteuse. Quelques semaines plus tard, à l'occasion de l'E3 2001, Konami va continuer de faire monter la pression avec un nouveau *trailer*. C'est avec ce dernier que la « méthode »



Si Snake est dans tous les plans des *trailers*, c'est finalement un *newbie*, Raiden, qui sera le véritable héros de *Metal Gear Solid 2*.

Kojima va commencer à prendre forme. En dévoilant davantage l'histoire de *MGS2*, le *game designer* joue avec les fans et révèle certains points bien précis du scénario, propices à l'élaboration de multiples théories (l'apparition d'un personnage rappelant Gray Fox, typiquement). Surtout, Hideo Kojima trompe son monde, sans que personne ne se doute de rien. Pour ne pas révéler que le véritable personnage principal du jeu est Raiden –là où Solid Snake est attendu–, et ainsi conserver jusqu'au bout l'effet de surprise, le *game designer* n'hésite pas à détourner la réalité en mettant en scène de fausses séquences dans lesquelles on voit Snake se battre contre Fortune ou affronter un avion de chasse sur le pont de Washington, alors qu'il s'agira bien de Raiden dans la version finale.

TEASER SA TOILE

Peu de temps avant la sortie du jeu, Kojima poursuit son

simulacre lors du Tokyo Game Show de la même année, en ne laissant rien deviner du *twist* à venir. Si Raiden apparaît pour la première fois à l'image, y compris lors de séquences où il est impossible de l'identifier, rien ne permet pourtant d'anticiper le renversement opéré par le réalisateur japonais. Ou presque. Dans son *trailer*, Kojima distille tout de même quelques indices à travers certaines *punchlines*, instaurant alors une espèce de dialogue cryptique avec ses fans. Il joue d'abord, non sans ironie, avec la longue attente avant de retrouver le héros du jeu («*It's been a long wait Solid Snake*»), même si un personnage prévient que Snake n'a que trop tardé à prendre sa retraite («*Looks like you were long overdue for retirement*»). Dans la bouche d'Ocelot, Kojima semble nous avertir que se focaliser sur Solid Snake n'est que comédie, faux-semblant («*Charades*

usually are humorous»), avant de rappeler à travers les mots d'un autre protagoniste que quelqu'un d'autre est plus important («*Somebody more important*»). Chez Kojima, le *trailer* prend ainsi la forme d'un puzzle dont il laisse aux fans le soin (de tenter) de recoller les morceaux. La bande-annonce n'apparaît plus seulement comme une vitrine, mais devient un véritable moyen de communication permettant d'influer sur la manière dont le joueur perçoit l'œuvre, quitte à lui mentir, pour mieux le surprendre ensuite. Un procédé repris récemment par Naughty Dog avec *The Last of Us : Part II*, qui a falsifié les images de ses *trailers* pour aiguiller les joueurs dans une autre direction. Resté maître dans l'art du *teaser*, avec cette capacité à montrer sans rien véritablement révéler, mais aussi à user d'artifices, Hideo Kojima a sans aucun doute eu une influence considérable dans l'industrie. ■



PRINCE OF PERSIA

LE SAUT DANS LE TEMPS D'UBISOFT

Prince of Persia sur la PS2, c'est trois titres : *Les Sables du Temps*, *L'Âme du Guerrier* et *Les Deux Royaumes*. Mais c'est surtout la confirmation pour Ubisoft qu'il entre durablement dans la cour des grands, en proposant des titres novateurs ayant marqué durablement le genre.

par **Héloïse Linossier**



Une musique orientale, un palais perdu au milieu des sables et un prince armé de dagues, comme aimanté par tous les murs qu'il croise... Au début des années 2000, *Prince of Persia*, c'est un peu plus qu'une adaptation cinématographique ratée avec Jake Gyllenhaal. En fait, avec ses 20 millions d'exemplaires vendus, la franchise (qui connaîtra trois titres sur la PS2), campe le rôle de véritable précurseur, et ce, à plus d'un titre. Tout ça grâce à une formule bien sentie, qui allait marquer les créations d'Ubisoft pendant de nombreuses années après la sortie du premier opus. Quand on évoque le « premier opus » ici, on parle bien évidemment du premier titre produit par les équipes d'Ubisoft Montréal. Car c'est bien des années avant que *Prince of Persia* a vu le jour, loin des bureaux montréalais. Par une petite équipe de création fondée dans l'Oregon du nom de Broderbund. En 1989 sort *Prince of Persia* sur Apple II. À l'époque, le Prince se déplace dans un environnement en 2D,

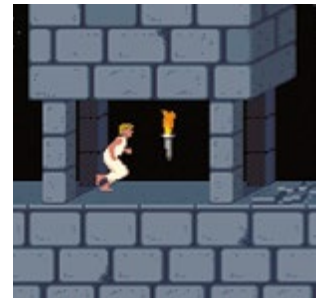
mais déjà, il se distingue grâce à ses animations. Authentique révolution organisée par le seul Jordan Mechner, ce système de rotoscopie allait marquer durablement l'animation dans le jeu vidéo. S'inspirant du cinéma, le développeur va utiliser de véritables images pour les intégrer en jeu. « J'avais besoin d'un vrai animateur, et je n'en avais pas. Donc j'ai utilisé une astuce que les premiers animateurs de Disney avaient adoptée pour Blanche-Neige : j'ai filmé des acteurs en live-action qui faisaient les mouvements dont j'avais besoin pour le jeu, et après je les ai rotoscopés », raconte le développeur à un journaliste de *Forbes* en 2017. L'acteur en question, pour *Prince of Persia*, c'est tout simplement David, son petit frère de 16 ans, dans le jardin familial. Malgré tout, la qualité de la production est au rendez-vous et le succès suit naturellement.

SAUTE QUI PEUT !

Prince of Persia, après son heure de gloire au début des années 1990, se casse franchement la figure avec



Si *Prince of Persia* sur PS2 c'est trois titres, la franchise est bien plus étendue que ça. En tout, c'est 11 titres (hors portages et extensions), dont les sorties courent sur 29 années.



sa tentative de passage à la 3D en 1999. C'est peu dire que la sortie de ce troisième opus est chaotique, vendu avant même les phases de test de bugs, de caméra ou de jouabilité. Quand, en mars 2001, Ubisoft récupère la franchise, elle n'est pas forcément au top de sa popularité. Mais pour tenter de retrouver une image positive, chez Ubi, on a de nombreuses idées. Faire du neuf avec du vieux, ok. Mais en inventant suffisamment de nouvelles choses pour passer à la postérité. Jordan Mechner est réinvité à participer activement à la création du nouvel opus. Le Prince doit avoir des animations fluides, naturelles, pour rester dans la continuité des deux premiers succès. Et pour les mettre à l'honneur en 3D, un sport bien à la mode à l'époque est choisi et intégré au centre du *gameplay*, à savoir le *parkour*. Courir sur les murs, escalader des colonnes de pierres, s'élaner dans les airs... Le prince du désert devient alors un «ninja perse». «Concernant les mouvements des personnages, nous nous sommes inspirés des films d'action de Hong-Kong tels

que *Tigre et Dragon* et des films d'action de Jet Li. Nous avons également visionné plusieurs documentaires au sujet de la Capoeira, un style de combat mêlant arts martiaux et danse stylisée», confie à *Xbox Mag*, en 2003, Yannis Mallat, alors producteur chez Ubisoft Montréal (ayant démissionné en juillet 2020 suite aux révélations d'ambiance toxique et sexiste dans ses bureaux). La patte *Assassin's Creed* (qui devait à l'origine constituer un *spin-off* de la série) est déjà née à ce moment-là. Certes, brute de tout polissage, mais déjà bien présente.

IMMERSION ET ORIENTALISME

Outre des animations impeccables, le jeu innove aussi en interrogeant le rapport du joueur à son environnement. «En 2001 ou 2002, on mettait encore pas mal de flèches dans les jeux, on utilisait des textures différentes, simplement pour souligner la présence d'un élément interactif, nous confiait en 2019 Patrice Désilets, directeur créatif emblématique des premiers *Assassin's Creed*, ayant travaillé sur *Prince of*

Persia. C'était vraiment important pour nous qu'il n'y ait aucun élément de game design autour du joueur. Tout fait partie du palais, du monde du jeu. Je ne suis pas là pour vous indiquer qu'il faut grimper à telle ou telle colonne.» Dans son rapport au *game over* aussi, il innove. Ici, pas de mort à proprement parler. L'histoire est racontée par le héros lui-même, qui se pose en narrateur de l'épopée et qui n'hésite pas à indiquer : «Non, ça ne s'est pas déroulé ainsi», lorsque la mort frappe le protagoniste ou sa comparse. Le joueur peut alors naturellement remonter le temps pour corriger le tir. Un aspect qui sera adapté dans les *Assassin's Creed* (du moins les premiers) dans un astucieux tour de passe-passe. L'histoire s'est déjà déroulée dans le passé, il faut respecter les objectifs principaux et

secondaires pour suivre le cours du récit. Ingénieux et bien pensé. Mais là où *Prince of Persia* pêche clairement et nous rappelle brusquement son âge, c'est sur son écriture. La maturité sentimentale du Prince, proche de celle d'un adolescent prépubère, peut à la rigueur faire rire par moments, et faire soupirer très lourdement d'autres fois. Mais il coche aussi toutes les cases du bingo des clichés colonialistes sur les pays de cette partie du monde, que décrit si bien Edward Saïd dans son essai fondateur «*L'Orientalisme: l'Orient créé par l'Occident*». Suffisant pour gâcher l'expérience? Pas vraiment. S'ils sont agaçants au possible, ces défauts ne pourraient effacer le riche héritage que laisse derrière elle la série des *Prince of Persia*. ■



PRINCE OF PERSIA LES SABLES DU TEMPS

Genre Action / Plateforme
Éditeur Ubisoft
Dév. Ubisoft Montréal
Sortie 2001

UBISOFT, LE VIRAGE INTERNATIONAL

En un peu plus d'une décennie, Ubisoft est devenu l'un des plus grands éditeurs de l'industrie du jeu vidéo. De son statut de distributeur à celui de créateur multirécidiviste de franchises à succès, il y a un peu plus qu'un pas. Il y a les années PS2.

par **Héloïse Linossier**

Il y a finalement peu de temps, Ubisoft n'avait pas grand-chose à voir avec le colosse que nous connaissons aujourd'hui. Déjà, ça peut paraître anecdotique, mais la firme ne portait pas vraiment le même nom. En plus, cette boîte internationale, considérée aujourd'hui par beaucoup comme le troisième éditeur mondial, se concentrait auparavant sur la distribution et sur l'édition pour un marché français assez limité et sur des licences peu connues (et/ou appréciées). Ce virage incroyable, cette autre vie d'Ubisoft, que dis-je, ce changement de cap vers la conquête du monde, prend finalement très peu de temps à s'opérer et, vous l'aurez bien compris, se déroule exactement en même temps que la sortie de la PS2. Mais avant ça, permettez-nous donc de revenir un peu en arrière. De prendre un peu de recul pour

comprendre la situation de l'entreprise à la sortie de la PS2. À l'origine, il y a une fratrie de Bretons, les Guillemot. Les cinq frères s'impliquent dès leur plus jeune âge dans la gestion de l'entreprise agricole familiale. Mais quelques contrariétés allaient venir perturber l'avenir de la boîte morbihannaise. Pour le meilleur finalement. «*À la fin des années 1970, l'affaire familiale rencontre des difficultés et les frères décident de se lancer sur un nouveau marché*, écrit Alexis Blanchet, historien du jeu vidéo. *Le plus âgé de la fratrie choisit alors de diversifier le business original en ouvrant à la vente de logiciels destinés aux professionnels.* » Puis, deux ans plus tard et à la faveur d'un voyage au Royaume-Uni où les frères saisissent le potentiel du marché du jeu vidéo, Ubi Soft est fondé. À l'origine, la firme se concentre sur la distribution de logiciels et matériels

britanniques sur le territoire français. Mais, très rapidement, les frères vont se tourner vers l'édition de jeux, pour tenter de trouver leur place sur un marché en pleine expansion, et sujet à de nombreux bouleversements. À l'époque, on assiste alors à une transition de la micro-informatique (et de ses très nombreuses propositions de plateformes) vers une situation oligopolistique : on développe désormais pour des plateformes exploitées internationalement et les propositions se sont réduites comme peau de chagrin pour se concentrer sur quelques grosses consoles seulement (Nintendo, Sega puis Sony). Avec ce changement total de paradigme s'opère la nécessaire internationalisation des distributeurs et éditeurs. «*C'est moins par choix que par obligation qu'Ubisoft s'est tourné vers le reste du monde à ce moment-là*», remarque Alexis Blanchet. Nous sommes



Aujourd'hui, Ubisoft, c'est plus de 14 000 employés dans le monde, travaillant sur une quarantaine de studios. Des créations bien sûr, mais aussi des acquisitions comme Massive Entertainment, Red Storm Entertainment, Reflections Interactive ou RedLynx.



Tom Clancy's Splinter Cell (2003)



Tom Clancy's Ghost Recon (2001)

en 1991 quand Ubisoft commence à amorcer très sérieusement sa mue.

ADAPTATIONS, NOUVEAUX STUDIOS ET RÉSULTATS

À l'exception de quelques ratés, comme le portage de *Rayman* sur Jaguar, Ubisoft opère de la meilleure manière son virage international. Tout d'abord, la firme fonde et fait l'acquisition de studios. L'emblématique Ubisoft Montréal est ainsi créé en 1997. Il s'agit du premier studio de l'entreprise en Amérique, profitant alors d'aides financières accordées par le gouvernement du Québec. Ce territoire, bilingue, est la porte d'entrée parfaite vers le marché américain et international. L'objectif derrière ces acquisitions et créations est clairement d'avoir une maîtrise beaucoup plus forte sur ses créations et donc son destin. C'est l'époque de

naissances et de rachats de licences qui feront et font encore aujourd'hui le nom d'Ubisoft. *Prince of Persia*, évidemment (*dont on vous parle juste avant*), mais aussi les *Far Cry* et le début de la collaboration prolifique avec le romancier américain Tom Clancy. Mais les adaptations intermédia ne s'arrêtent pas à la littérature, et le cinéma allait constituer la porte d'entrée privilégiée de la firme sur les marchés internationaux. Dans les dernières années de la PS1, l'entreprise bretonne se plaît à proposer des versions vidéoludiques de comédies françaises comme celles des *Visiteurs* ou de *Taxi*. Une fois passé le cap du millénaire, le contraste est saisissant. Fini de jouer, désormais Ubisoft s'attaque à *Dinosaure* de Disney, *La Route d'Eldorado* de DreamWorks, *La Planète des Singes* ou *Charlie's Angels*. En 2005, Ubisoft fait

même dialoguer Michel Ancel et Peter Jackson pour le jeu *King Kong*. Quatre ans plus tard, la firme décroche pour la génération de consoles suivante le plus gros contrat d'adaptation jamais envisagé jusqu'alors, à savoir *Avatar*. Mais le jeu est une déception et se vend très mal. «*Après cette tentative manquée, on se rend compte qu'ils ne vont plus du tout toucher aux adaptations ciné. On va vers une autonomisation totale, ils ne souhaitent plus être dépendants de franchises qui ne leur appartiennent pas*», explique Alexis Blanchet. La firme se concentre donc sur des franchises emblématiques estampillées Ubisoft, mais aussi sur la construction d'une image de marque simplifiée, reconnaissable entre toutes. En 2003, Ubi Soft devient ainsi Ubisoft et abandonne son logo arc-en-ciel pour adopter définitivement sa célèbre

spirale. À la fin de l'exploitation de la PS2, Ubisoft n'a plus rien à voir avec la boîte qu'elle était au début des années 1990. En une décennie, les Français d'Ubisoft sont parvenus à rejoindre dans la cour des grands les plus imposants éditeurs, à savoir Activision Blizzard, Electronic Arts et Take-Two Interactive, que ce soit en termes de revenus ou de capitalisation boursière. Et on ne peut que féliciter cette quasi-réussite française. Quasi, parce qu'il reste encore une étape à son développement total : une révision intégrale des fonctionnements de ses bureaux, qui, comme *Numerama* et *Libération* le révélaient dans des enquêtes début juillet 2020, semblent souffrir d'une ambiance toxique et sexiste insupportable. À ce moment-là, on parlera bien volontiers, et avec énormément de plaisir, d'une réussite totale. ■



OKAMI

LE PROJET CANIN

Après avoir enchaîné les *Viewtiful Joe*, sympathiques, inventifs, mais loin d'être mémorables, le jeune studio Clover n'était pas attendu plus que ça au tournant. C'est en profitant de cet effet de surprise qu'est arrivé *Okami*, relecture enthousiasmante de la formule des principaux *Zelda* 3D, avec un gros soupçon de folie salvatrice en plus.

par Pierre Maugein



Le cas est rare, mais il peut parfois arriver qu'un jeu révèle sa force latente au bout de quelques minutes seulement. Certains par leur introduction, qu'elle soit en images de synthèse, comme dans le cas de plusieurs *Final Fantasy*, ou dans le moteur du jeu, comme *Vagrant Story*, d'autres par une thématique qui parle immédiatement au joueur. *Okami*, lui, crie son génie par son style visuel : à peine les premières notes de la bande-son lancées, l'apparition d'une peinture mouvante adhère tout de suite au regard, moment suspendu où l'on se demande bien quelle est cette diablerie. À mi-chemin entre les styles *sumi-e* et *ukiyo-e*, le rendu visuel se détache de toute la production de l'époque. Oui, la technique du *cel-shading* est déjà très répandue à la sortie d'*Okami* en février 2007 chez nous (avril 2006 au Japon), mais aucun des jeux l'utilisant n'est arrivé à un tel niveau d'abstraction. La 3D disparaît ici derrière l'estampe animée,

plongeant le joueur dans la matérialisation d'un rouleau narrant un récit mythologique. Cette approche apporte au titre de Clover une spécificité telle qu'il est aisé de se souvenir de lui en à peine un *trailer*, tant il dénote dans une ère de polygones plus ou moins aliasés.

LE PINCEAU DE L'ANGE

Atout qui aurait d'ailleurs pu ne jamais exister, tant la vision stylistique de l'équipe au tout début du développement était éloignée de la direction artistique finale. Le producteur d'*Okami*, Atsushi Inaba (déjà à la tête des projets atypiques chez Capcom), l'explique dans les colonnes de *1Up* : «Après la fin du développement de *Viewtiful Joe* sur *GameCube*, j'ai demandé à Hideki Kamiya ce qu'il voulait faire maintenant. Et il m'a répondu : "Je veux représenter la beauté de la nature de manière très réaliste." » Dans le sens « performance graphique » du terme. Mais après avoir griffonné des idées pour le personnage principal





Les environnements d'*Okami*, très variés, sont des tableaux mouvants. Comme le rappelle également l'*artwork* en haut à droite, ainsi que le fameux coup de pinceau (en bas).

– la déesse Amaterasu, représentée sous forme de louve –, un des designers de Clover lui a donné un “*style japonais*”, comme le relate Inaba. Rendu qui a ensuite infusé tout le jeu et placé les esprits sur le chemin de la peinture traditionnelle et donc, du pinceau. D’habillage s’adaptant parfaitement à la volonté de dépeindre la nature, le style *sumi-e* entre donc en résonance avec l’élément le plus inventif du *gameplay*, afin de générer une cohérence totale. Car oui, *Okami* base une partie de ses interactions sur le fait de pouvoir peindre à même l’univers et, de fait, la toile. D’une simple pression sur une touche, le pinceau fait son entrée et il suffit de le diriger avec le stick gauche pour appliquer l’encre. Il n’est pas question ici de dessiner des parties génitales comme un Hokusai un peu pervers, mais d’avoir une influence sur l’environnement. Ledit pinceau est un élément de *gameplay* à part entière qui dispose de plusieurs évolutions et sert

autant à réparer un pont en traçant les tronçons manquants qu’à invoquer des bourrasques de vent, autant à trancher les ennemis d’un trait violent qu’à rallier entre elles des étoiles. Idée brillante dont la proximité, à la fois avec le joueur et les univers intra et extra-diégétiques, forme un dialogue unique. Peu de jeux peuvent se targuer d’avoir su à ce point saisir un concept afin d’en tirer la plus petite goutte d’imagination.

DERRIÈRE SON LOUP

De grandes zones ouvertes en moments plus resserrés, *Okami* trimballe donc ses belles idées dans un enchaînement de « donjons » à la *The Legend of Zelda: Ocarina of Time / Wind Waker*, avec pour seul défaut de tirer, non pas sur les poils du pinceau, mais sur la corde. Un peu trop long pour son propre bien, il comporte plusieurs ventres mous et allers-retours disgracieux. Sans que cela nuise pour autant à l’expérience dans son ensemble, tourbillon créatif bourré d’humour

(et de quelques fautes de goût également). La bande-son joue elle aussi un rôle prépondérant dans l’immersion, du haut de ses 200 pistes composées par un ensemble de cinq musiciens : Masami Ueda, Hiroshi Yamaguchi, Rei Kondoh, Akari Kaida et Jun Inoue. Des grands noms biberonnés chez Capcom aux styles variés – parvenant toutefois à s’accorder dans une cohérence manifeste – pour concevoir une véritable symphonie, donnant autant corps aux toiles que le pinceau. Notamment « Rising Sun », parmi les thèmes les plus célèbres de l’ère PS2, chant d’amour à cette nature-reine exposée par Clover. Immense succès critique, mais bien moins au niveau des

ventes, il sera paradoxalement l’un des jeux testaments du studio avec le mésestimé *God Hand*. Une suite verra le jour sur DS en 2011 (2010 au Japon), *Okamiden*, mais développée par une équipe différente. Dernière petite poignée de sel lancée dans une plaie encore béante, une rumeur tenace évoque des pourparlers entre Platinum Games et Capcom sur un possible *Okami 2* à l’orée 2015, restés malheureusement stériles. Ce petit louveteau parti trop tôt n’empêche pas de se pencher sur ses nombreuses rééditions et de le (re)découvrir encore aujourd’hui. Histoire de se rendre compte à quel point *Okami* était et reste une anomalie géniale. ■



OKAMI

Genre Action/aventure
Éditeur Capcom
Dév. Clover Studio
Sortie 9 février 2007



CLOVER STUDIO LE TRÈFLE À QUATRE DEUILS

Derrière les traces fleuries d'*Okami* ne se cachent pas une intervention divine, mais un petit studio, division de Capcom, au nom bucolique de Clover. Cette entité désormais disparue a fait partie des structures nées durant l'ère PS2. Contrairement à d'autres, elle a toutefois tissé une filiation encore d'actualité.

par Pierre Maugein

Petite, mignonne, carrée, la GameCube arrive sur le marché en 2001 au Japon. L'objectif de Nintendo avec cette nouvelle console arrivant face à la PS2 ? Vendre des machines, bien évidemment, mais surtout tenter de ramener les éditeurs et studios *third party* qui l'avaient laissé se débrouiller avec ses grosses cartouches. Et si cette remise en question, malgré la présence encore une fois d'un format maison, est pleine de bonne volonté, les joueurs ne suivent pas le mouvement : la console peine à se vendre, d'autant qu'en plus de Sony, Microsoft est entré dans l'arène. Cette situation problématique sans être inquiétante n'arrête pourtant pas Capcom, qui décide d'offrir cinq exclusivités à la GameCube, baptisées «Capcom Five». Car Nintendo reste une marque importante au Japon, et parce que la PS2 n'est pas la plus aisée à prendre en main. Pour travailler au mieux

sur l'un des pans de cette sélection, *Viewtiful Joe*, et assurer en même temps un sursaut d'inventivité dans le catalogue de Capcom, les créatifs en lumière à l'époque (Atsushi Inaba et Hideki Kamiya notamment) sont réunis dans une structure définie, d'abord connue comme la Team Viewtiful, avant d'être officialisée en tant que Clover Studio en 2004. Changement qui intervient lors du développement de *Viewtiful Joe 2* et du portage du premier épisode sur PS2. Comment ça, une adaptation chez Sony d'exclusivités GameCube ? Vous l'avez compris, c'est bien là le souci.

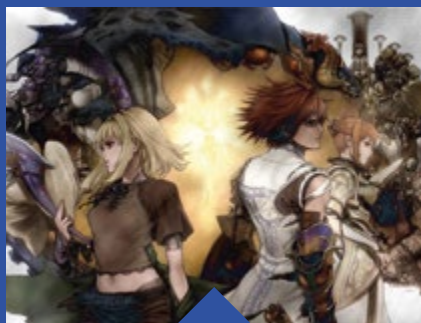
VIEWTIFUL CHAUD

Malgré les efforts du studio et le succès critique de *Viewtiful Joe*, les ventes ne décollent pas. Ces dernières restent honnêtes, mais pas suffisantes pour Capcom qui prend donc la décision logique de sortir le jeu également sur la console la plus vendue du moment, à savoir

la PlayStation 2. C'est d'ailleurs le destin qu'auront la majorité des représentants du fameux «Capcom Five», mis à part le décevant *P.N.03* qui restera attaché sur le bord de la route. *Resident Evil 4*, *Killer 7* et *Viewtiful Joe 1* et 2, partent à la concurrence. Clover, lui, suit sa feuille de route principale et enchaîne les projets. Dans un premier temps, des déclinaisons *ad nauseam* de *Viewtiful Joe* en 2005, puis deux pépites coup sur coup, *Okami* et *God Hand* (2006). De sacrées expériences, certes, qui vont dans le sens de ce que voulait l'éditeur, mais aussi deux échecs commerciaux. Devant cette vague de fraîcheur qui ne veut vraiment pas prendre de l'ampleur, Capcom arrête les frais et choisit de réabsorber ce petit creuset d'originalité fin 2006. Ce qui causera le départ d'Inaba et Kamiya, créant dans la foulée Seeds Inc, microstructure désormais bien plus connue sous le nom de Platinum Games. ■

FAIRE-PART DE NAISSANCE

Clover Studio est loin d'être le seul studio à avoir vu le jour durant l'ère PS2, comme il est loin d'être le seul à ne pas avoir passé l'hiver. Sélection de nouveaux-nés aux carrières tout aussi spectaculaires que tragiques.



CAVIA
(2000-2010)

Créée en mars 2000, la société japonaise aurait passé ses 20 ans avec le sourire cette année si elle n'était pas morte tragiquement en 2010, absorbée par AQ Interactive. Les joueurs les plus curieux la connaissent bien en tant que responsable du développement de la série *Drakengard* pour le compte de Square Enix – tout du moins les deux premiers épisodes –, puis du culte *NieR* (2010), mais il faut savoir que c'est également Cavia qui est à l'origine de *Resident Evil Dead Aim* et *Darkside Chronicles*, deux shooters sur rails plutôt convaincants. *So long !*



FREE RADICAL DESIGN
(1999-2009)

Fondé par des anciens de Rare, comme une bonne partie des studios anglais, Free Radical Design sort de terre en 1999 et porte du bout de sa main encore boueuse ce qu'il est coutume d'appeler « la lumière ». C'est en effet à ce studio que l'on doit certes *TimeSplitters*, mais surtout sa suite, incroyable FPS bourré d'idées, complètement fou, et encore aujourd'hui addictif. La suite des événements est moins glorieuse, notamment avec le très raté *Haze* et l'annulation de leur *Star Wars: Battlefront III*, coup de hache final. Ce qui restait de Free Radical fin 2000 s'est fondu dans Crytek UK, lui aussi décédé.



LEVEL-5
(1998-présent)

Après toutes ces aventures horribles, voici une vraie *success story*. Fondé en 1998 par Akihiro Hino, Level-5 commence sa carrière doucement via un partenariat avec Sony pour développer un RPG disponible au lancement de sa PS2, *Dark Chronicles*. Genre qui va devenir une spécialité de l'entreprise, cette dernière co-développant même le huitième épisode du monument japonais du jeu vidéo qu'est *Dragon Quest*, en 2004. La confirmation d'une montée en puissance qui a fait de Level-5 un poids lourd du domaine en très peu de temps, surtout via la série *Professeur Layton*.



ACCESS GAMES
(2003-présent)

Comme Cell dans *Dragon Ball Z*, Access Games est l'évolution d'une précédente entreprise, fondée en 1996, qui s'occupait de la création d'éléments visuels assistée par ordinateur. Devenue véritable structure de développement en 2003, la société d'Osaka a débuté sa carrière avec le sympathique *Spy Fiction*, sorti en 2004 sur PS2 (côté Europe). Si cela ne vous dit pas grand-chose, ses autres créations devraient vous être plus familières, comme *Lord of Arcana*, *Drakengard 3*, ou encore *Deadly Premonition*. L'entreprise apporte aussi régulièrement un peu d'aide sur certains portages ou *remasters*.



EVOLUTION STUDIOS
(2001-2016)

À l'origine de la série *WRC (World Rally Championship)*, Evolution Studios est parvenu dès sa création en 2001 à tisser des liens solides avec Sony, lui permettant de développer cinq épisodes de sa licence de course automobile. Jusqu'en 2006, où le studio change d'univers pour s'atteler aux plutôt divertissants *MotorStorm* pour PS3, avant de passer à *Driveclub* sur PS4, plus proche de son ADN. Il s'éteint en 2016 avec une partie de l'entreprise récupérée par Codemasters, tandis que d'autres employés sont embauchés par Sony Manchester Studio. Celui-ci a également fermé en février dernier.



MONOLITH SOFTWARE
(1999-présent)

Tetsuya Takahashi en avait un peu marre. C'est comme cela que pourrait se résumer la création de Monolith Software en 1999, suite à la frustration de voir Square ne jurer que par *Final Fantasy* et tomber dans une paresse imaginative. Financé par Namco dans un premier temps, ce qui laisse l'occasion à l'équipe de mettre en chantier la trop ambitieuse série *Xenosaga* sur PS2, le studio subit un petit passage à vide, avant de bénéficier d'un partenariat avec Nintendo qui aboutira à la création des *Xenoblade*. À noter que Monolith est également l'architecte du monde ouvert d'un jeu passé inaperçu, *Breath of the Wild*.

DEVIL MAY CRY

QUAND DANTE ÉTAIT À SON PIC

De l'action débridée, du *scoring* et une avalanche de *punchlines* bien envoyées, voilà la formule de *Devil May Cry*. Imaginé par Capcom et Hideki Kamiya, ce titre, longtemps pressenti pour être un *survival horror*, deviendra vite le *beat'em up* emblématique de la PS2.

par Kevin Bitterlin



On ne le dira jamais assez, mais la première année de la PS2 en Europe a ressemblé à une lente traversée du désert, a fortiori pour quelqu'un appréciant particulièrement les expériences solo. Okay, on pouvait s'éclater entre potes sur *SSX*, *WipEout*, *Bloody Roar* ou *JSS*, mais pour ce qui était des jeux d'action ou d'aventure, c'était une tout autre histoire. L'ennui a guetté jusqu'à la fin d'année 2001, où sont sortis, en l'espace de quelques semaines, *GTA III*, *Silent Hill 2* et *Devil May Cry*. Soit une sainte trinité automnale qui a définitivement servi de rampe de lancement à une console n'ayant eu de cesse, par la suite, de proposer de grands titres. Mais *DMC* dispose d'une particularité par rapport à ses illustres contemporains : il n'est pas une suite ou une déclinaison de licence. On peut même aller jusqu'à le considérer comme la première vraie nouveauté de la PS2 (*Jak and Daxter* est officiellement sorti le lendemain). Et franchement,

difficile de trouver plus bel ambassadeur que Dante pour égayer le *line up* encore tristone de la console de Sony.

L'ENVERS DE DANTE

Pour être tout à fait honnête, concédons que *Devil May Cry* n'a pas surgi de nulle part tel un météore. Il est arrivé jusqu'à nous précédé d'une jolie réputation. Une aura qu'il doit avant tout à son éditeur, Capcom, lui qui avait regalé les possesseurs de la première PlayStation avec une pléiade de *Resident Evil*. Fort de cet héritage (et des pépettes qui vont avec), l'éditeur a pu assurer un plan com' agressif autour de cette mystérieuse nouvelle licence, allant même jusqu'à inonder les salles de ciné de pubs à la gloire de *Devil May Cry*. Au-delà de son fort joli nom, le titre avait ça de séduisant qu'il paraissait «*next-gen*», comme une extension de *Resident Evil*, où le protagoniste ne serait plus un bloc de granit vissé au sol, mais un acrobate aussi à l'aise avec des flingues qu'avec



L'arsenal de Dante est varié : épée, gants de feu, bazooka et une paire de flingues, Ebony et Ivory.

des armes blanches. Mais ça, c'était avant le lancement, cette époque où l'on ignorait d'où venait ce jeu et ce qu'il était fondamentalement. L'histoire est connue comme le loup blanc, mais rappelons-la brièvement : *DMC* est né d'un proto non convaincant de *Resident Evil 4* réalisé par Hideki Kamiya. Celui qui inventera, quelques années plus tard, *Bayonetta*, souhaitait donner un accent plus *beat'em up* à *Resident Evil*, ce qui ne plaisait pas du tout à Shinji Mikami. Kamiya a donc été invité à faire bande à part, à garder son proto par-devers lui et à plancher sur ses aspirations personnelles, loin de tout *Resident Evil*. *Devil May Cry* est le résultat de cette introspection. Et à bien des niveaux, il propose déjà les côtés *pop*, *fashion* et jusqu'au-boutistes chers au créateur de la Sorcière de l'Umbrax. Un constat que l'on peut dresser dès les premières secondes de la cinématique d'intro, lorsqu'on découvre le personnage de Dante, ce beau gosse mi-ténébreux, mi-gouailleur qui ne peut s'empêcher

d'achever un démon sans un bon mot ou un geste facétieux. Par son irrévérence et sa dégaine, Dante constitue l'argument numéro un de *Devil May Cry*, titre qu'il irradie instantanément de toute sa classe. Comme lorsqu'il s'extirpe sans une égratignure d'Alastor, l'épée de foudre sur laquelle il s'était empalé. Ou qu'il envoie avec morgue des saillies verbales à des boss cent fois plus gros que lui. Dante est un pur héros de série B américaine, mais serti d'une démesure toute japonaise. Pour le dire autrement, Dante, il est trop stylé.

MUNDUS STRESSE

Mais s'il crève l'écran, le héros à la chevelure argentée n'est pas le seul argument dans l'escalcelle de *Devil May Cry*. Artistiquement, le jeu met par exemple une énorme claque à sa sortie, fin 2001. Pour accomplir la mission qu'on lui a confiée, à savoir mettre fin aux agissements d'un démon nommé Mundus, Dante se rend sur Mallet, une île probablement méditerranéenne. Là, le protagoniste comme le



joueur découvre un sublime château gothique à flanc de falaise de falaise. Vu de l'extérieur, l'édifice est à couper le souffle. Mais une fois les portes franchies, on découvre une bâtisse prodigieuse, aussi monumentale qu'impressionnante. Et la direction artistique du jeu est pourtant loin d'avoir abattu toutes ses cartes. Très vite, les premiers ennemis apparaissent, des pantins articulés assez flippants qui constituent l'avant-garde démoniaque d'un bestiaire haut en couleur, avec ses spectres armés de cisailles, ses panthères protéiformes et ses mémorables boss comme Phantom, Nightmare ou Nelo Angelo, l'âme damnée du frère de Dante. Malgré quelques

scories éparses, *Devil May Cry* réalise ainsi un quasi-sans-faute. C'est donc sans surprise qu'une suite est rapidement mise en chantier. Elle verra le jour un an et demi plus tard. Un laps de temps sans doute trop bref, au vu du désastre absolu qu'est *DMC2*, volet qui donne l'impression d'avoir perdu de vue tout ce qui faisait le charme (le second degré, l'insolence et la beauté) de son prédécesseur. En 2006, Capcom fait amende honorable et offre un excellent *DMC3* à une PlayStation 2 alors en fin de course. Une belle manière de conclure une trilogie, faite de hauts et de bas, mais qui aura clairement marqué la console de Sony de son empreinte. ■



DEVIL MAY CRY

Genre *Beat'em up*
Éditeur Capcom
Dév. Capcom
Sortie 13 décembre 2001



MOUS, MOCHES ET MÉCHANTS : L'ENFER DES JEUX PAL

Bien avant que nos écrans soient en haute définition et à cristaux liquides, il fallait se coltiner des téléviseurs cathodiques. Ce qui avait deux conséquences majeures : d'une part, on finissait aux urgences si l'engin avait le malheur de nous tomber sur le pied. Et d'autre part, il arrivait qu'on doive jouer, en Europe, à des jeux tout mous.

par Kevin Bitterlin

À force d'enchaîner les heures et les runs sur *Devil May Cry*, on avait fini par s'y habituer. Par ne plus faire attention à cette bizarrerie qui, pourtant, sautait immédiatement aux yeux de quiconque découvrirait le jeu pour la première fois. Et demandait innocemment : « Mais pourquoi il court au ralenti, ton perso ? » Bon sang, mais c'était vrai ! Dante donnait l'impression de se déplacer sous l'eau en permanence, comme si son corps était fait de plomb et que chaque foulée lui demandait un effort surhumain. Le pire, c'est qu'il n'était pas le seul à être frappé par cette curieuse affliction. Tidus, le héros de *Final Fantasy X*, souffrait de mêmes symptômes : il courait mollement. Des années plus tard, quand les hébergeurs de vidéos ont commencé à fleurir sur le Net et que de premiers « let's play » de *Devil May Cry* ont afflué, nombre d'Européens

sont restés cois. « Euh... C'est pas comme dans mes souvenirs, là. Pourquoi c'est si speed ? » Ah, quels naïfs nous étions ! Ces vidéos n'étaient pas anormalement rapides. C'étaient nos jeux à nous, nos versions destinées au Vieux Continent, qui étaient toutes ramollies. Explications.

RELIGION CATHODIQUE

Au temps de la télévision analogique, il existait trois standards différents pour permettre d'encoder et de retransmettre les couleurs. De nombreux pays, comme la Chine, l'Australie ou le Brésil, avaient fait le choix d'une norme appelée PAL. L'Amérique du Nord et le Japon, de leur côté, préféraient le NTSC. Enfin, la France et la Russie utilisaient le SECAM. Entre PAL et SECAM, les différences étaient mineures (on parlait même de PAL/SECAM), ce qui permettait d'ailleurs aux téléviseurs d'être compatibles avec les deux

normes à la fois. Mais avec le NTSC, c'était une autre histoire. Aussi, lorsqu'un développeur japonais ou américain voulait sortir son jeu en Europe, il lui fallait opérer un portage. Là où ça se complique, c'est que la norme NTSC affiche naturellement 30 images par seconde en 60Hz, là où le PAL/SECAM doit se contenter de 25 FPS et du 50Hz. Pour contourner le problème, la solution la plus évidente, et la plus simple, consistait donc à ralentir sans ménagement la vitesse de défilement des jeux. Et voilà comment on se retrouvait avec des *Devil May Cry* ou des *Final Fantasy X* (Square Enix avait cette fâcheuse tendance à livrer des versions PAL dégueulasses) gentiment mous du genou. D'autant plus que cette limitation technique se conjuguait souvent avec un écrasement de la taille maximale de l'écran, des bandes noires en haut et en bas faisant alors office de pis-aller afin de maintenir une

HELP

Attack an enemy with equipped weapon.



Comme Dante, Tidus avait un peu les jambes lourdes. D'accord, il passe son temps à courir et à nager dans FFX. Mais est-ce une raison pour se déplacer si mollement ?

résolution potable. Bref, c'était affreux. Mais seuls les fins connaisseurs de la chose vidéoludique se rendaient vraiment compte du problème. Pour une majorité des gens, Dante courait à deux à l'heure et c'était comme ça, c'était normal.

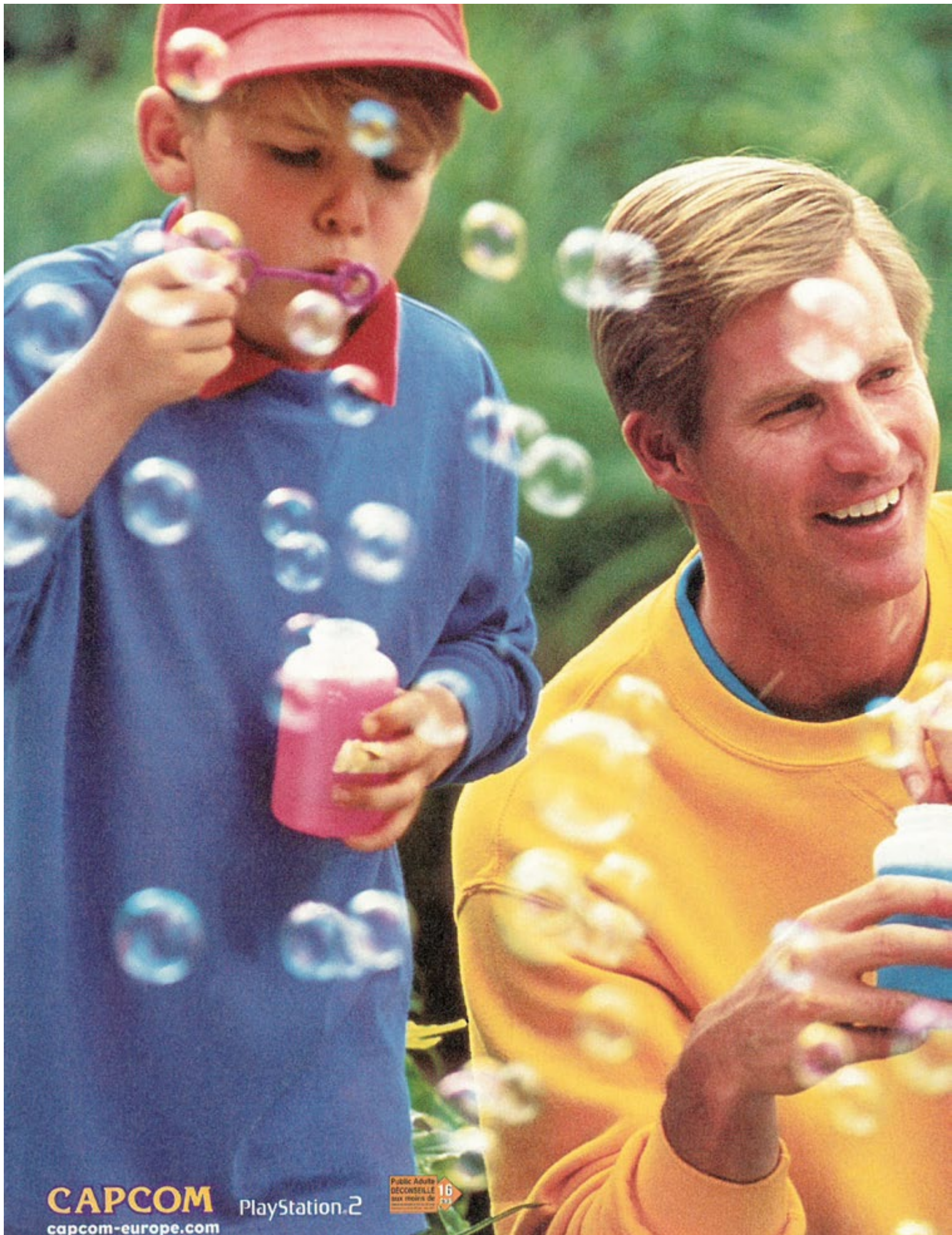
INDOMPTABLE

Cela étant dit, et bien que l'on puisse nourrir une certaine rancœur à l'idée d'avoir joué à des *inferior versions* de ces titres-là, il faut bien comprendre que la PlayStation 2 n'était pas une machine facile à appréhender. Un côté ombrageux et retors qui explique peut-être pourquoi Capcom ou Square ont si vite renoncé à porter de manière convaincante leurs premiers jeux PS2 au format PAL. Les témoignages des développeurs ayant dû défricher le terrain et apprivoiser la bête sont d'ailleurs assez éloquents. Cory Bloyd, Californien ayant longtemps bossé pour High

Voltage Software, studio spécialisé dans les portages et autres déclinaisons supposément rapides à bricoler, se souvient de ses premiers contacts avec la PS2. « *On avait entre les mains des pavés de manuels rédigés par des ingénieurs japonais. Si tu lisais tout d'une traite, ça n'avait aucun sens. Mais en seconde lecture, tu finissais par piger ce que t'expliquait le troisième tome, mais seulement parce que tu avais lu le huitième entre-temps...* » Aussi impressionnante soit-elle sur le papier, grâce à ses capacités qui font fantasmer nombre de créatifs, la PS2 s'apparentait donc à une usine à gaz. À tel point que Shinji Mikami (*Resident Evil*) a préféré tourner le dos à Sony et démarcher Microsoft et Nintendo, deux constructeurs aux machines a priori plus faciles d'accès. Même *GTA III*, premier blockbuster de la console et véritable mandale

technologique à son époque, aura nécessité un travail de titan très en amont, les développeurs allant jusqu'à s'inspirer d'une interface de programmation créée par un autre studio tiers, Criterion, simplement pour dompter la bête de Sony. Ironie de l'histoire, si Rockstar a bel et bien été l'une des premières boîtes à tirer pleinement parti de la PS2, c'est aussi lui qui, avec *GTA San Andreas* et sa propension à griller les lentilles laser, atteindra des années plus tard les limites de la machine. Quant à toutes ces histoires de PAL et de NTSC, elles disparaîtront pour de bon quelque temps après, lorsque les écrans cathodiques tireront leur révérence et laisseront la place aux téléviseurs LCD, eux qui sont capables d'afficher 60 images par seconde. Dante pouvait se réjouir : même en Europe, il pouvait enfin courir à sa vitesse de croisière. ■





CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

Public Adulte
RECONSEILLÉ
aux moins de 16 ans

SI RESIDENT EVIL N'EXISTAIT PAS

En choisissant une photo joyeuse où deux familles s'amuse à souffler dans des «trucs» à bulles, Capcom prend le contrepied total de l'image horripilante associée à *Resident Evil*. Preuve que le studio s'adresse à un public suffisamment mature pour saisir l'ironie. Et ça marche d'autant plus que, sans pourtant rien montrer, le joueur s'attend dès lors à un titre encore plus effrayant que les précédents épisodes.



L'HORREUR A UN NOIR



ET AUSSI...

Voici venue l'heure de la dernière ligne droite, celle où nous revenons sur certains titres ayant marqué l'histoire de la PlayStation 2.

Parfois parce qu'il s'agit d'authentiques chefs-d'œuvre à côté desquels il aurait été impensable de passer. Parfois parce que sur le monolithe de Sony, nous avons eu droit à des expériences bizarres et à des trucs innommables. Le meilleur et le pire de la PS2, c'est maintenant.

LES CLASSIQUES

p.97

LES JEUX QUI COMPTENT

p.104

LES BIZARRERIES

p.112

LES INFAMIES

p.114



LA BEAUTÉ D'UN CORNU

ICO

Beaucoup de choses ont été dites et écrites sur *ICO*. Cela peut paraître tout de même surprenant, encore aujourd'hui, de voir ce petit jeu mis sur un tel piédestal. D'autant qu'il est le premier projet du jeune Fumito Ueda, diplômé des beaux-arts d'Osaka et n'ayant alors pour bagage professionnel qu'un poste d'animateur 3D pour les scènes CGI du jeu Saturn *Enemy Zero*. Débuté sur PS1 avant de migrer sur PlayStation 2, en partie à cause des difficultés de la vieille machine à avaler les ambitions de l'équipe, *ICO* aurait pu afficher les séquelles d'un développement chaotique. Ce qui est le cas, en un sens, avec sa prise en main étrangement flottante et sa gestion de la caméra parfois problématique – et ce, même si le concept de suivre le héros de façon « organique » rentre dans la cohérence globale du jeu. Malgré ce hoquet de début de vie, ce dernier surgit en 2001 (2002 en Europe) sans tambours, ni trompettes, mais avec des cornes. Il n'est pas ici question de vous proposer à nouveau l'histoire complète de sa création, vous avez le *JV* numéro 36 pour

ça, mais de repenser, après tant d'années, à l'influence que cette aventure a eue sur le public et sur le domaine du jeu vidéo en entier. Car *ICO* n'est pas juste un chouette jeu qui faisait les choses de façon un peu plus bizarre que les autres. C'est un fossé. L'un de ses objectifs était de favoriser l'empathie par le truchement de la solitude. Bien sûr, il reste un divertissement et utilise les codes de son média, notamment la logique d'obstacles à dépasser et d'ennemis à écarter de son chemin, mais c'est ce qu'il réussit à atteindre entre les lignes qui impressionne et impressionnera toujours. Dans une gigantesque forteresse aux codes inconnus, aux côtés de personnages à la langue incompréhensible qui, par conséquent, ne communiquent que très peu verbalement, le joueur est paumé. Il n'arrive déjà pas à saisir ce qu'on lui demande et, soudainement, voilà qu'une jeune fille lui est confiée, présence fantomatique dont la survie passe par le fait de lui prendre la main. En quelques minutes, le jeu se resserre sur cette connexion. La seule vérité se dessine entre ces doigts

entremêlés; c'est ici que réside la présence rassurante d'une habitude : celle du contact social primordial. Peu importe les dangers environnants mystérieux, la malédiction qui semble planer en ces lieux, la sortie improbable de ce dédale : tenir la main de l'autre devient une utilité, autant dans le *gameplay* que dans la construction d'une protection personnelle.

YORDA STORIES

Avec une seule touche, *ICO* matérialise la confiance dans le jeu vidéo. On ne parle pas ici de l'application d'une action à un bouton, mais d'un ressenti. L'inverse du « *press X to Jason* » de *Heavy Rain*, en résumé. L'angoisse de laisser Yorda seule n'est alors pas feinte, car l'impression de sérénité, de plaisir d'être ensemble, s'est incrustée dans l'esprit en même temps que la mécanique

de *game design*. Le jeu parvient à tout mêler dans un entre-deux déstabilisant, comme si le joueur assistait impuissant à l'émergence de la vie devant lui. Les appels à l'émotion sont si nombreux et viscéraux qu'il n'est alors pas étonnant que les endroits de sauvegarde prennent la forme de bancs. Il faut se poser et digérer. Ce rapport au jeu, en tant que manière de dialoguer, cette recherche de narration par l'interaction, seront au centre de tous les projets de Ueda par la suite. Comme s'il cherchait une sorte de vérité dissimulée dans la façon dont le jeu vidéo peut s'insérer dans chacun(e). Voilà pourquoi, début 2000, *ICO* est un incroyable choc. Et comme le dit la magnifique chanson de Michiru Oshima refermant le jeu : « *You were there.* »

■ Pierre Maugein



ICO

Genre Exploration
Éditeur Sony Computer Entertainment
Dév. SCE Japan Studio
Sortie 22 mars 2002



GANGSTA'S PARADISE

GTA SAN ANDREAS

Qu'est-ce que l'excès ? Plutôt que de se lancer dans une dissert' de philo, mieux vaut se pencher sur l'un de ses cas d'école les plus parlants. Au moment d'attaquer le chantier de *San Andreas*, Rockstar n'en est pas à son premier essai. La démesure urbaine et l'outrance de la vie criminelle sont des crédos gravés dans le marbre, depuis *GTA III* et *Vice City*. Mais rien à faire : Rockstar en veut toujours plus, quitte à franchir les limites du raisonnable. Parce qu'il a signé un contrat d'exclusivité de neuf mois avec Sony, le studio veut profiter des nouvelles performances de la PlayStation 2 Slim, modèle promis comme plus costaud que celui de base, et prévu pour le mois suivant la sortie du jeu. Après New York et Miami, le modèle géographique passe au stade supérieur, à l'échelle d'un État (deux plutôt) : la Californie et le Nevada. De la ville-monde, on bascule dans le monde à plusieurs villes, une fois de plus inspirées de cartographies existantes (Los Angeles, San Francisco, Las Vegas), et

agrémenté de zones naturelles (un désert, une montagne, etc.) tout aussi gigantesques. Une superficie immense (près de 33 km² à parcourir) qui fait corps avec la philosophie immersive de Rockstar, dans sa quête de la simulation totale. Outre des activités « extraprofessionnelles » en surnombre, le jeu inaugure une part rôlesque inédite. À chacun-e de composer l'apparence cosmétique de son avatar, y compris sa masse musculaire, selon les efforts physiques (faire du BMX plutôt que de la voiture) et la dose de malbouffe qu'on lui fait ingérer. Un détail trivial, mais qui en dit long sur la densité d'un tel ogre.

TUPAC 2 FURIOUS

Bien évidemment, le fond ne pouvait que s'accorder à une telle forme. Après les années 1980 et leur esprit « *Scarface* », c'est au tour des *nineties* et la culture *west coast* de paver l'odyssée de notre nouveau truand, Carl « CJ » Johnson. Un ex-membre de gang repent qui, alors qu'il revient dans son quartier natal pour l'enterrement de sa mère, se voit alpaguer

par des flics véreux, qui lui collent un homicide sur le dos en maquillant les faits. Pour s'en sortir, il va devoir travailler pour eux, tout en renouant avec son ancien clan, alors en pleine guerre avec un autre quartier. Un pitch malin qui permet à Rockstar d'aligner une grande variété de missions, allant de l'infiltration à la stratégie guerrière (recruter des membres pour conquérir des territoires). Mais aussi de dessiner en filigrane l'endroit et l'envers d'une région pourrie jusqu'à l'os, quel que soit le côté de la loi. Blindé de clins d'œil aux films « *gangsta* » (*Menace II Society*, *Boyz N the Hood*, *Colors*), le jeu se fait aussi le miroir de l'histoire américaine et de sa part sombre. De l'affaire Rodney King et des émeutes de 1992 à la guerre sanglante entre

les gangs Bloods et Crips, en passant par les scandales de corruption de la police angeleña, tous les traumas de la période y sont digérés pour peindre une mosaïque sociale au vitriol, comme seul Rockstar sait les concocter. Alors oui, la faille de *San Andreas* est sans doute d'être à ce point gourmand qu'il se dilue parfois en d'inutiles digressions. Il reste même, pour beaucoup de joueurs PS2, celui qui fit griller leur console, ne supportant pas la charge de ses ambitions. Mais il est aussi ce simulateur unique, où l'on peut autant rouler en Harley Davidson au milieu du désert sur fond de « Personal Jesus », que braquer un train en mouvement en utilisant son *jet pack*. Un idéal de liberté, aussi étouffant soit-il. ■ **Yann François**



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Genre *Open world*
Éditeur Rockstar Games
Dév. Rockstar North
Sortie 2004



NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

MGS 3: SNAKE EATER

Une séquence de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* résume à elle seule toute la proposition et l'intelligence du jeu. Celle du combat contre The End. Un affrontement que l'on peut d'ailleurs éviter de deux manières différentes : en éliminant le personnage un peu plus tôt, lors d'une scène a priori anodine, ou bien en sauvegardant en pleine confrontation, avant de relancer une semaine plus tard, pour découvrir que The End est mort de vieillesse. Cette volonté évidente de renverser les codes du jeu vidéo traduit aussi l'incroyable liberté offerte par le jeu. Car si ce duel de snipers reste mémorable et unique en son genre, ce n'est pas seulement parce qu'il peut durer très longtemps, c'est aussi et surtout parce qu'il laisse le joueur l'aborder comme il l'entend (à l'image de l'aventure tout entière, véritable coffre à jouets que Kojima nous laisse le soin d'expérimenter). Mais l'affrontement contre The End est aussi un duel de patience, une sorte de contrat passé avec le joueur, dans

un jeu où la difficulté n'est parfois symbolisée que par une échelle interminable à gravir. Une épreuve de foi.

LE VRAI DU FAUX

Après avoir surpris son monde avec *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Hideo Kojima est une nouvelle fois là où on ne l'attend pas avec *Snake Eater*. Alors que les fans s'attendent à la suite des aventures de *Solid Snake*, dans un pied de nez assez réjouissant (il n'y a qu'à voir la manière dont « Snake » apparaît à l'écran), l'épisode nous renvoie des années en arrière, en 1964, avant même les événements des premiers *Metal Gear*. L'occasion de revenir sur les origines de celui qui deviendra Big Boss, surnommé ici Naked Snake. Si Kojima joue à nouveau sur l'illusion de l'identification, il poursuit avant tout la thématique creusée dans *Sons of Liberty*, en questionnant notre rapport à la réalité. En mettant en scène différentes oppositions basées sur le contexte de la guerre froide – U.S.A contre U.R.S.S., capitalisme contre communisme –, Kojima

s'intéresse avant tout à ce qui sépare les faits et la fiction. Soit une critique passionnante de la politique, où la vérité des enjeux se révèle bien souvent indéfinissable, confuse, maquillée. Plus encore que dans les deux précédents volets, *Snake Eater* s'inscrit dans une réalité historique, représentée sous la forme de textes ou d'images d'archives : les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki, la crise des missiles, ou bien l'assassinat de Kennedy. Là où Kojima fait fort, c'est en faisant passer des informations fictives comme des faits réels, jusqu'à atteindre un point où il devient difficile de discerner le vrai du faux, ce qui est historique de ce qui ne l'est pas. Et donc de distinguer la réalité de la fiction. Kojima tend alors vers une forme d'hyperréalité,

c'est-à-dire « la simulation de quelque chose qui n'a jamais existé », comme le définit Jean Baudrillard. À travers cette hyperréalité, qui s'accorde merveilleusement avec le thème de l'espionnage, tout *Snake Eater* semble vouloir jouer avec notre perception, laissant même penser que toute l'aventure ne serait qu'une mission de réalité virtuelle : la « *Virtuous Mission* » que Naked Snake prend pour une « *Virtual Mission* », la présence de barres énergétiques Calorie Mate, commercialisées seulement au début des années 1980. Quant aux pilules de mort feinte et de réveil, elles renvoient à celles, bleues et rouges, de *Matrix*, œuvre baudrillardienne par excellence. Vous avez dit chef-d'œuvre ?

■ **Christophe Butelet**



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Genre Action / infiltration

Éditeur Konami

Dév. Konami Computer Entertainment Japan

Sortie 4 mars 2005



IVALICE AU PAYS DES MERVEILLES

FINAL FANTASY XII

L'histoire est connue et documentée, le développement de *Final Fantasy XII* a été un calvaire. À tel point que certains membres de l'équipe se demandaient s'ils voudraient travailler à nouveau sur un *Final Fantasy*. Longtemps resté dans le haut du tableau des jeux les plus chers à produire de l'histoire, le RPG de Square Enix débarque dans le domaine à pas de mastodonte. Pensé dans un premier temps comme un jeu ouvert sur le multijoueur, agrémenté de textures HD en cas de portage sur une PS3 qui traînait depuis déjà un bon moment dans l'esprit des éditeurs japonais, porté par une somme de textes et d'informations telle qu'une majorité n'y apparaît pas, *Final Fantasy XII* ne rentre pas dans ses propres dimensions. Mettant le joueur aux commandes du jeune orphelin Vaan et de sa meilleure amie Penelo, le jeu met vite les choses au clair : ces deux-là sont un relais de communication avec le public d'adolescents/jeunes adultes ciblé et n'auront

jamais un rôle central, à la différence des *Final Fantasy* récents. Le joueur se trouve sans cesse dépassé par l'histoire du monde qui l'entoure, perdu dans des conflits géopolitiques dont les ficelles se nouent au sein d'alcôves auxquelles il n'a pas accès. Sur un coup de folie, *Final Fantasy XII* ne jure que par le gigantisme en toute circonstance. En priorité celui de son contexte, donc, où tout semble échapper à la petite équipe empêtrée dans une guerre déjà perdue, et ensuite celui de son terrain de jeu. Immense canevas de petites zones liées les unes aux autres, le monde d'Ivalice repousse constamment ses limites, paraissant ne jamais trouver de fin, peu importe où les pieds se posent. Encore aujourd'hui, ces villes gorgées de vie mais jamais à échelle humaine causent un vertige tenace ; d'autant plus enchâssées dans une ambiance de monde en perpétuelle ruine. Chaque bâtiment, chaque temple paraît avoir été bâti par des civilisations qui se

sont éteintes avec fracas, avant de laisser leurs chefs-d'œuvre aux peuples modernes.

OUVERTURE DES VAAN

Peu de jeux ont su si bien donner le sentiment d'un univers millénaire que l'on hésite parfois à fouler, tant il impose une révérence. Mais davantage que tout cela, davantage que ses errances de *gameplay*, ses coupes manifestes et son côté MMO hors-ligne parfois frustrant, *FFXII* sait mettre des mots sur le conflit. Non pas sur les combats rangés, mais sur la chape de plomb qu'impose l'occupation. C'est un titre profondément révolutionnaire dans le sens premier du terme, où l'autodétermination, l'indépendance, sont perçues comme des valeurs primordiales.

Face à des divinités, certes – nous sommes quand même dans un J-RPG –, mais surtout en opposition à des règles strictes. Chaque personnage fuit ce qui tend à l'enserrer et ira au combat pour enfin briser ses chaînes. Mourront ceux qui s'accrocheront au statu quo. Sans doute bien trop ambitieux, à la fois pour le réalisateur Yasumi Matsuno et son époque, *Final Fantasy XII* n'a pas su trouver son public à sa sortie, mais a infusé jusqu'à avoir eu droit à un bien beau *remaster* sous-titré *The Zodiac Age* en 2018 (PS4/PC), puis en 2019 sur Switch. Afin de contempler les restes fascinants de ce qui aurait pu s'apparenter au RPG total, dont mêmes les faiblesses ont marqué l'histoire du genre. ■ **Pierre Maugein**



FINAL FANTASY XII

Genre RPG
Éditeur Square Enix
Dév. Square Enix
Sortie 22 février 2007



NOUVELLES MASCOTTES

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

A lors qu'il charbonne sur *Crash Team Racing*, quatrième et dernière itération (motorisée) de *Crash Bandicoot*, Naughty Dog rêve de changement. Ça tombe bien : Sony n'a bientôt plus les droits de la licence, et aurait bien besoin d'une nouvelle mascotte, voire deux, pour sa future PS2. Parce qu'il est dans les petits papiers du constructeur (qui va d'ailleurs le racheter en janvier 2001), Naughty Dog est en première ligne pour exploiter la nouvelle puissance de la console. L'objectif est de réaliser un jeu de plateforme chamarré et cartoonesque, en droite lignée du marsupial orange, mais serti d'une technique bien plus enjôleuse. À commencer par une nouvelle forme de progression, plus libre et plus aérée, qui viendrait contredire la structure en niveaux fermés de *Crash Bandicoot*, qui avait frustré plus d'une fois ses développeurs. Le défi est de taille : un monde totalement ouvert (*seamless*, en jargon technique), où il n'y aurait ni temps de chargement ni barrière

invisible, où la progression narrative serait pensée en osmose avec l'architecture globale. Mine de rien, à une époque où les *open worlds* ne sont pas nommés tels quels, et restent l'apanage du monde PC, c'est une première technique, que Naughty Dog prend à bras le corps. Obnubilé par la qualité et le détail qui tue, le studio va employer jusqu'à dix animateurs, qu'il débâche de chez Disney et Nickelodeon, pour donner vie à son duo de personnages, au charisme lui-même emprunté à l'esprit *toon* de la Warner et d'Hanna-Barbera. Les challenges techniques sont nombreux, et *Naughty Dog* doit faire des sacrifices (les textures, bien moins détaillées que prévues) pour ménager sa console, déjà essoufflée par tant d'ambition. Pourtant, le pari est respecté : sortir à l'aube des fêtes de fin d'année 2001, afin de s'offrir en *bundle* idéal pour les enfants désireux d'une PS2. Et pour cause : *Jak and Daxter* est un carton, à la hauteur des résultats de *Crash Bandicoot*. Succès d'autant plus mérité

que, vingt ans plus tard, le jeu tient toujours la route.

BELOUTRE MONDE

Le grand mérite de Naughty Dog est d'avoir compris que le jeu en monde ouvert est un genre à part entière, avec des codes qu'il grave dans le marbre. Tout d'abord, un canevas scénaristique des plus simples : alors qu'ils explorent une île mystérieuse, deux amis tombent sur un puits magique, qui transforme l'un d'eux en « beloutre », croisement entre la belette et la loutre. Pour le guérir, ils doivent sillonner le monde, en quête d'artefacts que leur remettront les chefs de chaque région (une forêt tropicale, un monde volcanique), en échange de nombreux services. Soit l'excuse parfaite pour organiser un grand jeu de

piste, à base de quêtes Fedex et de collecte d'items en tout genre, à la difficulté gentiment dosée. Résolument grand public, le jeu est un modèle d'accessibilité, qui sait maquiller son tutoriel derrière une vraie mise en scène sonore, et un art du doublage qui fait mouche dans toutes les langues. Là où le jeu reste bluffant, encore aujourd'hui, c'est évidemment dans son travail d'animation, qui sait installer l'illusion de jouer à un film interactif. Une maîtrise qui pose les bases d'une trilogie, dont l'écriture va s'affiner et s'assombrir d'épisode en épisode. Signe également d'une mutation de Naughty Dog même, désireux de s'atteler à des œuvres plus matures, comme le prouvera son chantier suivant sur PS3 : *Uncharted*. ■ Yann François



JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Genre Aventure / plateforme
Éditeur Sony Computer Entertainment
Dév. Naughty Dog
Sortie 14 décembre 2001



DISNEY SOUS UNE BONNE ÉTOILE

KINGDOM HEARTS

Final Fantasy X vient à peine d'excuser *The Bouncer* que Squaresoft se lance dans la bataille pour la mainmise sur la PS2, devenant le challenger le plus étrange possible. Issu d'un concept qui n'avait aucune raison de fonctionner sur le papier, *Kingdom Hearts* débarque fin 2002. Devant ces éclats de rire tonitruants entre Donald, Dingo et les revisites de personnages emblématiques de la série *Final Fantasy*, la gêne laisse de plus en plus de place à une sensation surprenante : le plaisir. Pour les joueurs ayant erré dans Midgard ou Balamb, revoir enfin ces compagnons de route dégraissés de leurs vilains polygones disgracieux est une réponse inespérée à leurs rêves les plus fous de suite ou de remake. Et c'est en grande partie à eux que le jeu s'adresse. Si la caution Disney peut donner l'impression d'un RPG pour enfants, c'est oublier un peu vite que toute la production de tonton Walt dispose d'un attrait intemporel, aussi influent sur

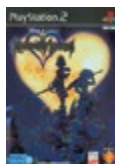
un public adolescent qu'adulte. D'autant plus que si *Kingdom Hearts* dispose d'un ton léger, mettant en avant l'amitié, l'entraide, la force du cœur et les autres valeurs habituelles du *shonen*, il n'est jamais plus naïf dans sa démarche qu'un long métrage animé estampillé Disney. Le jeu de Squaresoft va même plus loin, en tant qu'équivalent d'un parc à thème interactif. La proposition de visiter les mondes des grands classiques, en adoptant un point de vue unique – celui du joueur qui casse les limites de la fiction – s'apparente littéralement à un voyage à Disneyland avec un ticket coupe-file. Et de façon plus subtile, *Kingdom Hearts* renvoie à ce fantasme, déjà creusé dans plusieurs médias, du spectateur jouant son propre rôle dans le film projeté à l'écran, à la *Last Action Hero*, notamment. Et si le jeu n'en tire pas la même réflexion sur son propre genre – n'est pas Shane Black ou McTiernan qui veut –, il parvient tout de même à saisir l'excitation de l'après, de ce

qui se passe lorsque la magie s'arrête. Là où le dessin animé a laissé en plan ses personnages, *Kingdom Hearts* va les chercher et les replace dans un quotidien auquel le joueur participe. Difficile de faire plus belle continuité à des rêves d'enfant.

MICKY POUSSE

C'est en cela que, malgré ses défauts de jeunesse, *Kingdom Hearts* touche juste. Cet aspect sera ensuite laissé un peu de côté dans la série, avec un fil rouge scénaristique plus important que l'imaginaire en fond, sans jamais toutefois disparaître totalement. La mélancolie du thème « Dearly Beloved » de Yoko Shimomura est d'ailleurs ce qui définit le mieux la substance du jeu,

et il n'est pas étonnant que ce dernier demeure le leitmotiv musical de la saga. Il est aujourd'hui de bonne guerre de limiter l'ensemble à une histoire confuse aux ramifications parfois inutiles, mais le propos a toujours été le fait de chercher en soi les connexions avec ce qui nous rend heureux, ou tout du moins vivant. Et la jolie simplicité de cette thématique, au milieu de Cloud sauvant la vie à Hercule en plein début de vie de la PS2, est encore aujourd'hui un moment aussi mémorable qu'improbable. Le genre de taquet inattendu qui casse les codes et donnait, déjà, le sentiment d'admirer quelque chose d'unique. Au risque de diviser. ■ **Pierre Maugin**



KINGDOM HEARTS

Genre Action-RPG
Éditeur Squaresoft
Dév. Squaresoft
Sortie 15 novembre 2002



LES ENFANTS DE LA TÉLÉ

PERSONA 4

Deux ans après un troisième volet déjà remarquable, mais relativement confidentiel, Atlus sort *Persona 4*. Un RPG avec des combats au tour par tour dont le succès dépassera largement les frontières du Japon et sacrera pour de bon le savoir-faire d'une équipe bâtie autour de Katsura Hashino (réalisateur), Shigenori Soejima (directeur artistique) et Shoji Meguro (compositeur). Pourtant, entre les deux épisodes, on observe concrètement assez peu de différences, le but étant toujours de conjuguer sa vie de tous les jours (aller au lycée, traîner avec ses potes, enchaîner les petits boulots...) avec une existence autrement plus épique, à base de combats contre des monstres dans des donjons fantasmagoriques. Non, ce qui a changé radicalement entre *Persona 3* et *Persona 4*, c'est le ton. Quelque chose de plus léger, plus pop, plus moderne aussi, le tout au service d'une aventure se déroulant dans un petit patelin

japonais pour un surplus de *vibes* séduisantes et originales. Ce que le jeu propose concrètement, c'est une simulation de vie exotique doublée d'une enquête paranormale, un vrai roman de bibliothèque verte, transposé au cœur du folklore nippon, avec ses légendes, ses festivals et ses coutumes.

DERRIÈRE LES APPARENCES

Dans la petite ville d'Inaba, des phénomènes inexplicables se multiplient. La rumeur veut que des meurtres aient lieu les nuits embrumées. Plus mystérieux encore, on raconte que les victimes apparaissent à la télé, même quand celle-ci est éteinte, quelques jours avant leur décès. C'est dans ce contexte de légende urbaine que l'avatar du joueur débarque dans la bourgade pour y passer une année scolaire. Très vite, il va découvrir quelle sordide vérité se cache sous ces racontars : il existe un monde parallèle auquel on ne peut accéder qu'en passant au travers des écrans de télévision. Un monde où vivent des

créatures nommées Shadows, et où certains élus peuvent invoquer des Personae, soit des matérialisations de leur surmoi. À l'aide de ces démons et de ses amis, le protagoniste va rapidement endosser le rôle d'enquêteur et tenter de vaincre l'entité responsable de tous les maux qui affligent Inaba. L'un des points les plus intéressants de *Persona 4* réside dans sa dimension psychanalytique. Les différents lycéens qui entourent le héros ont tous des complexes et des inquiétudes. Surtout, ils redoutent la rumeur, le qu'en dira-t-on. Rise craint d'être uniquement perçue comme une bimbo sexualisée, Kanji se demande s'il ne préfère pas les garçons aux filles, tandis que Naoto se fait passer

pour un homme, de peur de ne pas être prise au sérieux dans l'univers très masculin où elle évolue. Malgré quelques maladresses, toutes ces thématiques se révèlent très bien traitées et émouvantes. C'est d'ailleurs sur le plan des émotions que *Persona 4* s'avère si réussi, surpassant sans nul doute le *Persona 5* ultérieur sur ce point. On peut pleurer de rire lorsque les personnages goûtent à la cuisine « spéciale » de Yukiko. Comme on peut pleurer de chagrin lorsque l'un des personnages décède sur un lit d'hôpital. Enfin, on peut pleurer tout court lorsque défile le générique de fin et qu'il faut dire adieu à cette bande de potes avec qui on a tant partagé. ■ **Kevin Bitterlin**



PERSONA 4

Genre RPG
Éditeur Atlus
Dév. Atlus
Sortie 13 mars 2009

PORTRAIT DE LA JEUNE FILLE EN FEU

SILENT HILL 3

L'incroyable twist de *Metal Gear Solid 2*, cette idée de nous faire jouer non pas Snake, mais Raiden, est clairement resté dans les annales. On ne le dit pas assez, mais *Silent Hill 3* a lui aussi fait fort en matière de (mauvaise) surprise à destination des fans de la première heure. À la moitié de l'aventure, alors que Heather, l'héroïne de ce troisième volet, a déjà eu son lot de sinistres rencontres, elle finit enfin par regagner son appartement. Là, elle espère

se reposer et parler à son père de tout ce qu'elle vient de vivre. Mais ce dernier est mort, assassiné. On comprend alors, en découvrant le cadavre, qu'il s'agit de Harry Mason, protagoniste du tout premier *Silent Hill*. Quiconque a souffert aux côtés de cet homme quelques années plus tôt ne peut rester insensible à la vue de ce corps mutilé et inerte. Après avoir pleuré toutes les larmes de son corps, Heather suit les traces de sang éparpillées par le meurtrier

jusqu'au toit de l'immeuble. Elle y retrouve une femme qui, tout en désignant du doigt l'abominable monstre qui a tué Harry, l'invite à la rejoindre à Silent Hill, «là où tout a commencé». Alors oui, d'accord, *Silent Hill 3* n'égalera jamais la maestria de son prédécesseur. Mais en

dépité de quelques lacunes ici et là, le jeu n'en demeure pas moins une œuvre extraordinaire, aussi éprouvante que cauchemardesque. L'histoire d'une vengeance, mais aussi de la libération d'une jeune fille confrontée au fanatisme religieux. ■ [Kevin Bitterlin](#)



SILENT HILL 3

Genre Survival horror
Éditeur Konami
Dév. Team Silent
Sortie 23 mai 2003

CORPS ET ÂMES

SOULCALIBUR III

La PS2 n'a clairement pas été la console-reine du jeu de baston. Quelques séries phares venues du Japon lui ont tout de même apporté des volets intéressants, qu'il s'agisse de *Tekken* ou de *Guilty Gears*. De l'autre côté du Pacifique, des licences telles que *Fight Night* ou, de manière plus surprenante, *Def Jam* et ses combats de catcheurs rappers, se sont aussi démarquées. Mais s'il ne fallait retenir qu'un jeu de

combat sur PS2, ce serait *SoulCalibur III*. Déjà, parce qu'il s'agit là d'un titre exclusif à la console (il sortira un an plus tard sur borne d'arcade), au contraire de l'épisode précédent, qui était allé aussi voir du côté de la Xbox et de la GameCube. Ensuite, car ce titre-là, de la même façon que les *PES* d'alors, possédait un contenu pharaonique, capable aussi bien de satisfaire les férus de *versus fighting* que celles et ceux qui privilégient

le jeu solo. En dehors de ses différents scénarios, écrits pour chacun des 24 personnages, le titre propose en effet «Les Chroniques de l'Épée», un mode teinté d'éléments de RPG où l'on peut créer son

propre combattant (à partir d'un éditeur très bien fichu), l'entraîner, améliorer ses compétences et l'aider à écrire sa légende à la force des torgnoles. Un jeu incontournable. ■ [Kevin Bitterlin](#)



SOULCALIBUR III

Genre Combat
Éditeur Namco
Dév. Project Soul
Sortie 18 novembre 2005

VERTICAL LIMIT SSX

C'est sans doute le seul jeu sorti au moment du lancement européen de la PS2 à être resté dans les mémoires. Jolie vitrine technologique pour la machine, avec ses tracés vertigineux et sa grisante sensation de vitesse, *SSX* est aussi un pur produit de son époque : une ambiance MTV et des personnages comme tout droit sortis d'une émission de télé-réalité, entre

Elise, snowboardeuse et top-model, Jean-Paul, caricature de beau gosse hautain, ou Kaori, la *freestyleuse otaku*. Très arcade dans sa prise en main, le jeu d'EA Sports a pour lui une forme d'immédiateté. Dès la première descente, on laisse la pesanteur nous guider, sans rechigner à caser quelques *tricks* et figures dès qu'un tremplin pointe le bout de son nez. Bien sûr, *SSX* sait valoriser les experts de la

glisse, celles et ceux capables de signer des temps incroyables sur les pistes enneigées du Snowdream ou celles, plus rocailleuses, du Mesablanca. Mais ne nous mentons pas ! *SSX*, c'est avant tout un jeu

familial capable d'offrir des gadins irrésistiblement drôles (préfigurant presque la mode des hypersimulateurs) et des mini-tournois acharnés entre potes.

■ Kevin Bitterlin



SSX

Genre Glisse
Éditeur Electronic Arts
Dév. EA Sports
Sortie 23 novembre 2000



LA NUIT A DÉVORÉ LE MONDE

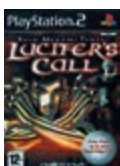
SHIN MEGAMI TENSEI : LUCIFER'S CALL

Nombreux sont les joueurs à avoir découvert la série des *Shin Megami Tensei* avec cet épisode. Sorti de manière quelque peu improbable en Europe, *Lucifer's Call*, adaptation de la version *director's cut* de *Nocturne*, a été distribué par Ubisoft et avait pour argument commercial la présence d'une *quest star* venue de l'écurie Capcom, à savoir Dante. Bref, quasiment un jeu Kamouloxx, ou le résultat d'un arrangement

passé au bar quand plus personne n'est vraiment lucide. Et pourtant ! Quel bonheur de pouvoir découvrir ce titre sous nos latitudes ! L'histoire d'un lycéen japonais qui, après avoir survécu à l'apocalypse, peut désormais commander des légions de démons. Son but ? Atteindre le Kagutsuchi, une mystérieuse lune flottant au-dessus d'une Tokyo dévastée, et lui demander de rebâtir le monde selon son souhait. La métropole doit-elle être sauvée ? Détruite pour de

bon ? Ou bien doit-elle rester ainsi, en proie aux monstres et à la sauvagerie ? C'est au joueur de le décider, à l'issue d'une aventure jalonnée de séquences marquantes, de combats homériques et de

rencontres inoubliables. Bref, un RPG aux allures de délire onirique qui a clairement popularisé la formule chère à Atlus et pavé la voie aux certes plus sages et accessibles *Persona*. ■ Kevin Bitterlin



SHIN MEGAMI TENSEI : LUCIFER'S CALL

Genre RPG
Éditeur Atlus
Dév. Atlus
Sortie 30 juin 2005



LE GOKU DE CHANCE

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Quand *Dragon Ball Z: Budokai* arrive sur PlayStation 2 fin 2002, il s'agit d'un jeu sympathique, respectueux de la licence et agréable à jouer. Présenté comme ça, rien ne paraît très révolutionnaire, mais il faut se rendre compte à quel point les années qui viennent de passer ont été un enchaînement d'atrocités commises à l'encontre de la licence : certains se réveillent encore en pleine nuit en hurlant le nom

de *Final Bout*. La série de jeux de baston développée par Dimps continue à gagner en qualité jusqu'à sa plus grande réussite, *Dragon Ball Z: Budokai 3*. Maturation de tout l'apprentissage du studio, le jeu est notamment resté dans les mémoires pour son mode histoire gargantuesque, incluant l'ensemble des arcs de la saga de Toriyama, où il était possible de débloquer des scénarios alternatifs sous certaines conditions. Mieux, la progres-

sion prenait la forme d'un voyage entre les zones de combats en volant au-dessus de la planète, donnant l'impression d'être pleinement intégré dans ce monde. Avec sa quarantaine de combattants, ses nombreux modes de jeu et son *gameplay* accessible,

Budokai 3 a permis à tous les amoureux de *DBZ* d'exorciser leurs démons. Et pour ceux auxquels Dimps ne dit peut-être plus grand-chose, ils s'occupent pourtant toujours de Goku et ses potes chevelus dans la licence *Xenoverse*.

■ Pierre Maugein



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Genre Combat
Éditeur Atari
Dév. Dimps
Sortie 26 novembre 2004

LE RAGNAROK ENRÔLE

ODIN SPHERE

Sous son statut de jeu marquant de l'ère PS2, *Odin Sphere* cache une genèse bien moins rayonnante. Car cette ode aux contes et légendes occidentaux est passée à deux doigts de ne jamais voir le jour, devant les problèmes non seulement de Georges Kamitani, merveilleux *chara designer*, artiste de talent et fondateur du studio Vanillaware, mais aussi de ladite entreprise. Quasiment à sec, cette dernière échappe de

justesse à la banqueroute après la sortie de *GrimGrimoire* pour le compte de Nippon Ichi, et Kamitani devra lui-même se mettre en danger financièrement pour terminer *Odin Sphere*. Tous ces sacrifices pour quoi ? Un succès, certes, mais surtout un action-RPG enchanteur permettant de suivre cinq personnages, tous liés à un même futur cataclysme. Chaque histoire dispose d'une fin, mais le jeu n'est terminé qu'après d'ultimes

chapitres où plusieurs héros sont alors rassemblés. Animé par un système d'évolution original mais un peu trop laborieux, *Odin Sphere* tient surtout sur sa narration et son univers atypique. Beau à se rouler dans des clous – même face à la PS3 déjà sortie –, il est

l'incarnation interactive d'un livre des frères Grimm, sublimé par la bande-son de Basiscape (Sakimo et Iwata pour ses membres les plus connus). Même perfectible, ce RPG s'accroche à l'esprit et ne le lâche plus. La preuve, il est cité ici. ■ Pierre Maugein



ODIN SPHERE

Genre Action-RPG
Éditeur Square Enix
Dév. Vanillaware
Sortie 14 mars 2008

POLE POSITION

GRAN TURISMO 3: A-SPEC

Si il peut sembler difficile de différencier un *Gran Turismo* d'un autre, *Gran Turismo 3: A-Spec* est souvent considéré comme le meilleur de la série. À juste titre. Pourtant, en proposant un tiers de véhicules en moins que dans le précédent épisode, le jeu donne le sentiment d'être moins riche, moins généreux. Mais pour une licence qui s'est parfois perdue dans une abondance de contenu, qui

a souvent eu les yeux plus gros que le ventre, cet épisode choisit au contraire de se focaliser sur un *line-up* plus resserré, plus judicieux, en accordant une plus grande attention aux détails des différents bolides – si l'équipe modélisait une voiture par jour lors du développement de *Gran Turismo*, cela lui prenait un mois pendant celui de *Gran Turismo 3*. Profitant de la puissance de la PlayStation 2, *GT3* est un monstre technique,

une vitrine remarquable pour la console de Sony (les reflets sur la carrosserie, les lumières d'une course nocturne sous la pluie). Sans donner l'impression de se disperser – ce qui ne l'empêche pas de

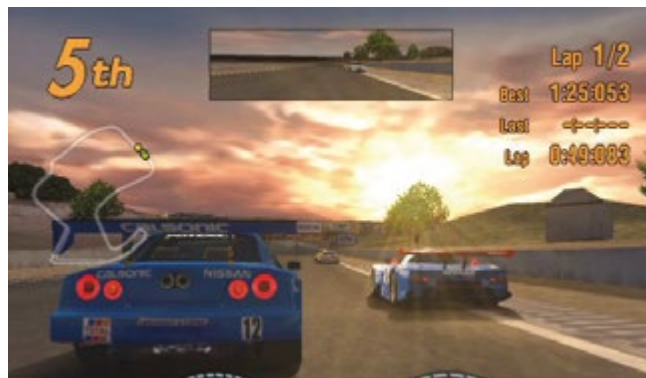
montrer sa volonté de se frotter à d'autres terrains (la présence de la F1 ou de la Lamborghini Super GT) –, *Gran Turismo 3* va à l'essentiel, porté par un désir de réalisme absolu.

■ **Christophe Butelet**



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

Genre Simu automobile
Éditeur Sony Computer Entertainment
Dév. Polyphony Digital
Sortie 20 juillet 2001



RETOUR GAGNANT

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

La série de Namco a déjà offert deux très bons épisodes aux consoles de Sony, mais *Smash Court Tennis Pro Tournament 2* en représente sans aucun doute l'apogée. Mis en concurrence avec *Virtua Tennis 2* et *Top Spin*, plus accessibles, plus arcade aussi, le titre se démarque par son niveau de réalisme en jouant sur une maniabilité basée essentiellement sur le timing. Comme sur un véritable court de tennis, tout est alors question de placement au moment de taper

dans la balle, symbolisé à l'écran par un petit effet indiquant la qualité de la frappe. Le système de jeu mis en place permet bien entendu de réaliser tous les coups, mais surtout de jouer avec une prise de risque, dépendant de différents critères, ce qui donne tout le sel et toute la diversité des échanges. Au final, on prend un vrai plaisir à construire ses points dans ce jeu complet, doté d'un très bon casting (principalement du côté des joueuses) où la qualité de

l'animation permet de reconnaître le style de chacune des stars de la balle jaune, malgré une modélisation laissant à désirer. Moins spectaculaire que ses adversaires, *Smash Court Tennis Pro Tournament 2*

n'en procure pas moins de formidables sensations de jeu, parvenant brillamment à retrouver celles d'un sport où la concentration et le mental jouent un rôle déterminant.

■ **Christophe Butelet**



SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Genre Tennis
Éditeur Namco / Sony Computer Entertainment
Dév. Namco
Sortie 28 mai 2004



DEVIL MAY LOVE

SHADOW HEARTS

Indissociable de sa suite, *Covenant*, sortie trois ans plus tard, *Shadow Hearts* n'est pas seulement un excellent RPG japonais. C'est aussi l'une des plus belles histoires d'amour que le jeu vidéo ait jamais produites. Celle entre Yuri Hyuga, jeune homme russo-japonais (et un peu démon sur les bords) et Alice Elliot, fille d'un révérend anglais (et un peu ange sur les bords). Une histoire qui les amènera à voyager autour du

monde, peu avant le début de la Première Guerre mondiale, en compagnie de personnages plus attachants les uns que les autres, qu'il s'agisse de Keith le vampire désabusé, du loup Blanca, ou de la Princesse Anastasia. Parfois irrésistiblement drôle, *Shadow Hearts* reste toutefois dans les mémoires pour sa dimension tragique et son traitement du deuil impossible. De manière plus terre à terre, ces deux RPG brillent aussi par un

système de combat accrocheur, à mi-chemin entre le tour par tour et le jeu de rythme. Développée par un tout petit studio japonais, la série *Shadow Hearts* accouchera d'un troisième volet beaucoup plus insignifiant

en 2006. En août 2019, le réalisateur du jeu, Matsuzo Machida, a créé un nouveau studio nommé Wildrose, mais aucun projet n'a encore été révélé à l'heure où nous

écrivons ces lignes.
■ **Kevin Bitterlin**



SHADOW HEARTS

Genre RPG
Éditeur Midway Games
Dév. Nautilus, Inc.
Sortie 3 mai 2002

L'AUBE DE LA NUIT

CASTLEVANIA : LAMENT OF INNOCENCE

Ce n'est clairement pas le volet le plus connu de la licence. Pourtant, ce *Castlevania* mérite qu'on s'y penche. Déjà parce qu'il est né avec l'ambition de rebooter la série, ou tout du moins de servir d'*origin story* au sempiternel combat que les Belmont livrent à Dracula. Plusieurs siècles avant les événements de *Symphony of the Night*, on incarne le baron Leon Belmont. Pour retrouver sa promise enlevée par un

vampire, le jeune homme pousse les portes d'un château peuplé de viles créatures. Un pitch on ne peut plus classique pour un *Castlevania*, mais qui réserve ici quelques rebondissements inattendus, à base de drames et de trahisons très théâtrales. Au niveau des contrôles, il est amusant de constater que cet épisode se situe quelque part à mi-chemin entre *Devil May Cry* et *God of War*, bien que ce dernier soit sorti un an plus tard. Au bout

du compte, même s'il n'est pas parvenu à dépoussiérer la licence de manière aussi spectaculaire que *Lords of Shadow* quelques années plus tard, *Lament of Innocence*

demeure un exemple trop sous-estimé de bon *metroidvania* en 3D, au même titre que son contemporain *Soul Reaver 2*.

■ **Kevin Bitterlin**



CASTLEVANIA : LAMENT OF INNOCENCE

Genre Action
Éditeur Konami
Dév. Konami
Sortie 13 février 2004

LE RATON VOLEUR

SLY RACCOON

En septembre 2002 aux US, *Jak and Daxter* est sorti depuis une bonne année et *Ratchet & Clank* ne va pas tarder : il est encore temps de tenter le coup de la mascotte destinée à la PS2. C'est dans ce contexte de combat en octogone de bestioles anthropomorphes que surgit *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* – ou *Sly Raccoon* en Europe, au cas où personne ne comprenne que le héros est un raton-laveur.

Première incursion chez Sony pour le tout jeune studio Sucker Punch qui avait fait ses armes sur N64 avec *Rocket: Robot on Wheels*, ce jeu de plateforme s'impose immédiatement pour une bonne raison : son style. Entièrement réalisé avec la technique du *cel-shading* qui sera l'une des grandes marques de fabrique de l'ère PS2, à savoir un rendu crayonné appliqué sur des modèles 3D, *Sly Raccoon* impressionne. Dessin animé interactif, il réussit deux étapes

fondamentales : disposer d'un casting vivant et attachant, tout en proposant une aventure rythmée. Coup d'essai, il manque bien sûr d'assurance, ce que sa suite va lui apporter via des niveaux plus ouverts et une infiltration enfin assumée. Mais

en tant que nouvelle licence venant d'un studio récent, *Sly Raccoon* marque les esprits de façon surprenante. La série a même poussé jusqu'à un quatrième épisode en 2013, repris alors par Sanzaru Games. ■ **Pierre Maugein**



SLY RACCOON

Genre Action / plateforme
Éditeur Sony Computer Entertainment
Dév. Sucker Punch
Sortie 16 janvier 2003



WHAT THE FEU ?

DRAKENGARD

Personne n'était prêt. Le cataclysme avait déjà eu lieu en septembre 2003 au Japon, mais la secousse n'a été ressentie en Europe qu'en mai 2004. Venu de nulle part, attendu par personne, surgissait *Drakengard*, un nouveau jeu sous l'égide de Square Enix et développé par les petits nouveaux de Cavia. Prenant à première vue la forme d'un *Dynasty Warriors* mâtiné de phases de vol en dragon à la *Ace Combat* – deux inspirations

claires – le jeu devient vite étrange. Les *samples* de grandes œuvres classiques bouclent dans des morceaux brutaux à la limite de l'électro industrielle, ponctuation entêtante de massacres à la chaîne, le tout plongé dans une folie sanguinaire totale. Autant dire que ce tourbillon sauvage est un tournant dans la ludothèque PS2 bien sage de Square. Déviant, abordant des thèmes comme l'inceste ou l'infanticide de manière on ne peut plus frontale, *Draken-*

gard est une anomalie. Hyper référencé, il dévoile enfin une profondeur insoupçonnée si l'on accepte d'y creuser, background que Cavia étendra dans une suite, également sur PS2, moins dingos, mais autrement plus émouvante. Et si le jeu réalisé en partie par Yoko Taro ne semble

jamais savoir où il va, ni ce qu'il veut, surtout dans sa fin E, les joueurs de *NieR* apprendront quelques années plus tard qu'il n'en était rien via un *troll* sublime. La volonté de Taro de surprendre le public comme il l'a été devant *Evangelion* aura donc bien fonctionné. ■ **Pierre Maugein**



DRAKENGARD

Genre Beat'em Up / RPG
Éditeur Square Enix
Dév. Cavia
Sortie 21 mai 2004



PÉTAGE DE BOULONS

RATCHET & CLANK

Si vous étiez l'heureux propriétaire d'une PS2 et âgé de moins de 12 ans en 2002 (ou plus, on ne jugera pas), vous reconnaîtrez très certainement ces longues oreilles félines, ambrées et tigrées, et le mot "Lombax" vous évoque autre chose qu'une ceinture de soulagement des vertèbres du bas du dos. *Ratchet & Clank*, à l'époque, on pouvait difficilement passer à côté. Après l'exploit *Spyro*, les

Américains d'Insomniac confirmaient en 2002 qu'ils étaient les pros du divertissement vidéoludique (surtout) pour enfants et des *platformers* sur les machines de Sony. Via un petit coup de pouce des confrères et consœurs de Naughty Dog (qui mettent à leur disposition le moteur de *Jak and Daxter* pour l'occasion), Insomniac tente d'aller plus loin que les remarquables aventures du petit dragon pourpre sur PS1, en proposant,

notamment, un arsenal extrêmement fourni et une bonne dose d'humour qui feront le succès de la franchise. Sur la PS2, pas moins de quatre épisodes des aventures de *Ratchet & Clank* verront le jour. L'idylle continuera sur

chacune des machines Sony, via de nouveaux opus ou un remake (sur PS4, sorti en 2016), jusqu'à la PlayStation 5, laquelle a d'ores et déjà été bonifiée d'une annonce d'une suite des aventures des deux compères. ■ **Héloïse Linossier**



RATCHET & CLANK

Genre Plateforme
Éditeur Sony
Dév. Insomniac Games
Sortie 8 novembre 2002

UNE ADAPTATION POUR LES GOUVERNER TOUS

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS

La PS2 a eu son lot d'adaptations. La plupart très mauvaises, quelques-unes réussies. Dans cette dernière petite catégorie d'élus, il y a le *beat'em up* tiré du deuxième opus de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, *Les Deux Tours*. Curiosité du calendrier ou volonté marketing, le jeu sort à peu près en même temps que le film dans les salles de cinéma. À l'époque, il surprend par la beauté de ses décors et

surtout par ses transitions entre images du film et du jeu. Ici, Ian McKellen est remplacé via un léger fondu par son double animé, en plein milieu d'une scène. Les plans, angles de caméra et montages sont inchangés. Ce sont aussi les mêmes musiques (génial travail d'Howard Shore) et le doublage du *cast* original qui ravissent les oreilles du joueur, au fur et à mesure qu'il suit l'intrigue du film à travers le point de vue du trio Aragorn/Legolas/Gimli.

Si le jeu se vit comme une expérience originale, les marques de l'œuvre de Peter Jackson sont plus que légion, à travers des contenus bonus (interviews d'acteurs, making of...) déblocables au fil de la progression dans le jeu.

Un intérêt intermédia qui allait se confirmer trois ans plus tard, avec la collaboration du réalisateur et de Michel Ancel pour une adaptation de *King Kong* par Ubisoft (*dont on vous parle d'ailleurs p. 82*).

■ **Héloïse Linossier**



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS

Genre *Beat'em up*
Éditeur Electronic Arts
Dév. Stormfront Studios
Sortie 2002

GRAINE DE VOYOU

CANIS CANEM EDIT

Si Rockstar a pour habitude de créer la polémique, il ne s'attendait pas à ce que son *Canis Canem Edit* déchaîne les passions avant même sa sortie. Cause d'un tel tintamarre : son nom initial, « *Bully* », qui désigne autant une brute épaisse que l'acte de bizuter quelqu'un. À son annonce, de nombreuses personnalités, dont Hillary Clinton, alors sénatrice de l'État de New York, s'élevèrent vent debout contre la parution d'un jeu qui se ferait

l'apologie du harcèlement et des violences scolaires. Par crainte d'un *bad buzz*, la branche européenne de Rockstar préfère changer son nom en *Canis Canem Edit* (« les chiens se mangent entre eux »). Soit la devise de Bullworth, la pension où atterrit Jimmy, ado turbulent et délaissé par sa mère, qui va devoir y creuser son trou, malgré la discipline de fer ambiante. Étalé sur une année scolaire, le jeu fait de son académie une cosmogonie sociale dans la lignée des *GTA*,

avec ses gangs (les Fayots, les Caïds...), ses dangers et ses opportunités pour s'imposer comme caïd suprême. Alors que *San Andreas* n'était que démesure ubuesque, *Canis Canem Edit* prône une approche plus intimiste de l'*open world*, ici densifié à l'extrême.

Et c'est tant mieux : il reste l'un des titres les mieux écrits de Rockstar à ce jour, qui fait de chaque jalon de l'adolescence (la fête d'Halloween, purement jouissive) la pièce d'une mosaïque américaine d'une lucidité à toute épreuve.

■ Yann François



CANIS CANEM EDIT

Genre Open world
Éditeur Rockstar Games
Dév. Rockstar Vancouver
Sortie 26 octobre 2006



COPIE CONFORME

TIMESPLITTERS

Alors que Rare planche sur *Perfect Dark*, la suite spirituelle de *GoldenEye*, une partie de ses employés fait sécession et part former sa propre structure, Free Radical Design. Parce que la PlayStation 2 veut un FPS exclusif à son lancement, et que Rare reste chevillé à Nintendo, le studio se pose en sauveur idéal. La combine est toute trouvée : développer un *shooter* en droite lignée de *GoldenEye*, avec

l'excentricité qui fera toute la différence : le voyage à travers le temps. Nous voici à la tête des *TimeSplitters*, une escouade de soldats chargés de voyager à travers les époques pour chasser les aliens qui se sont mis en tête de foutre en l'air notre continuum spatio-temporel. Originalité seulement narrative puisque, pour le reste, on reste en terrain conquis, pour le solo comme pour le multi. Le deuxième épisode va même jusqu'à commencer

sur un barrage en Sibérie, qui ressemble trait pour trait à celui de *GoldenEye* ! Élevé à bonne école, *TimeSplitters* tient tout de même la route. Déclinée en trois épisodes, la saga périlclitera d'elle-même, la faute à une jouabilité devenue incompatible avec les standards

de modernité. Quant à Free Radical Design, il ira se perdre sur *Haze*, véritable naufrage qui lui coûtera la peau en 2008. Mais rien n'est perdu : THQ Nordic a racheté les droits de la licence et chercherait à reformer le studio pour relancer la série. ■ Yann François



TIMESPLITTERS

Genre FPS
Éditeur Eidos
Dév. Free Radical Design
Sortie 24 novembre 2000



BOULE DÉBILE

KATAMARI DAMACY

Dans le cinéma, certains scripts sont catalogués comme « *high concept* ». En gros, cela signifie que l'idée de base est efficace, facile à pitcher en quelques mots, et dispose d'un potentiel suffisant pour attirer facilement l'intérêt du public. *Katamari Damacy* pourrait presque y prétendre : le roi du cosmos a cassé l'univers et il faut le reconstruire avec une boule collante. Le seul hic, c'est qu'il est compliqué de

convaincre les gens avec ce genre de contexte, disons-le, un peu fofou. Ce qui n'arrête ni Namco, ni Keita Takahashi. Avec un tout petit budget, le *game designer* maison et son équipe vont alors créer l'un des jeux les plus emblématiques de tout le pan inventif de la ludothèque PS2. Aux commandes du fils du fameux roi du cosmos, le joueur doit donc pousser une boule collante qui amalgame tous les objets et êtres vivants

qu'elle touche. La subtilité est qu'il faut tout d'abord la faire grossir par « absorption » de petits éléments, avant qu'elle soit capable de passer sur des structures plus imposantes. Jusqu'à s'étendre suffisamment pour devenir une étoile

et libérer l'accès au niveau suivant. Avec sa bande-son perchée et son univers pétaradant de couleurs, *Katamari Damacy* aura marqué de façon durable et sans danger ceux qui y ont joué.

■ Pierre Maugein



KATAMARI DAMACY

Genre Boule collante

Éditeur Namco

Dév. Namco

Sortie 22 septembre 2004 (US)

SUPER TRAMPOLINE

VIB-RIPPLE

Ceux qui n'avaient pas peur de fouiller dans les tréfonds de la ludothèque PS1 ou qui s'étaient perdus dans un bac à occasions connaissent peut-être un certain *Vib-Ribbon*. Ce jeu au design « fil de fer » développé par NanaOn-Sha (*PaRappa the Rapper*) permettait de générer des niveaux avec les pistes de n'importe quel CD musical introduit dans la console. Un concept avant-gardiste à l'époque, que *Vib-Ripple*

fait évoluer avec autant de génie sur PS2. Ici, il ne s'agit pas de créer des stages via du son, mais avec des images. Le but est d'une simplicité enfantine : des objets de couleurs différentes sont affichés à gauche de l'écran et il faut rebondir sur les zones d'une photo arborant la même teinte pour récupérer la petite bestiole qui s'y cache. Tout en évitant les quelques ennemis amorphes qui traînent dans le coin. Et si 60 images sont déjà

présentes dans le jeu, il est possible de rajouter ses propres photos par le biais d'une connexion *online* ou en branchant un appareil compatible sur les prises USB de la PS2. On ne va pas se mentir, le *gameplay* tourne très vite

en rond, mais il faut encore une fois saluer l'audace géniale de l'idée. Sans oublier cet univers psychédélique propre à la « série », qui apporte un petit supplément savoureux dans le décalage. ■ Pierre Maugein



VIB-RIPPLE

Genre Photos interactives

Éditeur Sony Computer Entertainment

Dév. NanaOn-Sha

Sortie 27 mai 2004 (Japon)

PIQÛRE DE JOUVENCE

MR MOSKEETO

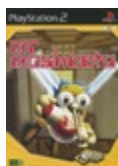
Il rôde, son regard d'acier plaqué sur les événements en cours. Il est implacable, il est la nuit, il n'est pas Batman. Mais bien cette bête du démon qu'est le moustique. Loin d'être l'antagoniste logique de *Mr Moskeeto*, l'insecte en est le héros, dirigé par le joueur avec une certaine perversion. Car le but est ici de sucer le sang de pauvres victimes d'une même famille sans qu'elles s'en aperçoivent, afin de remplir sa ou ses jauge(s) et passer

au niveau suivant. Tout le sel est de trouver les divers moments où votre cible laisse un endroit libre d'accès pour planter un rostre vengeur et aspirer le liquide sans se faire prendre sur le fait. En revanche, si ce bon vieux moustique se trouve repéré en plein vol, un combat se déclenche et il faut alors toucher diverses zones du corps de la victime pour la calmer et la pousser à reprendre son activité normale et donc son *pattern*. Déjà barré

dans son concept, *Mr Moskeeto* (ou simplement *Ka* –moustique– dans sa version japonaise) pousse au sublime avec les rôles poussés par les personnages piqués, le comportement de certains membres de la famille et la volonté de

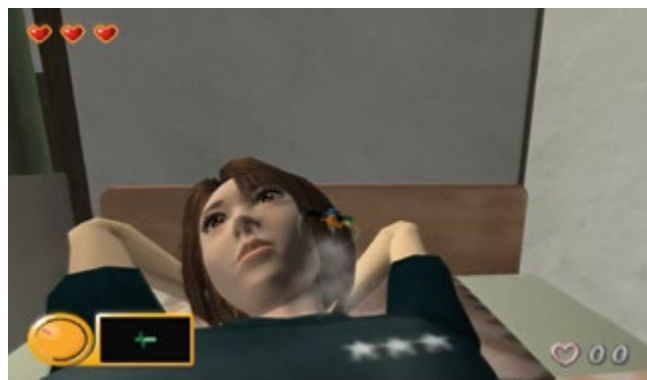
pousser le côté un peu voyeur du moustique/joueur. Le miracle étant que le jeu a plutôt bien fonctionné et qu'une suite existe, réservée au Japon et se déroulant à Hawaï.

■ Pierre Maugein



MR MOSKEETO

Genre Moustique
Éditeur Eidos Interactive
Dév. Zoom
Sortie 22 mars 2002



FULL MALAISE VIDÉO

Ø STORY (LOVE STORY)

Comme beaucoup d'éditeurs à l'époque de la sortie de la PlayStation 2, Enix tente de se faire une place sur la console de Sony et annonce la sortie de plusieurs jeux très proches du lancement de la machine. *Dragon Quest*, *Star Ocean* ? Oh que non. L'un des heureux élus se nomme *Ø Story* – ou *Love Story* – et prend la forme d'une aventure en FMV, c'est-à-dire uniquement

composée d'images réelles filmées. Autant dire que l'interaction se limite à quelques choix de réponses et changements de plans de caméra. Rien de bien surprenant dans le fond, même si le genre fait un peu vieille garde et colle mal avec l'idée high-tech de la PS2. Mais le jeu réserve une belle surprise, à savoir une réalisation complètement aux fraises, que les pires téléfilms M6 pourraient montrer du doigt

avec un sourire narquois, et des acteurs sous décontractant musculaire. Tout est lent, cotonneux, presque irréel : un *bad trip* qui resterait sympa. D'autant que le studio General Entertainment n'en est pas à

son coup d'essai, avec le tout aussi anachronique *Alive* sorti en 1998 sur PS1. Un objet bizarre sur fond de plagiat du film *Ghost* qui ne s'est jamais échappé du Japon.

■ Pierre Maugein



Ø STORY (LOVE STORY)

Genre FMV mal jouée
Éditeur Enix
Dév. General Entertainment
Sortie 27 avril 2000



TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRES

Rarement une série de blockbusters sera tombée aussi bas. Avec *L'Ange des Ténèbres*, premier épisode de la série à investir la PlayStation 2, *Tomb Raider* va toucher le fond, comme incapable d'adapter sa formule aux capacités de la nouvelle machine de Sony. Il résulte de ce désastre un jeu parfaitement injouable, flingué par des contrôles mal pensés et une caméra à la rue. Déjà engagé sur une pente savonneuse après un cinquième volet calamiteux, le studio Core Design sera lourdé par Eidos sitôt *L'Ange des Ténèbres* commercialisé et immédiatement remplacé par Crystal Dynamics. La légende veut même que *Le Berceau de la Vie*, deuxième adaptation ciné de la licence, ait fait un four à cause de la nullité du jeu sorti à la même période. Alors que bon, en vrai, les deux œuvres étaient aussi bidon l'une que l'autre. ■ **Kevin Bitterlin**



TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRES

Genre Action / aventure
Éditeur Eidos
Dév. Core Design
Sortie 23 octobre 2003



DEMOLITION GIRL

Sorti au Japon à seulement 2000 yens (environ 16€), *Demolition Girl* n'est pas ouvertement mauvais. Disons plutôt qu'il tente des choses... dérangeantes. L'histoire – sublime – traite d'une jeune fille en maillot deux pièces qui, suite à la piqûre d'une bestiole étrange, grandit subitement de plusieurs dizaines de mètres, jusqu'à devenir un danger pour les environs. Votre mission ? L'empêcher de nuire et tenter de la renvoyer à des dimensions normales, à l'aide d'un hélicoptère, d'un avion ou d'un tank. Mais, et c'est bien entendu le plus urgent, prendre aussi ses mensurations avec un scanner pendant qu'elle se balade et détruit tout. Pas bien joli, ni très jouable, et court à en pleurer, *Demolition Girl* hypnotise par son absurdité totale et assumée. ■ **Pierre Maugein**

Genre Action **Éditeur** D3Publisher **Dév.** Tamssoft Corporation **Sortie** 20 mai 2004



PARIS-MARSEILLE RACING II

Alors que toute personne sensée aurait laissé le premier épisode s'éteindre seul de sa belle mort, Davilex n'est pas de cet avis. Le légendaire éditeur de daubes intersidérales revient à la charge en 2002 avec une suite, également atroce. Au programme de ce jeu de course qui change de nom selon l'endroit où il sort (*London Racer* en Angleterre, *Autobahn Raser* en Allemagne, etc.), des affrontements dantesques dans les rues mal retranscrites des deux villes. Mais ce n'est pas tout, *Paris-Marseille Racing II* abrite également des collisions absurdes, des tracés passionnants comme un loto, ou encore une IA décédée. Mieux, le jeu comprend des pistes dans Lyon mais aussi... Las Vegas et Edimbourg. Tout cela n'a aucun sens ? Évidemment. ■ **P.M.**

Genre Course **Éditeur** Davilex **Dév.** Davilex **Sortie** 25 octobre 2002

CRAZY FROG RACER

Quelques années avant René la Taupe, un autre phénomène « musical » avait surgi des Enfers. Crazy Frog, soit une grenouille en images de synthèse moches qui accompagnait des clips et des pubs pour personnaliser les téléphones portables. Les plus mélomanes d'entre vous se souviennent peut-être du remix *dance* utilisant le thème du *Flic de Beverly Hills*. Bref, c'était atroce. Mais manifestement pas assez pour empêcher un éditeur grippe-sou de commercialiser une adaptation vidéoludique. *Crazy Frog Racer* sort donc en 2006. C'est un ersatz tout pourri de *Mario Kart*, porté par un contenu rachitique et une réalisation honteuse. Mais il faut croire que le public est tombé dans le piège, puisqu'un deuxième volet sortira... même pas un an plus tard. ■ **KB**



CRAZY FROG RACER

Genre Course
Éditeur Neko Entertainment
Dév. Digital Jesters
Sortie 6 janvier 2006



PAPARAZZI

Toujours dans la gamme de jeux à petits prix, *Paparazzi* commence déjà mal sa carrière avec un titre européen qui ne colle pas du tout au japonais : *Kamera Kozou*, soit « l'apprenti photographe ». Le jeu propose donc de vivre une carrière dans le monde des prises de vue de jeunes femmes en petites tenues. Les amoureux du « D3verse » peuvent d'ailleurs y reconnaître l'héroïne de *Demolition Girl* avant – ou après – ses géantes aventures. Afin de monter en gamme et de se rapprocher de ses égéries, il est nécessaire d'enchaîner les shootings et, surtout, d'attirer l'attention des modèles via divers mini-jeux peu passionnants. Et si rien n'est très suggestif en soi, cette relation exclusive entre le photographe et les mannequins diffuse tout de même un sentiment de malaise constant. ■ **P.M.**

Genre Mini-jeux **Éditeur** D3 Publisher **Dév.** HuneX **Sortie** novembre 2005



POLICE CHASE DOWN

Développé par le même studio que *Demolition Girl* et édité par D3 Publisher au Japon, une sorte de logique se dessine : *Police Chase Down* n'est pas vraiment un chef-d'œuvre. En revanche, il ne lambine pas : à peine lancé, quatre personnages sont présentés, chacun avec des caractéristiques pas du tout différentes, et zou, vous voilà engagé comme agent destiné à protéger des VIP. Sur le principe, pourquoi pas, dans les faits, beaucoup moins. Les missions sont toutes conçues de la même façon et l'IA tutoie les sommets de l'idiotie. Mention spéciale au véhicule que vous devez protéger, qui prend un malin plaisir à vous écraser si vous lui coupez la route. Moche comme un pou au réveil et pas fluide pour deux sous, *Police Chase Down* est une expérience. ■ **P.M.**

Genre Action **Éditeur** Agetec **Dév.** Tamssoft Corporation **Sortie** 15 janvier 2004

LITTLE BRITAIN : THE VIDEO GAME

À l'origine, il y a un programme télé britannique. On peut y voir une succession de sketches de très mauvais goût qui cochent à peu près toutes les cases de l'indignité. Racisme, homophobie, misogynie, grossophobie... l'émission s'est longtemps vautrée dans la fange de l'horreur avant d'être finalement retirée de l'antenne et des *replays* à la demande après une *blackface*. Avec tous ces éléments à disposition, vous vous dites probablement que personne n'a pu être assez fou pour adapter ça en jeu vidéo. Pauvres enfants de l'été ! Bien sûr que si. Réputé pour être l'un des pires jeux de l'histoire du média (il est le deuxième titre le plus mal noté sur *GameRankings*), *Little Britain : The Video Game* propose une poignée de mini-jeux plus abjects les uns que les autres, où tout est mis en œuvre pour se moquer tantôt de personnages obèses, tantôt en situation de handicap. Une pure « infamie ». ■ **Kevin Bitterlin**



LITTLE BRITAIN : THE VIDEO GAME

Genre Party game
Éditeur Mastertronic Group
Dév. Gamesauce
Sortie 2 février 2007



KING'S FIELD IV

Il fut un temps où la simple mention du studio From Software faisait immédiatement pleurer les testeurs de jeux vidéo. Ils savaient, les pauvres, qu'ils allaient passer des heures insoutenables en compagnie d'un jeu tout pété. Oui, les temps ont changé, mais sur PS2, From Software, c'était la cata. Et notamment à cause de *King's Field IV*, lointain cousin de *Dark Souls* jouable en vue subjective, à la manière d'un *Elder Scrolls*. Ici, rien ne va. Le jeu est terriblement mou (il l'est de base, mais sa lenteur est sublimée par un *framerate* cagneux), la caméra se place toujours au pire endroit possible, tandis que les ennemis sont tous cons comme des pieds. Dix ans plus tard, From Software sera sur le toit du monde. Mais en 2003, il était clairement à la cave. ■ **K.B.**

Genre Action-RPG **Éditeur** Metro 3D **Dév.** From Software **Sortie** 28 mars 2003



CATWOMAN

Catwoman, mais aussi *Superman Returns* ou *Driven*... Concédonz à ces œuvres une certaine constance : le jeu est aussi pourri que le film dont il s'inspire. Mais la palme du genre revient sans conteste à *Catwoman*. Non content d'être un insoutenable navet sur grand écran, il se paie le luxe d'être encore plus intolérable sur PS2, la faute à un renoncement total au *game design*. C'est bien simple, on n'arrive à rien dans ce jeu. Chaque saut, chaque attaque, chaque mouvement de l'héroïne se fait au petit bonheur la chance. Le pire, c'est que le jeu n'est pas trop moche. Il n'a simplement jamais été bêta-testé. ■ **K.B.**

Genre Action/aventure **Éditeur** EA **Dév.** Argonauts Games **Sortie** 20 juillet 2004

GIGN ANTI-TERROR FORCE

Encore une belle performance signée Davilex, mais aussi Atomic Planet Entertainment. Autant s'y mettre à deux. *GIGN Anti-Terror Force*, qui se nomme –vous l'avez compris– SAS du côté anglais et GSG9 en Allemagne, est un FPS nul. Ce n'est pas un avis péremptoire, c'est son genre. Il est tout bonnement impossible de lui donner une autre catégorisation. Vous plaçant dans la peau d'un agent d'élite, le jeu dispose de deux moments de gloire. Le premier : il est quasiment impossible de finir la phase de tutoriel à cause d'un bug bloquant. Rien à dire de plus, ça tient du chef-d'œuvre. Le deuxième : l'une des missions scénarisées, si par miracle le tuto s'est débloquenté, vous demande de sauver un otage qui n'est autre que Jacques Chirac. Et à ce moment, le seul regret, bien plus que les graphismes immondes, est que ce dernier ne soit pas doublé par Yves Lecoq. ■ **Pierre Maugein**



GIGN ANTI-TERROR FORCE

Genre FPS
Éditeur Davilex
Dév. Atomic Planet Entertainment
Sortie 10 novembre 2005



SOCCER LIFE !

« **B**on les mecs, Les Sims, ça marche bien. L'Entraîneur, ça marche bien. On n'a qu'à faire un mix des deux et gagner un max de pognon ? » Si *Soccer Life* part effectivement d'une intention, sinon louable, au moins curieuse, à savoir conjuguer la gestion footballistique avec la simulation de vie, il n'a dans les faits aucun intérêt. Déjà parce qu'il nous place dans la peau d'un personnage invraisemblable, entre le coach, l'agent et le gourou, un gus à même de régenter aussi bien la carrière que la vie privée de son poulain. Et surtout parce qu'il est incompréhensible, avec ses menus mal fichus, ses graphiques illisibles et son esthétique générale de roman-photo *cheapos*. Ah oui, c'est aussi sexiste en diable. ■ **K.B.**

Genre Gestion **Éditeur** 505 Games **Dév.** NC **Sortie** 10 juin 2005



AMERICA'S 10 MOST WANTED

Le studio Black Ops Entertainment a longtemps gagné sa croûte en réalisant des adaptations de films comme *James Bond* ou *Terminator*. Mais en 2003, il se décide à pondre une création originale. Le résultat s'appelle *America's 10 Most Wanted* et, comme son nom l'indique, il consiste à tracter les plus grands ennemis des États-Unis, ainsi que tous les gredins qui se dressent sur la route de Jake Seaver, le super-soldat et héros du monde libre. Sans complexes, le jeu propose d'aller régler son compte à Oussama ben Laden ou à Saddam Hussein, dans un délire propagandiste renforcé par la brutalité crasse du *game design*. Un jeu ignoble dans tous les sens du terme. ■ **K.B.**

Genre FPS **Éditeur** Play it **Dév.** Black Ops Entertainment **Sortie** 6 août 2004



Dès sa campagne de pub, *GTA III* nous fait comprendre que le jeu laissera la liberté au joueur d'aller au-delà des règles établies et de toute morale (les cibles ont les mains en l'air). Dans un autre style, plus ludique, *The Mark of Kri* s'adresse lui aussi aux adultes, et plus particulièrement aux CSP+, en s'amusant de la concurrence au sein d'une entreprise.

no more rules

gta III
PS2

R₁₈ Public Adulte
DÉCONSEILLÉ 16
aux moins de 16 ans



Sélectionne. Appuie. Élimine.
(tu en as toujours rêvé)



The Mark of Kri

Quand on combat plusieurs adversaires, il est primordial de savoir lequel attaquera le premier. C'est la philosophie de The Mark of Kri. Vous devrez récupérer l'obscur relique en affrontant jusqu'à neuf adversaires simultanément. Il va falloir vous mettre en quatre pour espérer les casser en deux.

Gagne un voyage à San Diego en te connectant sur www.playstation.fr

PlayStation 2



"PS2", "PlayStation" et "PS2" sont enregistrés comme marques de Sony Computer Entertainment. ©The Mark of Kri est une marque de Sony Computer Entertainment America, Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment America.





SOUVENIRS

« UN MORCEAU DE MOI »

122 par Kevin Bitterlin

« QUI FAIT LE MALIN,
FINIT DANS LE RAVIN »

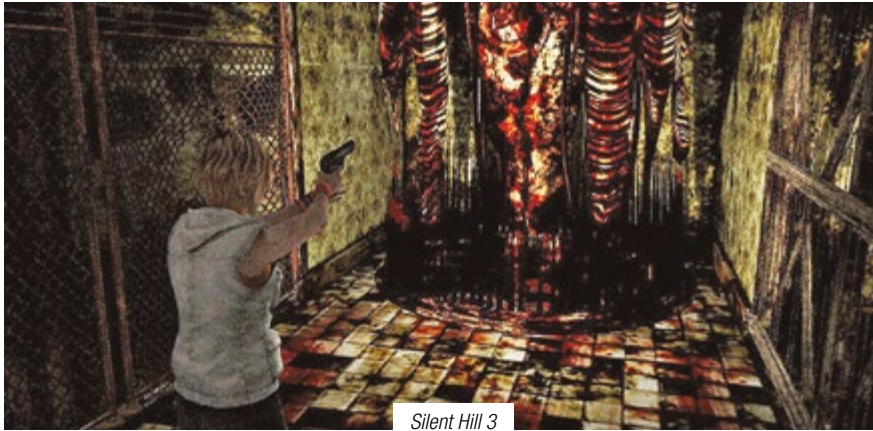
124 par Pierre Maugein

« UN NOUVEAU MONDE »

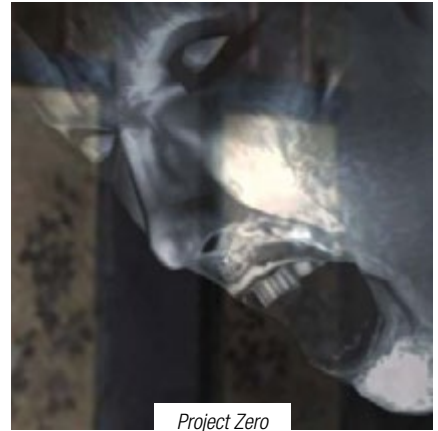
126 par Christophe Butelet

« TRAFIC BIÉLORUSSE
À L'ÉCOLE PRIMAIRE »

128 par Héloïse Linossier



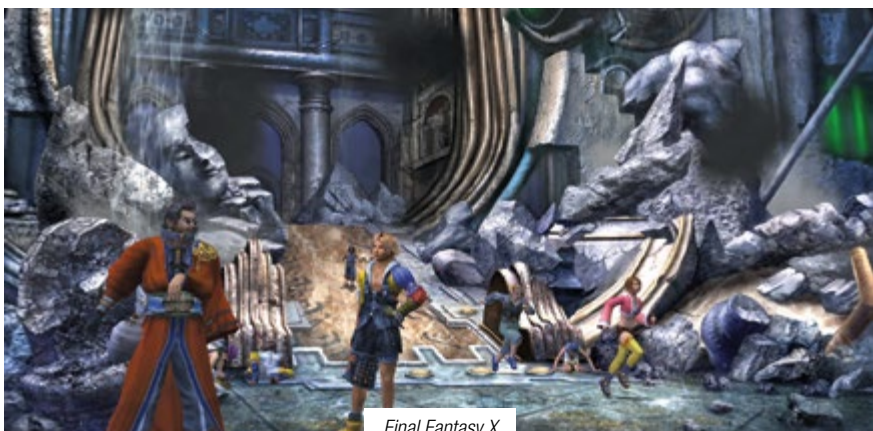
Silent Hill 3



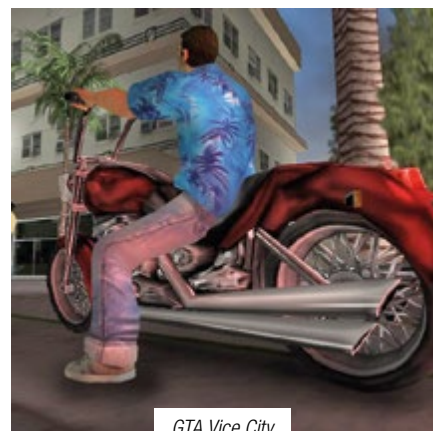
Project Zero



Persona 4



Final Fantasy X



GTA Vice City

UN MORCEAU DE MOI

par Kevin Bitterlin

J'ai donc appris, en bossant sur ce hors-série, que la PS2 est sortie en France le 4 mars 2000. Alors, okay, en France, peut-être. Mais pas dans les Vosges. J'y étais, je m'en souviens ! Là-bas, le monolithe s'est fait attendre longtemps, jusqu'à l'automne, il me semble. Si bien que mon plus vieux souvenir lié à la console, ça reste ce samedi après-midi passé dans un hypermarché où j'étais presque parvenu à me convaincre qu'acheter *FIFA 2001* était une bonne idée... alors même que je n'avais toujours pas vu la console de mes propres yeux. C'était une rumeur, une chimère. Elle n'existait que dans les magazines et les émissions de Canal J. Quelques mois ont encore passé et alors que je ferais dans les grandes largeurs mon année de seconde (merci au bar La Brique d'Epinal et ses demis de bière à 1,50€), la PS2 fut enfin mienne à l'été 2001. Et à partir de cet instant, je pense n'avoir raté aucun gros jeu. De *Silent Hill 2* à *Persona 4*, la console m'a offert quasiment huit années de titres inoubliables, ce qui me fait dire sans l'ombre d'un doute ni aucun sens de la mesure qu'il s'agit de la GOAT. Ni plus, ni moins. Dans un registre encore plus personnel, la PS2 est aussi la machine qui a tenu la chandelle lors de mes premiers dates avec celle qui est devenue ma femme. Presque

deux décennies après, je me rappelle encore de nos rigolades devant *SSX*, de la manière dont je souhaitais l'impressionner en triomphant du mode *Dante Must Die* de *Devil May Cry* (j'ai pas réussi), ou de notre progression parallèle dans *Final Fantasy X*. À partir de 2003, nous nous sommes installés ensemble et avons dès lors fait les jeux à deux, se partageant la manette et nous engueulant parfois. «*Mais quand est-ce que tu sauras que R2, c'est la touche de droite ?*» Les années PS2, ce sont aussi ces moments où l'on pouvait encore acheter des jeux sans avoir la moindre idée du pitch ou de son potentiel. Il y avait à Nancy une petite boutique, nichée au dernier étage de la galerie commerciale Saint-Sébastien. Elle s'appelait Ultima quelque chose je crois, et on y trouvait des pépites insoupçonnées. Tous ces *survival horror* méconnus dont on parle plus tôt dans ce hors-série, c'est là que je les ai découverts, complètement par hasard. De même que certains RPG japonais qui devaient, pourtant, n'être distribués qu'à quelques centaines d'exemplaires dans l'Hexagone. Mais il me suffisait d'une jaquette, d'une *punchline* ou d'un *screenshot* intrigant pour passer à la caisse. Bon, j'ai déjà rempli les deux tiers de la place qui m'est allouée, alors voilà ce qu'on va faire : je vais juste balancer, comme ça, sans transition, des souvenirs qui me reviennent. Une nuit blanche passée sur *PES* juste avant un partiel à la fac. Je me suis endormi devant la copie avec le stylo à la main (j'ai eu 3/20). Un sentiment atroce qui m'a crevé le cœur quand le premier «ennemi» de *Shadow of the Colossus* s'est effondré sous mes coups. Un autre sentiment, de terreur cette fois, en jouant à *Project Zero II* au beau milieu de la nuit. Et l'impression que je ne pourrais pas endurer un *jumpscares* de plus sans le payer de ma vie. Un rôle terrible lorsque la lentille de ma console a rendu l'âme, terrassée par la gourmandise sans pareille de *GTA San Andreas*. Un «*et merde*» de tristesse quand, quelques heures après m'être fait cambrioler, j'ai compris que je ne relancerais plus jamais ma Ligue des Masters de *PES 6*. Et puis *Silent Hill*. Et *God of War*. Et *Persona*... Ouais, c'est bien elle la plus grande. ■

“

IL ME SUFFISAIT
D'UNE JAQUETTE,
D'UNE PUNCHLINE
OU D'UN SCREENSHOT
INTRIGANT POUR
PASSER À LA CAISSE.

”



Final Fantasy XII



Gradius V



Devil May Cry



Et là c'est le drame



Le pittoresque centre-ville d'Ussel

QUI FAIT LE MALIN, FINIT DANS LE RAVIN

par Pierre Maugein

La neige commence à recouvrir les aiguilles de sapin, et le froid s'installe dans les timides montagnes de Haute-Corrèze. Tout le monde a vu les infos, la PS2 est sortie avec grand bruit et piétinements d'innocents. Encore équipé d'une PS1 qui tient le coup avec la dignité du guerrier fourbu, je n'ai pas forcément envie d'acheter cette nouvelle machine. Peu de jeux, *FFIX* et *Vagrant Story* sont entamés, aucune raison valable pour braver les dizaines de centimètres de poudreuse. D'autant qu'avec le permis de conduire acquis depuis à peine quelques mois, la confiance dans les routes corréziennes jamais nettoyées en hiver est plus que relative. Sauf que j'ai un petit frère, qui aime le foot, collectionne les images Panini et adore *Tekken*. Lui, il a fait le tour de la PlayStation grisâtre et la PS2 lui fait de l'œil. Nous sommes mi-décembre 2000, c'est bientôt Noël, on parle de pénurie, il n'en faut pas plus. Il monte alors une expédition avec des amis communs, mais comme dans tout bon braquage, il faut un chauffeur. Donc bibi. Le seul endroit où trouver potentiellement une console se situe à plus de 50 kilomètres. Ce qui n'est pas loin avec une bonne voiture, mais qui représente l'équivalent du Transsibérien au volant d'une Saxo sans pneus neige : en avant vilaines troupes,

nous y partons quand même. J'aimerais vous dire que nous avons croisé des lapereaux exsangues qui n'avaient plus peur de l'homme face à ces températures extrêmes, prêts à ronger les portières pour boire notre sang, mais non. Tout se passait plutôt bien. La PS2 en poche, payée plein pot – parce qu'ou serait le plaisir sinon –, nous quittions alors cette bonne ville d'Ussel parée comme toujours de son émouvante zone industrielle. Pas de chevreuils tueurs au retour, à notre grand soulagement, remplacés de façon avantageuse par une plaque de verglas en plein virage. Autant dire qu'étant donné la stabilité d'une Saxo (je ferai trois tonneaux avec quelques années plus tard), il n'est plus le temps de freiner, mais d'invoquer des trucs. Rien n'y a fait, nous avons tous terminé ce *drift* merveilleux dans un petit fossé certes, mais un petit fossé avec une borne kilométrique bien cachée qui a défoncé une bonne partie du bas de caisse. Pénards mais en forme, nous avons donc guetté le passage de n'importe quel véhicule en marche pour finir au chaud les quelques kilomètres restants. Il ne faut pas oublier que les portables de début 2000 ne captaient pas beaucoup en pleine forêt. Je ne sais plus vraiment qui nous a pris en stop avec un sourire goguenard, mais la conclusion est que nous sommes arrivés chez mes parents vivants. Le plus drôle étant la phase d'explications sur la raison de l'absence de voiture, vite remarquée. Nous avons tous tellement ri dans la cuisine quand il a fallu savoir comment la récupérer, tellement ri devant le coût des réparations chez le garagiste, tellement ri quand, deux mois plus tard, la lentille de la console commençait déjà à déconner. Des 2990 francs déjà abusifs, la console a donc subi une belle plus-value. Est-ce qu'il y a une morale à cette histoire? Pas du tout. Mais je ne regrette pas l'inconscience totale de cette fuite en plein blizzard vers la consommation. Parce que cette machine a été l'une des plus satisfaisantes en termes de variété, de prises de risques, de sorties de J-RPG, et de redécouvertes de sa ludothèque PS1. L'année d'après, quand la neige est retombée, je n'étais plus sur les routes mais devant *Devil May Cry*... En 50Hz. Chienne de vie. ■

“ 50 KM, CE N'EST PAS LOIN
AVEC UNE BONNE VOITURE,
MAIS ÇA REPRÉSENTE
L'ÉQUIVALENT DU TRANSSIBÉRIEN
AU VOLANT D'UNE SAXO
SANS PNEUS NEIGE. ”



Grand Theft Auto III



Metal Gear Solid 3



Shadow of the Colossus

UN NOUVEAU MONDE

par Christophe Butelet

Je n'ai aucun attachement pour les machines, pas plus que je ne ressens le besoin de les collectionner –je les revends, les donne ou les oublie au fond d'un tiroir sans scrupule. Et pourtant, j'entretiens un rapport particulier avec la PlayStation 2. Peut-être parce que je l'associe à ma prestigieuse victoire sur Richard Gasquet... à *Smash Court Tennis Pro Tournament*. Allez, je vous raconte. Alors que je me balade dans les allées du Micromania Game Show, je remarque qu'un petit tournoi est organisé sur *Smash Court Tennis Pro Tournament*. Même si j'ai le jeu chez moi, je décide de me lancer sans vraiment y croire. Mais très vite, entre ceux qui me demandent en début de match sur quelles touches il faut appuyer et ceux qui semblent tenir une manette dans les mains pour la première fois de leur vie, je me rends compte que j'ai largement mes chances. J'enchaîne finalement les victoires et remporte le tournoi d'un superbe *passing* en bout de course –je romance, il y a de fortes chances pour que ça se soit terminé sur une balle molle dans le couloir de mon adversaire. De là, j'ai l'honneur d'affronter Richard Gasquet, qui me demande gentiment de ne pas trop

l'humilier. Puis, je me fais interviewer (par *Game One* ?), sans trop comprendre ce qui m'arrive, avant de repartir avec une PlayStation 2 signée par Ken Kutaragi. À cet instant, je ne suis pas loin d'être l'homme le plus heureux de la Terre. Bon, mais si je garde une certaine tendresse pour la console de Sony, c'est plus vraisemblablement parce qu'elle a changé pas mal de choses dans mon rapport au jeu vidéo. Certes, la première PlayStation m'emmenait déjà sur des terrains inconnus, notamment grâce à trois jeux importants, trois marqueurs : *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Xenogears*. Mais avec le monolithe de Sony, j'ai le sentiment que les studios peuvent aller au bout de ce qu'ils avaient amorcé, pour offrir des expériences plus immersives, plus radicales aussi. À commencer par *Grand Theft Auto III*, véritable fantôme de joueur. Sa découverte, la veille de Noël, me fait oublier tout esprit de famille. Avec mon frère, on rit comme des enfants devant la farce immense de Rockstar et on est subjugués par ce jeu en monde ouvert encore inimaginable il y a quelques mois. Plus tard, *Metal Gear Solid 2* me retournera le cerveau, *Metal Gear Solid 3* me fera verser ma première larme, tandis que *Silent Hill 2* me plongera dans des abîmes d'horreur psychologique. Mais la PlayStation 2 reste pour moi indissociable des jeux de Fumito Ueda : *ICO* et, plus encore, *Shadow of the Colossus*. À partir d'un canevas réduit à sa plus simple expression, qui s'appuie uniquement sur l'une des marottes du jeu vidéo (le combat de boss), *Shadow of the Colossus* renverse totalement ma manière d'appréhender et de penser le média. Il fait partie de ces jeux qui me poussent à écrire dans le jeu vidéo, qui me donnent envie d'en parler d'une manière différente. C'est d'ailleurs sur PlayStation 2 que je commence à écrire mes premières critiques, notamment une, très importante pour moi, de *Snake Eater* pour feu *DVDrama*, à jamais perdue dans les limbes d'Internet. Avec le recul, ma ludothèque idéale sur PS2 ne se résume qu'à une poignée de titres seulement, mais ils tiennent tous une place précieuse et fondatrice dans mon parcours de joueur et de critique. ■

“

AVEC LE MONOLITHE
DE SONY, J'AI LE SENTIMENT
QUE LES STUDIOS PEUVENT
ALLER AU BOUT DE CE
QU'ILS AVAIENT AMORCÉ.

”



TRAFIC BIÉLORUSSE À L'ÉCOLE PRIMAIRE

par Héroïse Linossier

L est 10h30, un certain matin de septembre de l'année 2006. Je fais ma rentrée en CM2, dans une toute nouvelle école d'une petite ville de Champagne-Ardenne. Les regards sont curieux : les nouvelles arrivées sont loin d'être légion dans le coin. Ici, on se connaît tous depuis la maternelle. Une petite présentation des deux instituteurs et un passage un peu traumatique devant la classe plus tard, nous descendons en petits rangs serrés les escaliers qui mènent jusqu'à la cour de l'école. Là, de joyeux éclats de rire et quelques cris se mêlent dans une heureuse cacophonie, rebondissant sur les murs et le bitume craquelé de l'espace clos. J'évite de peu une balle de mousse perdue et me dirige vers quelques camarades de classe que j'ai pu repérer durant les heures précédentes. Dans la petite bande d'enfants, il y a Misha. On m'a déjà raconté, à la faveur de confidences échangées ce matin même, son arrivée quelques années plus tôt dans l'établissement, en provenance directe de son pays natal, la Biélorussie. Misha, je le sais, deviendra mon ami. Il m'est sympathique et nous partageons les mêmes centres d'intérêt. Ce que je sais moins à ce moment-là, c'est que, du haut de ses dix ans et de son mètre cinquante (il est grand pour son

âge), il est à la tête d'un petit trafic local de jeux vidéo. L'été, comme il me le racontera bien plus tard, il retourne le temps de quelques semaines à Minsk, la capitale de la Biélorussie. Là-bas, le petit débrouillard se fournit en copies pas chères de titres peu recommandés pour les enfants. En stock ce jour-là, *GTA San Andreas*. Ni une, ni deux, j'accepte avec joie son *deal*, d'autant qu'il a la gentillesse – ou le bon sens des affaires – de me faire crédit en tant que nouvelle bénéficiaire de ses services. Misha me l'a promis : l'avenir des enfants pas sages qui désobéissent à leurs parents pour jouer à des jeux auxquels ils n'ont pas l'accès, ce n'est pas l'ordinateur, mais bien la PS2. Moins de risques qu'un parent tombe sur un fichier mal caché ! Glissé entre le cahier de français et celui de mathématiques, la jaquette s'invisibilise dans mon petit sac à dos d'écolière. La sonnerie de fin de journée retentit déjà. J'ai neuf ans et je découvre l'adrénaline et les frissons qui accompagnent le transport d'une livraison illégale à proximité d'un contrôle. Ai-je une once de culpabilité devant les immenses sourires de mes parents, devenus, le temps d'un trajet en voiture, de naïfs douaniers ? Peut-être, je m'en souviens si peu. Ce dont je me rappelle, en revanche, c'est que nous sommes lundi. Et que je suis dans l'impossibilité de me ruer sur ma console ce jour-là. L'attente me paraît interminable avant le mercredi après-midi suivant, qui devrait sonner ma délivrance, loin des yeux indiscrets d'une mère qui pourrait se montrer furax en découvrant mon manège. Enfin, l'après-midi est tout à moi. La PS2 s'allume et j'attends avec angoisse que le menu de lancement s'efface pour laisser les crédits apparaître. Ces quelques secondes de tension, je le sais, doivent sceller le futur de mon amitié (et de nos futurs marchés) avec Misha. Escroc malintentionné ou graine de mafieux philanthrope ? Je laisse échapper un soupir de soulagement quand, enfin, le jeu se lance. C'est extatique ! Adieu *Spyro*, adieu *FIFA*, adieu jeux Disney au rabais : Los Santos est enfin tout à moi ! Du moins, c'est ce que je croyais. Le menu s'affiche. Il est en russe. ■

“

L'AVENIR DES ENFANTS
PAS SAGES N'EST PAS
L'ORDINATEUR, MAIS BIEN
LA PS2. MOINS DE RISQUES
QU'UN PARENT TOMBE SUR
UN FICHER MAL CACHÉ ! ”

”



STAFF

GAME DIRECTOR

KEVIN BITTERLIN

ART DIRECTOR

SOPHIE KRUPA

LEAD DESIGNER

PIERRE MAUGEIN

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR

ÉLISE LAUBIER

WRITERS

CHRISTOPHE BUTELET

YANN FRANÇOIS

HÉLOÏSE LIHOSSIER

SPECIAL THANKS

NAÏLA BOUAKAZ

BIENTÔT SUR VOTRE ÉTAGÈRE

Génération jeu vidéo

LA RÉDACTION DE JV S'ASSOCIE
À L'AUTEUR PATRICK HELLIO
POUR VOUS PARLER DES MACHINES
ET DES JEUX QUI ONT MARQUÉ
LES ANNÉES 80 ET 90.



**DEUX OUVRAGES DE 300
PAGES REMPLIS D'HISTOIRES,
D'ANECDOTES, D'INFOS
ET DE SOUVENIRS.**

**EN VENTE SUR
WWW.JVLEMAG.COM**