

# JOYPAD

NES / GAME BOY / SUPER NINTENDO / NINTENDO 64 / GAMECUBE / DS / Wii

100 PAGES  
SPÉCIALES  
NINTENDO

1889-2009  
NINTENDO

120 ANS D'HISTOIRE

 M 05583 - 11 H - F: 7,50 € - RD



**REPORTAGES  
EXCLUSIFS!**

MIKA LE CHASSEUR  
DE SCOOPS  
DE JVN.COM

**L'HEBDO  
DU JEU VIDÉO**  
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE  
CHAQUE SEMAINE  
LE JOURNAL  
DU JEU VIDÉO

**ON N'EST PAS  
TOUS D'ACCORD...**

LES SPÉCIALISTES  
DU JEU VIDÉO DÉBATTENT  
SANS LANGUE DE BOIS  
AVEC BERTRAND

**DES ASTUCES  
100% VÉRIFIÉES**

AVEC MANU TOUT  
PROBLÈME A  
SA SOLUTION



**JVN.COM**  
**LA PREMIÈRE  
WEB TV DU  
JEU VIDÉO**

**"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR [WWW.JVN.COM](http://WWW.JVN.COM)"**

# SOMMAIRE

JOYPAD HORS-SÉRIE N°11 / JANVIER/FÉVRIER 2010

Joypad hors-série n°11 du 7 décembre 2009  
Édité par Yellow Media au capital de 1 218 475 €  
RCS de Nanterre B 388 330 417  
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi  
Directrice générale finances et administration : Jane Méline  
Principal actionnaire : WM7  
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi  
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier  
(jobs@yellowmedia.fr)  
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi  
Directeur du magazine : Xavier Lévy  
Prix au numéro : 7,50 €

**ABONNEMENTS**  
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19  
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92  
aboyellowmedia@dipinfo.fr  
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €  
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

**RÉDACTION**  
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan  
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe  
Chefs de rubriques : Christophe Collet et Fabien Dupressoir  
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries  
Rédacteur graphiste : Éric Sallé  
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro  
Damien Bigini, Denis Brusseaux, Mathieu Chartier,  
Thomas Huguet, Raphaël Lucas et Guillaume Pajot.

**PUBLICITÉ**  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00  
Directeur exécutif :  
Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)  
Directeur commercial pôle jeux vidéo :  
Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)  
Directrice de publicité :  
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)  
Directeur de clientèle :  
Willy Weingartner (willy.weingartner@yellowmedia.fr)  
Responsable trafic :  
Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)  
Assistante trafic :  
Régine Nguyen (regine.nguyen@yellowmedia.fr)

**FABRICATION**  
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot  
(philippe.perrot@yellowmedia.fr)  
Chef de fabrication : Guillaume Launay  
(guillaume.launay@yellowmedia.fr)

**DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS**  
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre  
Responsable abonnement : Anne Cornet  
Chef de produit vente au numéro : Anne-Sophie Joulin  
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : NMPP  
Impression : Stige S.p.A.  
Siège social : San Mauro Torinese (To)  
Imprimé en Italie - Printed in Italy  
Dépôt légal : à parution  
Commission paritaire : 0310K83972  
ISSN : 1286-4323  
Copyright Yellow Media 2009.  
Tous droits de reproduction réservés.  
Joypad est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joypad est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joypad, publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.



■ Les hommes

P.10

## L'HISTOIRE

P. 6

De 1889 à 2009

Nintendo n'est pas né avec la NES. Lorsque sort sa première console de salon, la firme a déjà près de 100 années d'existence...

## LES HOMMES

P. 10

Shigeru, Gunpei & les autres

Derrière la réussite de l'empire Nintendo, il y a des personnalités dont le point commun est évident : être de purs visionnaires.

## LES MACHINES

P. 25

De la NES à la Wii

Difficile de faire aussi culte que la NES, la Game Boy ou la N64. Et ce ne sont que quelques-unes des consoles de la firme. Retour détaillé.

## LES SÉRIES

P. 60

Rouge, jaune, vert... tout y est !

Mario bien sûr, mais aussi les Pokémon, Link... L'histoire de Nintendo est jalonnée de séries exceptionnelles. À tout point de vue.

## LE BILAN

P. 96

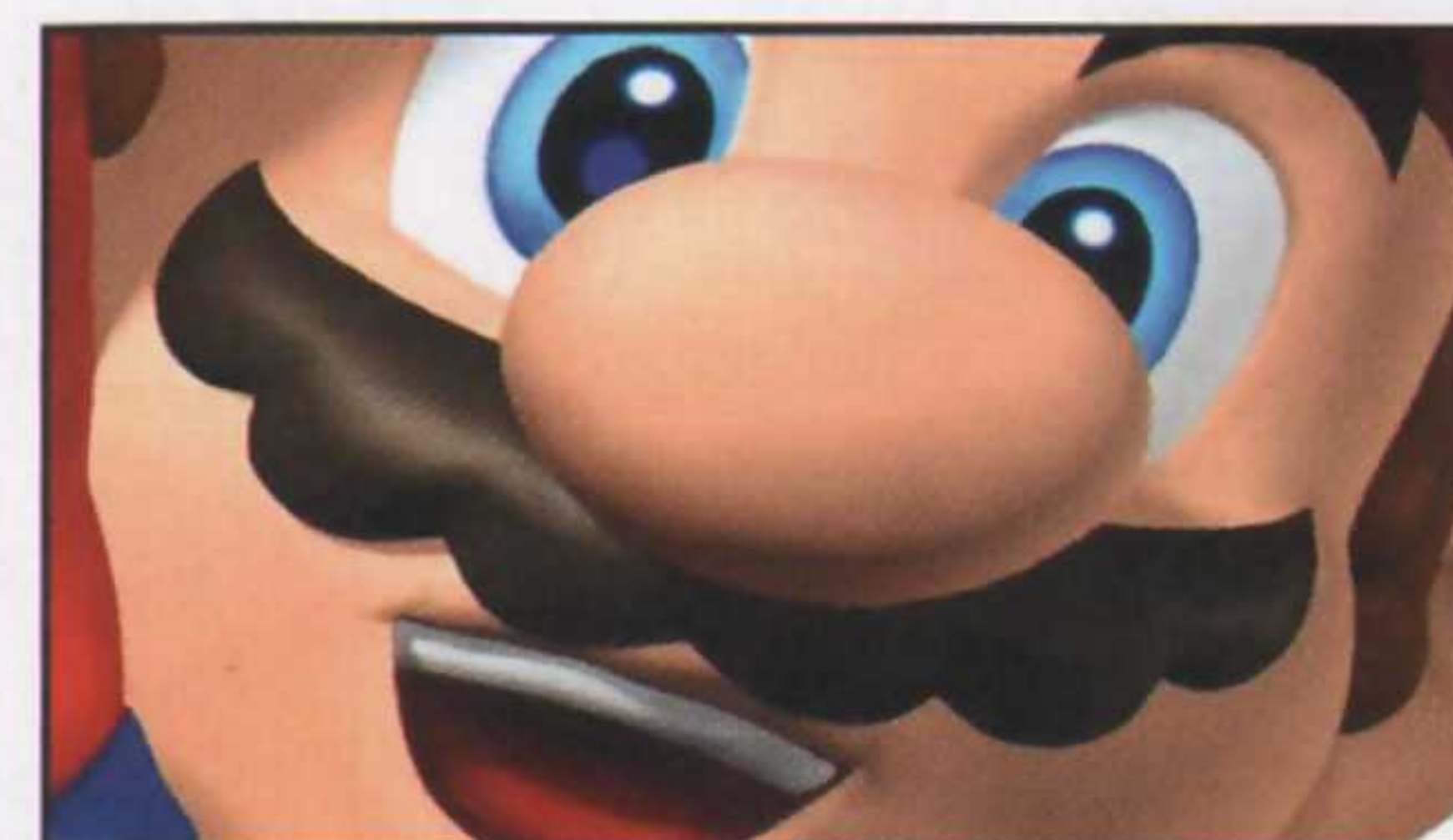
Quelle place demain ?

À l'heure où la Wii ralentit sa course folle, interrogeons-nous sur le futur de Nintendo, et sa capacité à surprendre, encore et toujours.



■ Les machines

P.25



■ Les séries

P.60



■ Le bilan

P.96

# CEUX QUI RENDENT HOMMAGE À NINTENDO

L'INFLUENCE DE NINTENDO EST CONSIDÉRABLE À TRAVERS LA GALAXIE DU JEU VIDÉO. TOUS LES DÉVELOPPEURS ONT, À UN MOMENT, SUCCOMBÉ AU TALENT VISIONNAIRE DE MIYAMOTO ET CONSORTS. HOMMAGE...

## Tomonobu Itagaki

Game designer

« Beaucoup trouvent à *Ninja Gaiden* des similitudes avec le gameplay de *Zelda* [...]. À vrai dire, je suis un gros fan de *Zelda*, et le jeu de Nintendo m'a en effet inspiré sur de nombreux points. C'est le cas pour certaines armes, ou pour certains ennemis avec un point faible très localisé [...]. Après, il est évident que *Ninja Gaiden* est un jeu à part, un *Zelda* mais en plus violent, en plus mature. »



## Simon Viklud

Sound designer

« En travaillant sur le remake de *Bionic Commando*, je me suis replongé dans les sons de tous les jeux phare de la période Nintendo 8 bits. Je me suis alors rendu compte à quel point la NES a pu m'influencer. Il y avait les images, la manette, mais surtout ces sonorités minimalistes entêtantes [...]. Inconsciemment, c'est la NES et ces souvenirs qui m'ont orienté vers la création de musiques de jeux vidéo. »



## Paul Bettner

P.D.G. de Newtoy et développeur sur iPhone

« Lorsque j'ai vu *Nintendogs*, cela a été une véritable révélation [...]. J'ai vu comme une lumière, et Nintendo a montré là tout son savoir-faire et toute sa créativité. Peu d'entreprises au monde sont capables de sortir de tels produits, au meilleur moment qui soit. »



## Goichi « 51 » Suda

P.D.G. de Grasshopper

« Je pense bien sûr aux jeux que je ferai demain, et je continuerai à les faire sur des consoles Nintendo [...]. Ce ne sera plus la Wii à mon avis, mais j'ai déjà plein d'idées très créatives pour exploiter ce que l'on imagine déjà être une Wii 2 [...]. Avec ses nouvelles plates-formes, je suis persuadé que Nintendo saura donner de nouvelles armes aux créateurs de jeux pour repousser les limites du jeu vidéo. »



## Kristian Segerstrale

P.D.G. de PlayFish Games

« Nintendo est une inspiration de beaucoup de points de vue différents [...]. Ils ont brillamment marketé la Wii, non pas en se focalisant sur le concept, mais en pensant d'abord à proposer un fun immédiat à ceux qui l'essayaient [...]. Les publicités de la Wii sont fabuleuses, mettent l'accent sur l'émotion et la convivialité. Ce sont les pionniers du jeu social, le jeu vidéo leur doit beaucoup. »



## Tim Schafer

Game designer

« Quand je perds de ma motivation, je me rappelle l'époque à laquelle je jouais à *Super Mario 64*. C'était incroyable, un jeu d'une telle richesse dans un univers aussi exaltant dans lequel on se baladait réellement en 3D. Je ne voulais plus lâcher la manette, je ne voulais plus revenir dans la vie réelle [...]. C'est pour offrir aux gens ce genre de sensations que je crée des jeux. »



## Koji Igarashi

Game producer

« *Castlevania* a besoin d'être remanié. Je veux offrir à ma série un nouveau départ, profitant de la DS pour cela [...]. Après avoir cherché différentes sources d'inspiration, c'est *Metroid*, *Super Metroid* et *Metroid Prime* qui m'ont le plus influencé dans mes choix. Ces jeux Nintendo sont tout simplement fabuleux et admirablement bien conçus. Un exemple pour beaucoup. »



# 1889-2009 : NINTENDO JOUE AVEC LE SIÈCLE

**DES CARTES À LA Wii, EN PASSANT PAR LES GAME & WATCH, NINTENDO AURA PASSÉ 120 ANS À INNOVER. DE RARES ÉCHECS, BEAUCOUP DE RÉUSSITES ET SURTOUT UNE CAPACITÉ À REBONDIR ONT FAIT DE LA FIRME UNE INSTITUTION. RETOUR SUR UNE HISTOIRE, ET PRÉSENTATION DES PAGES SUIVANTES...**

L'histoire de Nintendo est liée à une révolution. À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, l'ère Meiji marque le début de profonds changements au Japon. Le pays s'ouvre sur l'extérieur, et les jeux occidentaux, interdits jusqu'à présent, sont autorisés dès 1885. Les jeux de cartes en sont les premiers bénéficiaires. La nouvelle législation a un effet d'appel d'air, dans lequel s'engouffrent de nombreuses boutiques. L'une d'entre elles, au nom un peu étrange, ouvre ses portes à Kyoto le 23 septembre 1889 : Nintendo.

Tenue par Fusajiro Yamauchi, la boutique fabrique et vend des hanafuda, des jeux de cartes traditionnels. Nintendo se lance aussi dans la fabrication de cartes occidentales (type poker), les « trumps ». L'activité prend de l'ampleur, notamment grâce à l'association de Nintendo avec une société de distribution de cigarettes, qui diffuse les cartes sur tout l'archipel !

En 1929, Fusajiro Yamauchi est remplacé par son gendre, Sekiryō Kaneda, devenu Sekiryō Yamauchi. Un changement de nom indispensable pour prendre la succession du fondateur. Le nom Yamauchi vient d'ailleurs s'accoler à celui de la boutique, laquelle devient une véritable société en 1933 : Yamauchi, Nintendo & Co.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Nintendo n'échappe pas aux cartes à jouer patriotiques commandées par le gouvernement. À l'issue du conflit, Sekiryō Yamauchi restructure l'entreprise, rationalise la production et crée la société Marufuku pour diffuser ses produits.

## DES CARTES AUX COMPOSANTS ÉLECTRONIQUES

Le décès de Sekiryō Yamauchi en 1949 laisse la société dans l'embarras. Qui pourra lui

succéder ? Son petit-fils, Hiroshi Yamauchi, n'a que 22 ans, et va devoir prendre le relais. Son père ayant quitté le foyer, c'est lui l'héritier de Nintendo. Le jeune homme n'est pas très enthousiaste à l'idée de prendre la tête de l'entreprise. Et pourtant, si le nom de Yamauchi sonne de façon familière aux oreilles des joueurs actuels, c'est avant tout grâce à lui.

Hiroshi Yamauchi ne manque pas d'idées. En 1953, Nintendo mise sur les cartes à jouer en plastique. Un accord fructueux est même signé avec Disney en 1959, pour des cartes à l'effigie de Donald ou Mickey. Nintendo entre à la Bourse de Kyoto en 1962. L'année suivante, l'entreprise devient Nintendo Company Limited.

Mais au milieu des années 1960, le marché des cartes à jouer s'effondre, la lassitude ayant gagné les consommateurs. Pour survivre, Nintendo doit s'adapter. Débordant d'ambition, Hiroshi Yamauchi réagit en élargissant (et c'est un euphémisme) les perspectives de l'entreprise. Il se lance alors dans des investissements en tout genre : riz instantané, taxis et même love hotels ! Amusant quand on connaît l'image prude aujourd'hui associée à Nintendo... Mais ces efforts restent sans lendemain. Le salut viendra des jeux. Avec les cartes à jouer,

## NINTENDO EN CHIFFRES

- 13,8 milliards € : chiffre d'affaires pour l'année 2008-2009
- 2,4 milliards : nombre de jeux vendus
- 470 millions : nombre de consoles vendues, dont 193 millions rien que pour la Game Boy
- 20,95 € : cours de l'action Nintendo au 18/11/09 (indice Nasdaq)



■ Une plaque qui rappelle le temps où l'activité principale de Nintendo était les cartes à jouer... Accord avec Disney, cartes en plastique, les évolutions étaient constantes.

Nintendo a prouvé son savoir-faire. Alors pourquoi pas les jeux de société ? Le public japonais n'étant pas au rendez-vous, un jeune ingénieur va proposer en 1965 une idée développée sur son temps libre, l'Ultra Hand. L'objet est une sorte de bras extensible, issu de l'imagination de Gunpei Yokoi. L'Ultra Hand permet à Nintendo de relever

dans les jeux électroniques, et met sur pied une borne nommée *Simulation System: Wild Gunman*. Chaînon manquant entre le ball-trap et *Time Crisis*, le jeu fonctionne par projection vidéo, et avec l'aide de Mitsubishi Electronics, Nintendo améliore sa borne et en multiplie les déclinaisons. Nintendo persiste en arcade avec *Computer*

## HIROSHI YAMAUCHI RÉAGIT EN ÉLARGISSANT LES PERSPECTIVES DE L'ENTREPRISE. IL SE LANCE ALORS DANS DES INVESTISSEMENTS EN TOUT GENRE : RIZ INSTANTANÉ, TAXIS ET MÊME LOVE HOTELS !

la tête. Trois ans plus tard, Gunpei Yokoi récidive avec l'Ultra Machine, lanceur mécanique de balles de base-ball. Deuxième invention, deuxième succès. Avec la créativité comme remède à la crise, Nintendo délaisse les cartes pour le jouet.

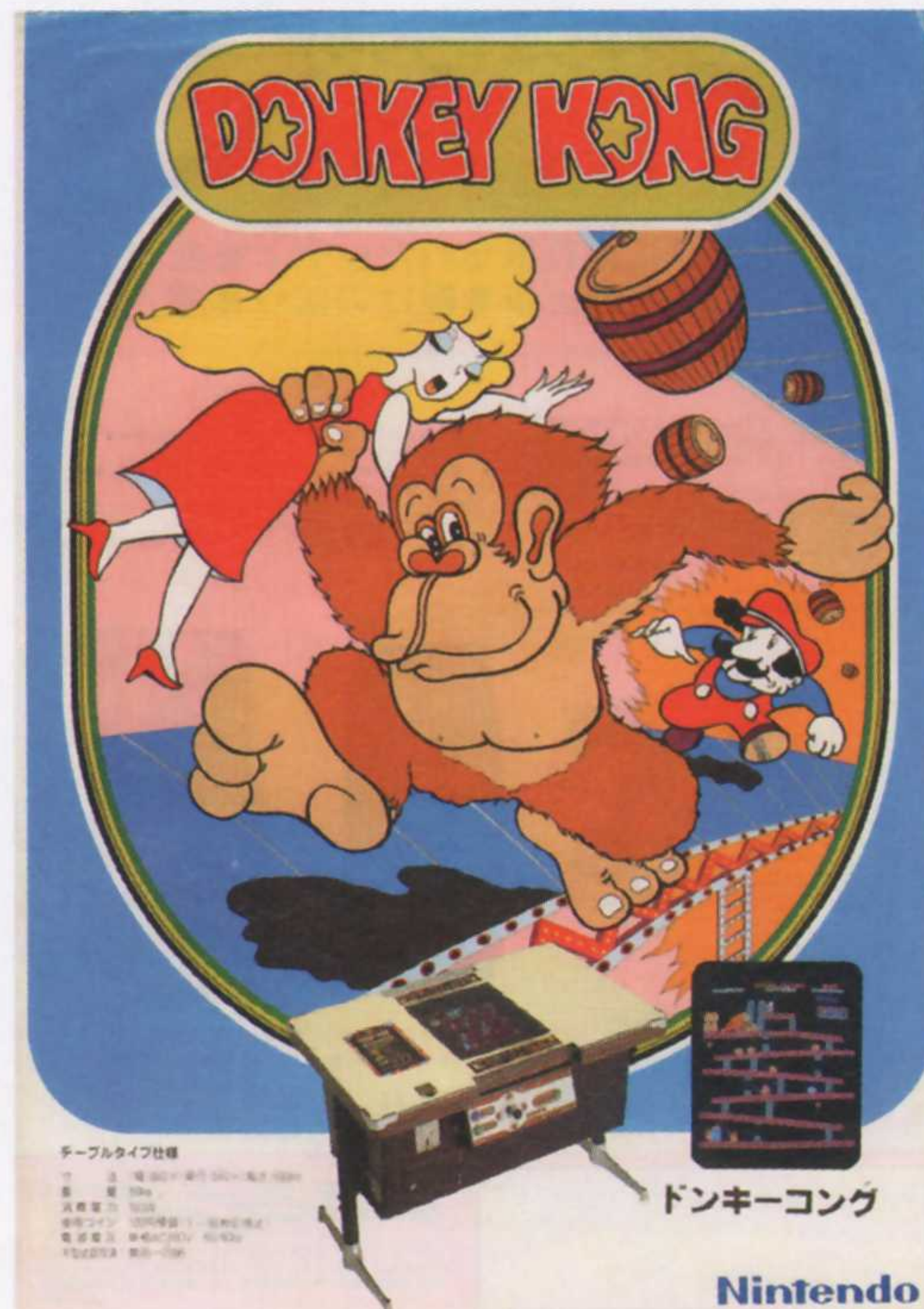
L'innovation permet de se démarquer de la concurrence, et la firme de Kyoto l'a bien compris. Elle décide d'intégrer à ses jouets des composants électroniques. Premier essai (concluant) en 1969 avec le Love Tester, chargé d'évaluer les affinités amoureuses. L'année suivante, Nintendo passe de l'amour à la guerre avec le Pistolet optoélectronique SP, un modèle laser. Malgré ce nouveau filon des jouets électroniques, l'entreprise continue à produire en parallèle des poussettes, et même des machines à barbe à papa !

### ARCADE, GAME & WATCH : L'EFFET GUNPEI YOKOI

Nintendo investit les salles de jeu en 1973 avec le Laser Clay System, une version plus ambitieuse que le simple pistolet laser. À nouveau secteur, nouvelle branche : Nintendo Leisure System Co. Ltd. est créée. Ces premiers pas en arcade sont de courte durée, le choc pétrolier de 1973 venant freiner l'expansion de l'industrie des loisirs japonais. Devant la pénurie d'acheteurs pour son Laser Clay System, Nintendo vacille et accumule les dettes.

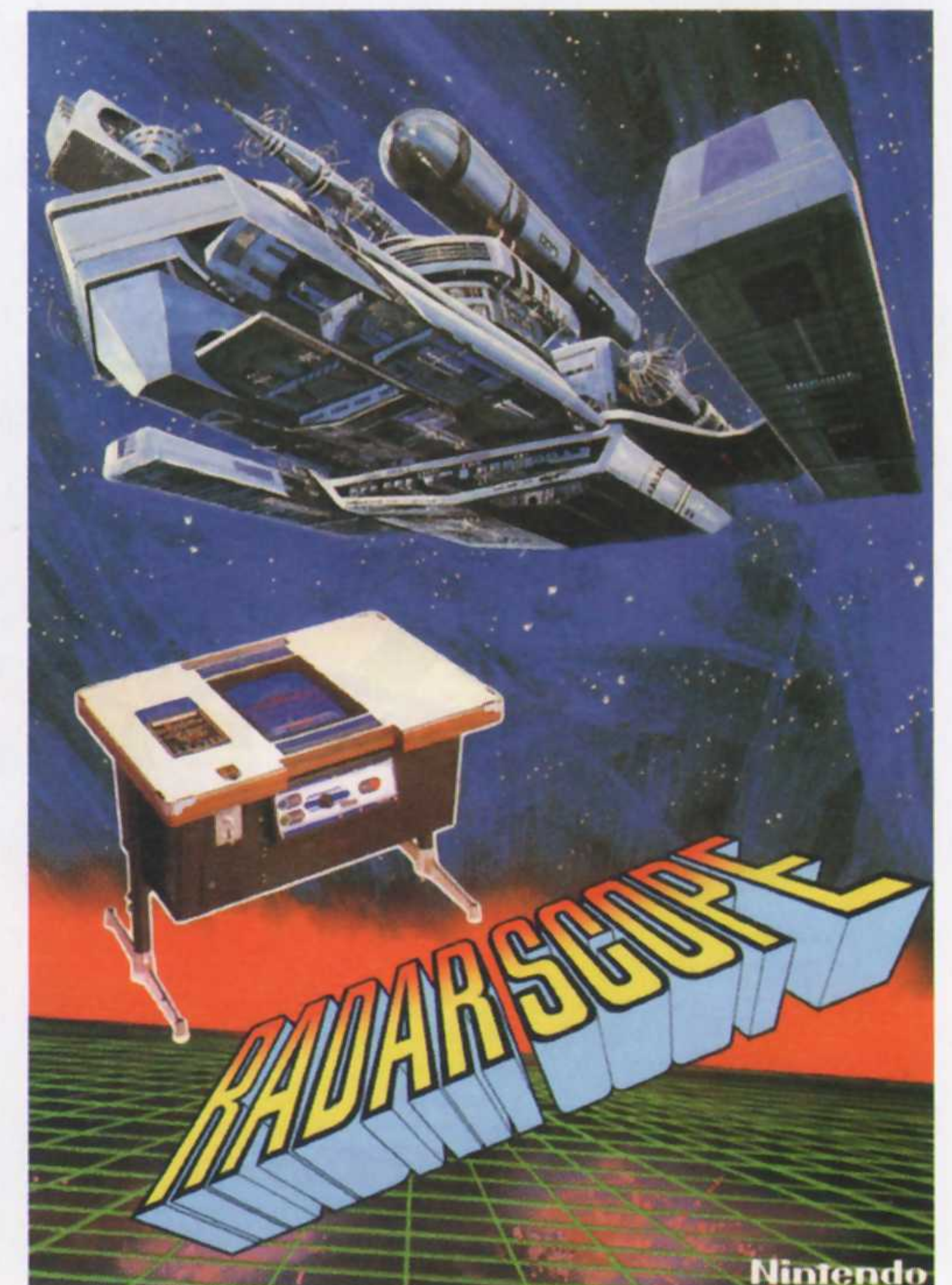
C'est encore Gunpei Yokoi qui va sauver la maison. Il milite pour l'incorporation de la vidéo

*Othello*, en 1978. Un titre pas très novateur, tout comme *Block Fever*, simple casse-briques. Au diable l'originalité, jeu vidéo rimait souvent à l'époque avec plagiat. Ne restait plus à Nintendo qu'à migrer de l'arcade vers le salon... Si la firme a toujours su se montrer inventive



■ Fin des années 60. Nintendo fait dans le Love Tester, pour vérifier la compatibilité amoureuse entre deux personnes. Un succès, plutôt curieux pour les joueurs que nous sommes !

quand il s'agissait de rebondir, il faudra attendre une proposition de Mitsubishi pour que Nintendo s'engage dans les consoles de jeu. Son partenaire ayant déposé le bilan, Mitsubishi a besoin d'un nouvel associé. Nintendo se chargera de la distribution, tandis que Mitsubishi s'attellera à la fabrication des machines. Le résultat devra être attractif : un prix cassé, deux fois moins cher que la concurrence, et surtout un écran couleur, alors que les jeux de l'époque sont en noir et blanc. L'association entre Mitsubishi et Nintendo donne naissance en juin 1977 aux Color TV Games 6 et 15, la première étant une version « bas de gamme » de la seconde. Les chiffres 6 et 15 correspondent au nombre de jeux intégrés à la console, et la variété ne caractérise



■ Nintendo avant la NES, au tout début des années 80 (sortie américaine de *Radar Scope*). Une affiche parfaitement dans son temps, pour un constructeur qui se cherche encore.



■ La société a toujours son siège dans la ville de Kyoto, là où tout a commencé il y a 120 ans...



■ Nintendo avant le jeu vidéo, à l'époque des jouets plus classiques. Petites voitures et base-ball. Surréaliste...



■ Les premières consoles de salon signées Nintendo, avec Mitsubishi. Avant la NES, la série TV Game.

pas vraiment le line-up, composé de différentes versions de *Pong*. Mais pourquoi sortir deux consoles en même temps, alors que l'une semble bien meilleure que l'autre ? Tout simplement par souci de rentabilité. Le prix bradé de la première sert à justifier le prix plus élevé de la seconde.

Nintendo décline ensuite sa console avec la Color TV Game Racing 112, avec volant intégré. En 1979 suit la Color TV Game Block Kuzushi. Si son nom ne vous évoque rien, il est pourtant notable à plus d'un titre. C'est la première fois que Nintendo vole de ses propres ailes en matière de console, sans l'aide de Mitsubishi. Et derrière le design de la console se cache le travail d'un inconnu, entré dans l'entreprise deux ans plus tôt : Shigeru Miyamoto.

La frénésie créatrice de Gunpei Yokoi ne semble pas connaître de limites, comme en témoigne l'arrivée des célèbres Game & Watch en 1980. Ces jeux électroniques à cristaux liquides connaîtront plus de 60 versions différentes, produites de 1980 à 1991, et mettront la croix directionnelle au goût du jour. Dès 1982, ils se dotent d'un double écran, qui anticipe celui de la DS avec douze ans d'avance. L'année d'apparition des Game & Watch est aussi celle de l'installation de la division américaine de Nintendo. Hiroshi Yamauchi cherche alors un jeu pour séduire ce nouveau marché, et porte son dévolu sur *Radar Scope*, titre d'arcade qui peine à se vendre... Il fait appel à Shigeru Miyamoto, inexpérimenté alors, pour trouver un jeu de rechange ! Ce sera *Donkey Kong*, en 1981.

## FAMICOM & GAME BOY : L'ÉTAT DE GRÂCE

Nintendo passe à l'étape supérieure à un moment difficile pour les consoles de jeu. Après le deuxième choc pétrolier de 1979, l'industrie va mal. Ce qui n'empêche pas Nintendo de sortir la Famicom (Family Computer) en 1983, disponible dans une version modifiée en Occident sous le nom de NES (Nintendo Entertainment System). La console a les jeux, accumulés au fil de l'expérience arcade, et la simplicité. Le prix est abordable, mais ne doit pas empêcher le produit d'être techniquement à la pointe. Hiroshi Yamauchi fait de cet équilibre sa philosophie. Pour répondre à ses exigences, Nintendo s'associe à Ricoh, un fabricant de produits électroniques. Les bénéfices seront réalisés sur les jeux. Tactique payante : la Famicom cartonne.

Maintenant que la console est lancée, il faut des jeux, et des bons, pour maintenir la console au sommet. En 1984, Hiroshi Yamauchi inaugure une division Recherche & Développement. Une dream team, dont la dernière division est devenue la plus illustre. À sa tête, Shigeru Miyamoto, auquel on a assigné une tâche « simple » : créer les meilleurs jeux vidéo. La NES attire les éditeurs tiers, et c'est presque à contrecœur qu'Hiroshi Yamauchi accepte leur soutien.



Les termes du contrat sont durs : Nintendo exige des royalties importantes, et entend garder un contrôle maximal sur le software.

La formule Famicom, Nintendo la décline en 1989 pour sa nouvelle console portable : la Game Boy. Une création de Gunpei Yokoi, encore lui, dont le prix et l'autonomie éclipsent toute concurrence. Certes, la qualité de l'écran laisse parfois à désirer, mais le rapport qualité/prix est imbattable. Le succès de la portable ne se démentira pas, comme le prouveront ses multiples déclinaisons (Pocket, Color, Advance, SP...).

C'est à cette époque que Nintendo commence à trouver son rythme de croisière. En 1990, la Super Famicom sort face à la Mega-Drive de Sega, qui tente de prendre Nintendo de vitesse.

## LA FRÉNÉSIE CRÉATRICE DE GUNPEI YOKOI NE SEMBLE PAS CONNAÎTRE DE LIMITES, COMME EN TÉMOIGNE L'ARRIVÉE DES CÉLÈBRES GAME & WATCH EN 1980

Peine perdue, la Super Famicom (Super NES en Occident) et son incroyable catalogue vont très vite distancer la concurrence. *Street Fighter II*, *Super Mario Kart*, *Final Fantasy VI*... La liste est longue des titres cultes de la Super Famicom. Nintendo envisage même un lecteur CD pour sa console, mais annule son partenariat avec Sony. L'acte de naissance de la PlayStation...

### RETOUR AUX SOURCES

Face aux consoles 32 bits, Nintendo tempore. Leader du marché, il peut tout se permettre. Comme la sortie du Virtual Boy en 1995, sans doute un des plus grands échecs de son histoire. La « chose » se présente sous la forme de grosses lunettes en plastique, aux graphismes noir et rouge et s'inspirant de la réalité virtuelle (concept très en vogue à l'époque). Nintendo n'osera même pas le sortir en Europe. Peut-être un signe annonciateur de la déception qui suivra...

Pour sa prochaine console, Nintendo doit rattraper son retard sur Sony et Sega. On l'annonce mémorable, nourrie à la technologie Silicon Graphics. 1996 : la Nintendo 64 est là. À l'heure du DVD, Nintendo reste fidèle aux cartouches. Pas de copies pirates certes, mais pas d'images de synthèse non plus. La console est un demi-échec, même si Nintendo une fois de plus innove : le kit vibration, apparu avec *Starfox 64*, fera des émules.

En 2001, c'est la GameCube qui prend le relais. Adieu les cartouches, bonjour le mini-DVD. Histoire, une fois de plus, de ne pas faire comme tout le monde et d'éviter la copie. La console a un côté jouet assumé (sa forme, la poignée pour la transporter), fidèle aux expériences passées de Nintendo. Malgré quelques jeux magnifiques (*Resident Evil 4*, *Metroid Prime*), la GameCube n'emballe pas les éditeurs tiers.

Le cap des années 2000 est donc difficile à négocier pour Nintendo : la firme est passée en l'espace de quelques années de leader à outsider, derrière Sony et le nouveau venu Microsoft. C'est aussi une phase de transition à la tête de l'entreprise, et Satoru Iwata prend la succession d'Hiroshi Yamauchi en 2002. Nintendo quitte donc les mains de la famille Yamauchi pour la première fois.

La DS va offrir à Nintendo son retour en grâce. La mainmise du constructeur sur le marché des portables ne s'est jamais démentie, et pourtant, Nintendo réussit encore à innover. Écran tactile, micro : les options de la DS séduisent tous les publics, et particulièrement les joueurs occasionnels. Bingo ! La prise en main dicte le gameplay, et l'accessibilité revient au premier

plan. Nintendo ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, et la Wii vient achever cette opération de séduction d'un nouveau public.

Le positionnement de Nintendo est assumé à 100 %, et si le nom de la console prête à sourire, ses chiffres de vente ont vite fait taire les railleurs. La machine n'est pas chère, moins puissante que la concurrence certes, mais la façon de jouer est inédite. Les ventes explosent, une nouvelle fois. Il est fascinant de constater combien la Wii, à mi-chemin entre le jeu vidéo et le jouet, est un produit fidèle à l'histoire de Nintendo. On se souvient qu'avant sa sortie, la console était surnommée Revolution... Un nom qui résume tout.

## « LAISSER LA CHANCE AU PARADIS »

Même si elle reste sujette à débat, la signification du nom Nintendo (任天堂 en japonais) correspondrait à la maxime « laisser la chance au paradis », autrement dit s'en remettre à la bonne volonté du destin. Faire mention du hasard n'étonne pas quand on sait que Nintendo a commencé par faire des jeux de cartes. Le destin, lui, a été plutôt clément pour l'entreprise, malgré les aléas. Une bonne étoile qu'Hiroshi Yamauchi a toujours expliquée par la chance... Modeste.



■ On peut dire que la firme a une longue histoire en matière d'interfaces décalées. Évidemment, toutes ces expérimentations ont pris un coup de vieux esthétique...

■ L'époque Game & Watch signe les grands débuts des héros Nintendo tels qu'on les connaît. Aujourd'hui, rien de plus collector que ces objets, qui se monnaient parfois à prix d'or.





# ILS ONT FAIT NINTENDO

DEPUIS SA FONDATION EN 1889, L'HISTOIRE DE NINTENDO EST JALONNÉE D'HOMMES-CLÉS SUR LESQUELS NOUS REVENONS ICI. À COMMENCER PAR LE GÉNIE QUI FAIT JOUER LA PLANÈTE ENTIÈRE, **SHIGERU MIYAMOTO**

**T**out le monde sait reconnaître Spielberg ou Besson, mais très peu de personnes peuvent mettre un visage sur un auteur de jeu vidéo. Malgré les chiffres de vente, parfois vertigineux, de leurs œuvres, les développeurs souffrent d'un déficit d'image. Pourtant, ce n'est pas par manque d'envie : Peter Molyneux, Jade Raymond, Cliff Bleszinski ou David Cage ne ménagent pas leurs efforts pour attirer les projecteurs. Mais hormis pour la frange la plus passionnée du public, le lien ne se noue pas entre le public et les créateurs. Est-ce vraiment un phénomène surprenant, lorsque l'on réalise que le plus grand développeur de jeux de ces trois dernières décennies fait montre d'une discrétion aussi immense que son talent ?

Retour sur la star parmi les stars, sur celui sans qui la trajectoire de Nintendo n'aurait pu être la même.

## UNE INFLUENCE PLANÉTAIRE

Classé personnalité la plus influente du monde par les lecteurs du *Times Magazine* en 2008 (pour info, Barack Obama n'était qu'à la 35<sup>e</sup> place), Shigeru Miyamoto croule sous les qualificatifs, les distinctions et les millions de yens, mais cela ne l'empêche pas de préférer l'ombre à la lumière. Il ne fait que de très rares apparitions publiques lors des salons ou conventions, préférant déambuler incognito si tant est que cela soit possible au milieu de ses gardes du corps... Une nécessité vu la notoriété de ce petit homme effacé que tout le monde aime, qui a impacté le jeu vidéo comme Gutenberg ou les frères Lumière l'ont fait

## IMMERSION, SIMPLICITÉ, QUALITÉ : TOUTE L'ŒUVRE DE MIYAMOTO REPOSE SUR CES TROIS PRINCIPES. ET POUR LUI, UN JEU DOIT PORTER LE NOM DE SON PERSONNAGE LE PLUS CHARISMATIQUE

à l'imprimerie et au cinéma. Hormis chez les jaloux, et encore ces derniers ont-ils le bon goût de ne pas l'admettre publiquement, le travail de Miyamoto fait l'unanimité chez tous les créateurs de jeux, Will Wright n'ayant pas hésité à le qualifier de « Disney » et « père du jeu vidéo moderne » dans un article du *Times Magazine*.

Immersion, simplicité, qualité : toute l'œuvre de Miyamoto repose sur ces trois principes. Rentré chez Nintendo en 1977 en tant que dessinateur

grâce à son père, ami d'Hiroshi Yamauchi (président de Nintendo of Japan), Miyamoto, seulement âgé de 25 ans, se fait remarquer quatre ans plus tard en recyclant les bornes d'arcade de *Radar Scope*. Ce jeu, destiné au marché américain, est livré trop tard aux États-Unis et ne rencontre pas le succès escompté. Nintendo se retrouve alors avec plus de 2000 coûteuses bornes sur les bras, sans espoir de rentabilité, avec en plus des finances au plus bas. L'histoire, devenue légende aujourd'hui, raconte que Miyamoto, assisté de quelques ingénieurs, transforme les bornes existantes en y incluant un jeu qu'il avait lui-même conçu, musique comprise (Miyamoto est un joueur de banjo et de piano émérite). *Donkey Kong* est né ! Les joueurs américains font la queue devant les bornes, des centaines d'unités supplémentaires sont produites et Nintendo rencontre enfin un énorme succès international.

Pour Miyamoto, un jeu doit toujours porter le nom de son personnage le plus charismatique : c'est pour cela que Mario cède la vedette au primate. Une ligne directrice qu'il appliquera lors des décennies suivantes sur les jeux dont il s'occupe, et la liste est longue !

## L'ONIRISME DU QUOTIDIEN

Miyamoto confessera, dans les colonnes du magazine américain *Nintendo Power*, travailler sur une douzaine de projets simultanément et être entouré quotidiennement de 400 personnes. Avec à son actif plus de 90 jeux produits, on n'a aucun mal à le croire :

Miyamoto est en effet l'un des développeurs les plus prolifiques de l'industrie, transformant quasiment tout ce qu'il touche en succès commercial. Le culte inouï qui lui est porté par la frange la plus passionnée de ses fans pendant son âge d'or (soit avant la Wii, une certaine distance étant apparue entre lui et ses fans depuis, cf. Joypad 190) assure un buzz phénoménal dans les magazines et sites spécialisés. Du pain béni pour Nintendo,

qui a vite compris comment capitaliser sur l'image pacifique de son génial créateur.

Difficile de synthétiser en quelques lignes les raisons du succès des jeux de Miyamoto : ses titres sont autant basés sur ses rêveries (*Mario*) que sur ses observations de ce qui l'entoure (*Pikmin*) ou ses passions, notamment les animaux domestiques et la musique (*Nintendogs*, *Wii Music*). L'universalité de ces thèmes



## QUELQUES DATES

**1952**

Naissance le 16 novembre à Sonobe, dans la préfecture de Kyoto.

**1975**

Obtient son diplôme au Collège d'Art de Kanazawa.

**1977**

Intègre Nintendo en tant que dessinateur.

**1981**

Conçoit *Donkey Kong*, à destination du marché américain.

**1990**

Deux de ses jeux, *F-Zero* et *Super Mario World*, font décoller les ventes de la SNES.



**1996**

Sortie de *Super Mario 64*, considéré comme le meilleur jeu de plate-forme de tous les temps.



**2006**

Est ordonné Chevalier des Arts et des Lettres par Renaud Donnedieu de Vabres.

**2007**

Supervise, en partenariat avec l'ancien ennemi de toujours, Sega, *Mario & Sonic aux Jeux Olympiques*.

**2009**

Assure la promotion de *New Super Mario Bros. Wii* et du Super Guide, l'aide intégrée dont il a contrôlé la conception.



■ Peut-être son plus beau bijou pour les joueurs : *Zelda*. Et ici l'un des chefs-d'œuvre de la série, *Ocarina of Time* (N64).

permet à n'importe quel consommateur, quelle que soit sa culture, de se retrouver à travers les jeux de Miyamoto.

### UN AVENIR APAISÉ

L'homme est cependant obsédé par la qualité, n'hésitant pas à décaler de plusieurs mois, voire années, des titres qui ne lui conviennent pas. « Un jeu en retard peut être un bon jeu, un mauvais jeu restera un mauvais jeu », a-t-il coutume de dire... Ce qui ne manque pas de faire frémir les équipes de développement interne !



■ Créatif génial, Shigeru Miyamoto sait aussi se faire premier commercial quand il le faut. L'homme à tout faire.



■ L'une des dernières batailles de Miyamoto est aussi la plus controversée : *Wii Music*. Accueil très, très tiède...

Actuellement, Miyamoto est officiellement senior manager et directeur du développement de Nintendo, un poste qui l'a conduit à superviser le concept de la Wii mais, surtout, des titres phare de la console, notamment *Wii Fit* et *Wii Music*. Après avoir défini les codes du gameplay pendant plus de vingt ans, Miyamoto, via la Wii, a redéfini à jamais notre manière de consommer et d'envisager les jeux vidéo. Toujours avec le sourire, mais toujours dans la discrétion, malgré les honneurs. Sa dernière venue sur le territoire français remonte à mars 2006, pour sa nomination en tant que Chevalier des Arts et des Lettres : il est le premier créateur de jeux vidéo à avoir été ainsi récompensé.

À 56 ans, Shigeru Miyamoto ne semble pas vouloir s'arrêter de travailler, loin de là. Laisant le marché des hardcore gamers en pâture à Sony et Nintendo, Miyamoto préfère se concentrer sur ce nouveau public familial, proche de lui par sa simplicité mais également bien plus difficile à atteindre, ludiquement parlant. Son souhait le plus cher, réunir les générations autour de ses créations, semble s'être réalisé avec la Wii. Il supervise actuellement le prochain volet de *Pikmin*, qui devrait réconcilier Miyamoto avec ses fans de la première heure. Il vient aussi d'assurer la promotion de *New Super Mario Bros. Wii*, tout en faisant œuvre pédagogique en expliquant aux joueurs – apeurés par trop de facilité – le Super Guide, cette fameuse aide intégrée que l'on voit arriver sur Wii.

Une invention paradoxale, béquille mais aussi vecteur de challenge (cf. Joypad n°202, p.24), véritable manière d'aller vers le grand public tout en n'oubliant pas les joueurs, encore ! Et l'on peut être certain qu'il n'a pas fini de nous réserver des surprises dans les années à venir. Les génies, de toute manière, ne partent jamais à la retraite.

# ENTRETIEN

FIN 2008, NOUS RENCONTRONS **SHIGERU MIYAMOTO** POUR LA SORTIE DE **Wii MUSIC**. L'OCCASION D'EN APPRENDRE PLUS SUR SON RAPPORT À LA CRÉATION

**W**ii Music encourage la créativité des joueurs, comme de nombreux jeux ces derniers temps.

**Comment l'expliquez-vous ?**

Je me suis souvent demandé pourquoi mes jeux sont considérés par beaucoup comme si amusants. En gardant ça en tête, j'en suis venu à réfléchir à cette « mode » : lorsque les joueurs trouvent des aspects créatifs dans un jeu, cela peut devenir à leurs yeux vraiment fun. Le jeu vidéo est une forme unique de divertissement que l'on définit par l'interactivité. L'opportunité est donnée au joueur de pouvoir prendre ses propres décisions, et c'est ainsi que cette nature interactive peut générer des circonstances dans lesquelles les joueurs peuvent devenir créatifs. Je crois que c'est l'un des points les plus attrayants dans le jeu vidéo. Lorsqu'il s'agit d'être créatif en dessin ou musicalement, ce n'est pas évident pour une majorité d'entre nous, ce qui ne veut pas dire que l'on n'aime pas dessiner ou faire de la musique. Pas évident, cela veut dire que saisir la joie du peintre ou du musicien n'est pas chose facile pour les gens. Je pense que notre travail est de les aider à dépasser cette difficulté et de leur livrer la nature même de ces activités. Mais c'est quelque chose que je fais depuis longtemps. Quand je regarde en arrière, les épisodes de *Legend of Zelda* l'offraient souvent. Si on parle de la tendance générale de l'industrie, là, j'en suis désolé, mais je n'ai pas de réponse.

**Par de nombreux aspects, la Wii semble montrer que vous vous êtes penché sur le comportement des joueurs bien plus qu'avant. Est-ce que vous vous sentez plus comme un spécialiste comportemental que comme un game designer ?**

Je ne crois pas du tout avoir changé ma façon de faire des jeux vidéo. C'est juste que les possibilités du jeu se sont étendues grâce aux technologies émergentes. Ce que je fais est plutôt simple. J'essaie d'utiliser tout ce qui est disponible autour de moi pour surprendre les gens.

Et y parvenir est mon plaisir. Je pense que le divertissement n'est rien de plus. Nous voulons amuser les gens en les surprenant, donc je ne crois pas que cela fasse de nous des psychologues. Nous ne sommes rien d'autre que des amuseurs publics. Une fois que l'on a dit ça, il faut bien sûr essayer de comprendre comment surprendre les gens. Ma façon de faire consiste à leur donner un indice, un élément déclencheur qui leur fera découvrir en eux des capacités cachées, des points d'intérêt, qu'ils possédaient déjà sans s'en rendre compte. Avec cela, je me fais une idée de ce à quoi ils pensent, comment ils le pensent et du type d'expérience qu'ils vivront. Si vous voulez appeler ça de la psychologie, alors...

**Est-ce plus difficile de développer des jeux tels que *Wii Music* et *Wii Fit* que des titres plus traditionnels comme *Mario* et *Zelda* ?**

Dans le cas de *Zelda* ou *Mario*, comme principe, nous nous assurons d'utiliser la nouveauté technologique qui peut créer de nouvelles et uniques caractéristiques.

**« CE QUE J'ESSAIE DE FAIRE À CHAQUE FOIS, C'EST D'APPORTER DE LA NOUVEAUTÉ, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE DE JEU. C'EST JUSTE UNE DIFFÉRENCE D'OBJECTIF : LA TECHNOLOGIE OU LE THÈME ? »**

Dans le cas d'idées totalement novatrices, qui ne sont pas catégorisées comme genre, comme *Nintendogs* ou *Wii Fit*, nous devons garder en tête qu'elles doivent attirer un public bien plus large. Parfois, la technologie qui émerge peut nous aider à réaliser qu'un nouveau thème peut parfaitement lui correspondre, mais aussi loin que mon talent aille, c'est finalement la même chose. Ce que j'essaie de faire à chaque fois, c'est d'apporter de la nouveauté, une nouvelle expérience de jeu. C'est juste une différence d'objectif sur lequel on se concentre, la technologie ou le thème ? Le challenge qui en découle est le même. Quelle que soit cette orientation, ce qui est important est de savoir si je prends du plaisir à ce que je fais ou non.

**Quelles sont les difficultés pour amener un public attiré par des titres tels que *Wii Sports* et *Wii Music* vers des jeux plus sophistiqués ? Est-ce que désormais vous considérez cela comme une étape importante pour Nintendo ?**

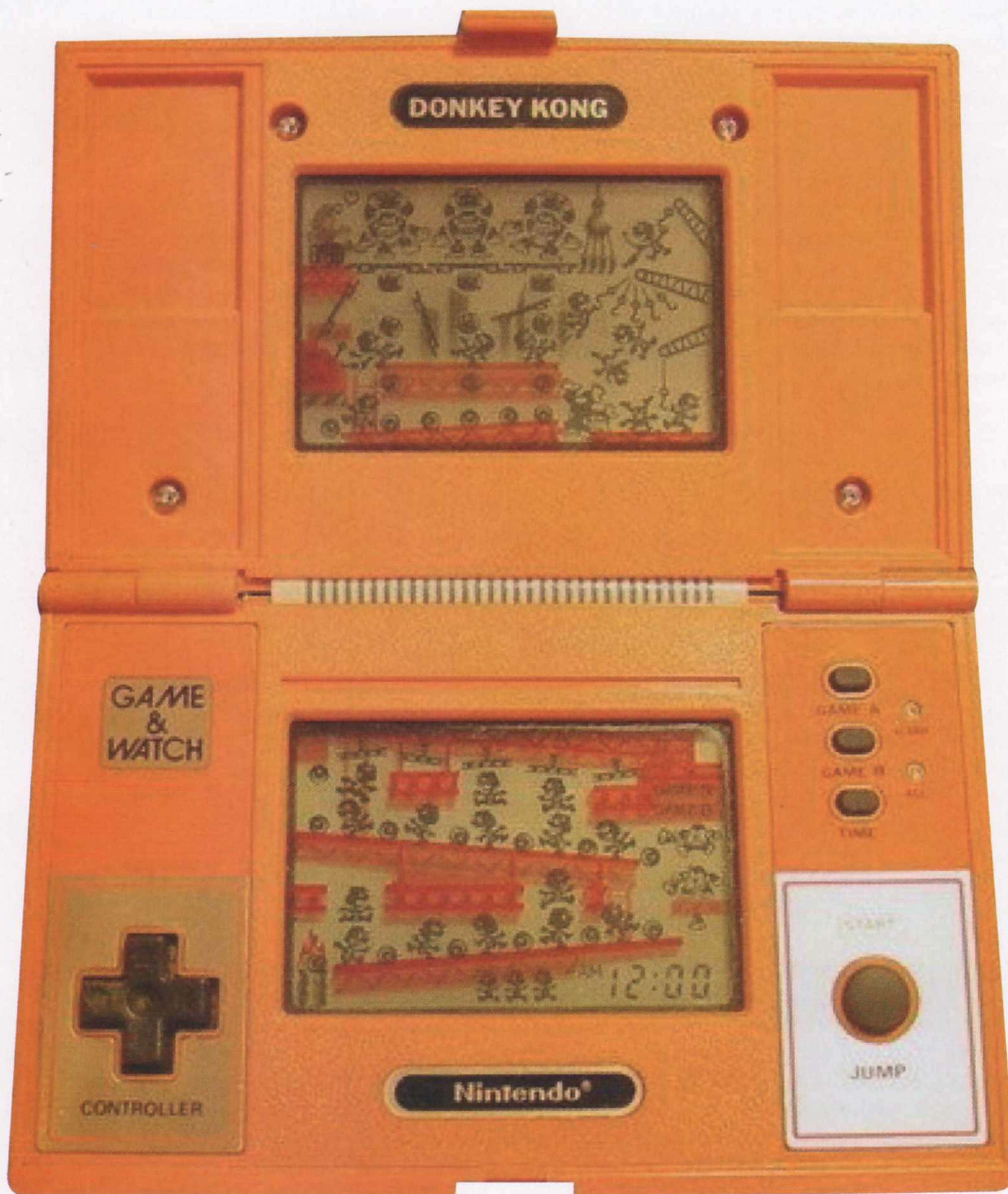
Je pense tout d'abord que nous devons continuer à créer de nouveaux types de jeux pour chercher un public qui sinon ne s'y intéresserait pas. C'est la première étape. Quant à savoir où cela nous mène, l'une des théories effectivement est de l'amener vers les types d'expériences de jeu avec lesquelles on s'est tous amusé depuis 30 ans. S'il y a certainement un intérêt à essayer d'y parvenir, je crois qu'il est bien plus important que l'industrie elle-même continue à nous surprendre. La question est alors de savoir si nous, et les autres développeurs, pouvons créer des nouvelles expériences uniques pour surprendre un public bien plus large, que ce soit les gens qui jouent depuis longtemps, les nouveaux joueurs ou même ceux qui ont déjà joué sans plus. Je crois qu'avec la Wii, nous voyons que le grand public commence à comprendre cet univers, et que c'est à la portée de tout le monde.

**Quand vous quitterez l'industrie, de quoi voudriez-vous que l'on se souvienne à votre propos ?**

J'observe souvent le modèle qu'a créé l'industrie du manga japonais et j'espère que cela sera quelque peu similaire dans mon cas. Si vous regardez l'histoire du manga, il y a les artistes pionniers comme Osamu Tezuka, qui ont véritablement défini le style du support et qui continuent d'œuvrer dans ce sens, de dessiner de nouveaux mangas et de trouver de nouveaux axes originaux. Le plus important est qu'ils continuent de créer, de dessiner jusqu'au jour de leur mort. Je serais très heureux si les gens, en regardant derrière eux un jour, parlaient de moi comme une personnalité présente à la naissance du jeu vidéo et qui continuellement avait cherché, créé de nouveaux styles de jeu, amené de nouvelles idées et avait été pionnière jusqu'au jour de sa mort.

# LE VÉRITABLE TOUCHE-À-TOUT

VARIABLEMENT BRICOLEUR FUMISTE ET GÉNIE VISIONNAIRE, **GUNPEI YOKOI** A TOUT FAIT, DE LA VENTOUSE À RESSORT JUSQU'À LA GAME BOY. NINTENDO LUI DOIT SON ÂGE D'OR, ET UNE PART DE SA RÉUSSITE ACTUELLE



■ La Game & Watch à double écran : le nec plus ultra du jeu vidéo au début des années 80.

**E**n bande dessinée, Géo Trouvetou et le professeur Tournesol ont popularisé l'image de l'inventeur farfelu mais bien intentionné, qui bricole dans son coin des gadgets délirants, souvent faits de bric et de broc, et dont seuls quelques businessmen avisés sont capables de discerner le potentiel commercial.

Difficile de ne pas songer à ces doux dingues de génie quand on évoque la carrière de Gunpei Yokoi, dont la rencontre avec Hiroshi Yamauchi, alors patron de Nintendo, semble sortir tout droit des pages d'une aventure de Picsou.

## LA RENCONTRE

La scène se déroule en 1966, dans une usine de production de cartes à jouer hanafuda que la firme fabrique depuis sa création au XIX<sup>e</sup> siècle. Yamauchi effectue une tournée d'inspection et tombe sur un objet insolite, une sorte de bras articulé composé



■ Né en 1941, Gunpei Yokoi a rencontré son premier succès commercial à 24 ans avec l'Ultra Hand.

de pièces de métal enchevêtrées, manipulées par deux poignées d'un côté et se terminant par deux ventouses de l'autre. Télescopique et maniable comme des ciseaux, l'engin permet d'attraper à distance des objets légers mais demande un peu d'adresse. Fortement intrigué, Yamauchi désire connaître l'inventeur de ce gadget, qui s'avère n'être autre que le chef de maintenance de la chaîne de fabrication des cartes, un dénommé... Gunpei Yokoi ! Embauché en 1965 – dès sa sortie de l'université – dans le cadre d'une tentative de la firme de renouveler ses troupes et de puiser dans

à réorienter son entreprise vers toutes sortes de services, avec un seul et vague succès dans le domaine des jouets. Revu et corrigé, l'engin de Yokoi est rebaptisé Ultra Hand et fait un véritable carton, se vendant à 1,2 million d'unités. Quant à son inventeur, il est d'abord promu ingénieur en chef avant de se retrouver catapulté à la tête d'une nouvelle structure interne à Nintendo, la Section 3. En effet, sur les conseils de son bras droit Hiroshi Imanishi, le big boss vient de restructurer sa société en trois départements : la Section 1 s'occupe des cartes à jouer, la Section 2 assure la production

Mais elle nous semble le mieux refléter l'aura de Gunpei Yokoi, dont le tempérament créatif en perpétuelle ébullition en fait, forcément, un personnage mythique. Il est en tout cas certain que notre homme ne va dès lors plus cesser d'accumuler les trouvailles, celles-ci allant du bidule sympa jusqu'à la création visionnaire. Ainsi, dans la foulée de l'Ultra Hand, la Section 3 va rapidement proposer d'autres jouets simples et accessibles : l'Ultra Machine, une sorte de lanceur de balles de base-ball très souples qui s'écoula à 2 millions d'exemplaires, et l'Ultra Scope, un périscope pour regarder dans les coins. Yokoi se distingue aussi dans le domaine du casse-tête à la Rubik's Cube avec The Ten Million-Barrels (il faut aligner des billes de couleur dans un cylindre à six étages pivotants) et va jusqu'à lancer sur le marché le Love Tester, une machine

## YOKOI EST LA PERSONNE DÉSIGNÉE POUR ASSURER LA DIRECTION DU NOUVEAU PÔLE DE NINTENDO. IL VA RÉPONDRE AUX ATTENTES BIEN AU-DELÀ DES RÊVES LES PLUS FOUS DE SES EMPLOYEURS

un vivier de jeunes cerveaux aux idées fraîches, Yokoi est diplômé en ingénierie électronique. Mais ce garçon, aimable et discret, montre bien peu de signes extérieurs d'ambition, préférant accomplir avec application sa tâche quotidienne à l'usine. Quelle n'est donc pas sa surprise de voir le grand patron lui demander les origines de son invention – il l'a bricolée pendant ses week-ends, tout comme la flopée d'autres gadgets qui constituent son violon d'Ingres –, puis lui ordonner officiellement de concevoir les plans commercialisables de la chose, et cela en vue d'en faire un des jouets phare de Nintendo pour les fêtes de Noël qui approchent !

Car depuis 1964, le marché des jeux de cartes connaît une grave crise qui a forcé Yamauchi

de cartes traditionnelles nommées karuta et la Section 3 – celle qui bien sûr est la vraie raison de cette réorganisation – est en charge de la fabrication de jouets et jeux de société. Étant donné que cette section se destine à un travail de conception et d'innovation, Yokoi est la personne toute désignée pour en assurer la direction. Il va répondre aux attentes bien au-delà des rêves les plus fous de ses employeurs...

### LE ROI DU JOUET

Sur les débuts de Yokoi et les conditions dans lesquelles il présenta l'Ultra Hand à Yamauchi, il existe plusieurs versions, et celle que nous venons d'évoquer est sans doute la plus romanesque.



■ L'Ultra Hand peut paraître ridicule aujourd'hui, mais les ventes ont excédé de dix fois ce qui faisait un succès de l'époque.



■ Encore une invention surréaliste signée Yokoi. L'homme aura marqué Nintendo de son empreinte, plus que nul autre.



■ L'Ultra Hand fait un come-back virtuel en forme de clin d'œil dans *Wii de Ultra Hand*. Un hommage indirect à Gunpei Yokoi.



■ *Red Alarm*, sur Virtual Boy : même en photo, ça fait un peu mal aux yeux. Imaginez en mouvement !



■ Moins révolutionnaire qu'escompté, le Virtual Boy n'a pas trouvé son public, et a marqué le déclin de Yokoi.



■ Le Light Gun intégrait pour la première fois la technologie photovoltaïque à un jouet pour enfants. Une étape cruciale.

supposée indiquer à deux personnes du sexe opposé le niveau d'intensité amoureuse qui les relie. Invention fumeuse s'il en est, le Love Tester rencontre toutefois un grand succès pour une raison simple : le garçon et la fille doivent tenir chacun une poignée de l'appareil et joindre les paumes de leur main restée libre, un contact physique alors jugé tabou et dont la perspective enchante la jeunesse.

Mais l'invention la plus intéressante de cette période est sans conteste le Light Gun (1968), qui anticipe de quinze ans le pistolet NES Zapper (1984), et peut être considéré comme le premier « jeu électronique » jamais produit par Nintendo. Fabriqué en tandem par Yokoi et Masaki Uemura, débauché de la société Sharp qui fabriquait des cellules photovoltaïques, ce jouet en forme de revolver émettait des rayons lumineux que captaient les cellules situées à l'intérieur d'un lion en plastique, lequel se mettait à rugir. Vendu à un million d'unités, il fut ensuite décliné par Uemura et un nouvel employé, Genyo Takeda, en un simulateur de tir au pigeon d'argile : ce fut le Laser Clay Range, une attraction ouverte à Kyoto en 1973. Par la suite, Yokoi perfectionnera le système sous forme de borne d'arcade avec les jeux de tir de la gamme Simulation, comprenant *Wild Gunman* et *Shooting Trainer*. Cette fois, les piles photoélectriques du pistolet interagissent avec un film mettant en scène des cow-boys. Une version érotique nommée *Fascination* ne sortira quant à elle jamais des locaux de la firme : elle permettait

de déshabiller entièrement une sensuelle créature... Peu après, Nintendo se lance réellement dans le jeu vidéo, aussi bien dans les salles d'arcade que dans les foyers. Pour Yokoi, c'est un nouveau tournant qui s'annonce : nommé à la tête du tout nouveau département Nintendo Research & Development 1, composé de 55 designers, ingénieurs et programmeurs triés sur le volet, il est chargé de trouver de nouvelles idées. Et comme d'habitude, ses patrons n'auront pas à attendre longtemps...

Si vous laissez un génie voyager en train, il pourrait en redescendre avec un concept révolutionnaire ! Et c'est exactement ce qui arrive quand Gunpei Yokoi surprend un businessman qui s'ennuie ferme dans un compartiment de Shinkansen. Pour se distraire, l'homme fait joujou avec les touches de sa calculette et il n'en faut pas plus à Yokoi pour imaginer le concept de ce qui deviendra le premier Game & Watch. Ce système a été, pour beaucoup d'enfants des années 70, la première expérience de jeu vidéo en dehors des salles d'arcade, et nous y revenons plus loin dans ce magazine (cf. Nintendo avant la NES, p.26)...

## GAME BOY : GUNPEI YOKOI ENTRE DANS LA LÉGENDE

Car l'irrésistible ascension de Gunpei Yokoi n'a pas encore atteint son apogée. Si les Game & Watch avaient largement défriché le terrain du jeu vidéo

portable, Yokoi et son équipe vont beaucoup plus loin avec la Game Boy (1989), une véritable console de jeu portable 8 bits qui se distingue du système précédent par la possibilité de jouer à plusieurs titres sur la même machine. Chaque jeu est en effet stocké sur une cartouche, à l'instar des jeux NES. Il serait toutefois erroné d'attribuer à Gunpei Yokoi l'entière paternité du concept. Car avant la Game Boy, il y avait eu le Microvision (1979), conçu par Jay Smith (futur designer de la console Vectrex) et distribué par la Milton Bradley Company. Cette machine portable, dotée elle aussi d'un écran LCD, permettait déjà de lire des jeux stockés sur cartouches (*Block Buster*, *Baseball*, *Alien Raiders*...).

Toutefois, si le Microvision est aujourd'hui une invention quasiment oubliée, la Game Boy a pour sa part marqué l'histoire de l'industrie d'une pierre blanche. Réputée presque aussi puissante que la NES, la machine est catapultée dans les charts par deux titres de lancement poids lourds : *Tetris* et *Super Mario Land*, ce dernier ayant été conçu par Yokoi sans Shigeru Miyamoto. En 1996, une autre série culte assurera une seconde carrière à la Game Boy : *Pokémon*, bien sûr ! Au total, la Game Boy se vendra à plus de 100 millions d'exemplaires (sans compter ses futures déclinaisons,

comme les Game Boy Color ou Advance), et le nombre total de jeux Game Boy écoulés excédera les 400 millions. Pourtant, lors de sa sortie, la Game Boy aurait pu être un désastre total, Gunpei Yokoi ayant fait le pari assumé d'un écran monochrome, alors que les machines concurrentes (Game Gear de Sega, Atari Lynx et TurboExpress de Nec) présentaient toutes des écrans couleur. Résultat : la Game Boy fut vendue moins cher que ses rivales, et proposait des batteries à l'autonomie beaucoup plus

grande, ce qui assura – en partie – sa domination du marché.



■ *Donkey Kong* et *Mario Bros.* ont été parmi les premiers succès d'arcade de Nintendo à être transposés sur Game & Watch.



Malheureusement, le goût du risque de Gunpei Yokoi allait finir par se retourner contre lui et sonner le glas de sa carrière chez Nintendo.

## VIRTUAL BOY : LE FAUX PAS

Désormais considéré comme le roi du jeu vidéo portable, Gunpei Yokoi s'attelle à un nouveau grand projet qu'il mettra des années à concrétiser, toujours dans le cadre du Nintendo Research & Development 1. Mais quand le Virtual Boy sort enfin en 1995, l'accueil escompté par son créateur et par Hiroshi Yamauchi n'est pas au rendez-vous,

Enfin, la révolution technologique proposée est bien inférieure à ce que laissait entrevoir la publicité tapageuse de Nintendo.

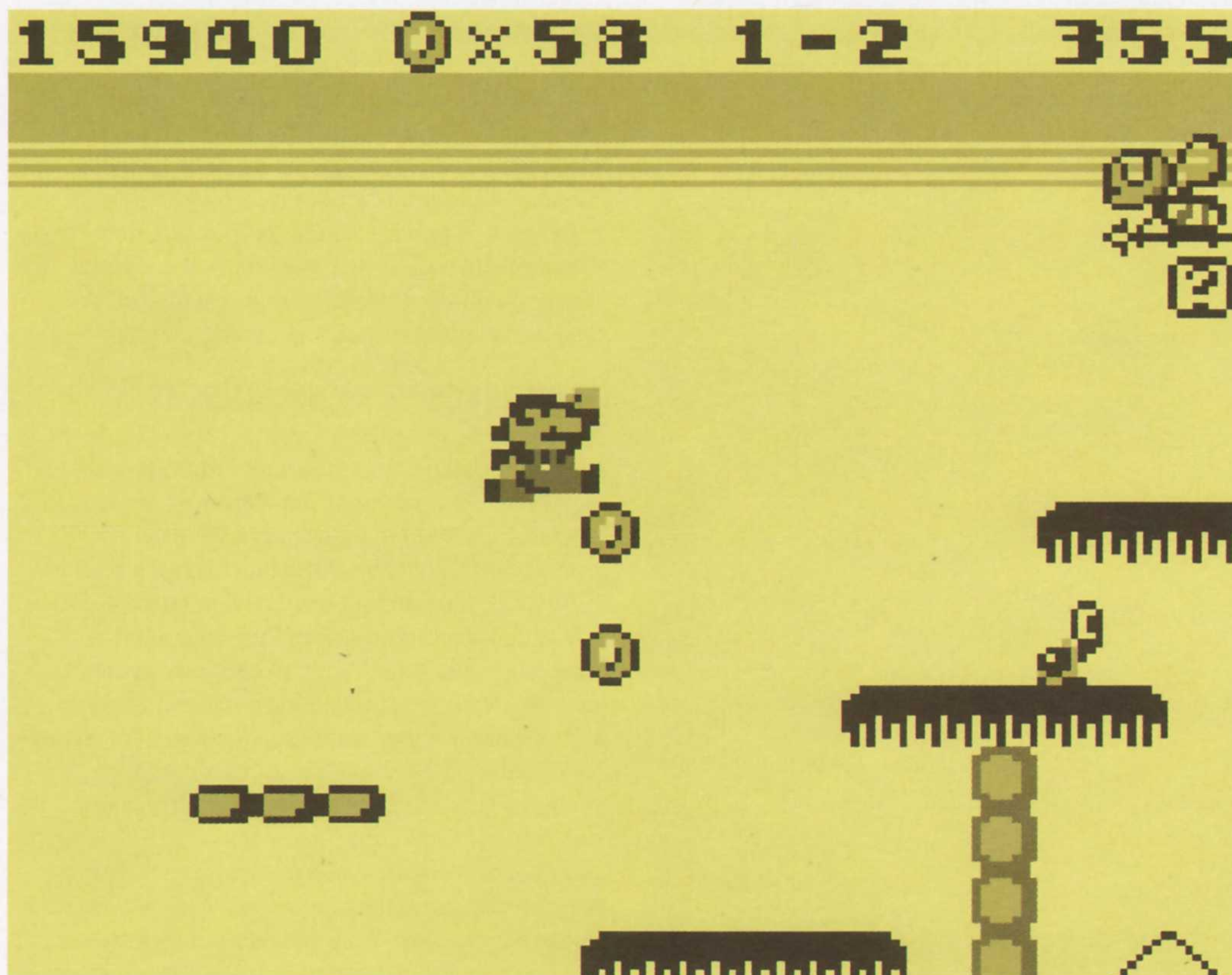
À l'arrivée, la réalité virtuelle voulue par Gunpei Yokoi tourne au fiasco commercial et critique, ce dont le génial designer ne se remettra jamais. Tenu pour principal responsable, il quitte Nintendo le 15 août 1996 mais rebondit très vite en fondant une nouvelle société, Koto Laboratory, et en développant une console portable en partenariat avec Bandai : la WonderSwan sort en 1999, à destination presque exclusive du marché japonais.

## SI LES GAME & WATCH AVAIENT LARGEMENT DÉFRICHÉ LE TERRAIN DU JEU VIDÉO PORTABLE, YOKOI ET SON ÉQUIPE VONT BEAUCOUP PLUS LOIN AVEC LA GAME BOY

tant au Japon qu'aux États-Unis, à tel point que la machine ne sera jamais distribuée en Europe. Mais de quoi s'agit-il au juste ? Le Virtual Boy est une console de jeu portable qui prend la forme de lunettes posées sur pied. Chaque lentille de l'appareil diffuse le jeu (en noir et rouge) avec un léger décalage, ce qui crée un effet tridimensionnel à partir d'une simple image 2D. Bien qu'impressionnante, l'expérience provoque des maux de tête et des nausées chez certaines personnes. De plus, le Virtual Boy est jugé peu confortable à l'emploi.

Mais Gunpei Yokoi n'est déjà plus là pour suivre le parcours de son dernier-né : il a trouvé la mort dans un accident de voiture le 4 octobre 1997.

Après quelques années d'un relatif oubli, ce pionnier du jeu vidéo connaît aujourd'hui un regain de popularité, et beaucoup voient en lui l'un des plus grands visionnaires que l'industrie ait jamais connus. En 2003, il reçut d'ailleurs à titre posthume le Lifetime Achievement Award décerné par la Game Developers Conference, couronnant ainsi une carrière marquée par la créativité et l'audace. Ce n'était que justice.



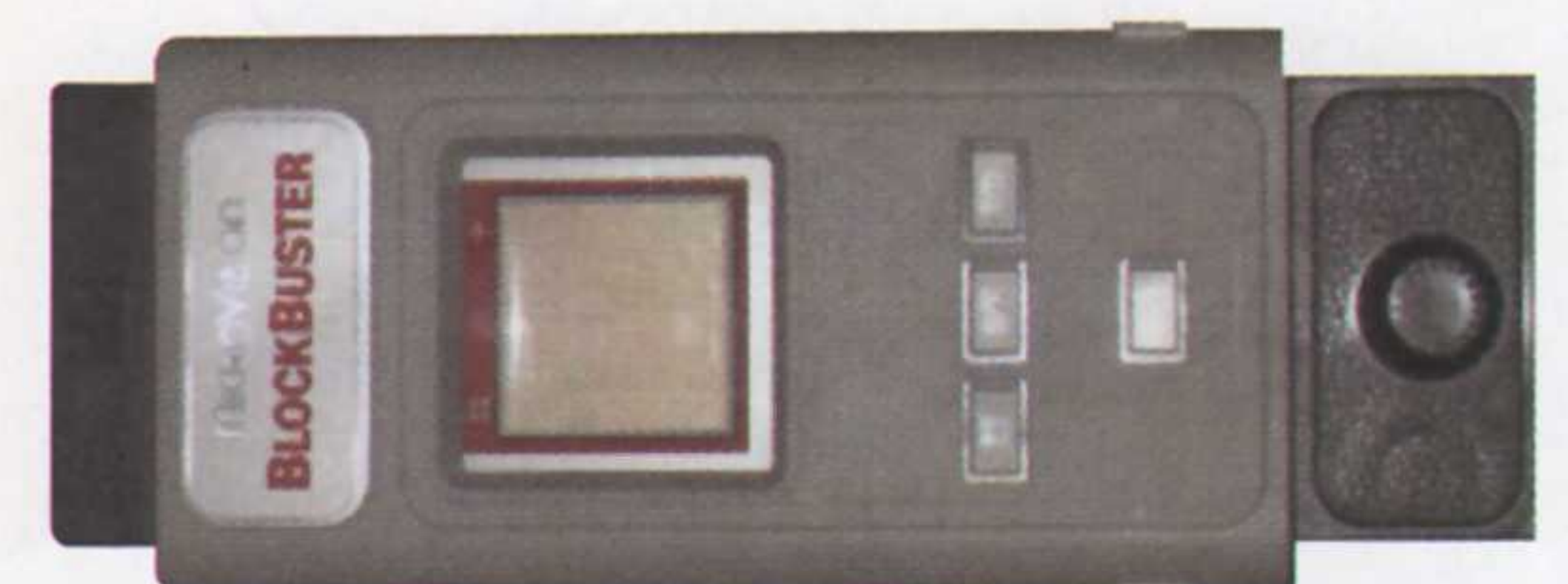
■ Super Mario Land a contribué au lancement fracassant de la Game Boy : il fut développé par Nintendo Research & Development 1 sans la participation de Miyamoto.



■ La WonderSwan, supposée concurrencer la Game Boy après le départ de Yokoi de Nintendo. Aujourd'hui oubliée, elle était déjà orpheline de son créateur lors de sa sortie...



■ Avec The Ten Million-Barrels, Gunpei Yokoi et son équipe proposent une alternative crédible au Rubik's Cube.



■ Le Microvision, une console portable à cartouches qui anticipait d'une décennie la Game Boy de Gunpei Yokoi.

# PÈRE DU NINTENDO MODERNE

**HIROSHI YAMAUCHI, CELUI QUI PRÉTEND N'AVOIR JAMAIS TOUCHÉ À UN JEU VIDÉO DE SA VIE, A RÉALISÉ UN PARCOURS QUASI PARFAIT DE PRÈS DE 30 ANS. PAR QUEL MIRACLE ? AU-DELÀ DU PROVOCATEUR, IL Y A UN CAPITAINE D'INDUSTRIE À LA CLAIRVOYANCE EXCEPTIONNELLE**

**H**iroshi Yamauchi est souvent présenté dans la presse anglo-saxonne, et notamment américaine, comme un autocrate dur, provocateur et méprisant. En renfort à ce portrait peu flatteur, on n'oublie jamais de rappeler comment, arrivé à la tête de Nintendo, il a procédé à l'épuration de la vieille garde, obtenu l'éviction de son cousin, refusé de se réconcilier avec son père, et surtout avec quelle facilité il a remercié Gunpei Yokoi, à qui Nintendo devait tant. Cette dureté, on a coutume de la retrouver dans sa manière d'organiser la rivalité

entre ses employés, convaincu que la compétition et le besoin de reconnaissance – de la sienne, en tout cas – étaient les meilleurs des stimulants.

Ces traits de caractère, le premier grand patron du jeu les a probablement acquis à travers les épreuves. Né en 1927, Hiroshi est l'arrière-petit-fils du fondateur de Nintendo. Lui et sa mère sont abandonnés par son père en 1933. Il est alors élevé par ses grands-parents maternels. Son grand-père dirige Nintendo depuis 1929. L'homme sait bien qu'avec la fuite de son gendre, Hiroshi devient le seul candidat familial à sa succession.

Dans cette perspective, il lui donne une éducation rigide, qui exacerbe certains aspects rebelles de sa personnalité. Le jeune Yamauchi traverse la guerre en tant qu'étudiant, puis entre en droit à Waseda, la plus prestigieuse université privée du Japon. En 1949, la mort prématurée de son grand-père maternel précipite la situation et le voilà contraint d'abandonner dès la deuxième année son cursus pour reprendre l'entreprise familiale.

Il s'agit d'un sacrifice considérable, dans le Japon de la reconstruction. Puisqu'il joue son avenir, le jeune Hiroshi obtient de son grand-père mourant les garanties pour asseoir son autorité. Une fois à la tête de Nintendo, il écrase de manière intraitable la moindre contestation. Il n'a pas peur d'aller à l'affrontement personnel, ni de briser les consensus. En ceci, il est bien peu japonais.

## FAIBLESSES ET INCERTITUDES

Yamauchi se retrouve donc à 22 ans à la tête du leader japonais des cartes à jouer traditionnelles. Ses premières décisions significatives révèlent une attention, sinon un attrait particulier, pour l'international et l'Amérique. Il est le premier producteur de l'archipel à plastifier ses cartes, à la mode occidentale. En 1959, il acquiert la licence Disney pour imprimer des jeux destinés aux enfants. C'est un succès considérable appuyé par des campagnes de pub télé, mais dans lequel il se sent déjà à l'étroit. Ce secteur d'activité ne permettra pas à Nintendo de croître, comme sa visite en 1956 chez l'américain USPCC, leader mondial du secteur, l'en avait convaincu. Durant la première partie des années 60, il décide de faire entrer Nintendo en Bourse (1962), puis s'égare dans des aventures devenues légendaires. Il lance une marque de riz instantané, puis une compagnie de taxis nommée Daiya, mais son caractère peu



■ Hiroshi Yamauchi a beaucoup donné à Nintendo, mais Nintendo le lui a bien rendu. Il est, en mars 2009, selon *Forbes*, le troisième homme le plus riche du Japon.



patient lui rend insupportables les négociations syndicales. Et bien sûr, il y a cette chaîne d'hôtels de passe aux chambres louées à l'heure. Aucune de ces tentatives n'est rentable, et Nintendo donne de dangereux signes de faiblesse, d'autant que le marché des cartes semble faiblir.

## SAUVETAGE ET VISION

Le salut vient avec l'épisode de l'Ultra Hand. Ce que nous relèverons ici, c'est la capacité de Yamauchi à voir instantanément le potentiel et de l'objet en soi, et de l'homme Gunpei Yokoi. Est-ce un hasard, d'ailleurs, si le flair du patron de Nintendo devient infaillible dès qu'il s'agit du monde de l'enfance ? C'est sur cette capacité qu'il va systématiquement s'appuyer pour trancher dans chacune des décisions par la suite, et le duo improbable Yamauchi/Yokoi enchaîne les jouets à succès. Son flair le pousse à prévoir la révolution

à cristaux liquides, il veut une technologie assez avancée pour empêcher son clonage immédiat. Mais il veut que la console ne coûte pas cher, pour la mettre à portée de toutes les bourses.

Enfin, il a compris avant tout le monde que ce sont les logiciels qui décident du destin d'une plate-forme, et non ses capacités technologiques ; il demande ainsi à ses ingénieurs une machine facile à programmer. Ce projet en tête, il conçoit un plan industriel immense, qui prévoit la production d'au moins 3 millions de machines, alors même que le premier grand crash du jeu vidéo vient d'emporter toute une génération de fabricants. Avec sa vision claire et sa volonté inflexible, Hiroshi Yamauchi va réussir à ressusciter le marché des consoles. Par la suite, Yamauchi insiste sur la qualité des jeux. Il est inflexible, au point de briser psychologiquement ses subordonnés. Aussi cruel que cela puisse paraître, c'est son

## HIROSHI YAMAUCHI ORGANISE LA RIVALITÉ ENTRE SES EMPLOYÉS, CONVAINCU QUE LA COMPÉTITION ET LE BESOIN DE RECONNAISSANCE ÉTAIENT LES MEILLEURS DES STIMULANTS

électronique, et à acquérir en 1974 auprès de Magnavox la licence de leur Odyssey, la première console de l'histoire. Il entre aussi sur le marché de l'arcade, où il pose les bases de la tradition éditoriale Nintendo, et prépare le catalogue légendaire qui va faire vivre d'abord les Game & Watch puis ses consoles. Le cahier des charges qu'il fixe pour le grand projet Nintendo des années 80, la NES, montre d'ailleurs toute son acuité intellectuelle. Échaudé par le plagiat de ses jeux

exigence obsessionnelle et envahissante qui se trouve à l'origine de la réputation de qualité, de finition et de jouabilité des titres de la marque.

Le reste est connu, et détaillé dans ces pages. Sa clairvoyance va bien commencer de s'offusquer. Son plus grand échec, d'envergure stratégique, est d'ordre commercial, et a eu des répercussions graves que seul l'écrasant succès de la Wii a réussi à effacer. Si Nintendo, en effet, avait accepté quelques accommodements économiques,

## CANULAR

Le 28 décembre 2004, les scans d'une interview de Yamauchi, à paraître dans le numéro de février 2005 du très hype *Wired*, surgissent sur le Net. La présentation est plausible, la maquette professionnelle, mais c'est bien sûr un faux, sorti sur le site espagnol GameRah.com pour « leur 1<sup>er</sup> avril » local. Dans ces colonnes, Yamauchi s'amuse de l'inexpérience d'Iwata, trouve que Kirby fait homosexuel, insulte de manière fleurie les éditeurs tiers et la concurrence. Il déclare que la PSP est le pire produit de l'histoire du jeu vidéo et compare sa forme à un phallus. Le sommet, c'est lorsqu'il évoque une réunion confidentielle (et fictive) pour le rachat de Nintendo par Microsoft, et raconte fièrement avoir invité le vice-président Steve Ballmer à faire des choses peu courtoises avec certaines parties de son anatomie intime. Le texte est décidément excessif, même pour une personnalité aussi atypique que l'ancien président de Nintendo. Cependant, le fond du discours et les animosités sont inspirés de ceux du personnage réel. Et de fait, en 2004, Yamauchi est un tel personnage que le doute persiste. L'interview est prise pour argent comptant par beaucoup, dont *The Inquirer*, site de référence en actualité des technologies. Nintendo publie un démenti officiel, et amusé, la semaine suivante.



Sony serait resté un partenaire, et la PlayStation, fille de cette rupture de rapports, ne serait pas née. La N64 aurait sans doute été basée sur un support laser, et le 64DD n'aurait même pas été conçu ! C'est d'ailleurs à la sortie de ce périphérique maudit qu'Hiroshi Yamauchi a voulu prendre sa retraite, comme pour entériner la fin de son cycle avec ce sinistre échec. Il a préféré ensuite retarder cette échéance jusqu'à la naissance de la GameCube, mais surtout jusqu'à son dernier coup magistral : la cession de la présidence à Satoru Iwata.

Tous attendaient qu'il nomme Minoru Arakawa, son gendre efficace et déjà président de Nintendo of America, ou son bras droit Hiroshi Imanishi, ou encore Atsushi Asada, son vice-président. C'est sur un cadre venu du développement qu'il a misé, convaincu par son projet. La paire Wii/DS lui a donné raison. Un homme tel que lui ne pouvait pas partir sur une défaite !

# LE NOUVEAU BOSS

**JEUNE, INNOVANT ET ÉTRANGER AU CLAN YAMAUCHI, SATORU IWATA A CHANGÉ BEAUCOUP DE CHOSES CHEZ NINTENDO, AU POINT DE NE PLUS RECONNAÎTRE L'ENTREPRISE DE MARIO ET LINK !**

**D**epuis 2002, Satoru Iwata occupe le poste de président de Nintendo Co. Ltd., et s'il est la quatrième personne à s'asseoir dans ce fauteuil depuis la création de la société en 1889, il est en revanche la première à ne pas appartenir à la famille Yamauchi.

Loin d'être anecdotique, cette rupture (voulue par son prédécesseur Hiroshi Yamauchi) avec la logique dynastique couronne le parcours exemplaire de Satoru Iwata, qui a su, pendant les vingt premières années de sa carrière au sein de l'industrie du jeu, développer à la fois des talents de créateur et de gestionnaire. Une double casquette qui l'éloigne du fameux tandem Hiroshi Yamauchi/Gunpei Yokoi, association du businessman éclairé et de l'inventeur de génie. Iwata est capable d'adopter les deux points de vue à la fois, ce qui explique en partie les orientations très personnelles qu'il a su insuffler à Nintendo en seulement sept ans de règne.

## LE JEU VIDÉO : UNE PASSION

Dès le départ, le parcours de Satoru Iwata est hors norme, si l'on considère ses actuelles fonctions. Car ce ne sont ni la comptabilité, ni la gestion, ni les finances qui ont occupé ses années d'études universitaires, mais bel et bien le jeu vidéo, sa passion de toujours.

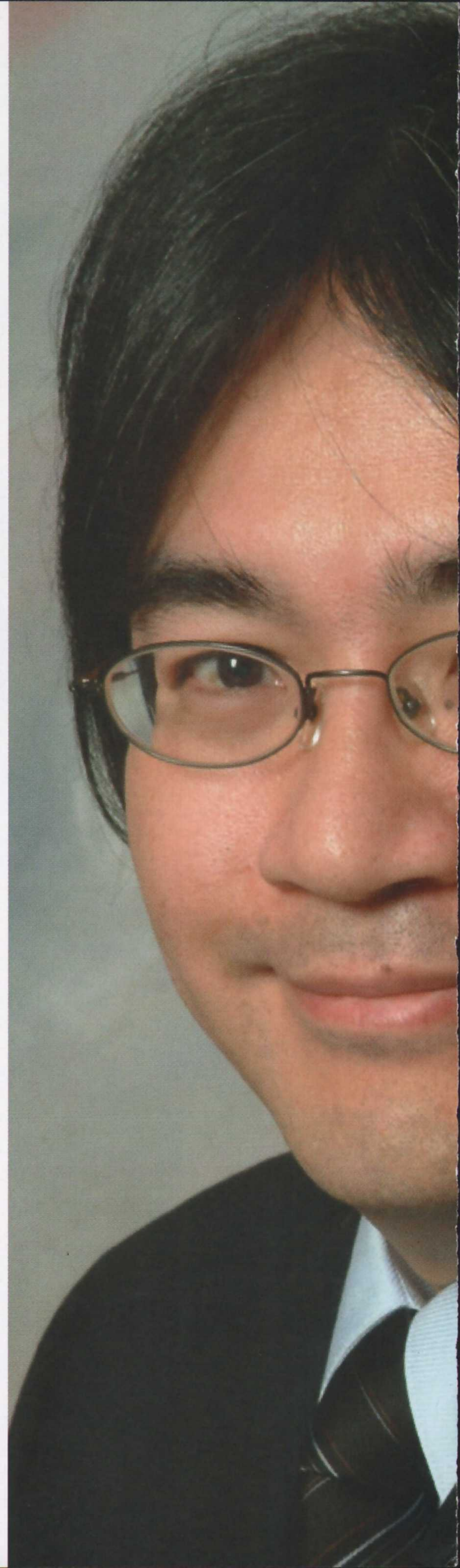
Dès son enfance, il s'intéresse à la programmation, et consacre bientôt une grande partie de son temps libre à la conception de jeux électroniques dont il fait profiter ses camarades de classe. Après le lycée, il entre au Tokyo Institute of Technology dont il ressort avec un diplôme en sciences informatiques. Il a alors 23 ans. Puis il rejoint HAL Laboratory Inc., un studio indépendant de développement de jeux vidéo fondé en 1980 et baptisé d'après l'ordinateur intelligent

du film de Stanley Kubrick, *2001 l'odyssée de l'espace*. Iwata y est embauché à plein temps, au désarroi de sa famille qui ne partage pas du tout cet engouement pour un média loin d'être aussi fédérateur qu'aujourd'hui. Iwata devient rapidement l'ami d'un autre jeune prodige embauché depuis peu par la société, Masahito Tanimura. Les deux hommes vont œuvrer de concert sur de nombreux titres, et le plus souvent pour la console MSX, livrant en 1985 le premier épisode d'une série au long cours : *Eggerland Mystery*. Mais ils commencent également, dès 1983, à offrir leurs services à Nintendo, ce qui ne va pas sans quelques désillusions : « Quand nous avons entendu les rumeurs au sujet de la console NES [Famicom au Japon], nous avons tout de suite pensé qu'elle était faite pour nous, qu'elle conviendrait parfaitement à nos projets », se souvient Iwata. « Nous avons alors tout fait pour rencontrer les gens de Nintendo. Mais au lieu de donner le feu vert à nos idées perso, ils nous ont demandé de rendre opérationnel un titre qui ne fonctionnait pas du tout, *NES Pinball*. »

S'ensuivront plusieurs autres collaborations mineures entre HAL et Nintendo, avant que de ce tandem émerge un titre phare : *Kirby's Dream Land* (Game Boy, 1992), premier d'une longue saga. Bien que le jeu soit réalisé par Masahiro Sakurai, l'implication d'Iwata dans sa conception et son design fut déterminante, et Iwata garde encore aujourd'hui un œil sur la carrière du personnage, auquel il reste très attaché.

## UN NOUVEAU RÔLE : P.D.G.

Paradoxalement, l'année de *Kirby* (1992) est aussi celle d'une grave crise pour HAL Laboratory Inc., qui se retrouve au bord du dépôt de bilan. De faibles ventes, combinées à de grandes dépenses pour





■ Avec la DS et la Wii, Iwata a assuré à Nintendo la domination des deux marchés du jeu vidéo tout en refusant la compétition technologique en vigueur dans ce média.

agrandir l'entreprise, ont creusé la dette qui se chiffre à 5 milliards de yens (37 millions d'euros). La direction de HAL se tourne vers Yamauchi en demandant ouvertement son aide, ce que le P.D.G. de Nintendo accorde presque aussitôt en débloquant des fonds qui évitent au studio de sombrer complètement. En échange de quoi HAL travaille désormais exclusivement sur des produits Nintendo, sans pour autant devenir sa filiale à proprement parler : HAL, quoique soutenue par Nintendo, reste en théorie pleinement indépendante.

L'alerte a été chaude, et un changement de direction s'impose : c'est Satoru Iwata qui est désigné pour être le nouveau P.D.G. de HAL Laboratory Inc. C'est là précisément qu'il va démontrer



■ Eggerland Mystery, première bombe lancée par HAL Laboratory, qui annonce le titre de gloire d'Iwata en tant que designer : Kirby.

convoqué dans le bureau d'Hiroshi Yamauchi, qui se lance alors dans un long discours sur ses 50 années à la tête de Nintendo, se remémorant tous les durs combats qu'il mena, et les sacrifices qu'il dut faire. Pourquoi un tel monologue ? Tout simplement pour annoncer à Iwata qu'il voit en lui son successeur le plus évident, et souhaite lui céder la place le plus vite possible, ce qui arrive quelques jours plus tard.

Depuis, la nouvelle orientation de la compagnie amorcée par Iwata en 2000 s'est encore affirmée, au point de susciter de plus en plus de réserves chez beaucoup d'admirateurs de Nintendo. Les fossés technologiques qui séparent la DS de la PSP et la Wii de la 360 ou de la PS3, ainsi que l'ouverture à un public clairement désigné comme non gamer, portent

## CE NE SONT NI LA COMPTABILITÉ, NI LA GESTION, NI LES FINANCES QUI ONT OCCUPÉ SES ANNÉES D'ÉTUDES UNIVERSITAIRES, MAIS BEL ET BIEN LE JEU VIDÉO, SA PASSION DE TOUJOURS

sa grande polyvalence : tout en s'impliquant dans le développement de jeux phare de la GameCube comme *Super Mario Sunshine*, *Star Fox Adventures*, *Animal Crossing* ou *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, il parvient à redresser les comptes de la société jusqu'à la rendre de nouveau bénéficiaire.

Après sept années passées au poste de président, il quitte HAL en 2000 pour rejoindre les rangs de Nintendo, où Hiroshi Yamauchi, conquis par le talent évident du jeune homme (40 ans à l'époque), lui confie les rênes du département Corporate Planning Division.

### LE CHANTRE DE LA SIMPLICITÉ

En l'espace de deux ans à ce nouveau poste, Iwata fait des miracles, permettant à Nintendo de réaliser 41 % de profit en plus à la fin de l'année fiscale 2001, avec 20 % d'augmentation des ventes par rapport à l'année précédente. Ce succès est en grande partie dû à une nouvelle approche des goûts du public, Iwata estimant que les performances technologiques de la 3D attirent moins le public qu'auparavant, alors qu'elles coûtent de plus en plus cher pour rester compétitives. D'où son recentrage vers des concepts originaux et épurés. En mai 2002, Satoru Iwata est

sans l'ombre d'un doute la patte « idéologique » d'Iwata. Des choix qui ont toutefois assuré à Nintendo la domination des deux marchés, portable et salon, même si la récente récession ne l'a pas épargné.

Satoru Iwata devra-t-il prochainement revenir sur ses positions et accorder un plus large espace aux gamers, ainsi qu'au jeu en ligne jusqu'ici largement négligé ? L'avenir nous le dira.



■ Même aujourd'hui, Satoru Iwata reste en contact avec HAL et s'intéresse de près aux évolutions de Kirby, son perso fétiche.

■ Né en 1959 à Sapporo, Satoru Iwata rompt en tous points avec le parcours de son prédécesseur à la tête de Nintendo, le vénérable Hiroshi Yamauchi.

# NINTENDO LEUR DOIT BEAUCOUP

**NINTENDO NE S'EST PAS FAIT EN UN JOUR, ET SHIGERU MIYAMOTO N'A PAS TOUT PORTÉ SUR SES ÉPAULES. D'AUTRES PERSONNALITÉS ONT CONTRIBUÉ AU SUCCÈS DE LA FIRME, ET PAS N'IMPORTE LESQUELLES**

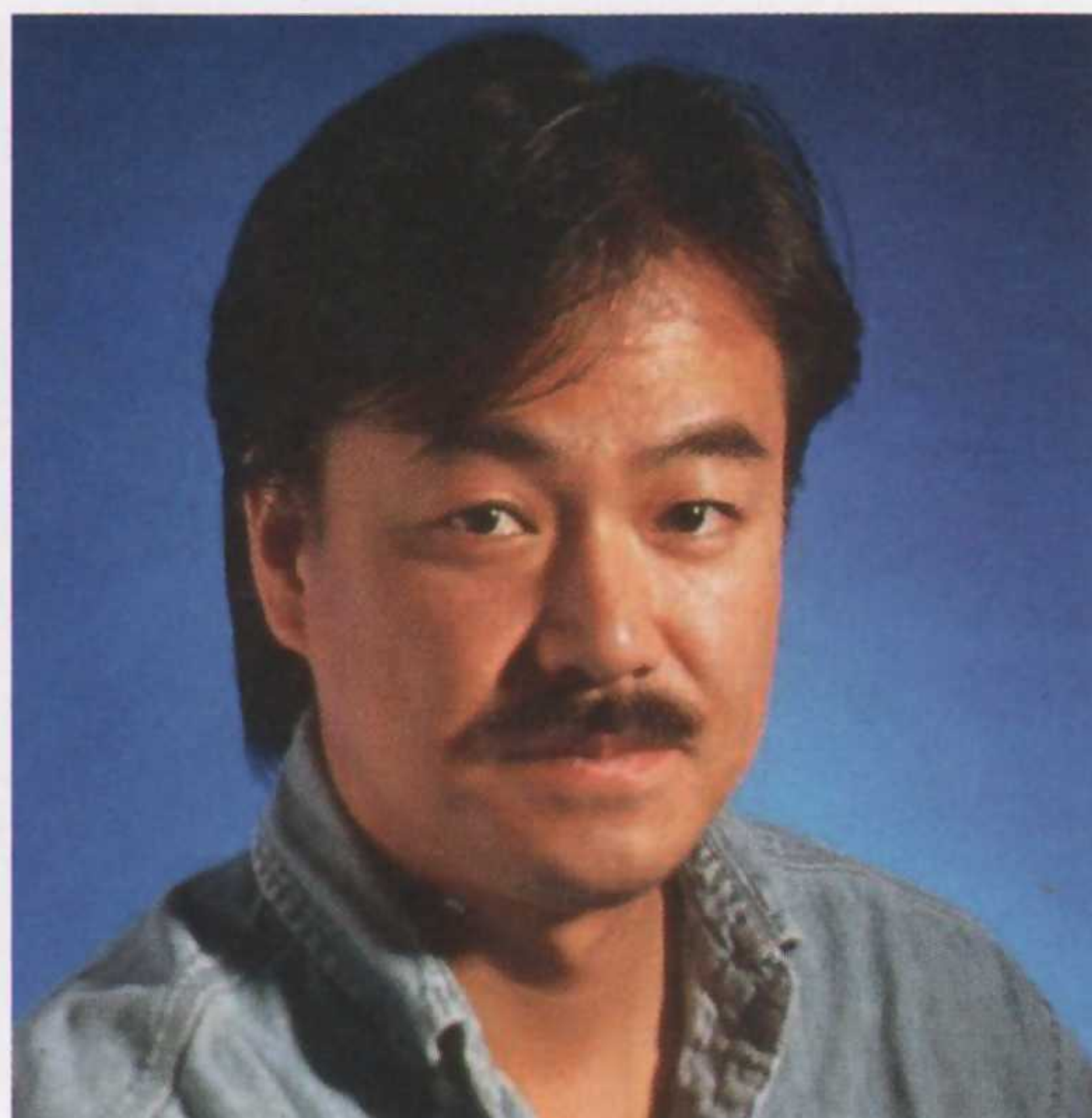
## Satoshi Tajiri

On aurait tendance à prendre *Pokémon* pour un produit ultra calibré, pensé, réfléchi pour garder captifs les plus jeunes. Aujourd'hui, succès oblige, c'est sans aucun doute le cas. Mais à l'origine, pour Satoshi Tajiri, le but est bien différent. À la manière d'un Miyamoto créant un *The Legend of Zelda* pour se remémorer ses errances en forêt, Tajiri cherche à se souvenir de son enfance à Machida, dans les années 70, où il passe ses journées à capturer et collectionner des insectes. Mais ces espaces sauvages ayant disparu, il imagine alors un jeu pour simuler cette chasse. D'abord journaliste de jeu vidéo au sein du magazine *Game Freak*, il devient développeur par la grâce d'un concours organisé par Sega, puis crée son studio nommé, lui aussi, Game Freak et, aidé par Creatures Inc. (la série *Mother*), produit et designe *Pocket Monsters* sur Game Boy, usant au mieux des liaisons câbles entre consoles. Un premier essai couronné de succès pour un créateur reclus, victime du syndrome d'Asperger selon certaines sources.



## Hironobu Sakaguchi Keiji Inafune

Qui mieux que Hironobu Sakaguchi, et sa série *Final Fantasy*, peut représenter la marche du RPG nippon ? D'abord sur NES puis sur SNES, la franchise de Square a rapidement gagné ses galons d'incontournable des consoles de la marque, imprimant une trace indélébile sur son passage. Impossible de ne pas choyer *Final Fantasy VI*, son scénario, sa structure, ses personnages... Sans Sakaguchi, Square ne serait pas le mastodonte du RPG japonais que l'on connaît aujourd'hui. En effet, en mauvaise posture après la sortie catastrophique de *Rad Racer*, un jeu de course sur NES, le développeur s'apprête à fermer ses portes, disposant juste des fonds nécessaires au développement d'un seul jeu : *Final Fantasy*, ainsi nommé en raison des problèmes financiers de l'entreprise et, pour Sakaguchi, de l'imminence d'un retour à la fac. Heureusement, le succès permit à Sakaguchi de devenir l'un des créateurs les plus importants dans le domaine du RPG, tout en lui offrant une vitrine pour ses idées écologiques.



Si *Megaman* ne représente pas grand-chose chez nous, le personnage, nommé Rockman au Japon et créé par Keiji Inafune, demeure l'une des icônes de Capcom sur NES et Super Nintendo. D'ailleurs, pour le dernier épisode, disponible sur PSN et XBLA, le développeur est revenu à la forme originale du titre, façon NES et ses 56 couleurs, tel que designé par Inafune. Si ce dernier a produit tous les jeux de la série, le designer est aujourd'hui l'un des personnages les plus respectés de l'entreprise. En effet, il a aussi produit la plupart des hits de Capcom. Des exemples ? *Lost Planet*, *Dead Rising*, *Resident Evil*, *Onimusha*... Celui qui n'était qu'un des dessinateurs pour *Street Fighter* a désormais les coudées franches pour développer les titres qui l'amuse. Sur Game Boy Advance, il a, pour mémoire, créé *The Legend of Zelda: The Minish Cap*. Bref, un développeur important dans le monde de Nintendo, même s'il ne travaille pas directement pour le constructeur.



## Suda 51

Dandy punk, Suda 51 ne manque jamais une opportunité de choquer. Enfin, uniquement dans ses jeux. P.D.G. de Grasshopper Interactive, Suda s'est souvent illustré sur les machines de Nintendo : *Killer 7* sur GameCube, *No More Heroes* (et sa future suite) et *Fatal Frame IV* (sorti uniquement au Japon) sur Wii, ou encore quelques jeux d'aventure sur DS. Amateur des expérimentations les plus ingénieuses, et parfois les plus fumeuses, le producteur cultive un amour certain pour une esthétique spécifique, entre cel shading et abstraction pure. S'il se défend bien souvent d'élitisme, Shinji Mikami (le créateur des *Resident Evil*), qui chapeautait alors la production de *Killer 7*, nous expliquait, il y a plusieurs années : « Il est difficile de travailler avec lui. Il est fou ! Son esprit part dans tous les sens, il faut absolument le limiter pour en tirer le meilleur ! » Alors, un artiste, un vrai, Suda 51 ? Oui. Mais aussi un homme d'affaires très avisé ! Une complémentarité justement très « Nintendo »...

## Shigesato Itoi

Quasi inconnu du public occidental, Shigesato Itoi est plus que le game designer de la série culte *Mother* (*Earthbound*) ou que celui d'une simulation de pêche. Ami de l'écrivain Haruki Murakami, amateur de Kurt Vonnegut (le roman *Les sirènes de Titan* a inspiré le premier *Mother*), il a notamment doublé certains personnages de *Mon voisin Totoro*, écrit de nombreux livres et s'essaie à de multiples expérimentations sur tous les supports possibles et imaginables. Chaque année, il designe une collection d'agendas, et, dernièrement, il a créé une série de t-shirts sur le thème des « territoires sentimentaux ». Ajoutons des colonnes éditoriales dans la plupart des grands médias japonais, ainsi qu'un blog mis à jour quotidiennement, et Shigesato Itoi apparaît comme un véritable et extraordinaire touche-à-tout, un génie trop souvent oublié en raison d'un travail trop expérimental, trop japonais. Dommage, parce qu'il mérite autant de reconnaissance qu'un certain Suda 51 !



3

www.pegi.info

Sony Computer Entertainment Europe 2009. «PlayStation», «PS» et «X» sont des marques ou marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. «SONY» et «PS» sont des marques déposées de Sony Corporation. Tous les titres, noms de marques, marques déposées, créations artistiques et images associées sont des marques et/ou du matériel protégé par le droit de propriété intellectuelle respectif. ©2009 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Compte « PlayStation@Network » requis. PlayStation@Network et PlayStation@Store sont soumis aux termes d'utilisation et non disponibles dans tous les pays ni toutes les langues. Service Internet haut débit ou WLAN requis. Les frais d'accès à Internet sont à la charge des utilisateurs. Les utilisateurs âgés de moins de 18 ans doivent demander l'autorisation parentale.

# CONNECTEZ-VOUS. JOUEZ. ALLEZ OÙ VOUS VOULEZ. PSPgo. VOTRE MONDE ENTRE VOS MAINS.

Plus petite et plus légère, la PSPgo vous permet de télécharger et jouer n'importe où aux meilleurs jeux comme Gran Turismo et LittleBigPlanet. Grâce à ses 16 GB de stockage, vous pouvez aussi regarder des vidéos, écouter de la musique, surfer sur Internet, chatter sur Skype et explorer tout l'univers Playstation contenu dans votre poche.



PlayStation Portable



**SONY**  
make.believe®

\* Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.



# INNOVER À 360°

DU MOMENT OÙ ELLE S'EST MISE AU JEU VIDÉO, LA FIRME NINTENDO N'A EU DE CESSER D'INNOVER, DE FAÇONNER CE QUE L'INDUSTRIE EST AUJOURD'HUI. QU'ON LE VEUILLE OU NON, SES MACHINES ONT TOUTES, ABSOLUMENT TOUTES, MARQUÉ L'HISTOIRE DU JEU. ET LA VÔTRE, ET LA NÔTRE



# AVANT LA NES



BIEN AVANT QUE LA NES (FAMICOM AU JAPON) DEVIENNE UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ SUR L'ARCHIPEL LORS DE SA SORTIE EN 1983, NINTENDO S'ÉTAIT ESSAYÉ, SOUVENT AVEC SUCCÈS, AUX **JEUX ÉLECTRONIQUES ET VIDÉO...**

**P**our Hiroshi Yamauchi et Gunpei Yokoi, son concepteur en chef, l'ère des jeux électroniques a bel et bien commencé dans les salles d'arcade, par une application à grande échelle de la technologie des piles photoélectriques utilisées dans leurs jouets de la gamme *Light Gun* (cf. p.14).

C'est donc en 1973 que l'on voit fleurir, dans des salles de bowling reconverties pour l'occasion, une attraction révolutionnaire : le *Laser Clay System*. Le joueur dispose d'une carabine émettant des rayons lumineux, qu'il braque en direction d'un écran projetant l'image d'un beau paysage que traverse une cible en argile catapultée dans les airs. On tire en direction de la cible et si le rayon lumineux est bien orienté, l'image de la cible est aussitôt remplacée par celle du même objet détruit en plein vol. La simulation est pour ainsi dire parfaite et le succès immédiat. Mais le contexte

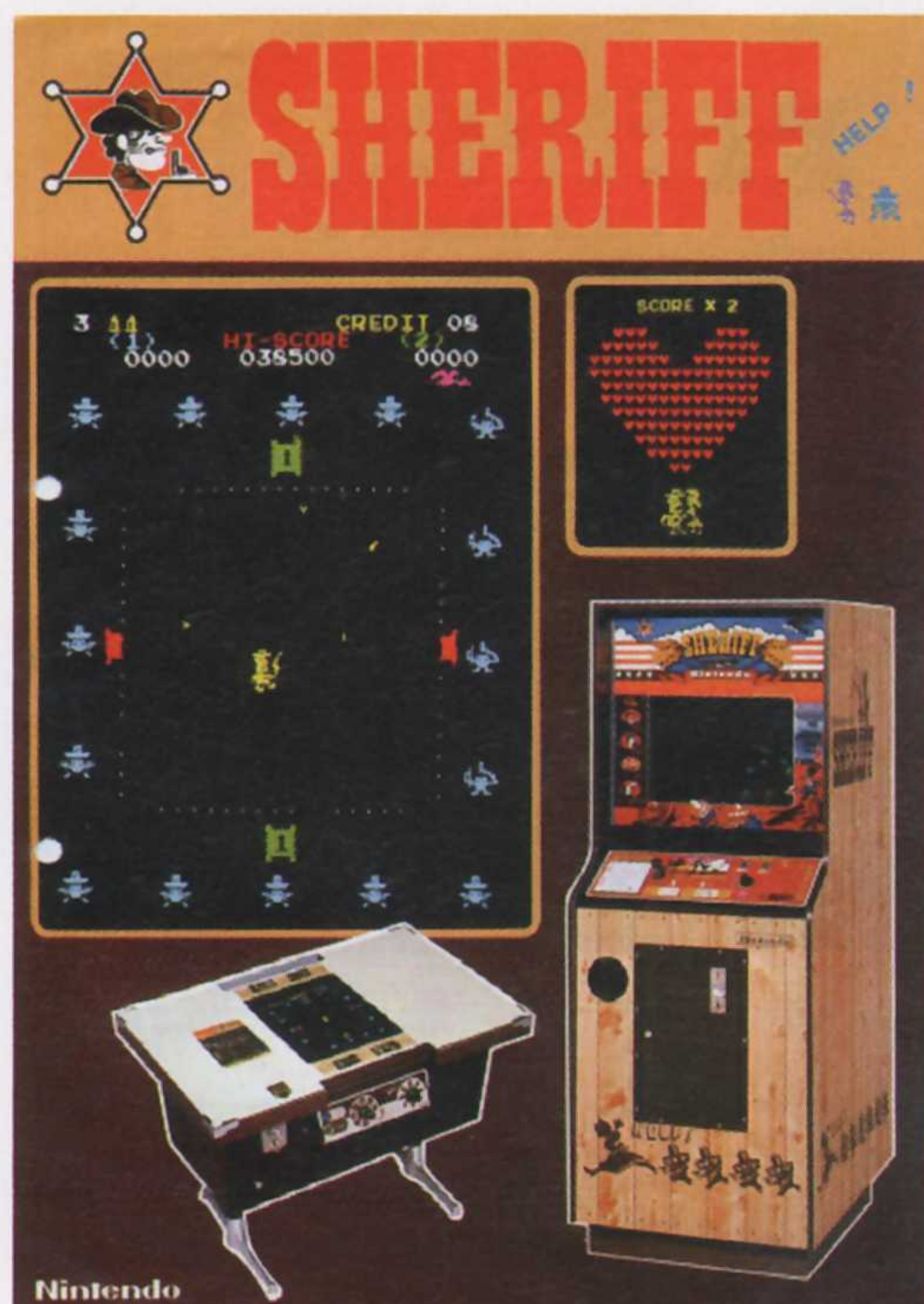
géopolitique de l'époque exerce brutalement des conséquences inattendues sur l'économie japonaise, et le nouveau business de Nintendo s'écroule du jour au lendemain, laissant Hiroshi Yamauchi au bord de la faillite.

## DU RAYON LUMINEUX AU JEU VIDÉO

Jamais en retard d'une idée, le P.D.G. de Nintendo lance avec succès une version individuelle de son attraction, le *Mini Laser Clay*, avant de recycler la technologie du *Laser Clay System* sous la forme de bornes d'arcade d'un genre nouveau : la gamme *Simulation System* est née, avec pour titre phare *Wild Gunman* (1974) ! Cette fois, le rayon d'un pistolet interagit avec un film représentant des cow-boys sur le point de dégainer. Le joueur doit dégainer plus vite qu'eux, et au détecteur de rayons photoélectriques s'ajoute un autre détecteur situé dans la gaine du revolver, ceci afin de s'assurer

que le joueur rengaine effectivement son arme entre chaque duel. Astucieux ! Le concept crée l'événement dans les salles d'arcade qui ne désemploient plus, ce qui pousse Nintendo à le décliner sous plusieurs formes : après une nouvelle série de jeux de tir au pistolet (*Shooting Trainer* en 1976, *New Shooting Trainer* en 1978), le principe de la vidéo interactive se retrouve dans des simulations de combat aérien (*Sky Hawk*, 1976) et même de conduite automobile (*Test Driver* en 1978) avec un volant en lieu et place du flingue.

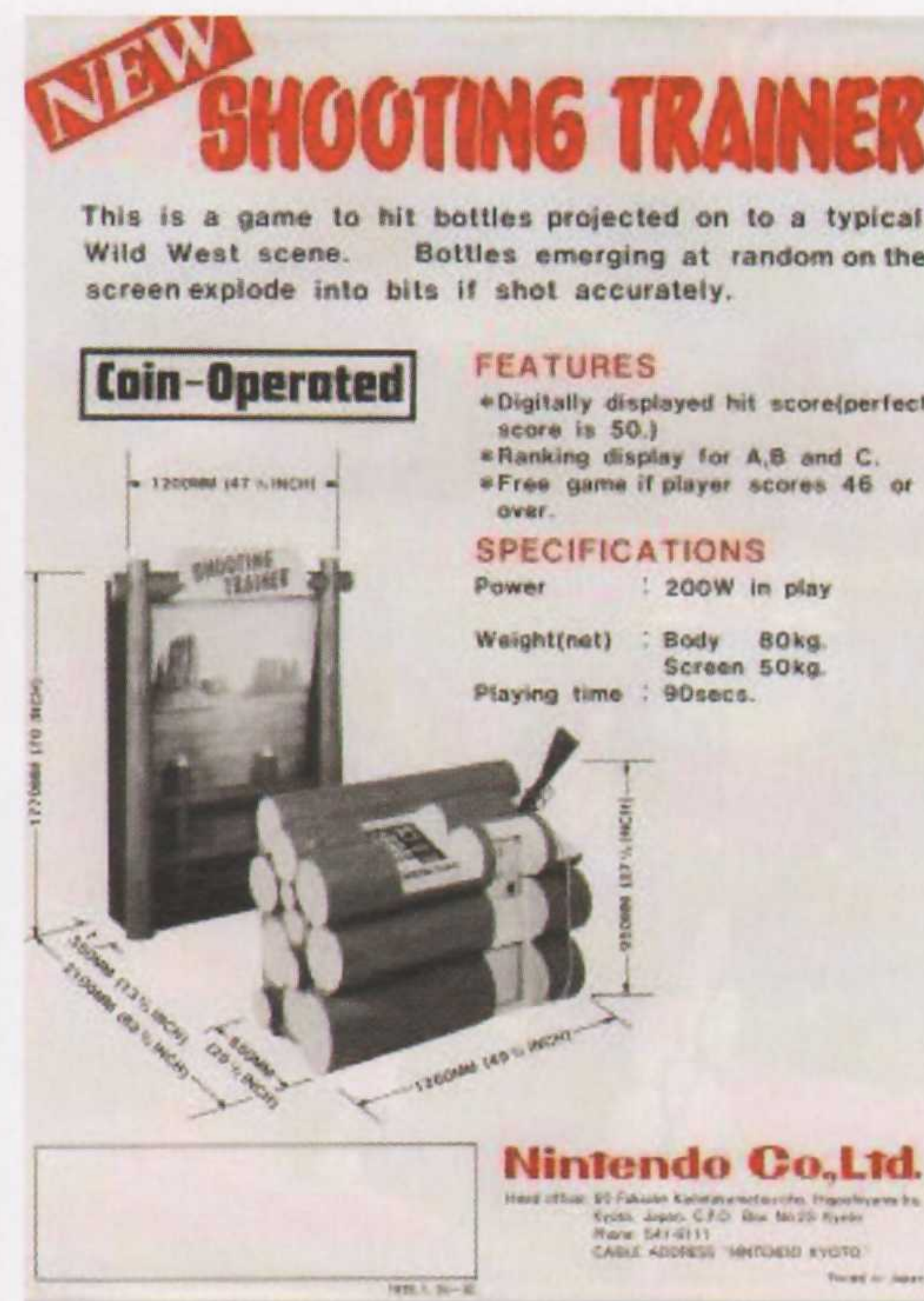
Déjà bien installé dans les salles d'arcade, Nintendo embraye naturellement sur les jeux vidéo lorsque ceux-ci, en provenance des États-Unis, commencent à casser la baraque au Japon. Pressé de se positionner sur le marché et n'ayant pas le temps d'innover, Yamauchi n'hésite pas à plagier ce qui marche en livrant coup sur coup un clone du *Break Out* d'Atari avec *Block Fever* (1978),



■ *Sheriff* (1979) est l'un des premiers jeux vidéo vraiment originaux de Nintendo, et propose une trame scénarisée. Rarissime à l'époque !



■ Avec *Space Fever* en 1978, Nintendo se positionne sur le marché des jeux vidéo d'arcade en copiant ouvertement le célèbre *Space Invaders* de Taito.



■ *New Shooting Trainer*, ou l'arcade selon Nintendo. Marrant de voir qu'à la fin des années 70 (1978), le constructeur donne déjà dans l'accessoire décalé. On ne se refait pas !



■ La Color TV Game 6 est officiellement la toute première console de jeu produite et éditée par Nintendo, avec la collaboration technique de Mitsubishi.



■ Fin des années 70 toujours. L'emprise du shoot « à la *Space Invaders* » se fait sentir jusque chez Nintendo, qui, depuis, a déserté ce créneau. C'est d'ailleurs bien dommage...

puis du *Space Invaders* de Taito avec *Space Fever* (1979). Suivront des titres plus originaux, le plus souvent orientés vers le tir : *Sheriff* (1979), *Space Launcher* (1979), *Space Firebird* (1980), *Heli Fire* (1980), *Radar Scope* (1980). C'est l'échec de ce dernier jeu qui engendre indirectement l'un des plus gros succès de l'histoire de Nintendo, *Donkey Kong* (1981), lui-même à l'origine de *Mario Bros.* (1983), tous deux signés Hiroshi Yamauchi (cf. p.18). Après 1983, le succès de la NES modifiera la politique de

## LES GAME & WATCH DÉMONTRENT DÉJÀ LA VOLONTÉ DE NINTENDO DE DÉMOCRATISER CE MÉDIA. PRESQUE 30 ANS PLUS TARD, LA PHILOSOPHIE DE LA COMPAGNIE EST RESTÉE À PEU PRÈS LA MÊME

Nintendo vis-à-vis de l'arcade, puisque les bornes adapteront des franchises apparues en premier lieu sur la console de salon...

### LES PREMIÈRES CONSOLES

Contrairement à une idée reçue, la NES n'est pas la première console sortie des usines de Nintendo, puisque cinq machines l'ont précédée dans les foyers japonais entre 1977 et 1980. Celles-ci, quoique rudimentaires en regard de ce qui allait suivre, ont remporté en leur temps un vrai triomphe au point d'imposer d'emblée Nintendo sur le marché de la console de salon, un accueil dû autant à leur prix très compétitif qu'à leur avancée technologique, puisqu'elles offraient des images en couleur à une époque où la concurrence se limitait au noir et blanc. Une fois encore, c'est l'esprit de compétition de Yamauchi et de Yokoi qui fait toute la différence. Les trois premières machines sont développées conjointement par Nintendo et Mitsubishi et proposent à chaque fois plusieurs déclinaisons d'un même jeu. Ainsi, la Color TV Game 6 et la Color TV Game 15 (toutes deux sorties en 1977) se contentent de proposer plusieurs habillages de *Pong*, chaque version étant jouable en solo ou à deux. Quant à la Color TV Game Racing 112 (1978), elle propose son jeu de course de voiture vu du dessus dans un grand nombre

de modes aux différences très légères, et pour ainsi dire anecdotiques, et s'accompagne d'un imposant volant. La console suivante, baptisée Color TV Game Block Kuzushi (1979), a été fabriquée par les seuls ingénieurs de Nintendo et présente un casse-briques décliné en six variantes. Toutes ces machines cartonnent auprès du public, à l'inverse de la cinquième et dernière, la Computer TV Game (1980), qui se limite à transposer la toute première borne de jeu vidéo de Nintendo, *Computer Othello* (1978). La même année, les Game & Watch volent la vedette aux consoles de jeu en préfigurant par bien des aspects la future révolution NES.

### GAME & WATCH

Pour connaître l'origine de cette invention géniale de Gunpei Yokoi, vous pouvez vous référer au dossier consacré à la carrière du futur concepteur de la Game Boy (p.14). Sachez toutefois que les Game & Watch, par leur ergonomie, leur simplicité d'utilisation et l'emploi d'une croix directionnelle, ont en partie servi de modèle aux manettes de la NES. Véritable phénomène à leur apparition en 1980, ces machines ne proposent qu'un seul jeu à la fois, et reposent sur une technologie assez rudimentaire, puisqu'on y voit clairement affichées, sur un écran à cristaux liquides, toutes les phases d'animation du personnage. Mais cela n'empêche

pas Nintendo de proposer des versions Game & Watch de ses succès d'arcade, comme *Donkey Kong* en 1982, deuxième Game & Watch à s'étaler sur deux écrans superposés.

De *Ball* en 1980 à *Mario The Juggler* en 1991, ce sont une soixantaine de titres qui popularisent définitivement les jeux vidéo dans les cours d'école et démontrent déjà la volonté de Nintendo de démocratiser ce média en mettant en avant simplicité et originalité. Presque 30 ans plus tard, la philosophie de la compagnie est restée à peu près la même.



■ La borne d'arcade de *Donkey Kong*, le jeu qui va faire de Shigeru Miyamoto l'un des designers les plus importants de Nintendo... et de l'histoire du jeu vidéo.



DOSSIER

# AUX ORIGINES.

AVEC LA **NES**, NINTENDO A SU S'IMPOSER COMME UN ACTEUR MAJEUR, INDISPENSABLE DE L'INDUSTRIE VIDÉOLUDIQUE. PARCOURS DE CETTE PREMIÈRE INCURSION DANS LES SALONS !



# NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

**C**ertaines consoles ont définitivement marqué l'histoire du jeu vidéo. La Nintendo Entertainment System fait indéniablement partie de cette catégorie. Loin du micro-événement, la sortie de la console 8 bits de l'ancien éditeur de cartes à jouer a tout simplement redéfini le marché, les exigences des joueurs, et a relancé pour de bon une industrie moribonde après le krach de 1983. En fait, sans elle, et la Sega Master System, le visage du marché aurait sans aucun doute été complètement différent. Alors, oui, la NES était petite par la taille, oui, mais énorme historiquement !

## CONTEXTE

Début des années 80, États-Unis. Atari, Magnavox, Mattel et autres constructeurs vendent leurs

consoles et cartouches par camions entiers, remplissant les étagères, multipliant les campagnes publicitaires. Seules les salles de bornes d'arcade, où l'on trouve les dernières nouveautés de chaque éditeur, leur font de l'ombre. En 1983, le système déraile, part totalement en vrille. Trop de jeux sur le marché, une qualité en baisse constante

## À L'ORIGINE DE LA NES, IL Y A MASAYUKI UEMURA, RESPONSABLE DE RESEARCH & DEVELOPMENT 2, DÉBAUCHÉ DE CHEZ SHARP PAR LE TOUJOURS TRÈS PRÉSENT GUNPEI YOKOI

et des retours de magasins de plus en plus nombreux. Il suffit d'un coup d'œil au portage lamentable de *Pac-Man* sur l'Atari 2600, titre pourtant attendu par des milliers de joueurs, pour comprendre que constructeurs et développeurs de l'époque n'hésitaient pas à surfer sur le succès d'un titre arcade pour vendre des adaptations exécutées à la va-vite. Et on passera sous silence l'exemple *E.T.*, l'extraterrestre, véritable honte programmée

en quinze jours, dont les retours massifs ont participé à la chute d'Atari. Les développeurs indépendants, obligés de rembourser les revendeurs, ferment leurs portes les uns après les autres, suivis par de plus gros. Enfin, l'émergence des micro-ordinateurs aux capacités largement plus élevées que les consoles de l'époque, comme le Commodore 64, vient achever les constructeurs et développeurs restants. Si les États-Unis ressentent la crise de plein fouet,

l'Europe, elle, est plus ou moins épargnée. Et le Japon ? Rien, l'industrie vidéoludique nipponne poursuit sa route, à peine perturbée par les tracas occidentaux. En effet, loin des sorties quasi simultanées actuelles, le marché de l'époque est alors clairement segmenté : Europe, États-Unis et Japon ne produisent que pour eux, tant en

termes de machines que de jeux, chacun arborant et exacerbant ses spécificités. C'est dans ce climat, plutôt serein finalement, et après avoir envahi les cours de récréation avec ses Game & Watch, que Nintendo entreprend de se lancer dans le développement d'une console de salon.

## LA POLITIQUE ÉDITORIALE

À l'origine de la NES (et de la SNES, mais c'est une autre histoire), il y a Masayuki Uemura, responsable de Research & Development 2 – un studio interne concentré sur la production de hardware –, débauché de chez Sharp par le toujours très présent Gunpei Yokoi. La mission de Uemura ? Imaginer une console à bas prix, plus puissante que ses concurrentes. Bonjour le challenge ! Pour y répondre, l'équipe de R&D2 décide tout simplement de faire reposer l'architecture de la console sur un processeur ancien (le MOS 6502, créé en 1975) éprouvé sur de nombreuses machines, comme l'Atari 2600 ou les premiers Apple. Son prix, 30 dollars de



■ Campagne publicitaire pour la NES. On remarque que déjà, au milieu des années 80, Nintendo joue pleinement la carte du noyau familial. Mais à l'inverse de la Wii, les parents ne jouent pas : ils regardent.



■ Développé avec le même moteur que *Metroid*, *Kid Icarus* est considéré comme un jeu culte. Il présente toutefois cette particularité de n'avoir jamais connu d'autres déclinaisons (hors remakes), à l'inverse d'un *Metroid*, par exemple.



■ Inconnue en Europe, *Earthbound* est une série de RPG très originaux se déroulant dans un monde contemporain.



■ Sorti sur Famicom en 1984, *Excitebike* existe encore sous forme de série : *ExciteBike 64*, *Excite Truck*...



l'époque, inférieur de beaucoup à celui du Motorola 68000 (près de 170 dollars), autre choix possible, permet d'amoinrir les coûts de développement et de production. D'autant qu'après être passé entre les mains des techniciens de Ricoh, le MOS 6502 s'avère beaucoup plus puissant que les ingénieurs de R&D2 ne l'imaginaient.

Après le succès des Game & Watch, la philosophie de développement de Gunpei Yokoi (« faire du neuf avec du vieux ») semble une nouvelle fois réussir à Nintendo. D'autant que le géant du divertissement

Néanmoins, Nintendo of America doit leur promettre de reprendre tous les invendus de la période de Noël 85 et de les placer en stock des magasins new-yorkais sans demander d'avance. Bref, c'est tout bénéfique pour les enseignes qui ne risquent rien à mettre en rayons quelques exemplaires de ce « système de divertissement ». Loin des prévisions escomptées pour ce premier exercice (seules 50 000 unités sont écoulées), les ventes n'en sont pas moins suffisamment encourageantes pour pousser les magasins à poursuivre l'aventure.

## ALORS QUE LE MARCHÉ VIENT DE S'ÉCROULER, EMPORTANT AVEC LUI FINANCIERS ET DÉVELOPPEURS, NINTENDO PREND UNE RACLÉE, DEVIENT, LE TEMPS DU SALON, LA RISÉE DE LA PROFESSION

accouche alors d'une idée extraordinaire, d'un véritable éclair de génie : regrouper tout le savoir-faire, toutes les innovations, tous les grands développeurs de Nintendo pour ce premier essai. Pêle-mêle, on y retrouve donc le D-pad inventé par Gunpei Yokoi pour ses Game & Watch (réutilisé sur la wiimote), amélioré pour une prise en main plus agréable, ainsi qu'un certain *Donkey Kong*, fureur des salles d'arcade, imaginé par Miyamoto... Bref, comme dans la physique, rien ne se perd, rien ne se crée, mais tout se transforme chez Nintendo !

### L'EXPLOSION

Rapidement, la console s'arrache. Malgré un départ raté (la première livraison de consoles a dû être rapatriée pour cause de carte mère défective), ce sont près de 500 000 exemplaires qui sont écoulés durant les deux premiers mois d'exploitation. Pour autant, Nintendo préfère attendre, sécuriser les ventes sur son territoire avant de s'essayer à débarquer en force sur le territoire américain. Grand bien lui fasse, car après un quasi monopole sur l'archipel japonais, Nintendo s'apprête à rencontrer une forte opposition.

CES de Chicago, 1984. Nintendo of America présente la Famicom et quelques-uns de ses jeux phare. Catastrophe ! Sacrilège ! Alors que le marché du jeu vidéo vient de s'écrouler, emportant avec lui financiers et développeurs, Nintendo prend une raclée, devient, le temps du salon, la risée de la profession. Personne ne veut plus d'une console de jeu synonyme d'échec. Soit. Hiroshi Yamauchi, alors président de Nintendo, voit rouge. Mais en homme d'affaires averti, il comprend rapidement que les réticences sont d'abord et avant tout d'ordre psychologique. Il est vrai qu'avec sa livrée rouge et blanche, la Famicom ressemble trop aux consoles qui ont déclenché la crise. D'où un changement de nom pour éviter tout rapprochement (Nintendo Entertainment System fait plus sérieux !) et recarrossage de la bécane qui, avec son gris austère, ressemble étonnamment à un lecteur de cassettes vidéo. De quoi rassurer les revendeurs...

L'arrivée, quelques mois plus tard, de *Super Mario Bros.*, puis de *The Legend of Zelda*, boostera les ventes de machines de façon vraiment significative.

### CERCLE VERTUEUX

Dès la transformation de la Famicom en NES, Nintendo sécurise ses jeux. D'abord en intégrant un système de zonage pour vérifier la provenance des cartouches (le 10NES), ensuite en imposant le fameux sceau de qualité. Si cette mainmise sur le développement de jeux d'éditeurs tiers a prouvé ses limites (amoindrissant le nombre de licenciés Nintendo), en 1985, alors que le marché se relève difficilement, la solution trouvée par le constructeur japonais ne manque pas

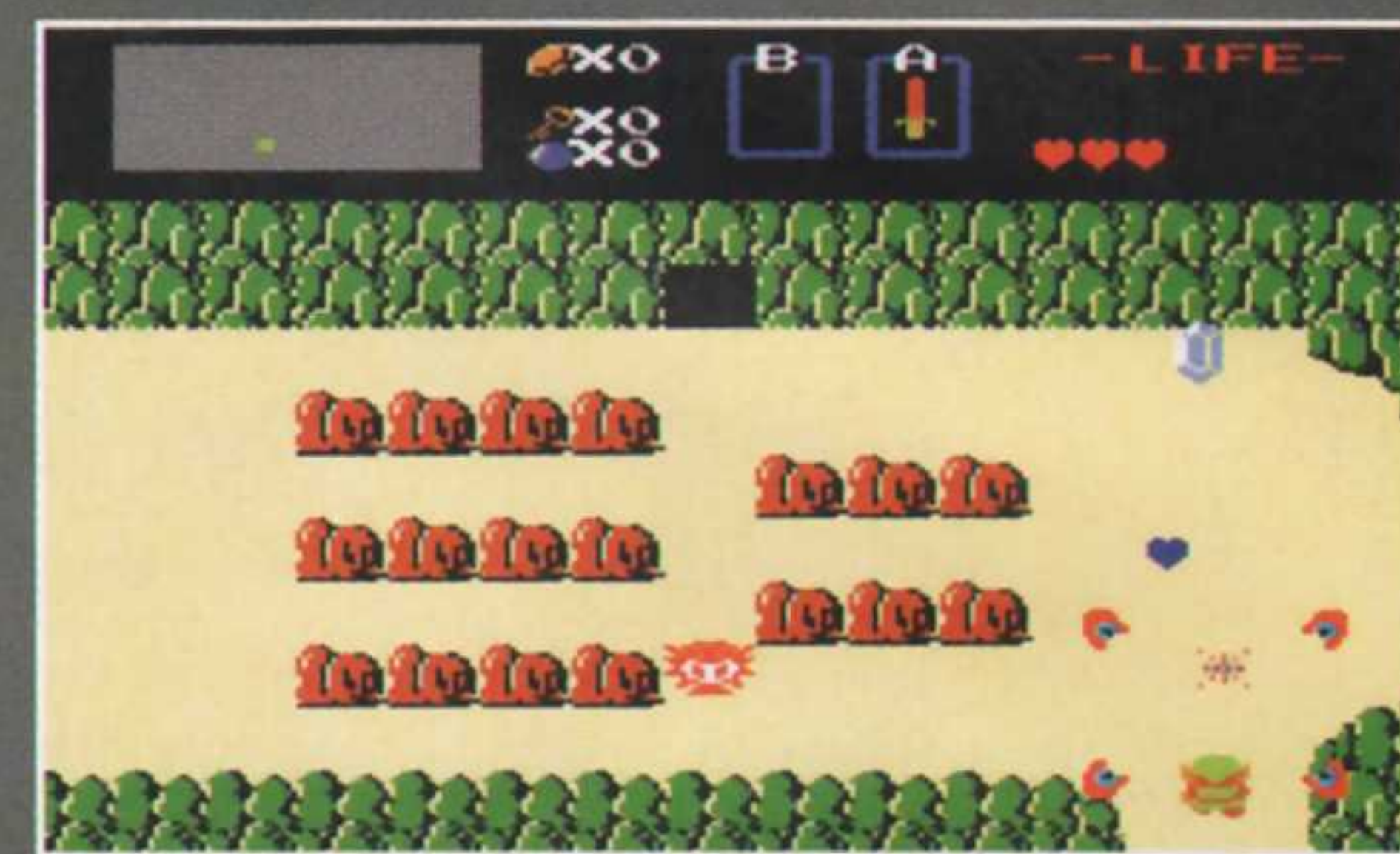


## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ Super Mario Bros. / Sortie : 1985



■ The Legend of Zelda / Sortie : 1986



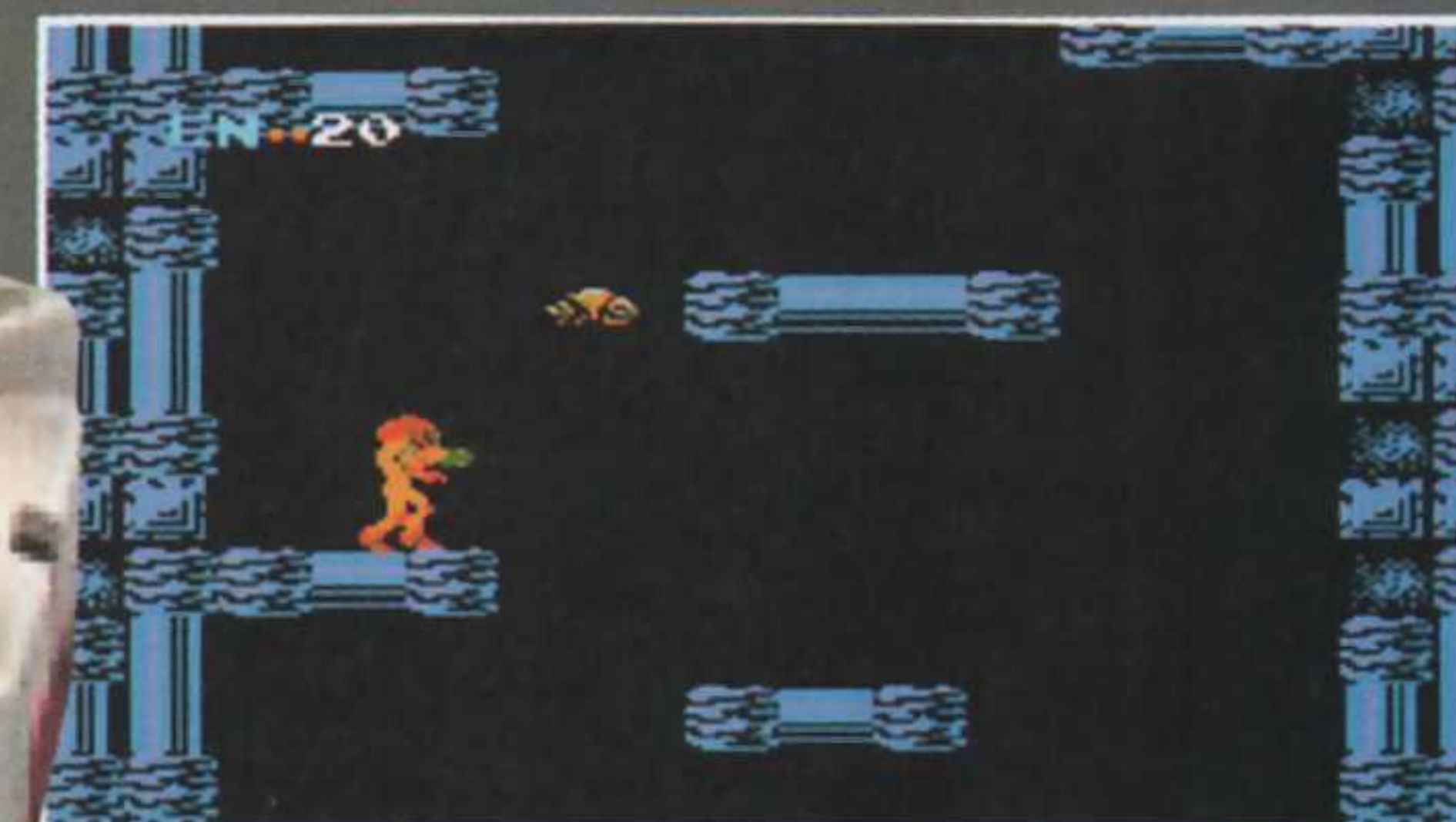
■ Punch-Out!! / Sortie : 1986

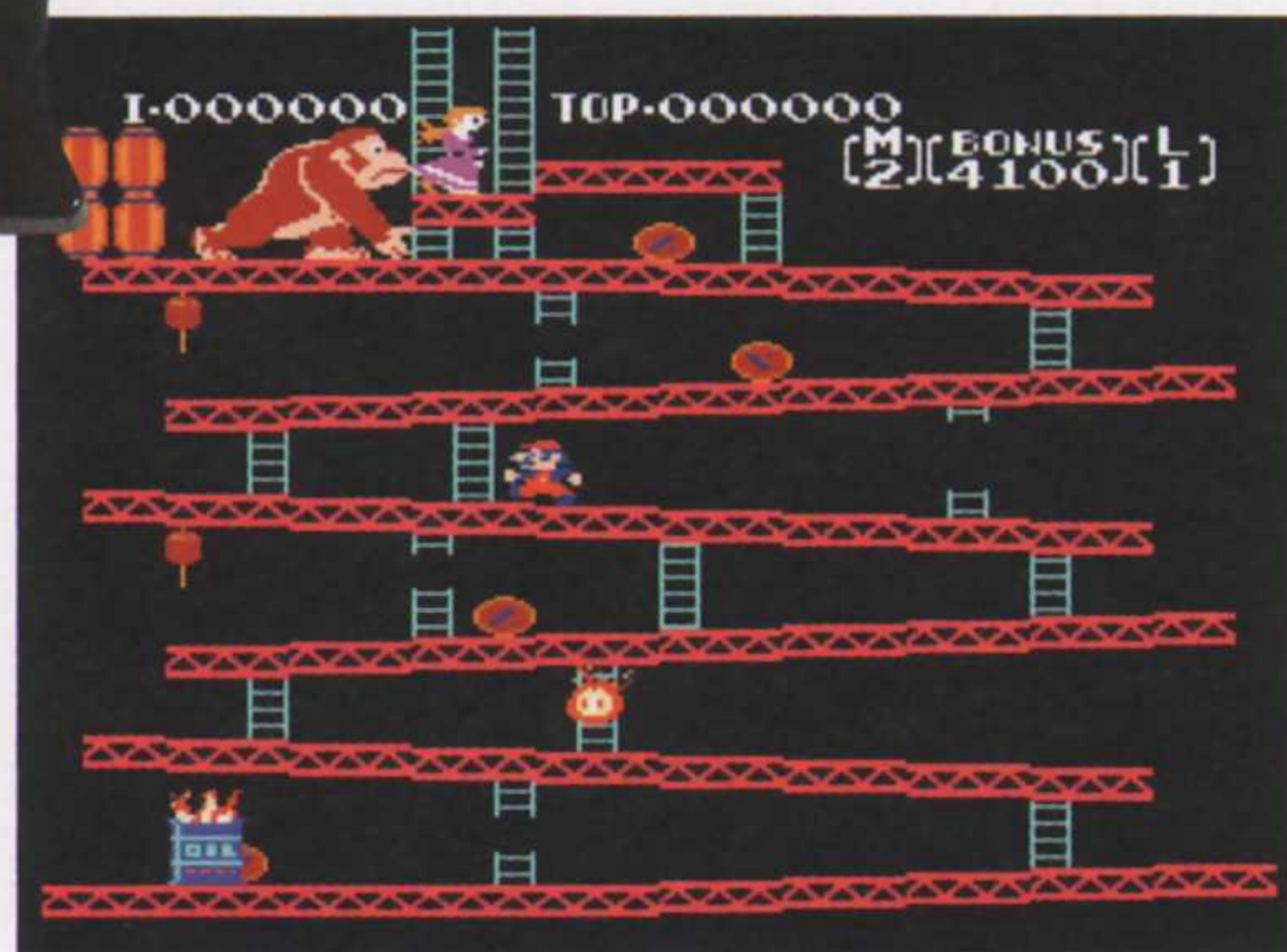


■ Megaman 2 / Sortie : 1988

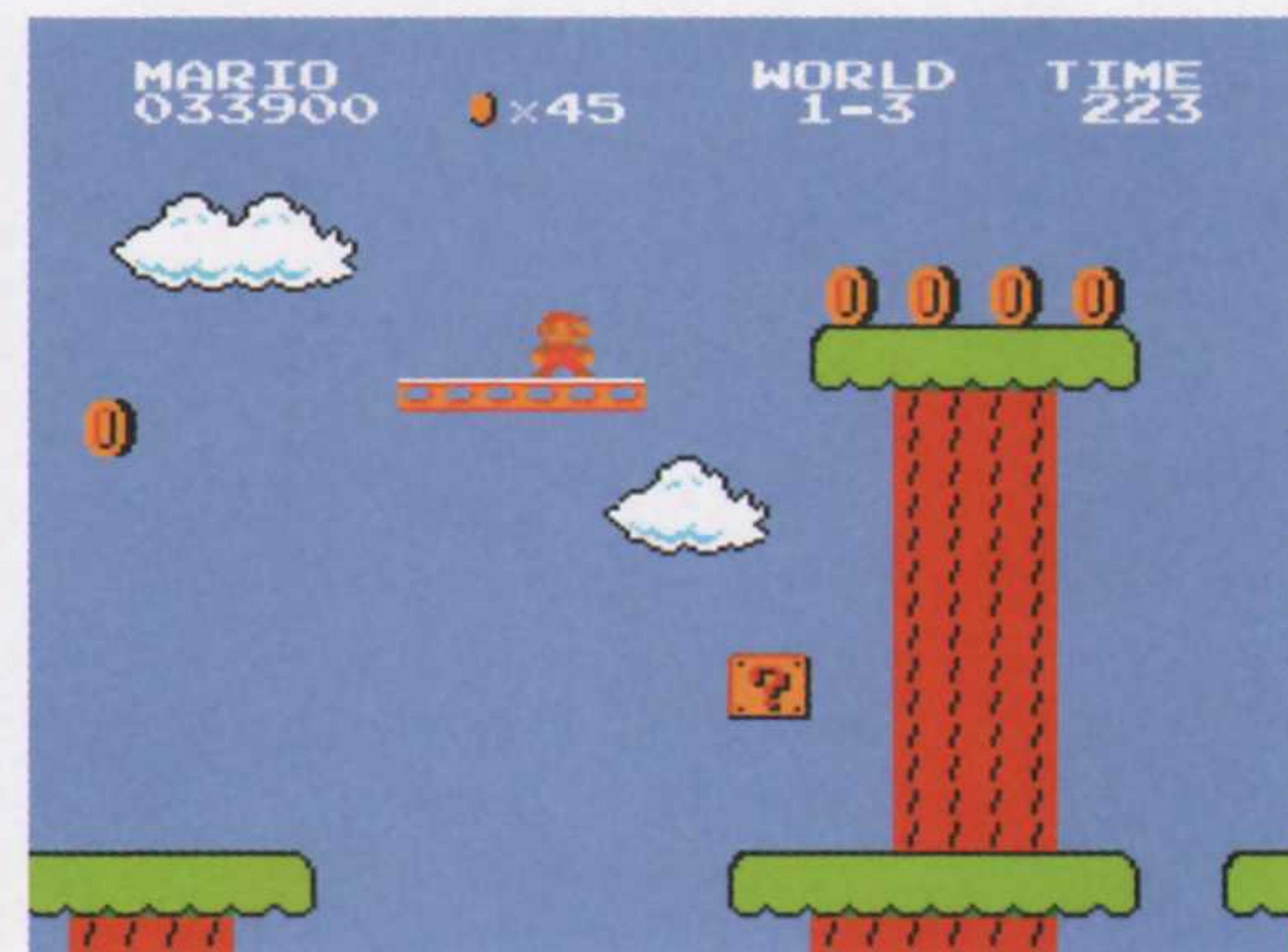


■ Metroid / Sortie : 1986





■ Classique de l'arcade, le premier *Donkey Kong* a permis à Nintendo d'écouler des milliers de NES.



■ Avec le succès de *Super Mario Bros.*, Miyamoto devient l'un des créateurs-clés de Nintendo.

d'intelligence. En effet, en limitant le nombre de jeux à cinq par développeur et par an, Nintendo espérait – et l'histoire lui a donné raison ! – proposer une qualité de jeu constante, redonner confiance aux joueurs qui avaient déserté le milieu. Les ventes suivent, même si certains développeurs protestent contre le sceau de qualité, accordé de façon très mystérieuse, et trouvent des parades pour l'outrepasser... D'autant que l'obtention de ce sceau est liée à une licence à acheter, à des droits à verser et à laisser Nintendo gérer la production des cartouches. De plus, selon certaines sources, il semblerait que Big N en ait profité pour limiter la croissance de certains développeurs, voire pratiquer la rupture de stock intentionnelle pour augmenter l'attente des joueurs... Du marketing comme on en voit encore aujourd'hui !

Qu'importe, le cercle vertueux est en route, et des adaptations, plus ou moins réussies,

de hits d'arcade et jeux originaux (*Metal Gear...*) voient le jour, décrochent des records de vente. Une fois le Japon et les États-Unis gagnés, Nintendo s'intéresse enfin à l'Europe. Enfin, pas vraiment en fait, puisque la distribution de la NES est confiée à plusieurs entités (Mattel et autres) qui ne parviennent pas à reproduire la folie américaine ou japonaise. Normal, en 1987, soit quatre ans après sa sortie originale, la NES accuse le coup techniquement avec ses pixels baveux et son look grisâtre. Ses concurrents ? La Master System de Sega aux graphismes plus rutilants et sortie depuis plusieurs mois, oui, mais surtout un parc d'ordinateurs très installés, plus polyvalents, dont les utilisateurs ne veulent pas encore se défaire. En Angleterre, les Spectrum font la loi, en France, les Amstrad règnent, et en Allemagne, les Commodore sont en terrain conquis... De plus, l'arrivée des ordinateurs 16/32 bits (Amiga, Atari ST, Archimedes), beaucoup plus évolués et autorisant un piratage plus aisé (X-Copy tourne à plein

## VIEILLISSEMENT

On dit souvent que l'utilisation de cartouches empêche le piratage en masse, mais surtout permet de conserver « à vie » le jeu acheté. Rien de plus faux avec la NES, puisque le contrôle d'authenticité des cartouches (le 10NES) avait une sacrée tendance à ne plus fonctionner si de la poussière s'amassait sur les connecteurs des cartouches ou dans les ports de la machine. Autre problème référencé, la déformation des ports de la console à force d'y enfoncer des cartouches. Si un kit de nettoyage était

disponible, impossible de les redresser soi-même, il fallait immédiatement passer par un réparateur plus ou moins agréé. Bref, l'émulation a peut-être du bon, non ?



■ *Bionic Commando*, ou quand Capcom montre à tous son savoir-faire sur NES !



■ En attendant *Batman & Robin* sur SNES, ce *Batman*-là était aussi difficile que *Ninja Gaiden*.



# NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

rendement chez les Amigaistes), barre le chemin de la NES. Heureusement aidée par un catalogue impressionnant (*Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*), la console fait néanmoins des émules. À vrai dire, Nintendo s'est clairement désintéressé de l'Europe pour la distribution de la NES, laissant donc à Sega le champ libre pour s'installer.

du média et du constructeur. En effet, aujourd'hui, Nintendo continue de vivre grâce à des licences créées à l'époque : *Mario*, *Zelda*, *Metroid*... Une constante vérifiable chez les éditeurs tiers. Ainsi, les premiers *Castlevania* ou *Metal Gear* ont fait leurs premières armes sur NES... En fait, on pourrait presque parler de la Nintendo

## PLUS QU'UNE SIMPLE CONSOLE, LA NES A ÉTÉ UN VÉRITABLE DÉCLENCHÉUR POUR TOUTE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO. EN RELANÇANT LE MARCHÉ ET EN PROMOUVANT UNE CHARTE DE QUALITÉ

Une véritable erreur stratégique qui a rendu plus difficile l'implémentation de la SNES quelques années plus tard, au point d'amoinrir sa position de constructeur/éditeur phare dans nos contrées. Néanmoins, les ventes de la NES ont finalement atteint près de 62 millions d'unités (soit 7 millions de plus que la Wii), la plaçant en tête des consoles de salon de Nintendo, très loin devant la GameCube (21 millions), la Nintendo 64 (33 millions) ou la Super Nintendo (49 millions). Bref, la star, c'est bien elle !

### QUE RETENIR ?

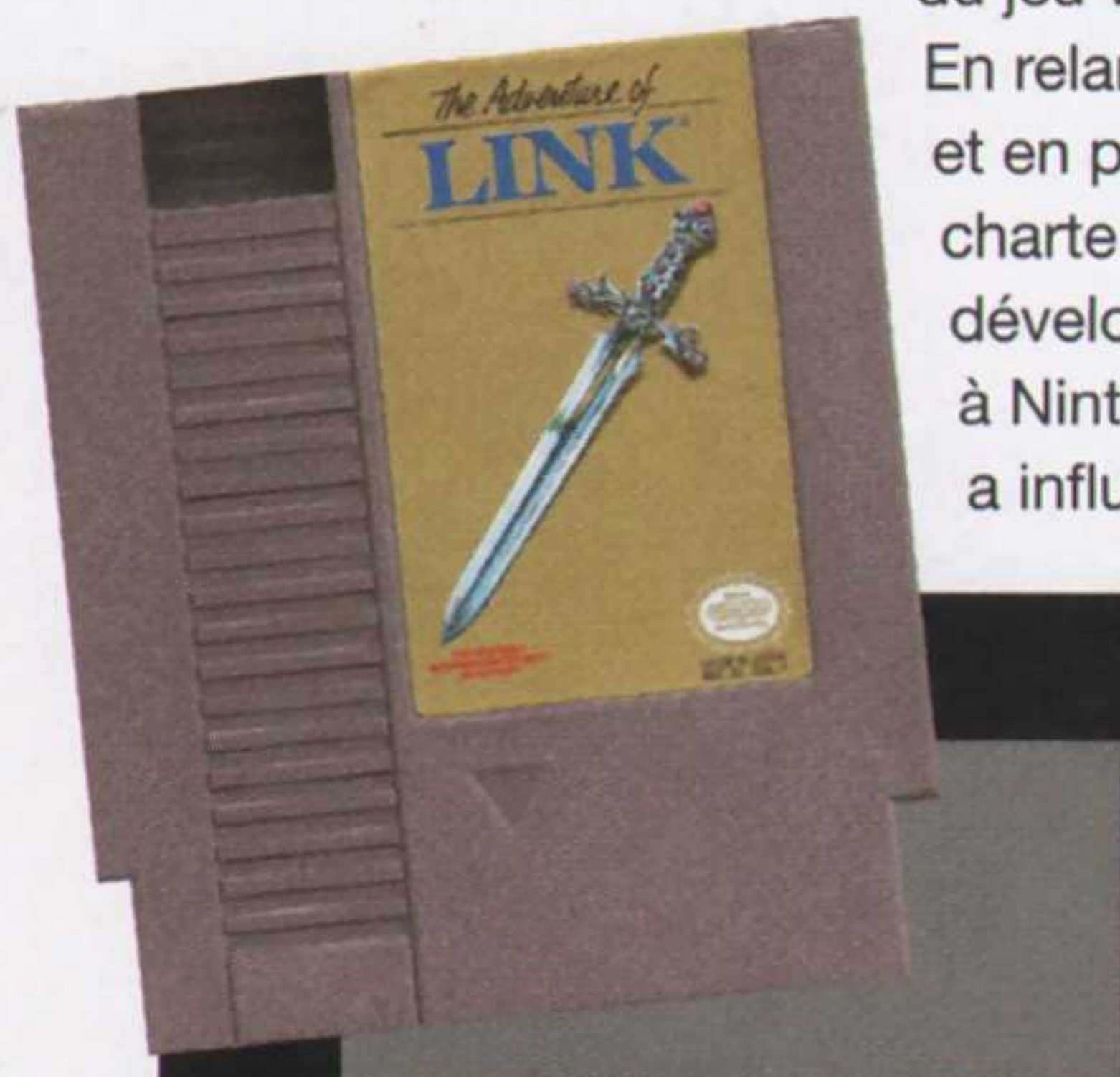
Plus qu'une simple console, la NES a été un véritable catalyseur pour toute l'industrie

du jeu vidéo.

En relançant le marché et en promouvant une charte de qualité aux développeurs externes à Nintendo, la machine a influé sur l'évolution

Entertainment System comme d'un bouillon de culture. Tout ce qui définit encore Nintendo était déjà là, comme des joyaux bruts à tailler : personnages emblématiques et récurrents, genres abordés, charte graphique, mécanismes de jeu... Des éléments et des concepts que le constructeur/éditeur continue toujours d'améliorer, d'affiner, poussant toujours plus la qualité de ses titres. De même, en proposant des gadgets comme le robot R.O.B. ou le phaser pour jouer à *Duck Hunt*, Nintendo installait d'ores et déjà des habitudes de consommation qui ne seront développées que plus de 30 ans plus tard. À savoir que tapis et autres participant, eux aussi, du jeu vidéo !

Bref, plus qu'un premier pas, il serait logique de parler de matrice fondamentale, de chaudron à concepts et idées n'attendant qu'une main pour être mis à jour, améliorés. Inutile de préciser que Nintendo n'en finira pas de poursuivre son exploration de la ludothèque de la NES. Alors quelle franchise à faire renaître ? L'oublié *Kid Icarus* peut-être ?



■ Quand Miyamoto se fait contemplatif, *The Legend of Zelda* naît. Une vraie claque !



■ Avec *Super Mario Bros. 3*, de nouveaux concepts apparaissent dans la série.



■ *Ninja Gaiden* : les jeux vidéo sur NES poussaient parfois la difficulté très, trop loin !



■ Konami a réussi à créer des licences originales sur NES, comme *Castlevania* ou *Metal Gear*.

Sortie 1989 / Nombre d'unités écoulées 118 millions / Fin de production 2007

# LE DÉBUT DES NOMADES

## SI ELLE A FÊTÉ SES 20 ANS CETTE ANNÉE, LA GAME BOY A ÉTÉ LA PIERRE ANGULAIRE D'UNE POLITIQUE ÉDITORIALE AUX CONSÉQUENCES PLUS D'ACTUALITÉ QUE JAMAIS

**D**e la Game Boy à la DS, c'est à une véritable politique d'évolution constante que le constructeur nippon s'est livré depuis 1989, brisant les cycles de vie traditionnels des consoles, implantant dans l'esprit des joueurs nomades de nouveaux réflexes de consommation, les poussant à acheter chaque nouvelle version, chaque itération de sa Game Boy, puis de sa DS. Exposé en deux parties d'une aventure qui se poursuit actuellement avec la Wii (la gamme Plus)...

Mais à l'heure de la Game Gear de Sega, de la Lynx d'Atari – toutes deux arborant des écrans couleur rutilants –, il faut pousser les consommateurs à aller vers la Game Boy, à se tourner vers une console portable technologiquement en retard. Comment faire ? Nintendo sort alors des arguments de poids : un prix attractif, une durée de vie de près d'une dizaine d'heures pour les piles, une solidité éprouvée et une maniabilité qui n'a plus rien à démontrer. En comparaison, les deux consoles concurrentes ne peuvent qu'aligner leurs jeux

en couleur. D'ailleurs, Sega n'hésitera pas, dans ses pubs américaines, à se moquer délibérément de l'obsolescence de la Game Boy. On y voyait par exemple un Américain boudiné jouant à la console de Nintendo, obligé de se frapper le crâne avec un écureuil mort pour voir le monde en couleur... La beauté de la publicité des années 80...

Qu'importe, le résultat est connu, Nintendo l'emporta sans ciller. Son arme principale ? Un jeu, *Tetris*, incontournable de l'époque, dont la vente des droits à l'encontre de son créateur, Alexey Pajitnov, pourrait remplir

### DERRIÈRE LA CRÉATION

Véritable génie du recyclage (on lui doit les Game & Watch, réappropriation du concept des écrans à cristaux liquides), Gunpei Yokoi croit avant tout à la transformation des concepts, à la transformation de technologies préexistantes et donc peu onéreuses à (re)produire. C'est ainsi que jaillit l'idée de la Game Boy. D'un côté, un écran monochrome, de l'autre un D-pad et deux boutons usuels, repris des Game & Watch et du joypad de la NES. De la récupération, ou presque.



■ Avec la Game Boy Advance SP, Nintendo comprend toute l'importance de proposer plusieurs couleurs.



■ **Pokémon** : plus qu'un jeu, une véritable institution qui a attiré plus d'un jeune joueur vers la Game Boy.



■ Du PC à la Game Boy, *Alone in the Dark: A New Nightmare*. Une adaptation totalement inutile.



■ *Metroid Fusion*, le plus beau jeu en 2D de la série. Un des chefs-d'œuvre de la Game Boy Advance.

quelques belles pages juridiques...

Livré avec la console, *Tetris* est, sans aucun doute possible, le principal déclencheur de la folie Game Boy. Normal, en contentant hardcore gamers et joueurs moins confirmés, Nintendo rallie (déjà !) une majorité de consommateurs. Bref, en 1989 (1990 chez nous), *Tetris* se veut le jeu parfait pour une utilisation nomade.

Le concept, empiler des briques, et la rapidité des parties le rendent en effet parfait pour le métro.

## UNE LUDOTHÈQUE VARIÉE

Mais il n'y a pas que *Tetris* dans la vie, et Nintendo, conforté par le succès de ses licences sur NES, les fait, l'une après l'autre, adapter par les studios R&D1 et Intelligent Systems. D'abord, il y a *Super*

*Mario Land*, où Gunpei Yokoi s'approprie le perso et certains concepts de la série tout en s'écartant clairement de la ligne claire établie par Miyamoto. Étonnamment, Miyamoto n'en reprendra aucune idée... Autre épisode d'une série lancée avec la NES, *Metroid II: Return of Samus* se présente comme la seule suite directe de *Metroid*. Même topo pour *Kid Icarus: Of Myths and Monsters* poursuit l'aventure entamée sur NES avec un style légèrement plus orienté manga... Bref, pour les gamers, cible alors principale de Nintendo, il y a de quoi jouer, s'amuser entre deux parties sur NES ! Sans compter que, malgré ses

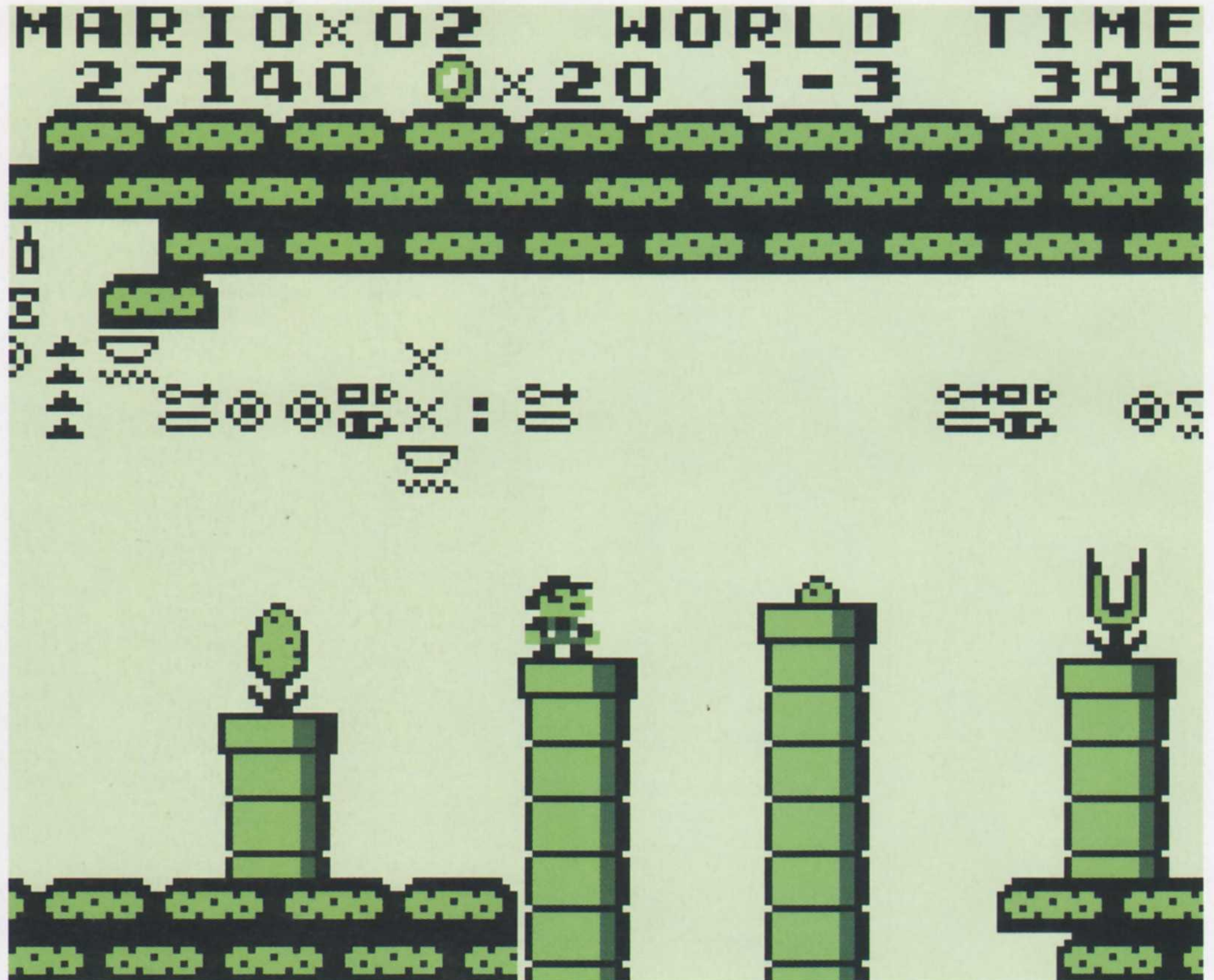
## GUNPEI YOKOI CROIT AVANT TOUT À LA TRANSFORMATION DES CONCEPTS, À LA TRANSFORMATION DE TECHNOLOGIES PRÉEXISTANTES ET DONC PEU ONÉREUSES À (RE)PRODUIRE



■ Dans le genre jeu destiné au grand public, *Alice au Pays des Merveilles* s'impose...



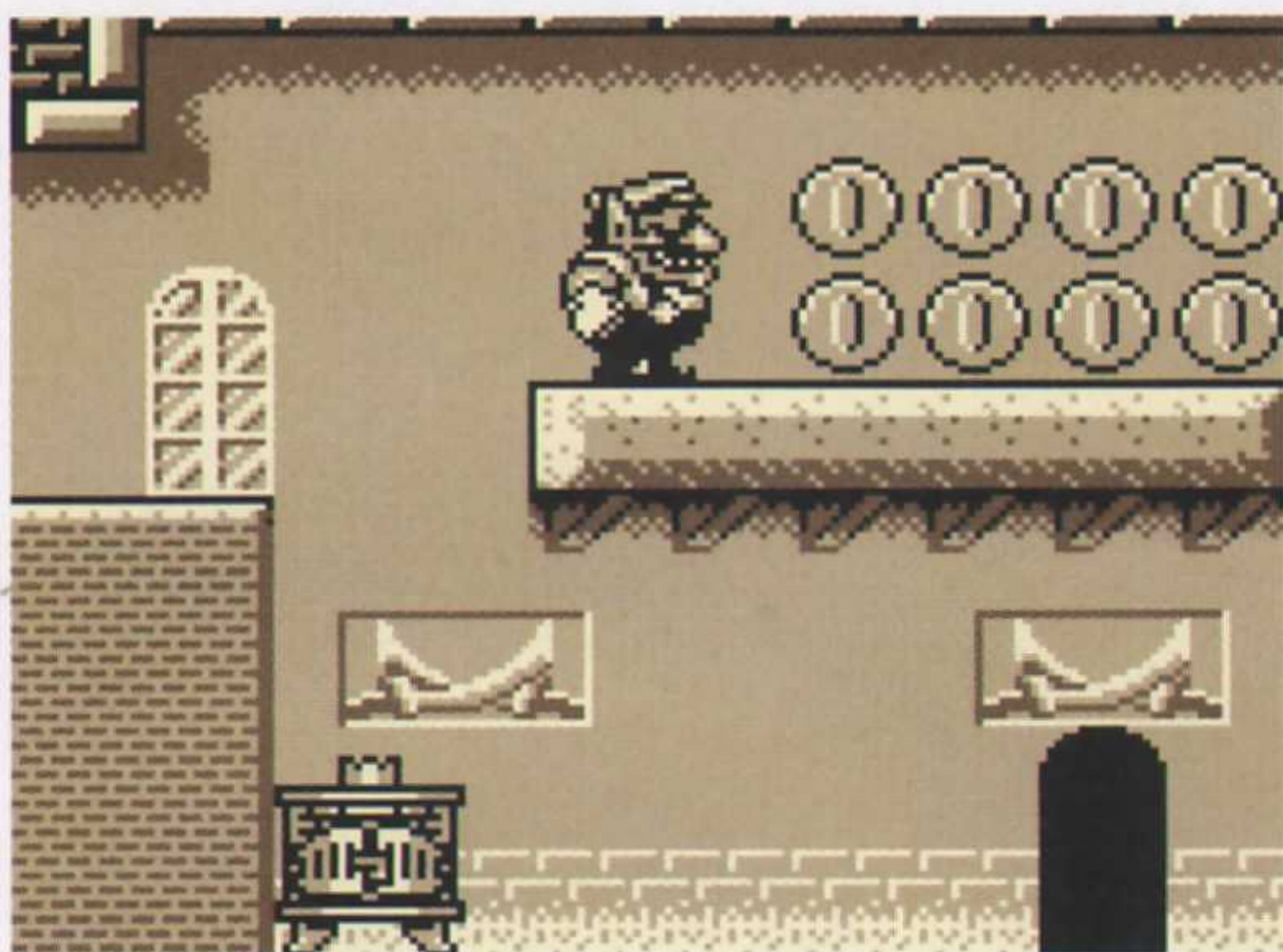
■ *Mario Golf*, sympathique et relaxant, à défaut d'être imparable.



■ *Super Mario Land*, ou quand Gunpei Yokoi s'empare du mythe Mario. Miyamoto n'aime pas.



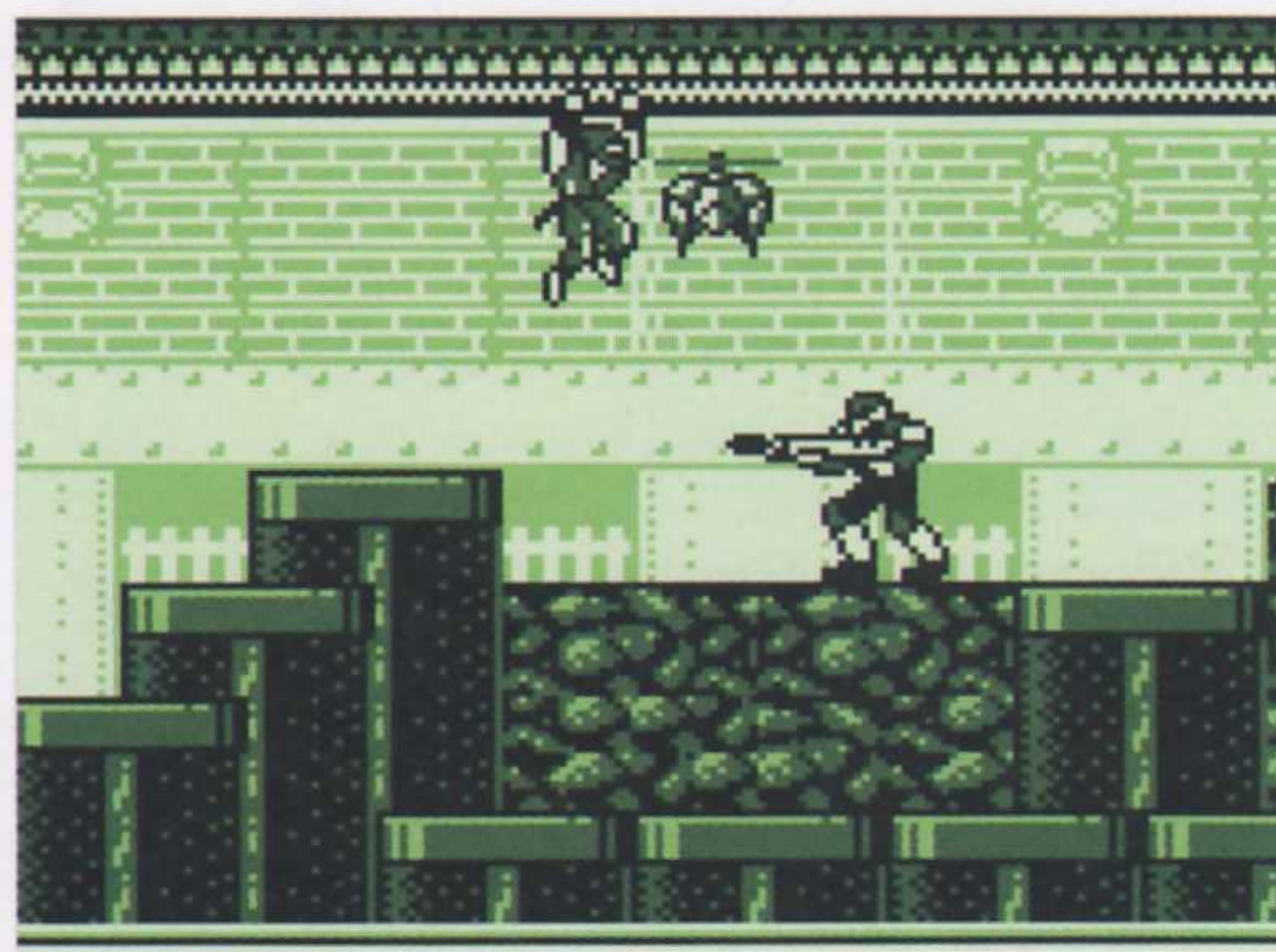
■ Avant le magnifique *Demon Crest* sur SNES, le démon Firebrand s'est amusé sur Game Boy dans *Gargoyle's Quest*.



■ Quand Wario envahit la Game Boy, Nintendo propose un gameplay agréable.



■ Série pour les amateurs de mecha et de tactique, *Super Robot Taisen* propose un challenge corsé.



■ *Ninja Gaiden* aura réussi son passage sur Game Boy, mais au prix de ses couleurs.

■ La première Game Boy avec son écran monochrome : le début du succès pour une console nomade.

■ Avec la Game Boy Advance, les jeux sont plus beaux, et les titres Game Boy sont compatibles.

faibles qualités techniques, la portable de Nintendo a accueilli des licences d'arcade (*Street Fighter II*, *Double Dragon*, *PC Kid*) ou des jeux originaux à l'animation pourtant fouillée, comme *Earthworm Jim*. Le tout sans trop perdre de leur jouabilité ! De bons titres, oui, mais loin de ce qui attend la Game Boy. En effet, en 1996, Satoshi Tajiri, game designer et amateur de chasse aux insectes, lance une bombe au Japon : *Pocket Monsters*. Game Boy et *Pokémon* deviennent vite indissociables, au point que certains jeunes joueurs ne se procurent une console que pour jouer à la nouvelle version.

## DES TRANSFORMATIONS

Début alors pour Nintendo une phase de transition, une mutation en profondeur de sa politique éditoriale. Plutôt que de se contenter d'une seule version d'une même console, pourquoi ne pas la faire évoluer selon les exigences des joueurs, les améliorations technologiques possibles et la baisse des ventes de la console ? Le but de l'entreprise ? Faire payer une nouvelle fois le consommateur pour une évolution technique récente. Bref, créer un cycle de vie interne à la machine, indépendant de celui des consoles de salon, lui permettant de continuer à vivre au-delà de sa première incarnation. En fait, il vaudrait mieux parler de cycle d'évolution, chaque mutation étant liée au déclin des chiffres de vente. Et, tant qu'à expérimenter de nouvelles méthodes, autant les essayer sur une machine moins coûteuse, comme la Game Boy.

Ainsi, pour étrenner cette démarche, en 1995, Nintendo sort une Game Boy Pocket, aux dimensions réduites, puis une Game Boy Light. Mais la vraie transition est encore à venir... En effet, après dix ans d'exploitation et de quasi monopole sur le marché de la console nomade, la Game Boy accuse réellement le coup avec son écran monochrome. Soit. Nintendo lâche alors une Game Boy Color, aussi connue sous l'acronyme GBC,



pouvant afficher jusqu'à 56 couleurs à l'écran en même temps. Mais le plus important, c'est la rétrocompatibilité de la nouvelle machine, capable de lire toutes les cartouches Game Boy, créant une véritable filiation entre les deux machines, permettant aux possesseurs du précédent modèle de rejouer à leurs titres, tout en leur ouvrant une nouvelle ludothèque. Fidélisation, donc. Et puis Nintendo accélère la cadence des sorties : Game Boy Advance (2001) et Game Boy Advance SP

de la Game Boy (Color, Advance et Advance SP surtout), arriver des titres pensés, produits et développés pour ce type spécifique de consommateurs. On est encore loin de ce que l'on trouve sur DS, mais avec *Alice au Pays des Merveilles*, *Les 101 Dalmatiens*, *The Mummy* ou autre *Catwoman* trouvent leur plate-forme d'excellence pour des titres en 2D à la jouabilité peu travaillée. Alors que la 3D devient de plus en plus chère, que la production sur portable autorise des

## LE BUT FINAL DE L'ENTREPRISE ? CRÉER UN CYCLE DE VIE INTERNE À LA MACHINE, LUI PERMETTANT DE CONTINUER À VIVRE AU-DELÀ DE SA PREMIÈRE INCARNATION

(2003) résultent d'une même stratégie, varient leur forme, puissance et encombrement pour attirer toujours plus de consommateurs. Et qu'importe si ces derniers sautent une strate d'évolution, la suivante les rattrapera de toute façon !

Et le rôle du père de la Game Boy dans ces transformations, dans cette évolution constante ? Aucun. Conspué pour avoir eu les yeux plus gros que le ventre et s'être fourvoyé dans la 3D d'un Virtual Boy, l'avant-gardiste Gunpei Yokoi démissionne en 1996, fonde sa société et travaille avec Bandai pour créer la WonderSwan. Mais Yokoi ne verra pas son bébé sortir, mort dans un accident de voiture en 1997. Une véritable perte.

### VERS LA CASUALISATION...

Même si la DS porte véritablement les fruits du rapprochement en direction des joueurs occasionnels, on voit déjà, dans la ludothèque

marges bénéficiaires plus importantes, pas étonnant que les développeurs se soient jetés dessus, que les éditeurs aient dégainé toutes les licences possibles et imaginables. Même si cela nous a permis de nous adonner aux deux premiers GTA sur GBA ou de profiter de multiples jeux terriblement hardcore, terriblement accrocheurs (*Advance Wars*, *Golden Sun*, *Metroid Fusion* et tant d'autres !)...

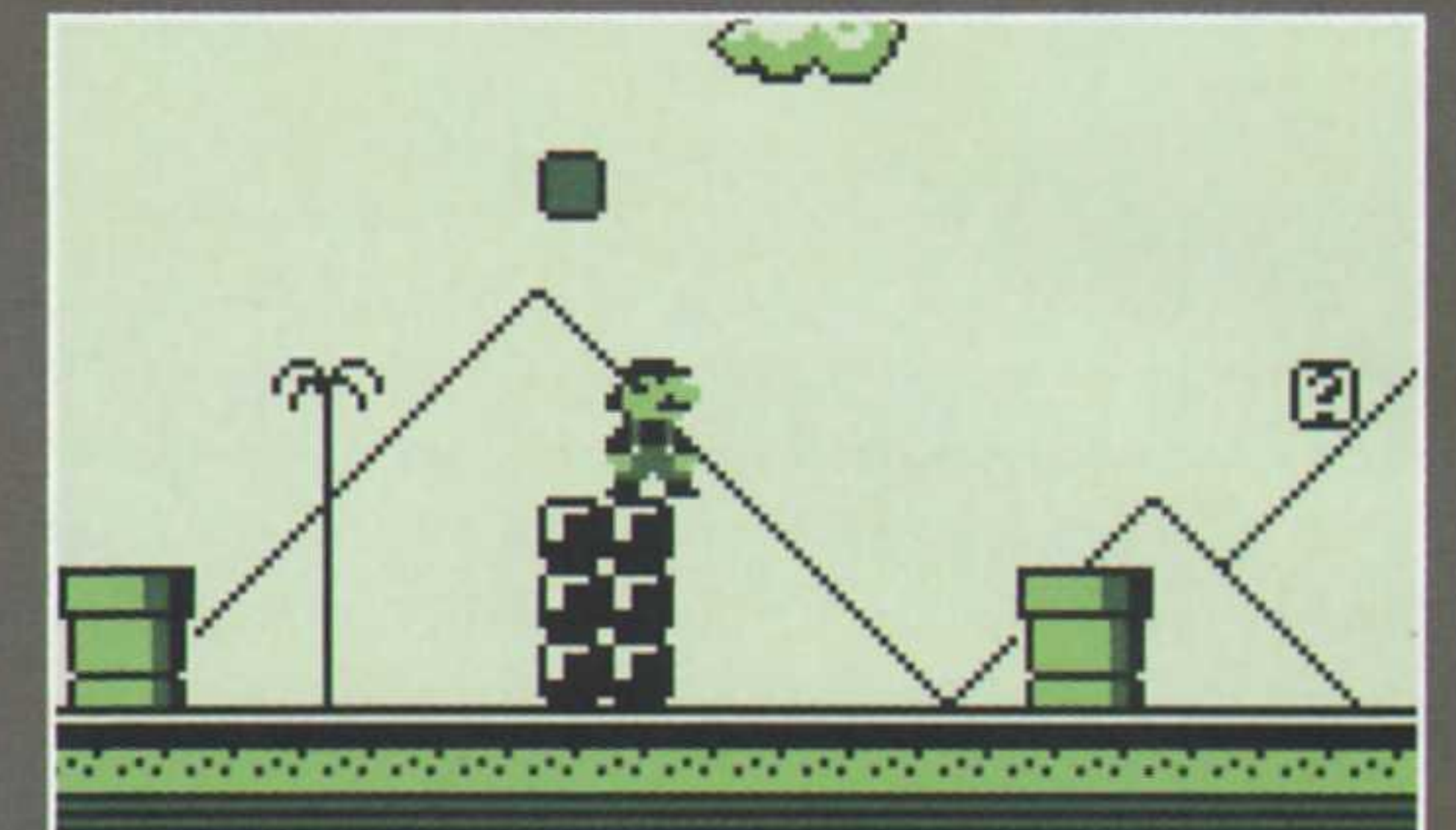
Laboratoire d'exploration marketing, la Game Boy a, sous ses multiples visages, permis à Nintendo d'explorer de nouvelles voies, forcément fructueuses, pour vendre des consoles. Si les machines de salon n'ont pas vraiment profité de ce savoir-faire (mais c'est en train de changer avec la Wii), les portables, elles, et la DS principalement, se sont fait l'écho de cette stratégie, amplifiant et accélérant encore une stratégie déjà pointue et d'une pertinence (financière) exceptionnelle. La suite, évidemment, avec la DS...



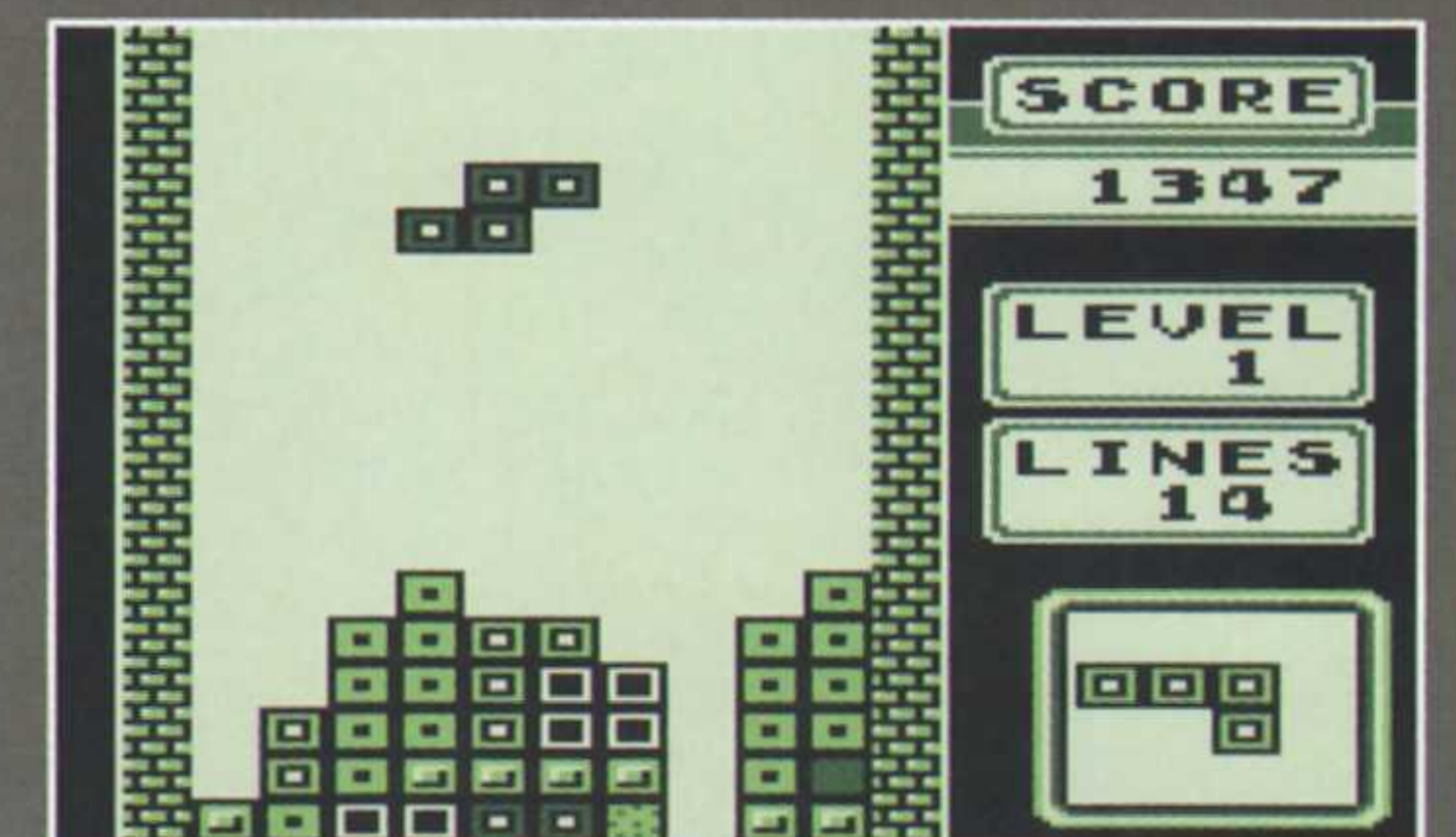
■ *Metal Slug*, un classique de l'arcade dans une version très remaniée sur Game Boy Advance.

## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ Super Mario Land / Sortie : 1989



■ Tetris / Sortie : 1989



■ Zelda: Link's Awakening / Sortie : 1993



■ Pokémon Gold/Silver/Cristal / Sortie : 2001



■ Golden Sun / Sortie : 2001



Sortie 1992 / Nombre d'unités écoulées 49 millions / Fin de production 2003

# UNE VRAIE GUERRE

APRÈS AVOIR MONOPOLISÉ LE MARCHÉ AVEC LA NES, NINTENDO DOIT RÉELLEMENT LIVRER BATAILLE POUR IMPOSER SA **SUPER NINTENDO**. SON CONCURRENT : SEGA, ÉVIDEMMENT. RETOUR...



**C**onstructeur dominant aux États-Unis et au Japon en 1987, Nintendo n'a pas cru bon de soutenir une politique éditoriale forte en Europe, laissant le champ libre à l'implantation d'un concurrent de taille : Sega. Avec sa Master System au look agressif et sa ludothèque fournie en adaptations de hits d'arcade, Sega a conquis les joueurs européens. Difficile alors pour Nintendo de rester les bras croisés... S'engage alors une bataille dont certains choix s'inscriront dans les évolutions futures de l'entreprise !

## FORCES EN PRÉSENCE

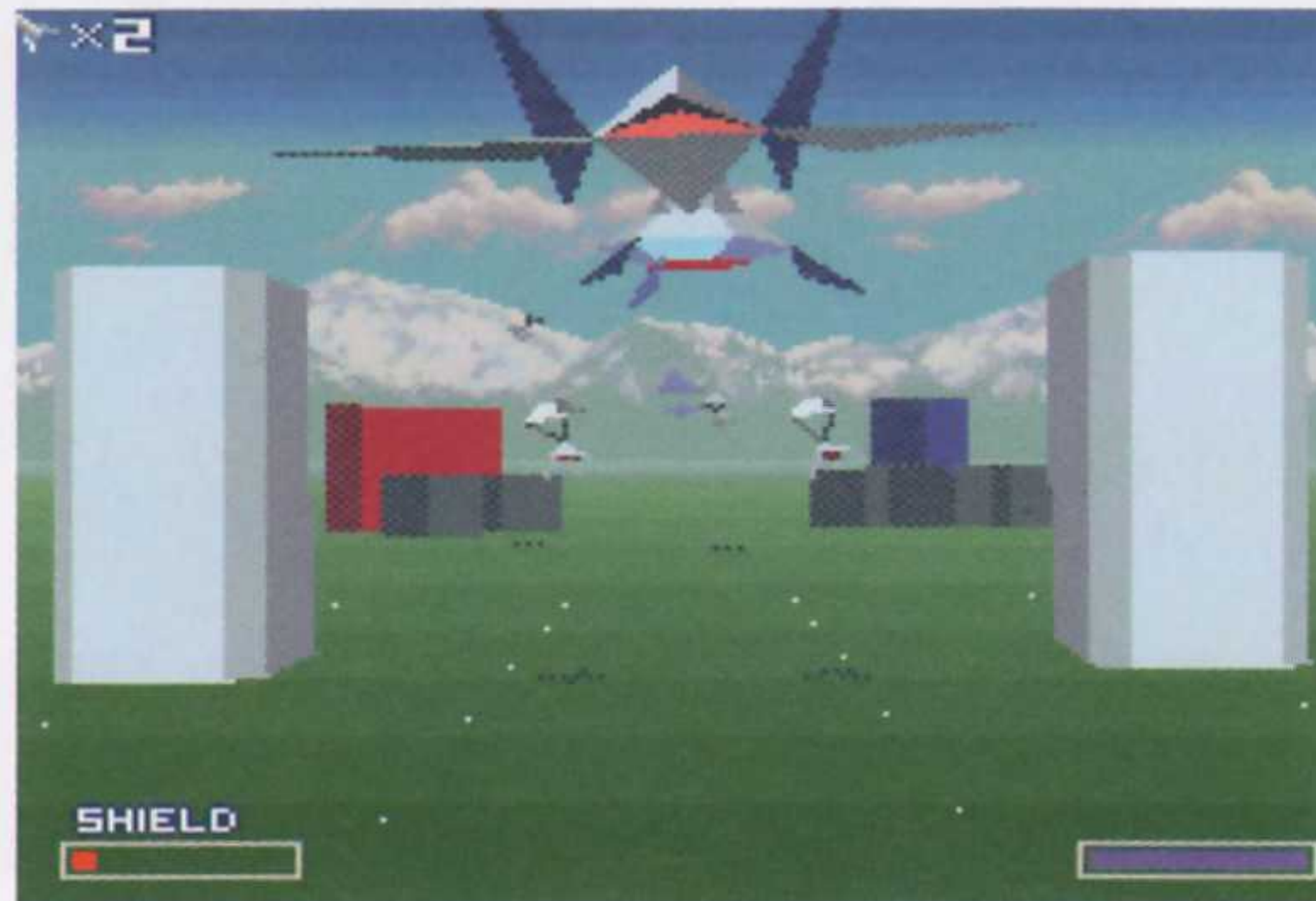
Au contraire de la première moitié des années 80, où les consoles n'avaient plus voix sur le marché du divertissement, la fin de la décennie se distingue par une véritable résurgence des consoles de salon, mouvement de fond lancé par la popularité de la NES. En plus des ordinateurs 16/32 bits (Atari et Amiga principalement), le marché du jeu vidéo accueille désormais des challengers de poids avec Nec et sa PC-Engine sortie en 1987, Sega et sa Mega-Drive en 1988 et, accessoirement, la Neo-Geo AES sortie en 1990. Après plusieurs années de monopole sans partage avec sa NES aux États-Unis et au Japon, Nintendo doit accepter une segmentation du marché et voir peu à peu ses chiffres de vente s'écrouler. À raison. Parce que les consoles d'en face ne manquaient pas d'atouts. Si la Neo-Geo – un système d'arcade à domicile – se disqualifie par un prix

## LA SUPER NINTENDO DÉFRAIE LA CHRONIQUE. D'AILLEURS, SI 1,5 MILLION DE PRÉ-COMMANDES ONT ÉTÉ PASSÉES AU JAPON, LE CONSTRUCTEUR NE PEUT EN SATISFAIRE QUE 300 000

de vente trop élevé (chaque jeu coûte près de 300 €/2000 F) et la PC Engine par une distribution trop chaotique pour être significative, la Mega-Drive s'inscrit clairement et rapidement comme la machine de l'époque. Plus belle que la NES, proposant un catalogue riche de conversions d'arcade et une qualité graphique bien supérieure, la Mega-Drive arrive logiquement à mettre à terre la pauvre NES aux États-Unis. Précipitation, concertation. Nintendo se doit de réagir très rapidement. Sauf que le constructeur pensait profiter de quelques années supplémentaires de la réussite de sa première console, et n'avait prévu aucun plan de secours. Branle-bas de combat !

## UNE ÉQUIPE QUI GAGNE

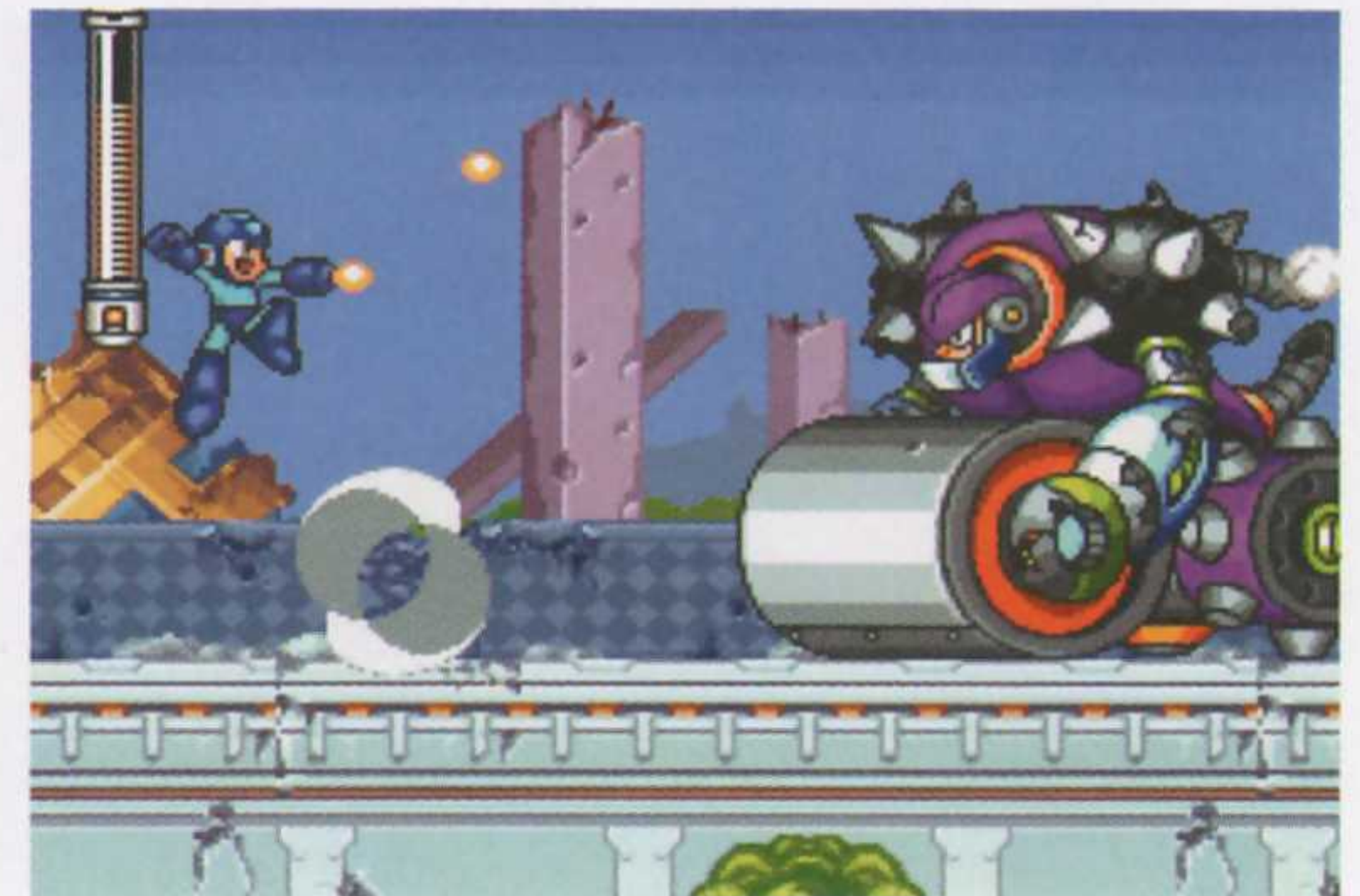
Pour créer sa nouvelle machine et entrer de plain-pied dans la bataille, l'entreprise revient à celui qui avait construit la NES, Masayuki Uemura. Avec R&D2 dont il est à la tête, il conçoit donc une console qu'il essaie d'abord de rendre compatible avec l'ancienne, de façon à ce que les joueurs profitent de leur ludothèque sans avoir à déboursier plus de dollars. Peine perdue, malgré des milliers de yens dépensés en pré-production, Uemura s'avoue incapable de parvenir au résultat escompté dans les temps impartis. Soit. Oubliée la rétrocompatibilité,



■ Premier jeu en 3D de la SNES, *Star Wing* a ravi les joueurs de l'époque par sa 3D soignée.

la Super Nintendo devra faire sans, et sans le CD, option retenue précédemment via un partenariat avec Philips et Sony. Et ce même si certains jeux étaient pensés pour, comme *Secret of Mana*.

Pressé, Hiroshi Yamauchi, P.D.G. de Nintendo, lance Miyamoto sur l'exploration du hardware de la nouvelle machine, une fois son *Super Mario Bros. 3* sur NES achevé. Rapidement, l'équipe découvre le Mode 7 et ses nombreuses applications (zoom de sprite, déformation faisant croire à de la 3D), applications dont sont incapables toutes ses concurrentes, seulement armées pour gérer des sprites en 2D. Pour Yamauchi et Miyamoto, la spécificité de la Super Nintendo est là, et il faut absolument



■ Icône de la console, *Megaman* n'a malheureusement jamais marché en Europe. Dommage !

en creuser les possibilités. D'ailleurs, le P.D.G. pousse Miyamoto à travailler sur trois jeux recourant au Mode 7. Si *F-Zero* et *Super Mario Bros. 4* font partie du line-up de sortie de la console après près de dix mois de travail, *Pilot Wings*, véritable démonstration de la puissance du procédé et vitrine technologique, doit attendre un mois de plus avant d'être finalisé.

## ATTENTE ET GUERRE

Évidemment, à sa sortie, la Super Nintendo défraie la chronique. D'ailleurs, si 1,5 million de pré-commandes ont été passées au Japon, le constructeur ne peut en satisfaire que 300 000. Rupture de stock, foule en délire, avec cette console, Nintendo expérimente les premiers émois que l'on connut plus tard avec les sorties des PlayStation à minuit. Si aujourd'hui, ces ruptures sont un effet marketing, à l'époque, elles sont loin de faire partie des événements prévus à l'avance. Étonnamment, alors que



■ *Super Mario All-Stars* reprend tous les niveaux des jeux NES en leur appliquant un relooking.



■ Version remaniée des deux premiers *R-Type*, *Super R-Type* profite de levels variés et originaux.



■ *Super Castlevania IV* introduisait l'idée d'un fouet permettant aussi de se suspendre.



■ Titre de lancement de la SNES, *F-Zero* étonnait par l'utilisation déjà pointue du Mode 7.



■ *Mickey Mania* : des graphismes et une animation dignes des dessins animés. Imparable.

■ Pour bon nombre de joueurs, les manettes de la SNES restent les plus mythiques de toutes.



■ Dès ses premières machines, Nintendo s'amuse à sortir du carcan des pads. Amusant.

Nintendo mise sur le Mode 7 de son *F-Zero*, c'est bien *Super Mario World* qui sert de locomotive à la machine, lui permettant de se vendre par wagons. En Europe et aux États-Unis, en revanche, la guerre s'annonce plus difficile.

Si le Japon attendait patiemment la sortie d'une nouvelle machine Nintendo, Européens et Américains se sont jetés sur les autres consoles, et la Mega-Drive. En effet, en Occident, Sega a le bon parfum des jeux d'arcade et la sortie de sa dernière machine, deux ans avant, lui a laissé le temps nécessaire pour s'imposer. Aussi bon soit-il, *Super Mario World* ne suffit pas. Il faut une licence plus accrocheuse encore pour gagner le cœur des Occidentaux : *Street Fighter 2*. Objet de culte ici (les plus de 30 ans se souviennent des parties dans les bars à l'heure de la cantine), le jeu de combat de Capcom renverse la balance à lui seul. Adapté sur Super Nintendo, il transforme, à Noël 1992, un échec en succès commercial indéniabie, écrasant toute concurrence à venir. Jaguar, 3DO et autres seront vite balayés...

## RENOUVELLEMENT

Pour écraser les consoles des autres constructeurs, Nintendo place l'évolution au centre de ses priorités. Un exemple ? La 3D en temps réel de *Star Wing*.





Impossible avec l'architecture de la Super Nintendo, elle le devient grâce à l'implémentation, directement dans la cartouche de jeu, du Super FX, un processeur dédié au traitement des polygones, de l'ombrage/éclairage en temps réel, voire des sprites 2D, développé par Argonaut Games. En plus du super FX, on dénombre d'autres processeurs, comme le Super Accelerator pour aider l'affichage dans *Super Mario RPG*, le DSP2 pour faciliter les effets de transparence pour l'adaptation *Dungeon Master*...

Pour cela, il a fallu que Nintendo accepte de travailler avec des partenaires tiers, comme Argonaut Games, et ce malgré la mainmise du constructeur sur tous les jeux qui sortent, la politique de censure

Ainsi, tout en préparant la sortie de la Nintendo 64 (annoncée dès 1993) et de sa nouvelle façon de jouer, la Super Nintendo aligne les hits, se met à jour au besoin des titres. Pourtant, une fois les deux nouvelles consoles sorties, impossible pour la vaillante console de tenir la comparaison... Nintendo n'arrêtera cependant la production de machines qu'en 2003.

Après avoir réussi à reprendre une partie du marché à ses concurrents sortis plus tôt, puis à résister à l'arrivée de plusieurs consoles, la Super Nintendo a déposé les armes. Mais, souvenez-vous... Nous parlions plus haut d'un lecteur de CD, développé par Sony pour Nintendo. C'est cette

## POUR ÉCRASER LES CONSOLES DES AUTRES CONSTRUCTEURS, NINTENDO PLACE L'ÉVOLUTION AU CENTRE DE SES PRIORITÉS. UN EXEMPLE ? LA 3D EN TEMPS RÉEL DE STAR WING

et d'approval de Nintendo sur chaque titre ne s'éteignant qu'avec la sortie, non censurée, de *Mortal Kombat II*. Nintendo s'ouvre sur l'extérieur, et c'est un bien, non seulement pour l'entreprise, mais surtout pour le joueur. De cette ouverture résulteront les meilleurs jeux de la console, comme les productions Rare (*Donkey Kong Country*, réalisé sur des stations Silicon Graphics).

Pas étonnant alors que Nintendo ait préféré faire durer sa console, malgré l'annonce de l'arrivée de la Saturn de Sega et de la PlayStation de Sony en 1995.

même technologie qui voue Nintendo, à partir de 1994, à passer de leader à challenger. En optant pour un format (la cartouche) légitimement moins touché par le piratage, Nintendo ne pense pas aux répercussions futures de ce choix. D'ailleurs, c'est autant pour sa 3D que pour sa relative facilité à « être pucée » que la console de Sony a acquis son assise... Imaginons maintenant que Nintendo ait poussé plus loin cette technologie, l'ait incluse à la Super Nintendo. Pas sûr alors que Sony aurait réussi à se distinguer. Mais c'est une autre histoire !



■ Titre culte de la console, *Super Mario Kart* a marqué les joueurs de façon permanente.

## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ Super Mario All-Stars / Sortie : 1993



■ Super Mario Kart / Sortie : 1992



■ Chrono Trigger / Sortie : 1995



■ Street Fighter Alpha II / Sortie : 1996



■ Super Metroid / Sortie : 1994



Sortie 1996 / Nombre d'unités écoulées 32,93 millions / Fin de production 2001

## AU SOMMET DE SON ART

**LA NINTENDO 64 EST SOUVENT CONSIDÉRÉE COMME UN DEMI-ÉCHEC COMMERCIAL ET COMME UNE FAILLITE LUDIQUE. ET D'UNE CERTAINE MANIÈRE, C'EST EXACT : LE GROS DU JEU DE LA PÉRIODE 1995-2000, C'EST SUR UNE AUTRE MACHINE QUE ÇA SE PASSAIT. ET POURTANT...**

**P**ourtant, le cas de la N64 mérite d'être revisité. À l'examen, on constate qu'elle occupe une place très particulière dans la trajectoire de Nintendo. Commençons par un peu d'historique. Jusqu'à la moitié des années 90, Nintendo avait toujours gagné. En sortant avant avec un hardware inférieur (la NES, la Game Boy), ou après avec la supériorité technique (la Super Nintendo), le résultat était le même. Au sortir de l'ère des 16 bits, Nintendo s'est donc imposé, même si Sega a opposé une résistance sérieuse. Le coude à coude avait été serré aux États-Unis et en Europe, mais le triomphe total au Japon. Chez les outsiders, Nec n'avait jamais opposé qu'une résistance de niche en Orient, et SNK et sa Neo-Geo n'avaient même pas essayé. Même sur le tard, au crépuscule de la quatrième

génération de machines, la Super Nintendo réussissait des performances commerciales extraordinaires. Ainsi, la série des *Donkey Kong Country* avait vendu quasiment 18 millions de cartouches entre la sortie de la PlayStation et la fin de l'année 1997. L'urgence n'était donc pas à l'ordre du jour, et chez Nintendo, on était probablement convaincu que le nom et le savoir-faire maison étaient des capitaux inoxydables.

On s'en était convaincu, mais on aurait dû se méfier, car la guerre d'image lancée par Sony avait touché les mentalités. Ses dernières années, pour lucratives qu'elles avaient été, la Super Nintendo les avait passées en tant que console économique, destinée

aux enfants. Après les derniers grands titres tels que *Chrono Trigger* ou *Yoshi's Island*, la console avait vécu d'adaptations Disney fatiguées, comme *Toy Story* ou *Pinocchio*. Cette fin de cycle prospère avait masqué la réalité : les gamers étaient passés à autre chose.

### LANCEMENT À REBOURS

En juin 1996, la N64 débarque enfin. Il s'est écoulé 18 mois depuis la sortie de la PlayStation et de la Saturn, qui au Japon domine le marché des 32 bits. La machine a néanmoins de sérieux atouts. Depuis deux ans, on sait qu'elle a été codéveloppée avec Silicon Graphics, la référence en matière d'infographie



■ La N64 n'est définitivement pas la plus belle console de l'histoire. Un style plastique loin du futurisme de la PlayStation.



■ *Cruis'n USA* devait démontrer la supériorité de la N64 en matière de sensations extrêmes. C'est un pétard mouillé.



■ *Killer Instinct Gold* renvoie à l'esthétique de *Donkey Kong Country* et fait la course contre *Mortal Kombat*.



■ Nintendo exigeait que les jeux tournent en full-screen anti-aliasing, ce qui les faisait ramer et les rendait flous.

de pointe. À une époque où les cinématiques en images de synthèse sont encore rarissimes dans le jeu vidéo, le nom évoque les effets spéciaux du cinéma, il transpire la technologie et la puissance de calcul. Le choix est judicieux techniquement et commercialement. La console tient d'ailleurs ses promesses : gros processeur, grosse bande passante, textures en vraie perspective, filtrage hardware, mip-mapping, z-buffer... Elle est considérablement plus puissante que la concurrence.

C'est sur un autre plan que se situe le vrai échec de Nintendo. Il n'y a que deux titres pour accompagner le lancement. Que *Super Mario 64* soit l'un des meilleurs jeux de tous les temps ne suffit pas.

## AUCUN DES GRANDS TITRES TIERS QUI ONT FAIT L'ÉPOQUE 32 BITS N'EST SORTI EN TANT QU'EXCLU SUR N64. TOMB RAIDER, MGS, RESIDENT EVIL, FF VII, C'EST EN FACE QUE ÇA SE PASSE

Beaucoup de ceux qui à 11, 12 ans avaient vénéré *Super Mario World* sur Super Famicom ne veulent plus entendre parler du plombard ventru à 17. C'est une époque proche, mais qui par certains aspects semble absurdement lointaine, à l'image de l'incompréhensible engouement pour le personnage « à attitude » de Crash Bandicoot. En 1996, c'était la mascotte par excellence : il apparaît comme l'anti-Mario, comme un Sonic enfin dans le vent, un truc vraiment « jeune ». Comme autre titre de lancement, Nintendo propose *Pilotwings 64*... splendide remake du simulateur de vol non belliqueux de la Super Nintendo, amélioré dans tous ses aspects. La vraie 3D remplace le Mode 7, le modèle de vol est bluffant, et tout le reste, paysages, courses, est plus copieux. C'est calme, aérien, presque contemplatif, parfois même jovial, et on peut y jouer une éternité durant. C'est un jeu vraiment excellent, mais bien trop atypique pour susciter l'enthousiasme général autour d'une nouvelle plate-forme. Le vrai fan Nintendo, d'ailleurs, reconnaît facilement dans le lancement de la N64 une sorte de reproduction superstitieuse de celui de la Super Nintendo. À cinq années de distance, Nintendo essaie

de renouveler la magie en proposant et un *Mario*, et un *Pilotwings*, qui était sorti à peine un mois après la 16 bits. Bref, les fans achètent à la confiance et se régalaient avec deux softs d'exception. Pour les autres, c'est une sortie famélique qui sent terriblement le réchauffé et qui prouve que Nintendo est définitivement à côté de la plaque. Le divorce est instantané.

Les mois qui suivent ne sont pas moins terribles pour la N64, avec des sorties au compte-gouttes qui finissent de décrédibiliser la plate-forme. *Cruis'n USA* craint face à *Ridge Racer* sorti depuis longtemps. *Killer Instinct Gold* est grotesque quand en face il y a déjà deux *Tekken*, *Soul Edge* et *Tobal*. *Waverace 64* une fois en main était fantastique, mais le jet-ski, ça ne fait

pas rêver sur les photos. Les mois passent, et on ne retrouve sur la N64 rien de ce qui a fait la grandeur de la Super Nintendo : aucune killer app' de chez Capcom, rien de chez Konami, rien de chez Squaresoft. C'est bien simple, aucun des grands titres d'éditeurs tiers qui ont fait l'époque 32 bits n'est sorti en tant qu'exclu, ne serait-ce que temporaire, sur N64. Pour mettre les mains sur *Tomb Raider*, *PES*, *MGS*, *Resident Evil* ou *FF VII*, c'est en face que ça se passe. Les rares portages viennent après un, voire deux ans, comme avec *Resident Evil 2*, *WipEout64* ou *Ridge Racer 64*.

Et ce n'est pas une question de positionnement du produit, de lifestyle ou de mauvaise gestion du line-up. C'est une déroute stratégique. Sony a mené auprès des éditeurs une campagne d'une intelligence exceptionnelle. Beaucoup moins exigeant que Sega ou Nintendo, il proposait un modèle économique plus séduisant, plus réactif aussi, moins dur au niveau royalties, et en plus



■ Plus de 11 millions de *Super Mario 64*. Et c'est sans compter les 7 millions de la réédition sur DS.

## PORTAGE RE 2 ?

Le cas de la conversion de *Resident Evil 2* est à sa manière un brillant raccourci de l'histoire de la console. *RE 2* est sur N64 de loin la meilleure version du jeu pour cette génération de machine. Il fait de la haute définition et du dolby alors que la PlayStation était en basse définition et stéréo de base. Ne nous y trompons pas, les Américains d'Angel Studios choisis par Capcom ont réalisé un exploit phénoménal en surmontant la plus terrible des limitations de la machine, le manque d'espace. *RE 2* sur PS tenait sur deux CD-Rom, soit plus d'1 Go de données, qu'il a fallu faire rentrer dans une cartouche de 64 Mo, soit 16 fois moins. En travaillant sur la compression, ils ont réussi à ne rien laisser de côté. Décors de fond, textures, objets et persos 3D, animations, sons et musiques, cinématiques : tout y est. Mais ce portage héroïque a aussi été frappé de la seconde malédiction de la N64, le retard sur la concurrence. Commandé en octobre 98, soit 8 mois après la sortie de la version PS, il sort mi-novembre 1999. Avec près de deux ans de retard sur la concurrence, et surtout juste après *RE 3* au Japon et aux États-Unis. La sanction : *RE 2* ne s'est écoulé qu'à 560 000 exemplaires sur N64, soit 10 fois moins que sur PS, et bien en deçà des 2 millions de copies rêvés par les développeurs. Mais le destin a quand même récompensé les gars d'Angel Studios. Après avoir inventé le genre de la course en ville ouverte avec *Midtown Madness*, ils ont été rachetés et sont devenus... Rockstar San Diego.



■ Comme tous les gros titres « PlayStation », *WipEout* arrive sur N64 avec plus d'un an de retard.



■ *Banjo-Kazooie* : Rare a été le seul soutien stratégique de Nintendo et l'un des plus précieux « second party » de l'histoire.



■ Après celui de la SNES, encore un pad mythique. Au menu : stick central et ergonomie parfaite.

proposait son canal de distribution à ses partenaires.

Le choix de la cartouche comme support, aussi, était un motif de discorde entre Nintendo et les éditeurs tiers. Il y avait déjà la question de l'image : à l'époque, le CD-Rom passait pour de la haute technologie, tandis que la cartouche était le support des générations précédentes. Certes, il rendait bien la N64 inviolable, et ses taux de transfert permettaient de streamer les données, mais ces avantages ne suffisaient pas à faire oublier les inconvénients. Les coûts de fabrication des cartouches étaient largement supérieurs au CD (au grand profit de Nintendo), et les délais de livraison très longs (plus de 10 semaines contre quelques jours pour les CD-Rom). Enfin, il rendait les portages très difficiles, puisque la capacité de ces cartouches était inférieure à celle des CD-Rom. Pour toutes ces raisons, Nintendo avait dû lancer sa N64 sans vrais renforts third party, et il en serait ainsi jusqu'au bout.

## TROP-PLEIN DE QUALITÉS ?

Le panorama est désastreux, et après le beau lancement de 1996, la machine entre dans une stagnation terrifiante. Sauf que Nintendo, quasiment seul, va porter à bout de bras sa console et réussir à inverser la tendance. C'est cet exploit éditorial qui rend l'histoire de la N64 à la fois unique et très riche d'enseignements.

Un rapide coup d'œil aux chiffres nous montre que la N64 compte un beau nombre de cartons historiques des « licences » Nintendo, même si la console s'est moins vendue que la NES, la Super Nintendo et la Wii. *Super Mario 64* s'est plus vendu que *Sunshine* ou *Galaxy*. *Ocarina of Time* est le *Zelda* le plus vendu de l'histoire ; à lui tout seul, il a sorti en décembre 1998 la console du trou. *Super Mario Kart 64* est aussi une énorme réussite, que les versions successives n'ont pas réussi à améliorer fondamentalement.

À 13 ans de distance, il reste considéré par beaucoup comme le meilleur de la série.

C'est d'ailleurs un honneur fréquent fait aux opus N64, que ce soit *Mario* ou les deux *Zelda*. Ce qui surprend le plus, c'est que Nintendo ait produit ses plus grands jeux exactement sur les titres avec lesquels il faisait passer ses séries de la 2D à la 3D. Ce n'est pas fortuit, au contraire. La console, en effet, a été conçue pour accompagner Nintendo dans cette ambition d'excellence. L'exemple le plus évident, c'est ce paddle extraordinaire, avec l'intégration géniale du stick analogique, exploité à la perfection dès *Super Mario 64*. C'est sur N64 que Nintendo implémente des solutions qui nous paraissent désormais évidentes. *Ocarina of Time*, pour faciliter les combats malgré la caméra flottante, inaugure le système de verrouillage sur cible dont s'est emparé le reste de l'industrie. Hors des combats, l'interface avec l'environnement est simplifiée par un système de lock sur cible délicieusement déguisée en petite fée. Même hors de ces titres phare, cette volonté de tirer profit le plus possible du passage à la troisième dimension est



Ce n'est pas un hasard si c'est sur N64 que *GoldenEye 007* a pu fixer les normes multi du FPS console.

### PRISE DE CONSCIENCE

La N64 est bien la console sur laquelle Nintendo était au sommet de son art en matière d'innovation, de finition et de génie ludique. Mais parallèlement à ce Nintendo-là, on voit naître un autre Nintendo sur cette console : celui, plus moderne, de la « convivialité organisée » avec les *Mario Party*, dont le premier apparaît sur N64. C'est celui, aussi, du cross-plateforme scientifique, avec les *Pokémon Stadium*, et les autres déclinaisons de salon de la franchise comme *Hey You Pikachu* (avec son système de reconnaissance vocale) ou *Pokémon Snap* (un improbable safari-photo sur rail). Enfin, c'est le grand début du Nintendo de la relance produit par la cosmétique : avec la N64 Pikachu, ou les consoles à coques colorées transparentes, mises sur le marché dans la foulée des premiers iMac.

Mais quelque chose avait dû se casser, du côté de Kyoto. Faire du Nintendo ancienne manière, à l'époque du jeu mondialisé, était devenu trop cher. Le projet

omniprésente dans les réalisations Nintendo de cette époque. *WaveRace 64* est significatif : là où la majeure partie des éditeurs se serait contentée d'une simple performance visuelle pour un titre de première génération, Nintendo a cherché le vrai saut qualitatif. Le jeu utilise toute la puissance de calcul du processeur pour restituer la simulation des vagues et des fluides la plus convaincante jamais réalisée, quelque chose d'inatteignable et qui n'a jamais été tenté jusque-là. Moins décisive mais tout aussi parlante, l'idée d'attribuer à des boutons spécifiques

## LA NINTENDO 64 EST BIEN LA CONSOLE SUR LAQUELLE NINTENDO ÉTAIT AU SOMMET DE SON ART EN MATIÈRE D'INNOVATION, DE FINITION ET DE GÉNIE LUDIQUÉ

de la manette la gestion de la caméra est le signe de la pleine compréhension des problématiques auxquelles le monde du jeu vidéo allait se confronter avec le passage à la 3D intégrale.

Enfin, la présence de quatre ports manettes est une décision qui a pesé bien plus lourd qu'on ne le soupçonne. Elle a légitimé commercialement la réflexion et le développement systématique des modes multi, un investissement dont on faisait souvent l'économie sur les autres plates-formes.

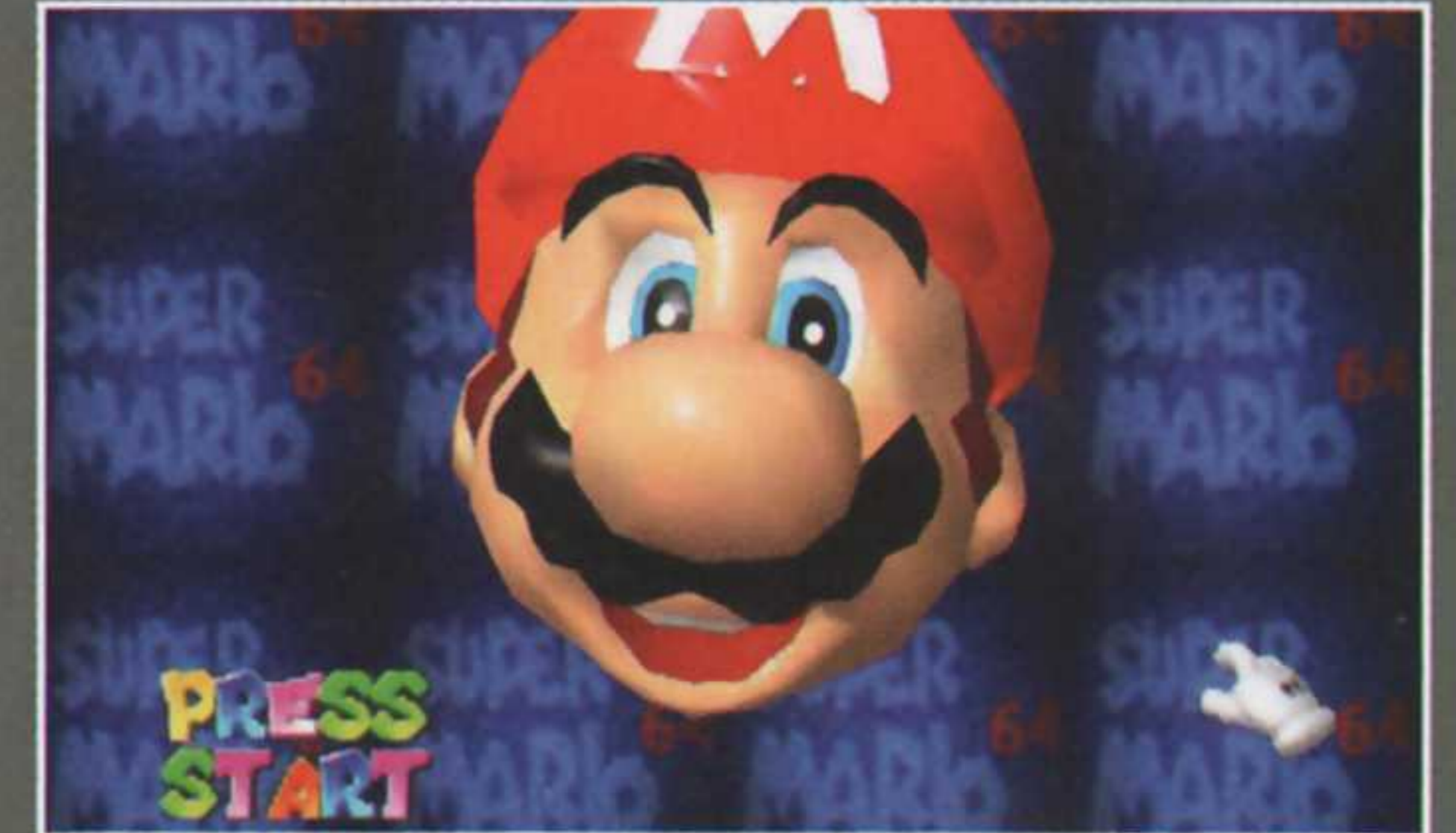
ludique de la N64 avait mis deux ans à s'installer, s'était retrouvé seul, et risquait d'être plus compliqué à mettre en place à la génération de machine suivante. D'un autre côté, le succès des *Pokémon* et la réussite de la concurrence avaient montré qu'*Ocarina of Time* était probablement plus riche et élaboré que nécessaire, que *Majora's Mask* était d'une complexité commercialement inutile, et que la gestation d'un nouveau *Mario* n'aurait plus à être si longue. Sony avait bel et bien redéfini le jeu, et Nintendo devait désormais changer d'orientation.



■ La N64 est la plus belle période de Rare. Avec *GoldenEye 007*, il définit les normes du FPS console multi. Merci Nintendo pour les quatre ports manettes et le stick analogique.

## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ Super Mario 64 / Sortie : 1996



■ Ocarina of Time / Sortie : 1998



■ Sin and Punishment / Sortie : 2000



■ Banjo-Kazooie / Sortie : 1998



■ Ogre Battle 64 (import US) / Sortie : 2000



Sortie 2001 / Nombre d'unités écoulées 22 millions / Fin de production 2007

# LA TÊTE AU CARRÉ

UN POTENTIEL TECHNOLOGIQUE PROMETTEUR, MAIS UN CATALOGUE DE JEUX SANS PRISE DE POSITION... LA **GAMECUBE** EST LA CONSOLE DE SALON LA MOINS MARQUANTE, MAIS PAS LA MOINS INTÉRESSANTE

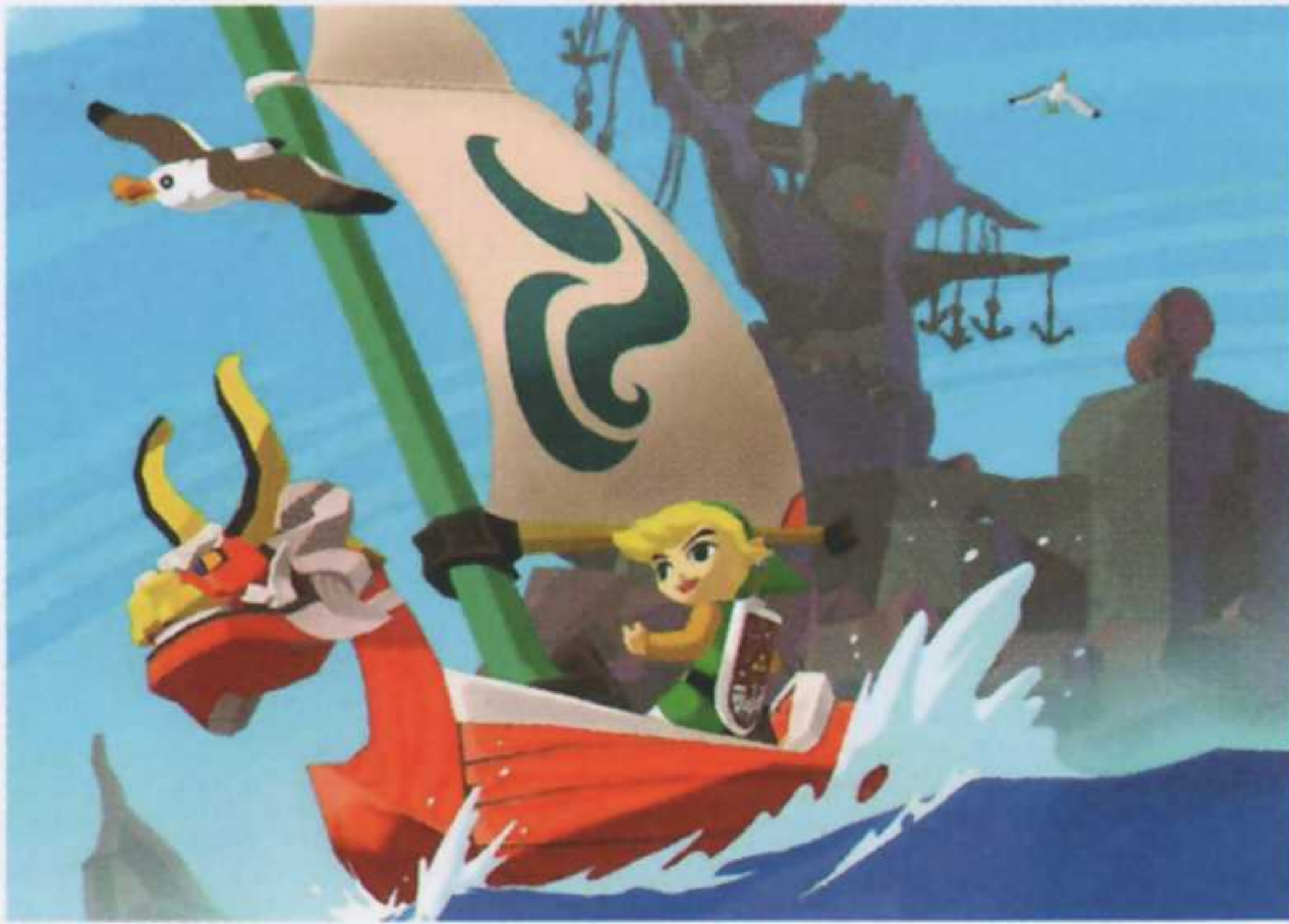
**P**armi les titres qui accompagneront la sortie de la quatrième console de salon de Nintendo, le 14 septembre 2001, seul *Luigi's Mansion* (ainsi que *Super Monkey Ball*) surnage encore aujourd'hui, aventure amusante qui prend le risque de ne pas proposer Mario en personnage jouable, donnant la vedette à son seul frère peureux. C'est ainsi la première fois depuis le lancement de la NES en 1983 qu'une console de Nintendo ne peut pas s'appuyer sur le plombier

à la salopette rouge. Et même si *Luigi's Mansion* a réalisé un score très honorable avec 349 000 copies vendues au Japon et 2,19 millions aux États-Unis, on comprend que la GameCube ait d'emblée inquiété les fans de Nintendo qui attendaient de sa part une cinglante revanche après la carrière en demi-teinte

(et c'est un euphémisme !) de la N64. S'ensuivirent deux années d'une réelle tiédeur, les grands jeux exclusifs à la GameCube sortant au compte-gouttes : *Pikmin* (2001), *Super Smash Bros. Melee* (2001), *Animal Crossing* (2001), le remake de *Resident Evil* par Shinji Mikami (2002), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (2002), *Super Mario Sunshine* (2002), *StarFox Adventures* (2002), *Phantasy Star Online Episode I & II* (2002), *Metroid Prime* (2002)... On le voit, Nintendo exploite très peu ses licences mythiques, même si le résultat, notamment dans le cas de *Super Mario Sunshine* (un vrai triomphe avec un total de 5,5 millions d'unités vendues, et un classement de 10<sup>e</sup> meilleure vente de jeu aux États-Unis), fait quasiment l'unanimité.

Le reste du catalogue est composé d'une avalanche de portages de titres sortis également sur PS2 et Xbox, ainsi que de jeux à licence sans





■ Le look enfantin de Link dans *Wind Waker* a d'abord provoqué une levée de bouclier, mais le jeu est finalement un succès.

grand intérêt. La GameCube continue de viser un public enfantin, même si la présence du remake de *Resident Evil* et de certains FPS comme *Medal of Honor* prouve une volonté de s'ouvrir à un marché plus adulte. Mais la tentative reste encore timide.

Comme on pouvait s'y attendre, la GameCube déçoit et ses ventes ne lui permettent pas, loin s'en faut, de reconquérir le leadership perdu auparavant par la N64. À tel point que Nintendo en suspend brièvement la production dans le courant de l'année 2003, afin d'écouler le stock de ses invendus.

## UNE MACHINE PROMETTEUSE

Et pourtant, la GameCube avait de quoi allécher, surtout lors de ses premières présentations à la presse où elle étalait avec élégance ses nombreuses nouveautés, marquant une rupture avec l'ère précédente des consoles de jeu de salon du constructeur nippon.

Tout d'abord, il s'agit de la première machine Nintendo à rompre avec la tradition de la cartouche, les données étant désormais stockées sur des mini-DVD, d'un format il est vrai peu courant. Plusieurs explications ont été avancées pour justifier l'emploi de tels disques, la plus vraisemblable étant que Nintendo souhaitait ainsi limiter les temps de chargement qui handicapaient la concurrence, et notamment sur PS2. Après avoir laissé planer le doute sur l'éventualité d'un lecteur de films, cette perspective s'évanouit complètement, la GameCube restant alors la seule console du marché exclusivement destinée aux joueurs. On lui reproche aussi son petit format, sa silhouette carrée et sa couleur violette, qui l'assimilent trop ostensiblement à un jouet, ce que Nintendo essaiera d'améliorer plus tard en proposant de nouveaux coloris. Quant à la manette, dessinée par Shigeru Miyamoto lui-même, elle est très astucieuse avec ses boutons de formes différentes permettant d'identifier chaque touche au contact, sans avoir besoin de les regarder. Mais leur disposition est également très atypique et déroutante plus d'un utilisateur.

Sa réelle puissance, la GameCube l'a démontrée à plusieurs reprises, et notamment avec le remake du *Resident Evil* de Capcom, dont les graphismes distancent alors ce que l'on peut trouver d'équivalent

sur PS2 et Xbox. Mais Nintendo ne laisse, semble-t-il, pas suffisamment de latitude à ses développeurs tiers, leur imposant de travailler sur les licences maison. Il perd même l'un de ses meilleurs pourvoyeurs de titres, l'anglais Rare à qui l'on doit le mythique *GoldenEye 007*, lequel se rattache en 2002 quasi exclusivement à Microsoft et abandonne de fait le développement en cours de *Donkey Kong Racing*, qui ne voit jamais le jour.

Mais l'épisode le plus révélateur des errements de la GameCube reste celui de son partenariat avec Capcom, pour un projet baptisé *Capcom Five*, et réalisé par le département Production Studio 4, dirigé notamment par Hideki Kamiya, futur créateur du célèbre et désormais défunt studio Clover. L'idée derrière *Capcom Five* consistait en cinq jeux orientés

## SA RÉELLE PUISSANCE, LA GAMECUBE L'A DÉMONTRÉE À PLUSIEURS REPRISES, ET NOTAMMENT AVEC LE REMAKE DU RESIDENT EVIL DE CAPCOM

vers un public adulte : *P.N. 03*, *Killer 7*, *Dead Phenix*, *Resident Evil 4* et *Viewtiful Joe*. À la suite d'un communiqué – a priori – erroné de Capcom USA, ces cinq titres furent attendus par les possesseurs de GameCube comme autant d'exclusivités sur la machine de Nintendo, mais il devait s'avérer que tous, à l'exception de *P.N. 03*, allaient être portés sur PS2, *Killer 7* sortant même simultanément sur les deux consoles. Quant à *Dead Phenix*, il ne verra jamais le jour. Pire, les fans de Nintendo découvrent



■ L'excellent remake de *Resident Evil* restera la seule exclusivité de qualité sur GameCube en provenance de l'éditeur Capcom.



■ Avec *Pikmin*, Shigeru Miyamoto inaugure une des rares franchises maison nées sur GameCube.

que les versions PS2 de *Resident Evil 4* et de *Viewtiful Joe* sortent agrémentées de contenus exclusifs (les versions GC leur étaient cependant, en tous points, supérieures), ce qui en avait frustré plus d'un.

## UNE TRANSITION QUI DURE

La GameCube ne redressera pas vraiment la barre, les titres les plus marquants des années suivantes (*Zelda: The Wind Waker*, *Mario Kart Double Dash*, *Metroid Prime 2*, entre autres) exploitant les licences maison avec un réel succès commercial à la clé, mais sans rester parmi les titres les plus fondamentaux de l'éditeur. Le bilan est dans l'ensemble décevant, les ventes totales de la GameCube (22 millions d'unités) se situant en dessous de celles de la N64 (33 millions), derrière la Xbox de Microsoft

(24 millions), sans parler de la PS2 qui distance tout le monde avec ses 140 millions de consoles écoulées. La GameCube fut aussi la machine qui tenta timidement d'introduire le jeu en ligne (*Phantasy Star Online* notamment) au sein de la politique de Nintendo, jusque-là frileuse dans le domaine.

À tout point de vue, la Wii saura radicaliser les meilleures options de cette machine mal aimée, tout en revendiquant avec beaucoup plus de fermeté son identité vis-à-vis de la concurrence.



■ *Eternal Darkness*, un des bijoux les plus méconnus de la console, à destination d'un public plus adulte que d'habitude.



■ *P.N. 03*, un titre anecdotique qui n'apporte rien au prestige de la GameCube. Encore un espoir déçu.

Sortie 2004 / Nombre d'unités écoulées 114 millions

# NOMADE POUR JOUEURS, CHEVRONNÉS

VENDUE COMME UN GADGET POUR ADOS ET QUADRAS, LA DS EST EN FAIT LA MACHINE LA PLUS GAMER DE NINTENDO DEPUIS LONGTEMPS. UN PARADOXE QUE L'ON DÉCRYPTE...





**H**éritière directe de la Game Boy, la DS en reprend, oui, certaines formes (du moins celle de la Game Boy Advance SP), ainsi qu'un cycle de vie tout en évolutions constantes, mais surtout se distingue par une politique éditoriale plus grand public que jamais.

En effet, plusieurs années avant la Wii, Nintendo se propose de faire jouer tous et toutes, d'élargir le cercle des joueurs, quitte à froisser les plus gamers. En fait, avec la DS, c'est toute l'image de Nintendo qui prend un tournant, question esthétique et jeux... Mais, et contrairement à ce que l'on croit, la façade bien raffinée, presque lisse, de la portable de Nintendo cache une console plus hardcore, plus rentre-dedans que pas mal de machines dites « gamer » !

### NOUVELLE PRISE EN MAIN

Premières présentations, premiers émois, la DS ne manque pas de passionner les journalistes par les possibilités offertes par l'écran tactile de la console.

Finis alors de jouer au pad ? Pas vraiment, mais l'intégration de cet écran et d'un stylet l'ouvre vers de nouvelles applications et un nouveau public, souvent oublié par des consoles usant d'interfaces devenues de plus en plus complexes à appréhender. D'autant que les potentialités de la DS ne se limitent pas à « toucher l'écran ». Au fait des développements technologiques, Nintendo a intégré du Wi-Fi, le partage de données entre consoles sans avoir recours à un câble, du multi online, etc. Difficile alors de ne pas voir en la DS le futur de la console portable, à la fois nomade et capable de reprendre

à son compte des fonctionnalités aussi étendues que les consoles de salon nouvelle génération.

Reste alors la question : comment développeurs et éditeurs vont-ils profiter de ces nouvelles possibilités ? La réponse, comme d'habitude, arrive d'abord de Nintendo !

### GRAND PUBLIC

Chez Nintendo, le terme à la mode, c'est « évangélisation ». En un mot, il faut amener le maximum de joueurs à « toucher » la console, à en faire une expérience suffisamment convaincante. À côté des titres et franchises usuels (*Mario*, *Metroid* et autres), se déploie alors une nouvelle politique d'édition, liée à des produits plus accessibles, oui, mais surtout visant des publics plus

écran font la promotion de la machine et de ces logiciels (impossible de les appeler jeux !) de coaching personnel. Une vraie leçon de marketing donc. La tentation est évidemment trop belle pour tous les développeurs et éditeurs. Si Nintendo y arrive, pourquoi pas les autres ? Une erreur, oui, mais tous sautent dans le piège, et à pieds joints !

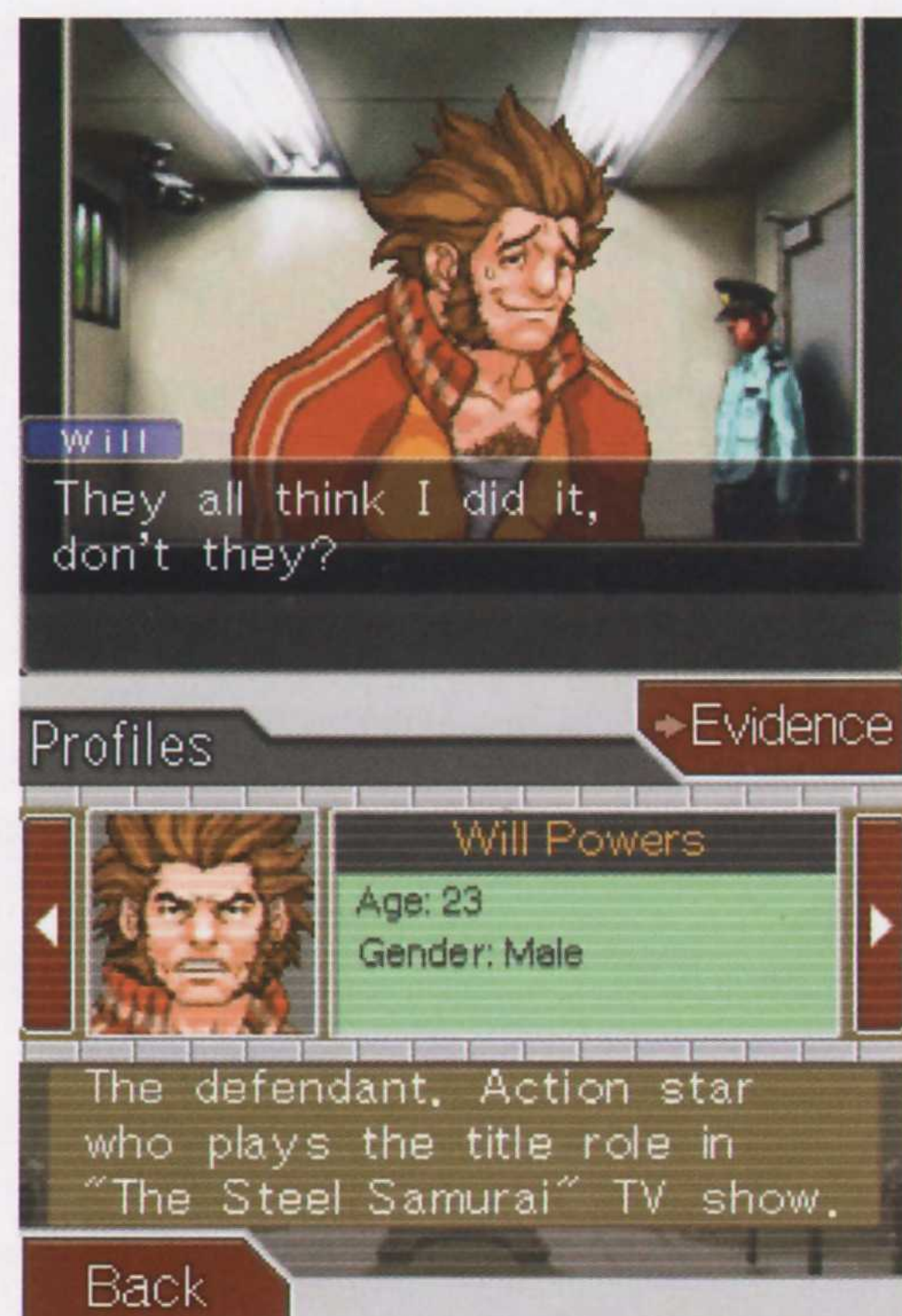
Electronic Arts, Ubisoft, Activision, tous foncent sur l'occasion de proposer des logiciels produits à faibles coûts par des studios indépendants en espérant ramasser la cagnotte. Dérive fatale. D'abord parce que de nombreux titres ne profitent pas de développements assez longs, ensuite parce qu'en submergeant le marché (et les rayons) de produits mal fichus, à peine dignes d'une application gratuite sous java, les acheteurs « évangélisés »

## PREMIÈRES PRÉSENTATIONS, PREMIERS ÉMOIS, LA DS NE MANQUE PAS DE PASSIONNER LES JOURNALISTES PAR LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR L'ÉCRAN TACTILE DE LA CONSOLE

vieux, ou plus féminins. Pour les premiers, ce sera les deux *Programme d'Entraînement Cérébral du Docteur Kawashima*, pour les seconds, *Nintendogs*, auxquels s'ajouteront peu à peu la série des *42 Jeux Indémontables*, du sudoku, de la gym des yeux, voire des leçons de cuisine. Des titres que Nintendo estampille du label Touch! Generations. Un concept fort, intelligent, qui, lié à l'esthétique épurée de la console, proche par certains aspects de celle d'Apple, donne confiance aux nouveaux venus, les fidélise. D'autant que stars du petit et du grand

par Nintendo acceptent mal d'être pris pour des pigeons. Mais, plus que tout, c'est auprès des gamers que le message passe mal. C'est bien simple, la DS n'est, à leurs yeux, plus une vraie console. D'ailleurs, comme le rappellent les publicités de Nintendo, « vous pouvez aussi jouer ». Pas besoin d'un plus long discours...

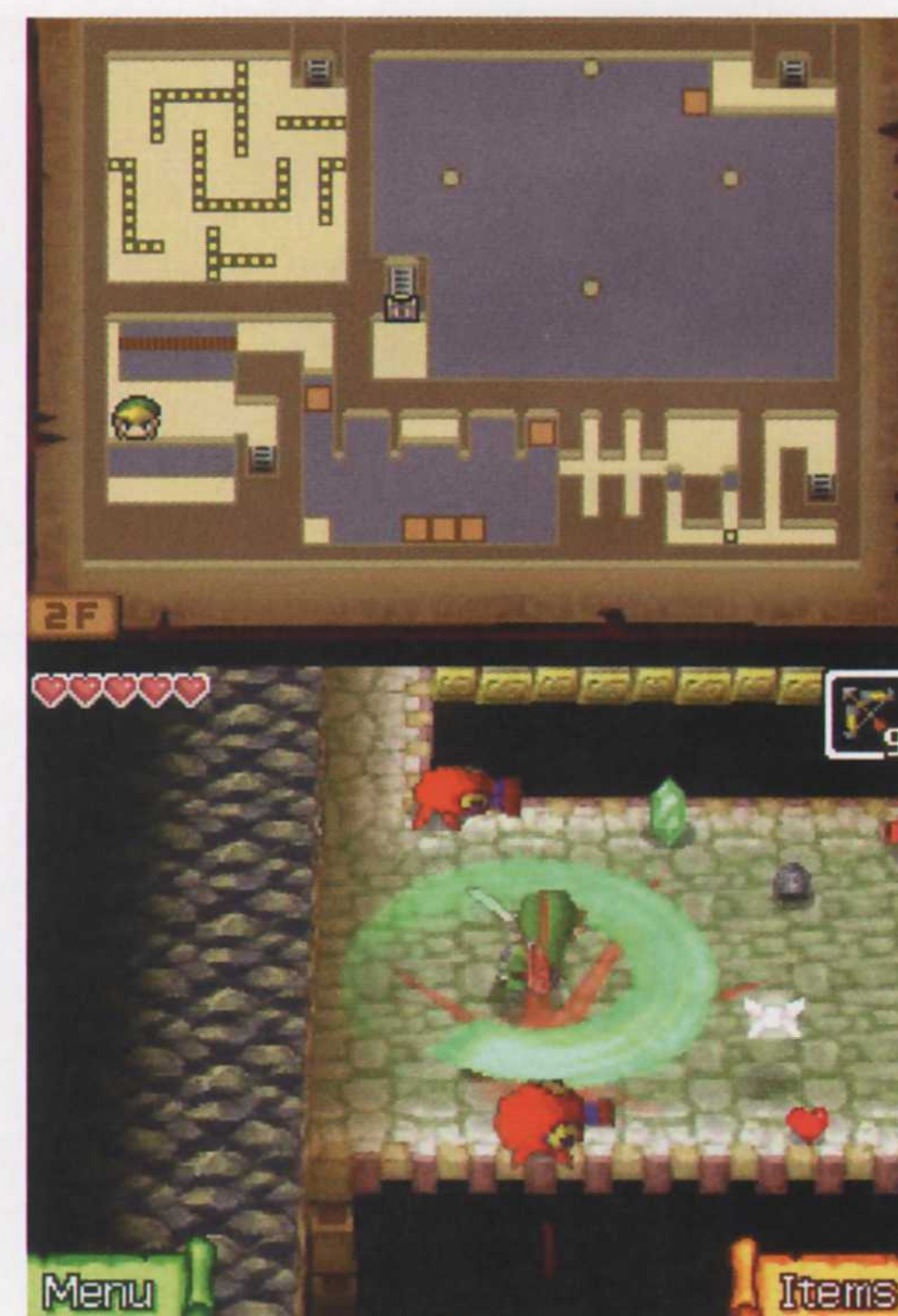
Heureusement, certains de ces produits ultra calibrés, destinés à des cibles marketing précises, touchent leur cible sans s'en moquer, comme *La Maison du Style*, récemment



■ Licence phare de Capcom, *Ace Attorney* a été clairement pensé pour une maniabilité au stylet.



■ *New Super Mario Bros.*, où quand Nintendo recycle ses icônes à tour de bras. Pour notre plus grand plaisir.



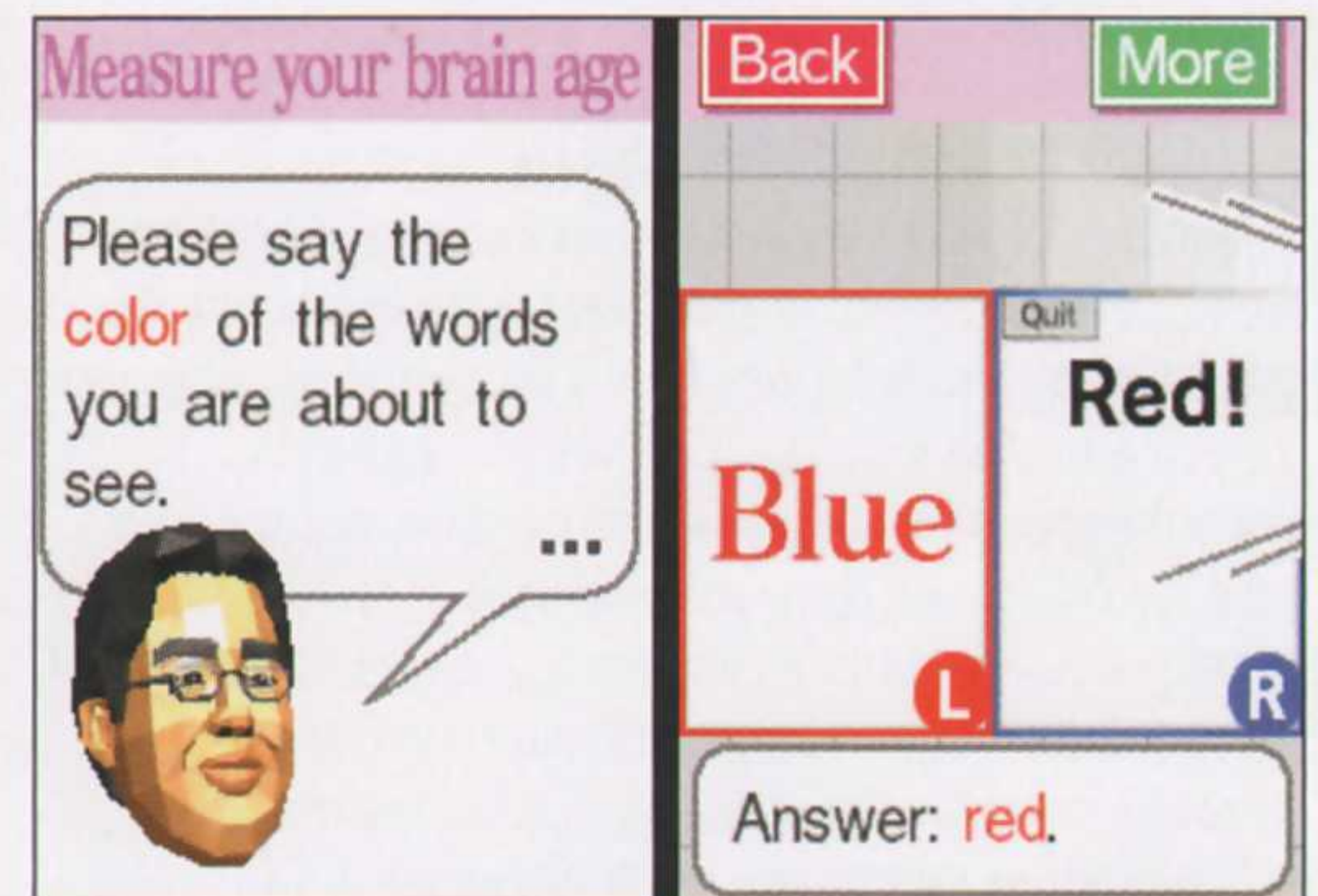
■ Annoncé en grande pompe, *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* est plus inventif que jamais.



■ Quand *Grand Theft Auto* s'invite sur DS, le résultat est à la hauteur des espérances, mais les ventes déçoivent.



■ L'un des rares exemples de gadget pour DS, signé Activision et permettant de jouer à la version portable de *Guitar Hero*.



■ *Kawashima*, l'exemple même d'une bonne idée. D'ailleurs, Nintendo, pour ne pas écraser le marché, n'en a sorti que deux.



■ Jamais loin des phénomènes commerciaux, les stars se sont vite associées au succès de la DS.



sorti. Reste à connaître les taux de conversion, si ces joueurs (ou joueuses) d'un jour se transforment réellement en consommateurs récurrents de jeux.

## PARADOXAL

Pourtant, en dépit de cette image de console pour adolescentes fans de mode ou quinquagénaires en manque d'activité intellectuelle, la DS multiplie les titres hardcore, des softs évidemment moins mis en avant que les *Imagine* et autres *Petz* qui envahissent les supermarchés. Des exemples ? Du côté du RPG,

## EN DÉPIT DE CETTE IMAGE DE CONSOLE POUR ADOLESCENTES FANS DE MODE OU QUINQUAGÉNAIRES EN MANQUE D'ACTIVITÉ INTELLECTUELLE, LA DS MULTIPLIE LES TITRES HARDCORE

des jeux comme *Etrian Odyssey*, *Shin Megami Tensei: Strange Journeys* (à sortir) ou *The Dark Spire* (pas encore importé en Europe malheureusement) se donnent des airs de *The Bard's Tale* ou de *Dungeon Master*, la difficulté de l'ancêtre en prime. Vous appréciez l'action/aventure ? Pourquoi ne pas craquer pour *Castlevania: Order of Ecclesia*, l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) épisodes de la série depuis *Symphony of the Night* ? Et on ne compte pas les jeux d'aventure pure (l'excellente et exigeante saga des *Phoenix Wright*), les tactical-RPG (*Final Fantasy XII Tactics*), les jeux de gestion, les shoots (*Metroid Prime: Hunters*, *Bangai-O-Spirits*) ou les titres de plate-forme (*New Super Mario Bros.*). Bref, alors qu'elle est trop souvent référencée comme



■ Pause rafraîchissante, *Animal Crossing Wild World* renoue avec un univers tout en douceur.



■ *Metroid* réussit une parfaite transition en 3D avec *Hunters*, malgré une durée de vie très courte.

une console pour enfants, la DS propose des genres ou franchises qui n'ont pu, spécificités 2D oblige, passer le cap de la 3D en temps réel, et ce même si la nomade de Nintendo se défend aussi de ce côté-là (voir *Metroid Prime: Hunters*). Mais avec le nombre de consoles vendues, certains studios ou éditeurs les plus importants adaptent leurs œuvres et donnent leur chance à des développements uniquement DS, comme Square Enix avec *Dragon Quest IX: Protectors of the Starry Sky* à sortir en 2010 ou, plus proche de nous, *GTA: Chinatown Wars*. Même si, pour ce

dernier, les ventes n'ont pas suivi. Au point, d'ailleurs, que RockStar a porté le jeu sur PSP, une plate-forme au public plus adapté à ce genre d'univers réaliste.

Alors, paradoxale, la DS ? Oui, entre hardcore et casual, la machine ne sait plus à quel saint se vouer, s'enorgueillit même d'expérimentations ludiques que ne renierait pas la PSP, avec *Scriblenauts* ou *Elektroplankton*. On est bien loin de l'image trop souvent dépeinte par une publicité à visée grand public.

## ÉVOLUTIONS

Au même titre que la Game Boy, la DS a subi plusieurs mutations depuis sa sortie fin 2004. D'abord allégée avec la DS Lite, elle a, depuis, en version DSi, perdu son second port cartouche (pour la compatibilité avec les GBA) pour gagner en potentialité online, ainsi qu'une webcam à l'utilité très discutée pour une utilisation « jeu vidéo ». Et on ne parle pas de la DSi XL tout juste sortie au Japon (sortie début 2010 en Europe), avec son écran plus large et son stylet plus épais, destinée aux personnes âgées. Enfin, avec ses nombreuses couleurs ou ses éditions limitées (pour *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* ou *Bleach*), Nintendo a nourri une certaine collectionnisme, poussé les joueurs accros à se procurer la dernière version sortie, même si elle n'apporte rien à l'intérêt du jeu.

Machine formidable de potentialités, la DS a sans doute participé à l'ouverture du jeu vidéo vers le grand public, mais n'a jamais oublié de livrer des titres plus abscons, plus hardcore. Le casual gaming, l'arbre qui cache une forêt pleine de joyaux intelligemment pensés ? Oui. Totalemment. De plus, en jouant sur les deux tableaux, Nintendo a, avec ses 114 millions de DS écoulées, réussi l'exploit d'égaliser, ou presque, en 5 ans, le record de vente établi par les diverses générations de Game Boy en près de 20 ans (118 millions). Un grand écart dangereux dont le constructeur est finalement sorti vainqueur, imposant à son audience une nouvelle façon de voir le jeu vidéo.

Sans doute fallait-il cela, pour que tous, de 7 à 77 ans, se mettent à jouer et, conséquence directe, qu'on nous épargne enfin les débats stériles sur le thème : « Le jeu vidéo, c'est mal ! »...

## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ *New Super Mario Bros.* / Sortie : 2006



■ *Mario Kart DS* / Sortie : 2005



■ *Professeur Layton* / Sortie : 2008



■ *GTA: Chinatown Wars* / Sortie : 2009



■ *Castlevania: Order of Ecclesia* / Sortie : 2008



Sortie 2006 / Nombre d'unités écoulées 56 millions

# LE PARI RADICAL

LE BLITZ DE NINTENDO SEMBLAIT AVOIR BALAYÉ TOUTES LES OBJECTIONS. MAIS À TROIS ANS DE SA SORTIE, LA **Wii** SEMBLE MONTRER QUELQUES SIGNES DE FAIBLESSE. LE PLAN NINTENDO COMPORTAIT-IL UNE FAILLE ?



Il y a bientôt un an, le site américain siliconera.com révélait un brevet qui portait un éclairage pour le moins étonnant sur la genèse du projet Wii. Dans celui-ci, Nintendo expliquait le fonctionnement d'un contrôleur basé sur des accéléromètres : la wiimote. Sur les schémas explicatifs, cependant, la wiimote fonctionnait avec... une GameCube, à laquelle il transmettait ses données par un module similaire à celui du Wavebird. On tenait désormais la confirmation de la déclaration surprenante faite par le président de Factor 5 à l'E3 2007 au site scandinave GameReactor. Julian Eggerbrecht, à l'occasion de la sortie de *Lair* (PS3), expliquait que leur expérience avec le sixaxis n'était pas nouvelle. Déjà du temps du développement de *Rogue Leader* (l'un des titres de lancement de la GameCube !), Nintendo leur avait demandé de travailler sur une version pour un périphérique à détection de mouvements. « Un prototype précoce du contrôleur de la Wii », précisait-il, « dont l'idée avait été abandonnée pour la GameCube. » La technologie de la wiimote existait donc avant 2001 chez Nintendo. Cela ne doit pas nous surprendre, car Nintendo jouait déjà avec les accéléromètres à l'époque de la Game Boy Color (*Kirby Tilt'n'Tumble*, 2000).

Pourquoi la GameCube n'en a jamais profité, alors ? La direction de Nintendo, sous la présidence de Satoru Iwata, s'est convaincue de l'immense potentiel de cette trouvaille, un potentiel que le statut de périphérique GameCube n'aurait pas suffi à exploiter. Dans l'interview donnée à Joypad en décembre 2006 (n°169), Satoru Iwata expliquait que le changement de cap de Nintendo remontait à 2003, et que la Wii avait alors été conçue avec un seul objectif, celui d'augmenter le nombre des joueurs. Autrement dit, conçue pour lever les obstacles entre les consoles et ces centaines de millions de non joueurs. Et justement, Nintendo avait identifié le prince de tous les obstacles, l'antique ennemi : la manette. La détection de mouvements n'est pas une nouveauté ludique, c'est la solution technologique à un problème commercial, et la wiimote deviendrait le brise-glace de cette révolution.



■ *New Super Mario Bros. Wii* : plate-forme traditionnelle de qualité, visuels adorables, compétition ou entraide, c'est peut-être la solution à la difficile conciliation que Nintendo espère atteindre sur sa console.

Pour que Nintendo puisse présenter la wiimote au public, il lui était donc indispensable de tuer la GameCube, de la travestir, de la « démanettiser ». Il a fallu en faire quelque chose de radicalement neuf pour des gens neufs. Dans ce projet, cependant, la question de l'interface n'est qu'une partie du puzzle. Le public visé ne se caractérise pas uniquement par la peur de la manette, mais aussi par celle de la complexité. Ce public ne connaît pas les conventions et les normes du jeu vidéo traditionnel, et y rentrer lui demande trop d'efforts. Plus intimement, il n'aime ni la frustration liée à l'échec, ni la progression par le défi : il veut jouer un peu, pour se divertir

## LA DÉTECTION DE MOUVEMENTS EST LA SOLUTION TECHNOLOGIQUE À UN PROBLÈME COMMERCIAL. LA WIIMOTE DEVIENT LE BRISE-GLACE DE CETTE RÉVOLUTION

avec légèreté. L'intuition de Nintendo, c'est que ce public est prêt à payer pour peu qu'on lui propose une machine qui corresponde à sa vision du divertissement électronique.

C'est sa destination qui rend la Wii révolutionnaire, et pour l'amener à son objectif, Nintendo n'hésite pas à prendre à revers les stratégies commerciale et éditoriale traditionnelles. Jusque-là, chaque nouvelle plate-forme cherchait à conquérir le segment « hardcore-early adopters », puis, la renommée aidant, à étendre peu à peu cette base à coups de produits plus grand public (comme Sony avec les *SingStar*, *EyeToy* ou *Buzz*). De nombreux éditeurs, pour des raisons évidentes, ont emboîté le pas

à Nintendo. Le succès de la DS les a convaincus du bien-fondé de ce changement de cap, et les chiffres de la Wii, phénoménaux dès le premier jour, auront fini de convaincre les timorés. L'autre argument, c'est que la Wii met sur le marché des consoles de salon une plate-forme à coûts réduits, qui permet de réutiliser l'environnement de développement de l'époque GameCube. C'est un avantage indiscutable, quand un seul échec sur PS3 ou 360 se paie cash : *Haze* a coûté sa peau à Free Radical Design, *Factor 5* ne s'est pas remis du flop de *Lair* (3 ans de développement) et a précipité son retour sur Wii. La Wii reçoit son lot de programmes « d'entraînement »,

de fitness, sa bordée de jeux infantiles à base de poneys, de bébés, ses adaptations de dessins animés et de séries, des produits axés « filles »... Pas chers et pas compliqués à produire, pour un public qui s'émerveille encore d'un rien. Pour lui, tout est nouveau.

### LE PACTOLE, MAIS PAS POUR TOUT LE MONDE

Tout le monde est gagnant, donc ? À trois ans de la sortie, Nintendo est assis sur une montagne d'or : la Wii est la première machine de cette génération, avec 48 % du marché, et des taux de pénétration sans pareils dans le créneau des 6-11 ans, des femmes en général, ➔



■ Shigeru Miyamoto assure toujours une digne performance sur scène, la wiimote à la main. Mais l'homme qui a conçu *Super Mario 64* peut-il sincèrement y croire ? Formulé autrement : le Nintendo de l'ère Wii a-t-il encore réellement besoin du génie de Miyamoto ?



PSP. On en vient à se demander si *Dragon Quest X* arrivera à briser cette malédiction. Ces ventes médiocres en regard de l'étendue du parc pourraient convaincre les éditeurs que le marché de la Wii, pour avantageux qu'il soit, ne récompense pas les efforts ou les idées.

### NINTENDO DOUTE (ENFIN)

Nintendo a commencé d'admettre le problème. À part *Mario Kart*, les séries maison traditionnelles font rarement mieux que sur GameCube ou sur N64. C'est le signe évident que les clients types de la Wii, les débutants du loisir électronique, ne sont pas sensibles au patrimoine de la marque. Fin septembre 2009, Nintendo publiait sa première

geste que Nintendo n'accorde traditionnellement qu'avec réticence, a pu relancer les ventes depuis le 1<sup>er</sup> octobre. Le problème reste entier, car ce sursaut des ventes n'a été obtenu qu'en sacrifiant le profit, ce que la chute du dollar par rapport au yen rend encore plus douloureux. Le 29 octobre dernier, le président Iwata admettait donc que Nintendo avait « commis des erreurs de calcul », notamment en n'assurant pas la sortie régulière de grands titres au cours de l'année 2009. Des déclarations qui tranchent avec les discours officiels entendus jusque-là. Ainsi, en août 2008, Reggie Fils-Aimé (président de Nintendo USA) s'étonnait de ce que les gamers réclament des jeux Nintendo, « alors qu'au premier

## LA Wii EST LA PREMIÈRE MACHINE DANS LE SEGMENT, TOTALEMENT INÉDIT, DES FEMMES DE PLUS DE 35 ANS. IL DOIT BIEN Y AVOIR QUELQUES SENIORS QUI LUTTENT CONTRE L'ARTHROSE AVEC : MISSION RÉUSSIE !

baisse de profits depuis six ans, et celle-ci est liée à un ralentissement notable des ventes de Wii. Durant ses deux premières années, les ventes hebdomadaires moyennes de la console, hors pics d'activité, étaient passées de 250 000 à 310 000 par semaine. Une progression constante jusqu'au pic invraisemblable de Noël 2008, avec 1,7 million de consoles vendues entre le 14 et le 21 décembre. Ensuite, les ventes ont subitement plongé jusqu'à un plancher historique de moins de 200 000 consoles par semaine. Les prévisions pour l'année fiscale 2009 sont passées de 26 millions à 20 millions. Seule une baisse de prix,

semestre, ils avaient eu *Mario Kart* et *Wii Fit*, et *Mario Galaxy* l'année précédente ». Étonnant en effet... Mais pas autant que de voir un éditeur se plaindre qu'on veuille lui acheter ses produits. Nintendo admet ne pas avoir su jouer son rôle de locomotive, et c'est bien ce qui alarme un être aussi intelligent que Satoru Iwata.

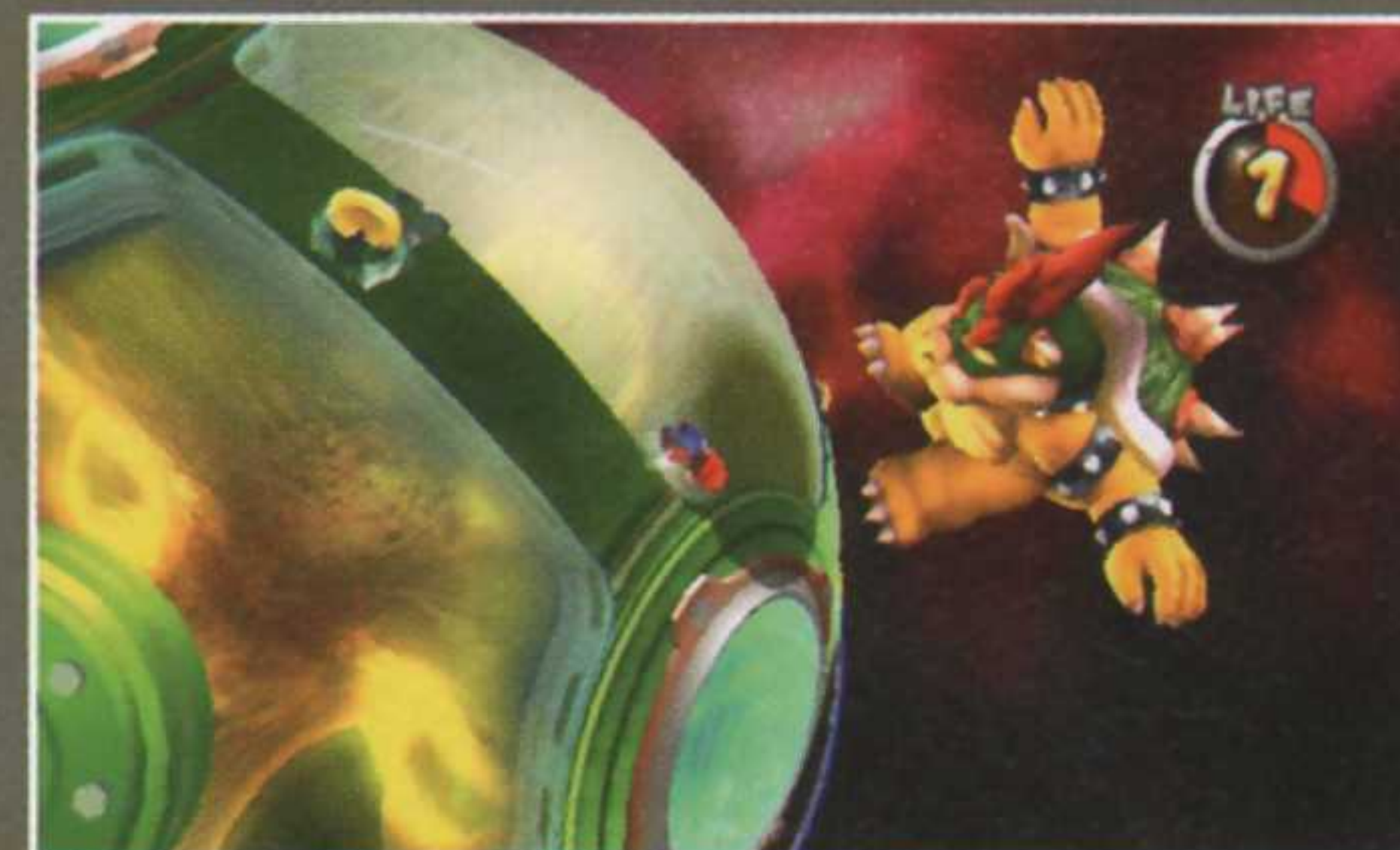
Contrairement à ce qui s'était passé sur DS, en effet, la firme a renoncé à courir les deux publics, celui de sa base historique et celui de sa nouvelle audience. Seule une partie de ses fans l'a suivi sur Wii, l'autre, à contrecœur, n'a pas fait le déplacement. ➔



■ *Zack & Wiki* : produit conçu spécialement pour la Wii avec intelligence, mais four commercial. Pauvre Capcom !

## LES 5 JEUX PHARE DE LA CONSOLE

■ *Super Mario Galaxy* / Sortie : 2007



■ *Metroid Prime Trilogy* / Sortie : 2009



■ *Little King Story* / Sortie : 2009

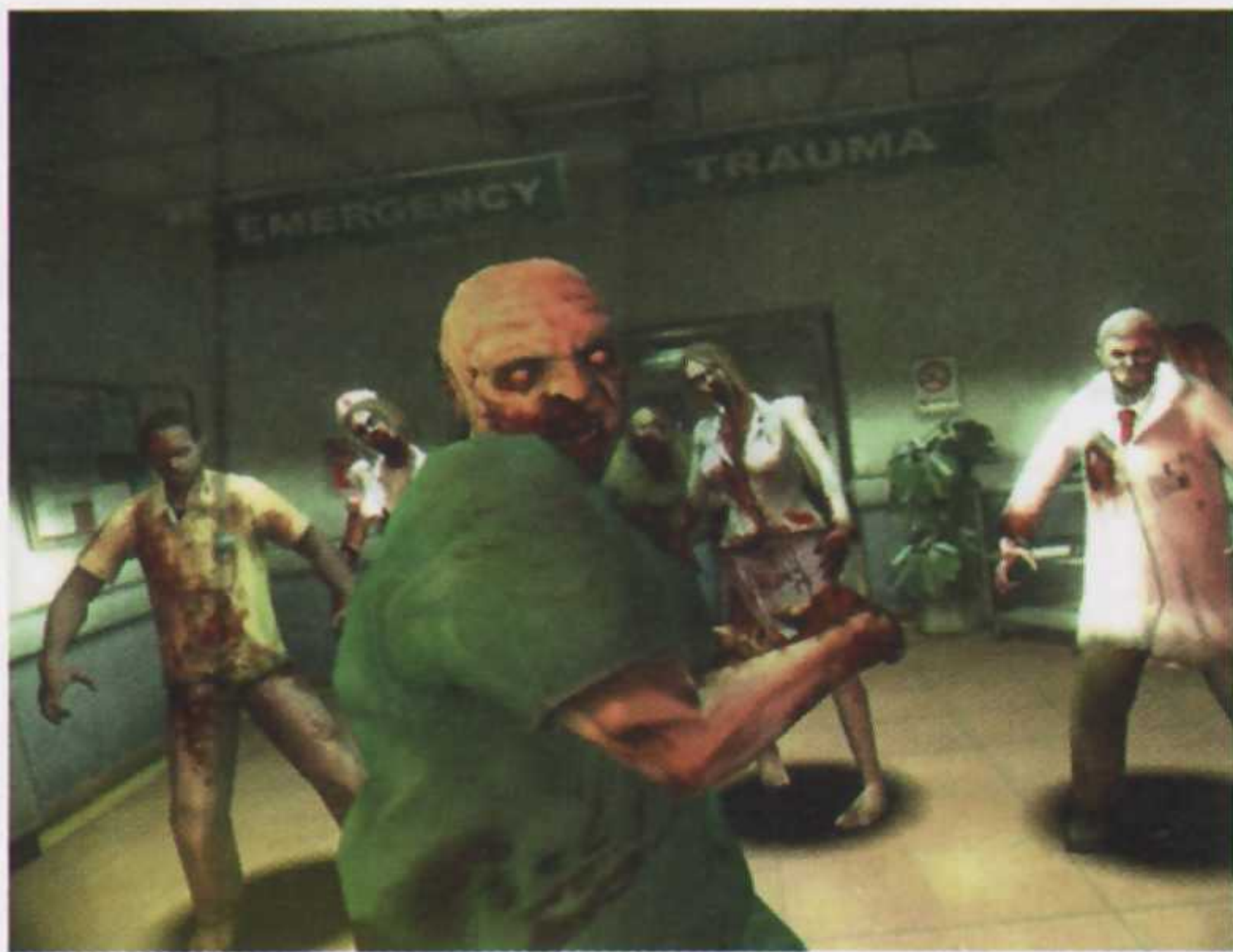


■ *Super Mario Kart* / Sortie : 2008



■ *New Super Mario Bros. Wii* / Sortie : 2009





■ *HotD Overkill* : idéal pour la wiimote, idéal pour les sessions de jeu courtes et la rigolade... et ça aussi ça fait un flop.

En les négligeant, Nintendo a brûlé sa base arrière, cette réserve de « joueurs qui achètent des jeux », qui fait vivre l'industrie sur le long terme. À l'inverse, chez les non joueurs ciblés par la Wii, Nintendo a quasiment fait le plein, mais ce n'est apparemment pas rentable sur du plus long terme. En caricaturant, ce public est content de sortir sa console de temps à autre pour jouer entre amis à *Wii Sports* depuis bientôt trois ans, à des sessions de jeu musical, ou pour faire sa séance de *Wii Fit* quotidienne pendant quelques mois. Ils sont équipés, ils ont ce qu'ils attendent de leur Wii, ils n'achètent pas de jeux. Par exemple, *Wii Fit Plus*, à 19 €, vend semaine après semaine deux fois moins que son aîné (en bundle avec la *Wii Balance Board*, 90 €). Le jeu, dans la vie de ce public-là, n'est qu'un divertissement parmi tant d'autres, et il ne peut occuper autant de place dans leur vie que chez les vrais joueurs : pas besoin de *Wii Fit Plus* quand on a déjà *Wii Fit*. L'erreur de calcul de Nintendo est d'avoir cru qu'une fois passé cette triomphale « phase d'équipement », il pourrait fidéliser dans la dépense ses catégories de prédilection. La conquête de ce nouveau marché ressemble chaque jour un peu plus à une victoire pyrrhique.

## QUELS RECOURS POUR L'AVENIR ?

Les solutions à disposition sont peu nombreuses. Celle de la mise à jour matérielle est à utiliser



■ *Mario Kart* est la seule licence historique de Nintendo à connaître un succès proportionnel à celui de la Wii. Il faut dire que la série réconcilie les deux franges de son public.



■ Malgré une campagne publicitaire grand public (télé, radio), seul le noyau des joueurs durs s'est intéressé aux titres.

avec la plus grande prudence, car l'épisode *Wii MotionPlus* a été mal digéré, tout comme l'annonce de la *DSi XL*, à quelques mois à peine de la sortie de la *DSi*. Le passage à la HD a été démenti à chaque fois que la rumeur revenait dans la presse, et probablement à raison, du fait de la faiblesse du hardware. Il serait urgent de reprendre à zéro le travail qui n'a pas été fait depuis 2006. La sortie de gros titres traditionnels

## L'ERREUR DE CALCUL DE NINTENDO EST D'AVOIR CRU QU'UNE FOIS PASSÉ CETTE TRIOMPHALE PHASE D'ÉQUIPEMENT, IL POURRAIT FIDÉLISER DANS LA DÉPENSE SES CATÉGORIES DE PRÉDILECTION

de Nintendo permettrait de rappeler la foule des vrais fans autour de la Wii. C'est chez elle que la plus grande progression est possible, et la sortie de titres attendus par les joueurs peut être décisive, comme le démontre le cas de *Monster Hunter Tri*. Alors qu'aux États-Unis et en Europe les ventes de la Wii pour 2009 n'ont été qu'une lente décrue, ce jeu à lui seul a créé au Japon un pic considérable. Pendant trois semaines, il a fait vendre plus de 120 000 consoles supplémentaires. Hélas, il faut imaginer qu'après la sortie de *Super Mario Bros. Wii*, l'activité de Nintendo va retrouver sa torpeur pendant au moins une année. Reggie Fils-Aimé précisait à la mi-novembre qu'il n'y aurait pas de *Zelda* en 2010, malgré les bonnes



■ Ce n'est pas le cas de *Punch Out!!*, qui paraissait très bien adapté au public de la Wii. Éditorialement, même Nintendo a du mal à s'y retrouver avec sa créature.



■ *Galaxy* : avec ses copains *Melee*, *Paper* et *Kart*, il fait ce qu'il peut pour occuper les rayonnages.

intentions évoquées par Shigeru Miyamoto. Durant cette année de transition, il faudra espérer que des licences exotiques venant de tiers, comme *Sakura Wars* ou *Sin and Punishment 2*, renforcent efficacement *Mario Galaxy 2* et *Metroid Other M*. Il faudra taper très fort niveau qualité, car à la différence du sprint final de la N64 en son temps, Nintendo aura en plus le handicap de son choix technologique. Plus le temps passe,

et moins les joueurs réussiront à renoncer aux avantages de la puissance qu'offrent la 360 et la PS3. Quoi qu'on en dise, le saut générationnel finit par se sentir en profondeur, en termes de densité des jeux, de physique, d'I.A. Sans oublier l'aspect visuel, toujours primordial pour une grande partie des fans dans « la guerre des consoles ». Combien de joueurs sauront faire preuve du discernement qualitatif suffisant pour revenir sur une plate-forme technologiquement datée ? Il se pourrait, enfin, que comme l'a prédit Reggie Fils-Aimé le 8 novembre dernier, *Super Mario Wii* se vende plus que *Modern Warfare 2*, que Nintendo fasse un nouveau Noël record, et que tous ces discours aient été vains.



■ Jeu en adéquation avec l'esprit Wii, les wiimakes de *Pikmin* ont fait un sacré flop : la base de gamers sur Wii les avait déjà achetés sur GameCube, le nouveau public s'en moque.



# LA PAROLE AU PRO

**JEAN-KARL TUPIN-BRON** EST GAME DESIGNER CHEZ 2K CZECH. IL A TRAVAILLÉ SUR TOP SPIN 2 ET TOP SPIN 3 : DES ANNÉES À PLANCHER SUR LE GESTE DANS LE JEU. LA WII A DONC IMMÉDIATEMENT RETENU SON ATTENTION



## **E**st-ce qu'il y a une manière particulière de travailler sur Wii ?

Au niveau des méthodes de conception, le travail sur Wii est très similaire à ce qui se passe sur les autres consoles. Cependant, la Wii est très singulière, par son hardware, par le spectre de jeu qu'elle propose, et par le public qu'elle attire. La grosse différence réside dans les objectifs et les priorités à atteindre. Je dirais qu'il est important que le jeu soit facile à prendre en main pour les non-gamers. Il faut éviter de les intimider, eux qui débutent souvent dans le jeu vidéo. On basera donc peut-être moins le challenge sur la dextérité. D'une part parce que ces gens-là n'en tirent aucun plaisir, et d'autre part parce que

vers le multijoueur offline car on joue pas mal entre copains, mais il ne faut pas négliger ceux qui jouent seuls. Servir un public varié est, je crois, le plus gros challenge à relever sur Wii.

## **Et d'un point de vue plus pratique ?**

La Wii impose tout un tas de paramètres à prendre en compte. D'un point de vue technique, il s'agit d'un hardware qui a ses contraintes, il faut donc aller à l'essentiel, en valorisant au mieux ses capacités. Ça peut passer par une direction artistique particulière, ou par des choix de design qui contournent ses faiblesses. D'un point de vue ergonomique, il faut voir que la Wii ne bouleverse pas que le gameplay ; elle a aussi de vraies exigences en termes d'interface. L'ajout du pointeur de la wiimote oblige à la refonte des menus et de la navigation dans le jeu. Il faut laisser tomber les interfaces avec deux mille éléments en même temps, utiliser de gros boutons sur lesquels on peut cliquer facilement... Enfin, au niveau de la jouabilité, la console introduit des éléments très nouveaux pour nous, comme la fatigue du joueur. Mine de rien, répéter trop souvent un geste trop ample ou trop vif peut épuiser.

## **Quels sont les pièges à éviter ?**

Question difficile... Par exemple, la dimension online et communautaire sur la Wii est nettement moins prédominante que sur des consoles architecturées réseau comme la Xbox 360 ou la PS3... Cependant, le « ça ne marche pas sur Wii » est une démarche à double tranchant. Il faut éviter

Il faut comprendre son univers, tout en le respectant, mais sans jamais caricaturer.

## **Quels jeux profitent le plus de l'interface Wii, et lesquels pénalise-t-elle ?**

De toute évidence, il y a des genres qui profitent beaucoup de cette interface. La détection de mouvements est idéale pour les party games dont sont friands les non-joueurs. La gestuelle y remplace avantageusement les manipulations au paddle, pour leur bonheur.

Je suis également ravi de voir que le pointeur a remis à la mode des genres qu'on croyait perdus, comme les Point & Click, avec *Zack and Wiki* par exemple, ou encore les shooters sur écran, comme *The House of the Dead: Overkill*. Après, je ne suis pas sûr qu'il y ait des genres interdits à la wiimote et au nunchuk... Il faut s'investir suffisamment pour trouver les bonnes solutions. Et réfléchir aux autres types de jeu que ces périphériques inédits rendent possibles.

## **Mais peut-on vraiment mapper autant de fonctions sur la paire wiimote/nunchuk que sur un pad normal ?**

Je pense que ça importe peu, en vérité. Qu'il y ait 25 fonctions ou deux sur une manette, c'est un détail. Ce qui compte, c'est ce qu'on en fait. Regardez *Super Mario Bros.* sur la vieille NES à deux boutons. C'est simple au possible et pourtant il y a des idées dans tous les niveaux. On s'en moque de savoir si le couple wiimote/nunchuk a moins de boutons que les autres manettes. Il faut « juste » penser le jeu pour tirer profit au maximum de ce que ce périphérique propose.

## **Et quels sont les titres qui vous ont frappé dans ce domaine ?**

Je dirais forcément *Super Mario Galaxy*, qui concilie à merveille les mécaniques d'un jeu de plate-forme avec la wiimote et le nunchuk. Mais en termes d'utilisation pure des capacités de la wiimote, je dirais *Zack and Wiki* qui propose des puzzles basés exclusivement sur ce que cette manette peut détecter : c'est tout simplement brillant. Dans un registre complètement différent, j'ai aussi été plutôt étonné par l'utilisation très originale de la wiimote dans *Let's Tap*.

**« DES PROFILS DE JOUEURS DIFFÉRENTS IMPLIQUENT AUSSI DES UTILISATIONS DIFFÉRENTES. SERVIR UN PUBLIC VARIÉ EST, JE CROIS, LE PLUS GROS CHALLENGE À RELEVER SUR WII »**

la wiimote n'est pas forcément aussi précise qu'une manette normale. Mais gare à tomber dans le simplisme : il est impératif d'avoir de la profondeur pour captiver le public des joueurs. Des profils de joueurs différents impliquent aussi des utilisations différentes, qu'il faut toutes envisager. La Wii est une plate-forme très contrastée : le jeu peut être fortement orienté

de produire en considérant que la machine n'est qu'une console pour gamins, pour casual ou encore un « appareil à raclette » qu'on ne sort que lorsqu'on a des amis. La Wii est massivement répandue, et du coup on peut imaginer que son public est assez hétéroclite. Je dirais que le piège à éviter, c'est de radicaliser les objectifs de design. Vraiment, la Wii a son monde à elle.

# IL N'Y AVAIT PAS QUE LES CONSOLES

NINTENDO N'A PAS ATTENDU LA Wii POUR CRÉER DES PÉRIPHÉRIQUES AUTRES QUE LE PAD. AU POINT DE SE DEMANDER CE QU'IL RESTE D'ORIGINALITÉ À LA DERNIÈRE CONSOLE DE LA FIRME !

## R.O.B.

Sortie 1984 / Machine NES

Ceux qui ont commencé leur vie de joueur dans les années 80 se souviennent de R.O.B. (Robotic Operating Buddy, soit le « pote robotique »), le robot qui était livré avec la version « deluxe » de la NES, et dont tous rêvaient alors. Commandé par le pad et répondant de même aux flashes visuels provenant de l'écran, R.O.B. tenait finalement plus du lent et fatigant gadget que de la cybernétique pointue. Utilisé pour deux jeux, *Gyromite* et *Stack-Up*, l'androïde pouvait se mouvoir sur son axe, prendre certains objets liés au jeu (toupies ou disques) et les déposer à un autre endroit de son socle. Et c'est tout. Le pire, c'est que R.O.B. s'avère d'une lenteur exaspérante, crissant et bruissant lorsqu'il entre en action. Inutile de dire que s'il est toujours recherché par les collectionneurs, R.O.B. ne satisfera que les masochistes en manque de punition. Parce que côté jeu...

## Power Glove

Sortie 1989 / Machine NES

Alors qu'on s'émoustillait il y a quelques années sur la wiimote, on aurait tort d'oublier le fameux Power Glove, véritable avant-garde de ce qui allait devenir le périphérique de référence de Nintendo. Sorti sur la NES, vendu à plus de 100 000 unités, le gant en plastique créé par VPL Research captait déjà les mouvements du joueur, permettait de tirer en pointant l'écran d'un doigt, mesurait la fermeture de la main, etc. Et pourtant, dans la réalité, comme la plupart des jeux n'étaient pas compatibles, ou simplement pas prévus pour cette utilisation, le joueur se retrouvait à lutter contre des incohérences et imprécisions dues au périphérique. Il faudra attendre près de 20 ans avant que Nintendo prenne le relais de VPL Research et propose un pseudo Power Glove amélioré, la wiimote, épaulé par une véritable ludothèque. La Wii est née !



**WITH STACK-UP™ INCREDIBLE FUN NEVER STOPS STACKING UP!**

Are you up to the challenge? It takes skill and strategy for you and R.O.B. to meet the challenge of Stack-Up. You can program up to 100 Robot moves as you try to match the pattern and complete your mission.

**CON STACK-UP™ UN DIVERTIMENTO CONTINUO!**

Siete pronti alla sfida? Ci vuole, per voi e R.O.B., abilità e strategia per far fronte alla sfida di Stack-Up. Potete programmare fino a 100 mosse del vostro Robot nel tentativo di completare la vostra missione!

Stack-Up Game Pak sold separately.

Caricabla Game Stack-Up venduto separatamente.

# POWERPLAY.

The Power Glove™: You plug it in like any joystick. But the similarity stops there. Because now you don't just guide the action. You're in the action.

As soon as you put on the Power Glove, its 3-D sensors track the position of your hand in space. You enter the program code. Calibrate the glove. Center it. And

feel the mechanical moves of a joystick give way to free-flowing, instant response. You actually knock out Mike Tyson. Grab the steering wheel of Rad Racer. Bank and fire your P-38 in 1943. The Battle of Midway. All simply by moving your hand.

The Power Glove has a unique programmable keypad that gives the best

NES™ players moves they've never had before—and never will have with a joystick. Twist your wrist for an immediate head butt in Double Dragon. Bend a finger for "Thrash Mode"—your character turns and shoots in all possible directions. Bend another for "One-Shot

Turnaround™: you automatically change direction and fire faster than you ever could with a joystick.

With new moves at your disposal, it makes your joystick games especially vertical scroll games, new. Different. More exciting. And that's only the beginning.

AVASO™ Official NES™ Game Pak™

## Family Fun Fitness

Sortie 1987 / Machine NES

Nintendo vous bassine avec ses campagnes de pub familiales où parents et enfants suent gentiment devant leur écran de télé ? Figurez-vous que, déjà dans les années 80, certains constructeurs de périphériques, comme Bandai, y allaient de leur tapis de fitness avec jeux inclus. Courir, éviter les obstacles en sautant sur le côté, tout est déjà là, paré de maillots d'aérobic d'époque. Et comme disait la pub : « Quand la mise en forme en famille devient un plaisir ! » Tout un programme, qu'aujourd'hui Nintendo ne manque pas de reprendre à la lettre, façon zen clinique, esthétique froide et troisième âge en sus. Évidemment, après le Power Glove, ce Family Fun Fitness ne manque pas d'interroger. Pourquoi a-t-il fallu vingt ans à Nintendo pour renouer avec ces concepts ? En quoi wiimote et *Wii Fit* sont-ils vraiment les « innovations majeures que célèbrent les analystes » dont nous parlait le P.D.G. de Nintendo France, il y a deux ans ?

## Game Boy Camera

Sortie 1998 / Machine Game Boy

Oui, avec sa caméra intégrée, la DSi n'a fait que remettre à jour un concept déjà rodé par Nintendo sur Game Boy. La Game Boy Camera, compatible avec tous les modèles, ne prenait certes que des images en noir et blanc, granuleuses, mais elle a permis à quelques artistes de livrer des œuvres étonnantes, comme *The Pellucid World* (visible sur Youtube). Intéressant pour un gadget originellement conçu pour les enfants par l'équipe de Game Freak (*Pokémon*) ! Si une seconde caméra, couleur et nommée GameEye, a été pensée par la suite, elle est restée à l'état de prototype. Dommage aussi qu'à l'époque, Nintendo n'ait pas cru bon d'accompagner sa caméra d'une ludothèque suffisamment fournie, la caméra aurait sans doute eu un meilleur accueil.



## DK Bongos

Sortie 2003 / Machine GameCube

Bien avant que *Guitar Hero* ne verrouille tout le pan du marché du jeu musical, Nintendo y allait de ses bongos. Accompagné par le premier *Donkey Kong*, le périphérique s'avère d'un usage plus aisé que celui des *Guitar Hero* et autres *Rock Band*, puisqu'il suffit de maîtriser le rythme et de savoir frapper dans ses mains pour s'en tirer. Plus, Nintendo eut l'ingéniosité de proposer un mix improbable et pourtant génial entre jeu de plate-forme et musical avec *Donkey Kong Jungle Beat*. Une expérience intense mais courte. Aujourd'hui, les DK Bongos n'étant pas compatibles avec la Wii, Nintendo a ressorti *Jungle Beat* dans une version améliorée dans la collection New Play Control !



# FAMILY FUN FITNESS

## BASIC SET (CONTROL MAT AND ATHLETIC WORLD GAME PAK)

-  Family Fun Fitness – where the family gets into tiptop shape, and have a fabulous time doing it!
-  Family Fun Fitness – Spaß und Fitness für jung und alt.
-  Tapis Video Aerobic – quand la mise en forme en famille devient un plaisir.
-  Family Fun Fitness – konditie en plezier voor het hele gezin!
-  Donde toda la familia puede alcanzar un excelente nivel de forma física, y divertirse mientras lo consigue.
-  Completo ginnastica Bandai per la famiglia-come avere una forma invidiabile divertendosi.



**BAN  
DAI**

Licensed by Nintendo for play on the **(Nintendo) ENTERTAINMENT SYSTEM**





# QUE DU CULTE !

DIFFICILE DE COMPTER PLUS DE HÉROS MYTHIQUES AU SEIN D'UN MÊME GROUPE QUE CHEZ NINTENDO. TOURNEZ CES QUELQUES PAGES, ET REDÉCOUVREZ CES FIGURES AUJOURD'HUI PASSÉES À LA POSTÉRITÉ. À COMMENCER ÉVIDEMMENT PAR MARIO ET LINK. PLUS QUE DES HÉROS : DES ICÔNES...



# C'EST LE PLOMBIER !

**MARIO FAIT PARTIE DES RARES FRANCHISES DE JEU VIDÉO À S'ÊTRE RÉINVENTÉES TOUT AU LONG DE L'HISTOIRE DU MÉDIA SANS PERDRE POUR AUTANT LEUR ÂME, NI LA FIDÉLITÉ DU PUBLIC. TOUT SIMPLEMENT UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ À L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE...**

**O**sons ce début provocateur : « La pire chose que j'ai faite dans ma vie, c'est *Super Mario Bros.* », affirme l'acteur Bob Hoskins, seul comédien à ce jour à avoir prêté ses traits au héros le plus populaire de l'histoire du jeu vidéo. Unanimement détesté par tous ses interprètes, y compris John Leguizamo (Luigi) et Dennis Hopper (Koopa), ainsi que par Shigeru Miyamoto lui-même, concepteur initial du personnage, le film *Super Mario Bros.* (1993) fut un désastre critique et un échec financier qui sonna le glas de la carrière de ses deux réalisateurs. Plus jamais il n'y eut de film consacré aux frères Mario, et la biographie récente du personnage, communiquée par Nintendo, ne fait aucun état du long métrage, comme s'il n'avait jamais existé. Alors, à quoi bon l'évoquer ici, surtout en guise d'introduction à la saga ? Tout simplement parce que le plus grand défaut du film est, peut-être, d'avoir raconté l'aventure saugrenue de deux plombiers italiens à moustache et salopette, partis sauver une princesse perdue dans un monde peuplé de monstres, auxquels ils accèdent via les égouts de New York... Et c'est pourtant, dans les grandes lignes, la base narrative de tous les jeux *Super Mario Bros.* !

Le monde du cinéma se heurtait ici, et pour la première fois, à un écueil de taille : la logique vidéoludique relève d'un monde à part, où les décisions artistiques les plus surprenantes débouchent sur un résultat qui, manette en main, est étrangement cohérent. Mais sorti de son contexte, aucun scénariste ni aucun acteur ne peut en restituer la formule gagnante. Un état de fait qui s'est vérifié plus tard avec *Double Dragon* ou *Street Fighter* (entre autres), mais qui n'a jamais été aussi flagrant qu'avec Mario, personnage aux origines chaotiques, hasardeuses, fruit d'une série de concours de circonstances aussi surprenants qu'heureux. Une genèse qui ne pouvait arriver, et avoir de sens, que dans le monde des lutins pixellisés.

## POPEYE DEVIENT JUMPMAN

D'année en année, le mythe de la naissance de Mario s'étoffe de nouveaux détails, comme si la moindre composante du personnage – son nom, son métier, sa moustache, ses vêtements ! – devait avoir son histoire propre, son origine que l'on

contera plus tard aux petits enfants. Dans un article consacré à notre héros, il serait incongru de ne pas revenir sur cette légende, l'une des plus célèbres de l'univers du jeu vidéo, et tant pis si certaines anecdotes, sinon toutes, vous sont déjà connues.

Au commencement, donc, il y avait... Popeye ! Oui, le joyeux marin aux gros biscoteaux et aux épinards énergisants, inventé par le dessinateur américain Elzie Crisler Segar en 1929, devait

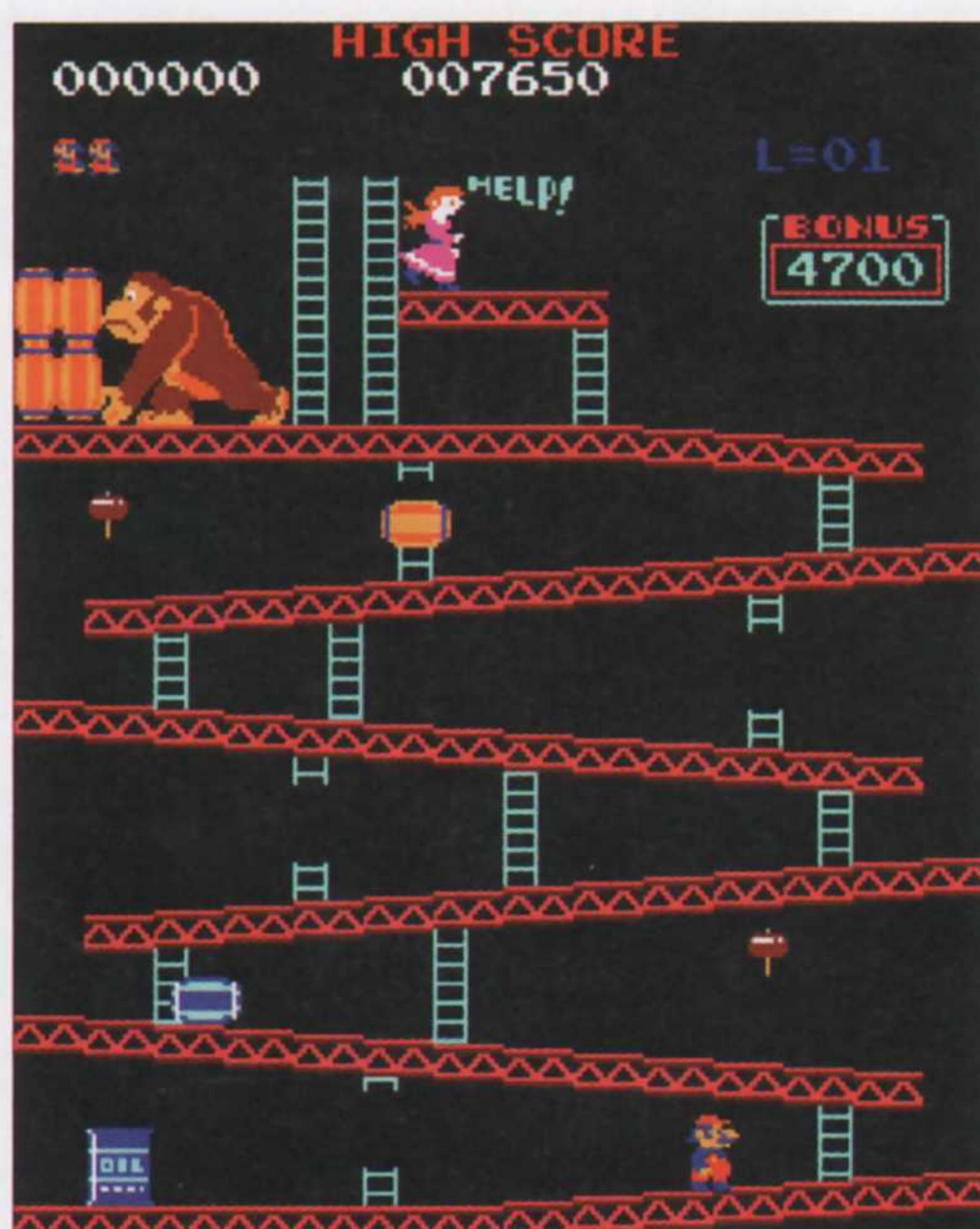
sur le personnage, renonce finalement au projet, une décision qu'elle finira par regretter et sur laquelle elle reviendra en 1982, pour un jeu *Popeye* signé Nintendo et qui rencontrera un bon accueil.

Mais pour l'heure, Yamauchi n'a toujours pas trouvé sa solution miracle au problème américain. Plutôt que de chercher midi à quatorze heures, la firme – sous l'impulsion de Minoru Arakawa, gendre de Yamauchi et patron de Nintendo of America – décide de recycler

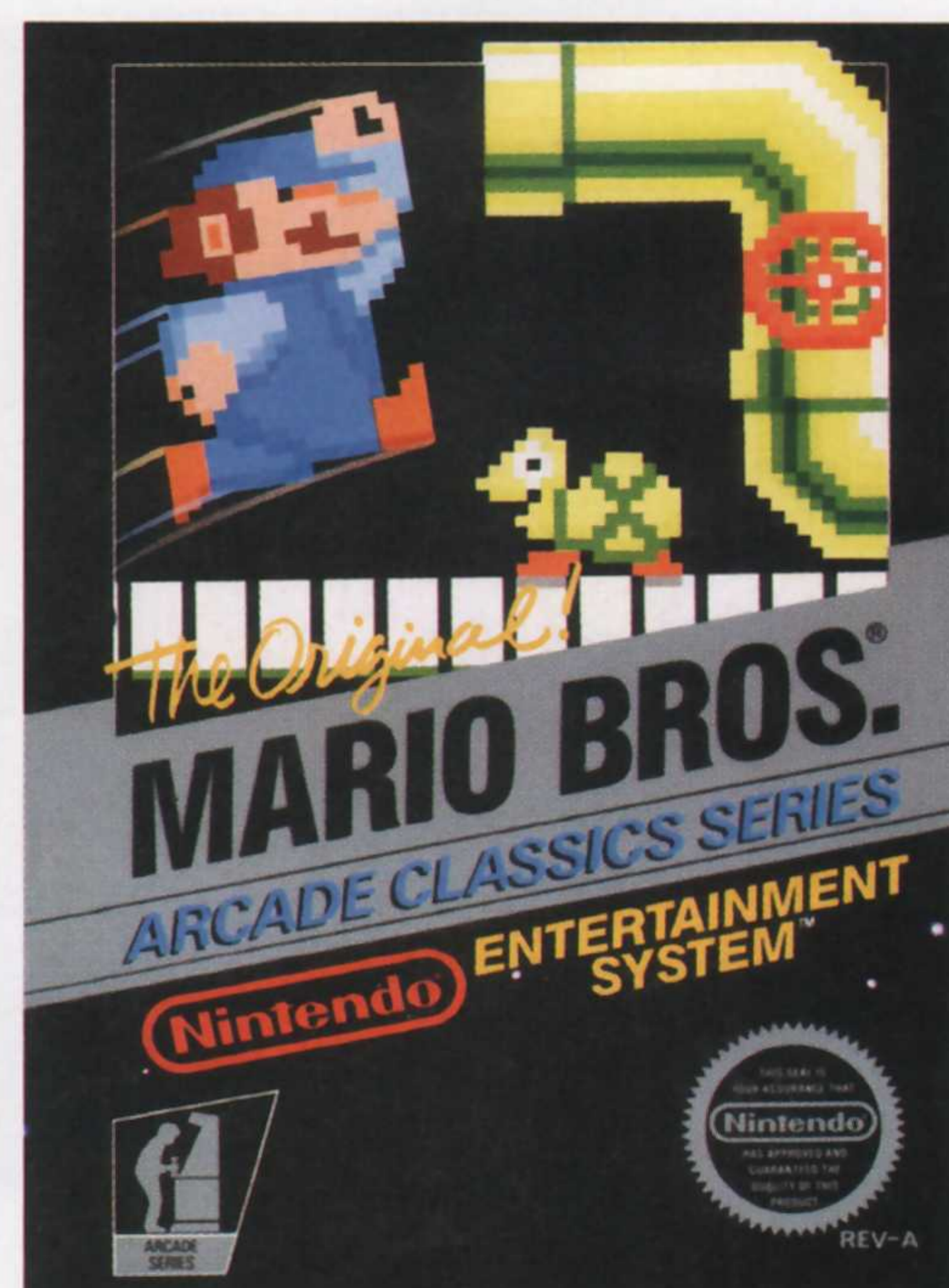
**« TOUT D'ABORD, S'IL PORTE UNE MOUSTACHE, C'EST QU'ELLE ÉTAIT PLUS FACILE À DESSINER ET À RECONNAÎTRE QU'UNE BOUCHE ORDINAIRE. IDEM POUR LE CHAPEAU... » – SHIGERU MIYAMOTO**

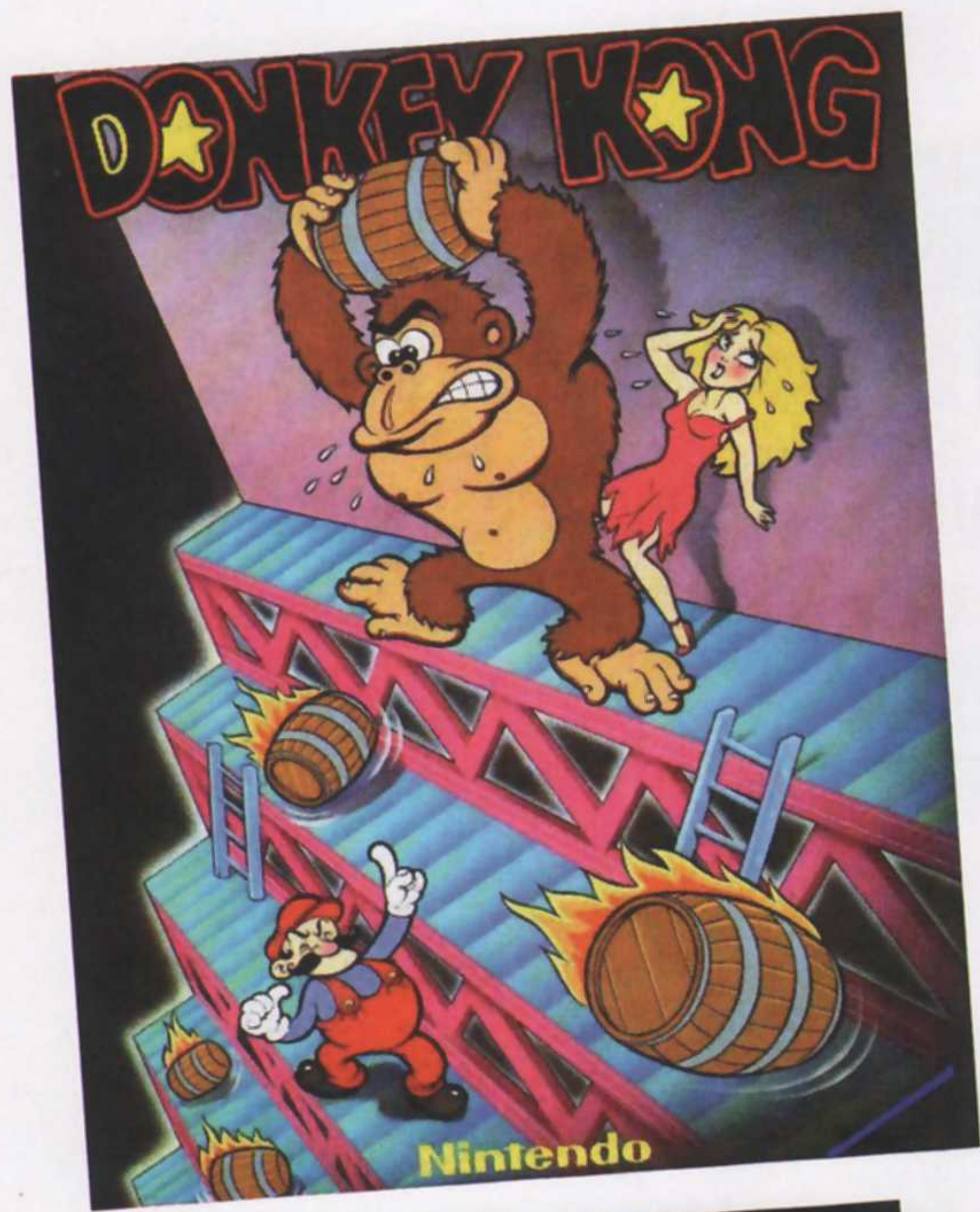
initialement servir de sujet à un jeu de Nintendo, destiné à assurer enfin à la firme japonaise un succès sur le territoire américain, après une série d'échecs dont le dernier en date, *Radar Scope* (1980), avait sérieusement entamé l'enthousiasme de Hiroshi Yamauchi, le président de firme. Mais King Features Syndicate, maison d'édition propriétaire des droits

à la fois *Radar Scope* et le concept initial de *Popeye*, en substituant des créations inédites en lieu et place des héros de Segar. Cette tâche est confiée au vétéran Gunpei Yokoi qui prend l'initiative de la déléguer à son protégé, Shigeru Miyamoto, un jeune artiste peu entraîné au game design. Enthousiaste, Miyamoto s'inspire du triangle amoureux



■ Dans *Donkey Kong* (1981), Mario s'appelle encore Jumpman, et n'est pas si gentil qu'il en a l'air...

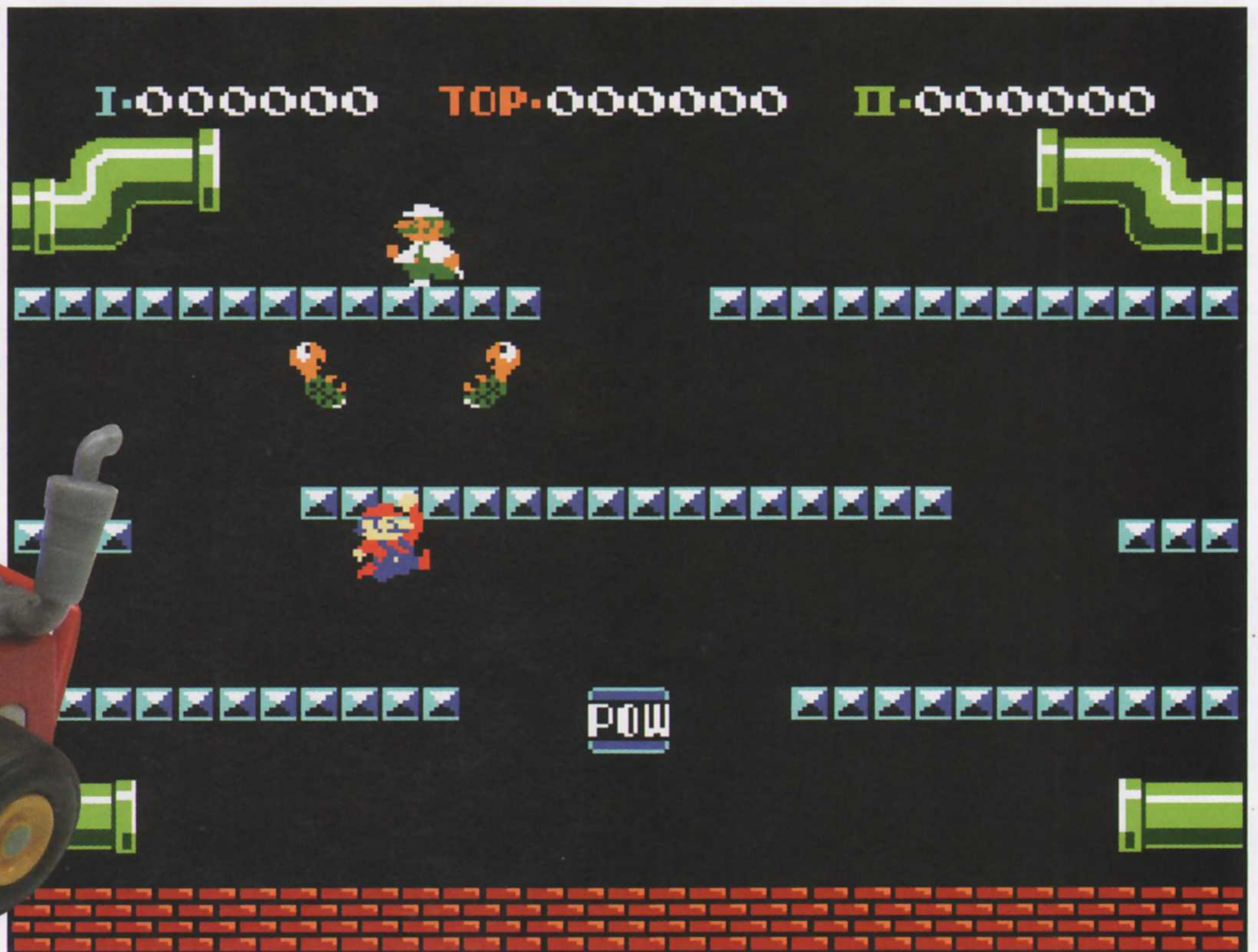
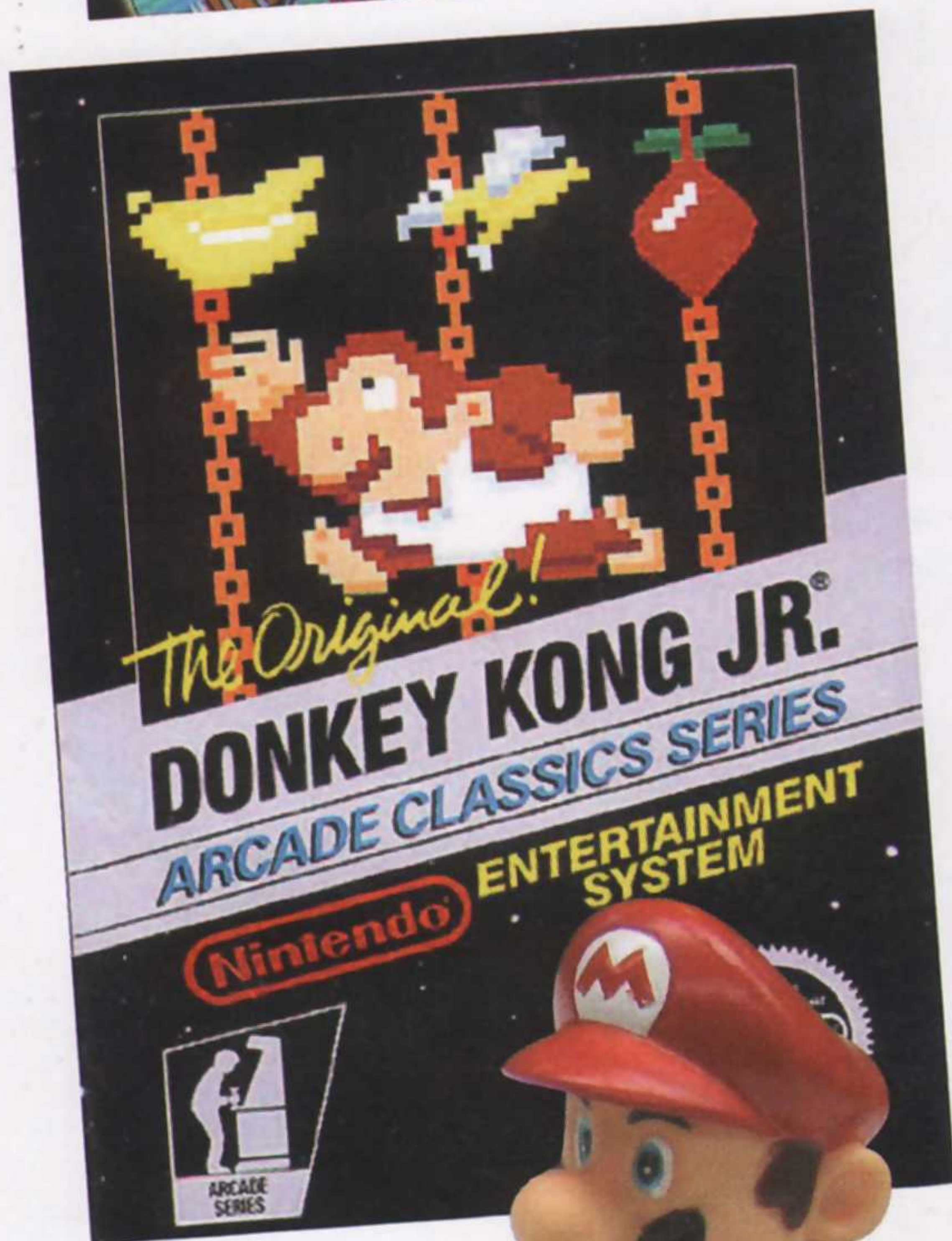




■ Pour la première fois, le charpentier répond au nom de Mario dans *Donkey Kong Jr* (1982), mais il est aussi l'adversaire du joueur.



■ Avec son scrolling horizontal, son gameplay novateur et ses ennemis farfelus, *Super Mario Bros.* crée une secousse dans le monde du jeu vidéo (1985).



■ Mario et son frère Luigi sont des sosies parfaits, mis à part la couleur de la salopette, dans *Mario Bros.* (1983).

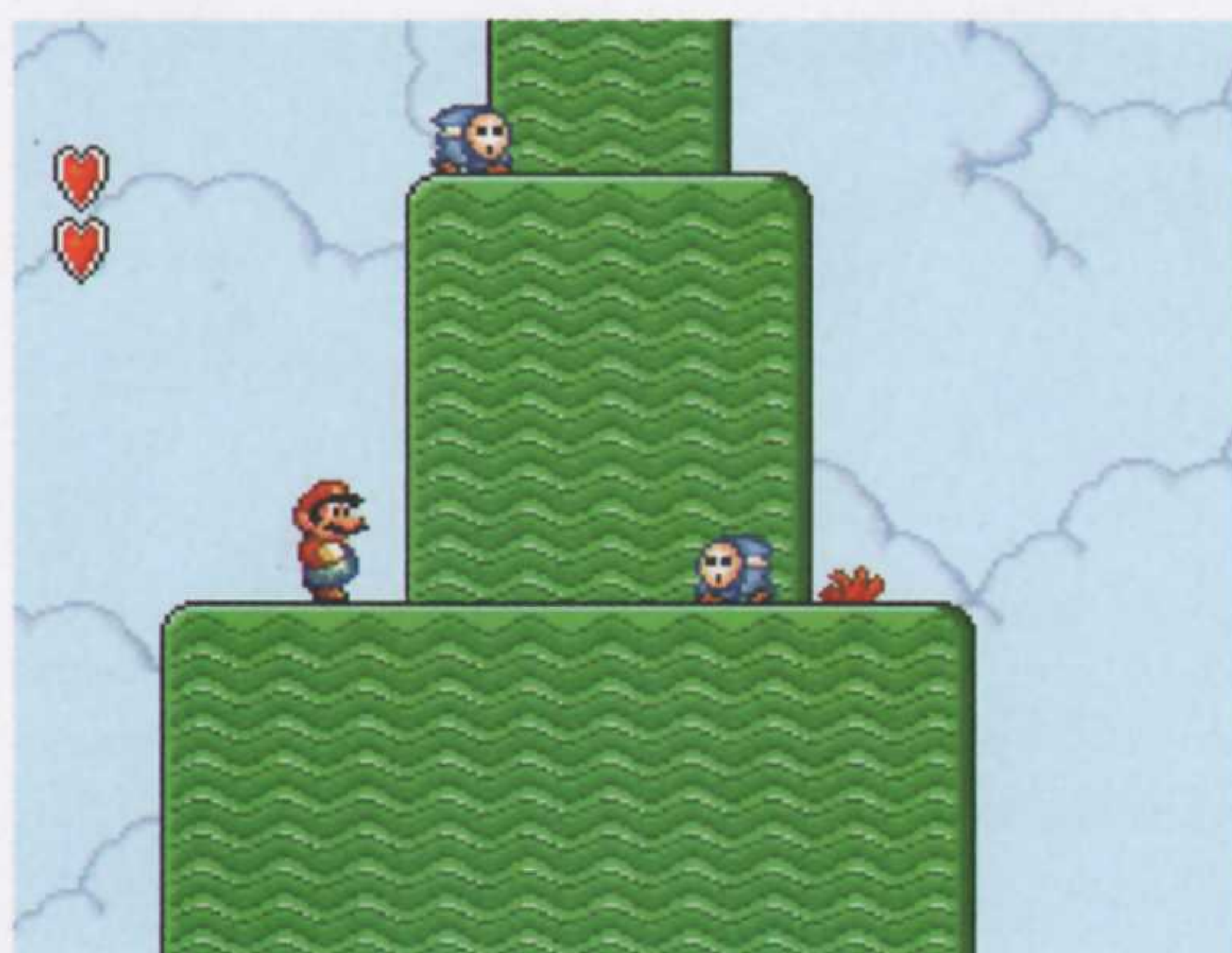
classique de la série *Popeye* et remplace le marin, sa fiancée Olive et son rival Brutus par un gorille géant, une jeune femme surnommée Lady (plus tard rebaptisée Pauline) et un charpentier à moustache et salopette rouge, Jumpman (la ressemblance phonétique avec le Pac-Man de Midway, sorti en 1980, étant bien entendu tout à fait intentionnelle).

La trame est simple mais déjà très sophistiquée pour l'époque, d'autant qu'elle a été définie avant le game design, ce qui ne se faisait jamais : Jumpman doit escalader une série d'échafaudages pour secourir Lady, capturée par Donkey Kong (litt. : singe crétin) qui balance des tonneaux en direction du chevalier servant. Il faut préciser que dans *Donkey Kong* (1981), ainsi que dans la suite *Donkey Kong Jr* (1982), Jumpman est le vrai méchant de l'histoire. C'est parce qu'il maltraite le singe que ce dernier enlève sa petite amie, puis, ayant finalement attrapé le fier animal, il le maintient entravé, ce qui oblige le fils de Donkey Kong à venir libérer son père (le joueur dirige ici le primate au lieu de l'homo sapiens). Notons au passage que les deux jeux racontent à l'envers l'histoire de King Kong...

## LE HÉROS PREND FORME

Vous l'aurez compris, Jumpman n'est autre que Mario, et les futurs changements apportés au personnage concerneront surtout des notions scénaristiques, car au niveau du design, tout est déjà là, dans un état quasi définitif. Un look que Miyamoto justifie presque exclusivement à travers des impératifs techniques : « Nous devons travailler dans le cadre de lourdes





■ Un beau design rapporté à un jeu qui n'a rien à voir avec Mario, dans l'hybride *Super Mario Bros. 2* distribué aux États-Unis en 1988.

contraintes de programmation, incluant notamment le nombre limité de pixels et de couleurs affichables. Il y a beaucoup de raisons qui nous ont poussés à lui donner cet aspect-là. Tout d'abord, s'il porte une moustache, c'est qu'elle était plus facile à dessiner et à reconnaître qu'une bouche ordinaire. Idem pour le chapeau, qui rendait mieux à l'écran qu'une simple masse noire pour les cheveux. Le personnage porte une combinaison de travail rouge parce qu'elle met en valeur les mouvements de ses bras, et ses mains portent des gants blancs pour qu'elles ressortent mieux avec les couleurs de l'arrière-plan. »

Les autres traits physiques de Jumpman n'ont pas non plus été déterminés par hasard, comme l'explique Miyamoto : « Nous devons faire de Mario un nabot [afin qu'il paraisse plus petit et plus vulnérable que ses ennemis], tout en lui donnant un aspect humain. Pour y parvenir, il fallait lui donner un trait distinctif, un très gros nez par exemple. Nous avons commencé par déterminer toutes ses caractéristiques, avant que je puisse en faire un dessin complet, et me faire une idée définitive de notre héros. » Mais des raisons autres que techniques entrent également en ligne de compte, et la première d'entre elles est l'identification du joueur au personnage. Ainsi, la profession de charpentier n'est pas donnée au Jumpman par accident : « Il fallait

## LE GÉNIE DE MIYAMOTO EST DE TIRER DU PERSONNAGE LIMITÉ QU'EST MARIO TOUTES LES POSSIBILITÉS D'INTERACTIONS IMAGINABLES, DÉFINISSANT DU MÊME COUP LE STYLE NINTENDO

qu'il ait l'aspect d'un travailleur, et la profession de charpentier semblait convenir à ce look. »

Pourquoi un ouvrier manuel ? Tout simplement pour le rendre le plus populaire possible. Car dès le départ, alors même que *Donkey Kong* n'en est qu'à ses balbutiements, Miyamoto ambitionne une longue carrière pour Jumpman, celle d'un héros à tout faire qui se retrouverait dans plusieurs titres, et dans des rôles variés. Enfin, ne négligeons pas la question du gameplay, qui est lui aussi défini dans ses grandes lignes dès *Donkey Kong* : comme son nom l'indique, Jumpman saute au-dessus des obstacles tout en



■ Le vrai *Super Mario Bros. 2* japonais sortira en Occident dans une compilation, et sous le titre *Super Mario Bros.: The Lost Levels*.

fonçant bille en tête vers son objectif. Mario ne fera pas autre chose tout au long de sa prolifique carrière...

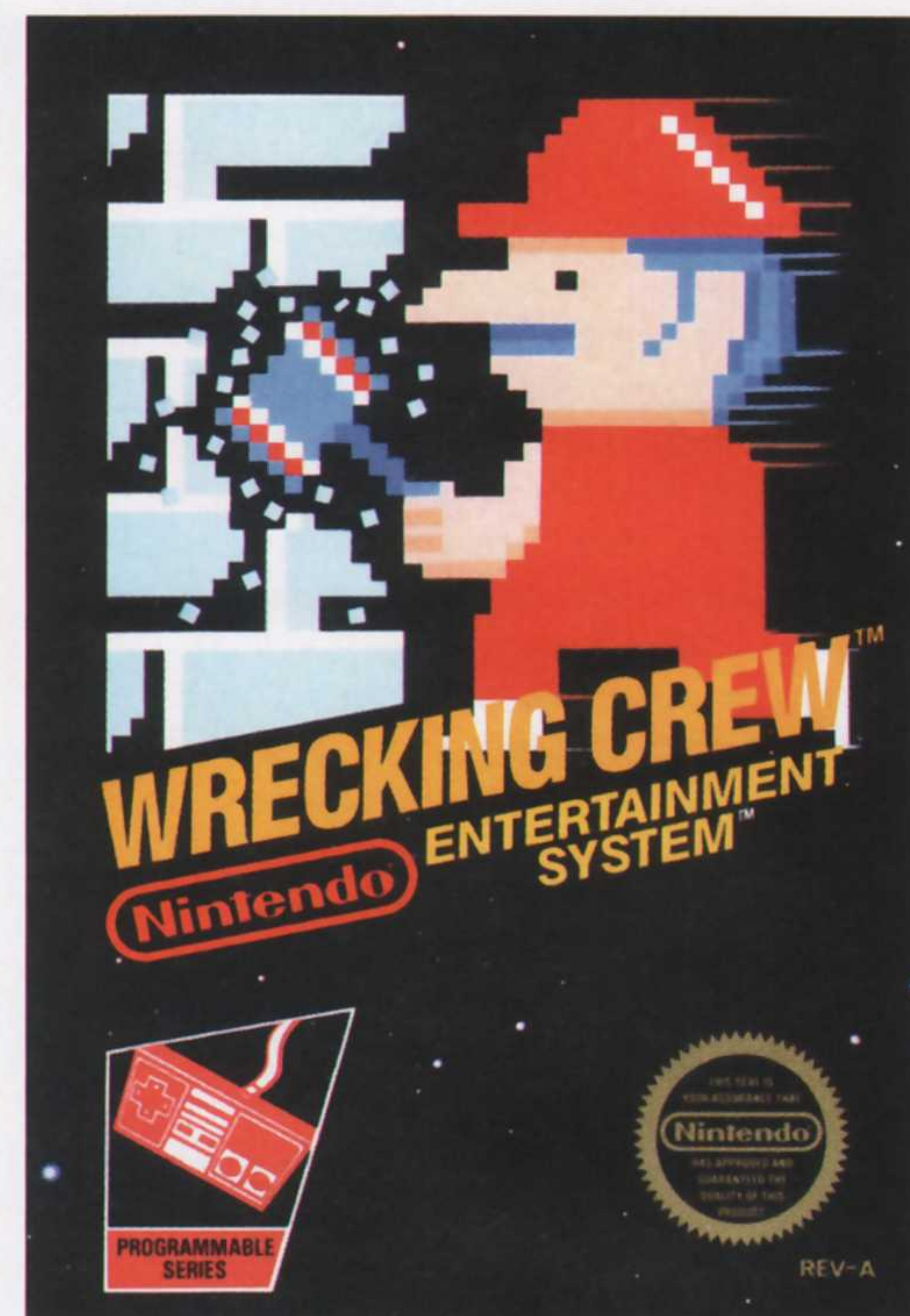
### APPELEZ-MOI MARIO

Deux détails seulement séparent encore Jumpman du Mario que nous connaissons : son nom et sa profession. C'est Minoru Arakawa en personne qui le rebaptise à l'occasion de *Donkey Kong Jr.* Jugeant « Jumpman » trop peu commercial, il pense au propriétaire des entrepôts que Nintendo of America occupait à Seattle, un certain Mario Segali, lequel s'était peu de temps auparavant querellé avec la direction au sujet des arriérés de loyer. Moustachu et nerveux, Segali ressemble un peu à Jumpman, et c'est autant pour lui rendre hommage que pour le flatter que notre héros porte son prénom, dès 1982. Quant au métier, il est suggéré à Miyamoto par un collègue qui trouve, tout simplement, « qu'avec sa salopette et sa casquette, Mario ressemble plus à un plombier qu'à un charpentier ».

Ce simple changement d'activité professionnelle va déterminer le sujet même et le design de *Mario Bros.* (1983), jeu d'arcade dans lequel Mario explore les égouts de New York (Miyamoto choisit cette ville car ses souterrains étaient notoirement labyrinthiques) pour les débarrasser de la vermine qui les infeste.

*Mario Bros.* est un événement à double titre. C'est d'abord la première aventure de Mario en vedette, et celui-ci utilise pour la première fois sa fameuse technique de combat, qui consiste à sauter sur la tête de ses ennemis pour les éliminer. Il faut préciser qu'il ne s'agit pas encore d'un vrai jeu d'aventure, mais d'une série de tableaux fixes d'où les ennemis surgissent de partout.

L'autre nouveauté, c'est l'apparition de Luigi, le frère cadet de Mario. Ce deuxième personnage jouable a été inspiré à Miyamoto par un shoot'em up de 1982, *Joust*, dans lequel un deuxième joueur



■ *Wrecking Crew* est l'une des premières aventures de Mario situées en dehors de la saga *Super Mario Bros.* Le plombier sera ensuite accommodé à toutes les sauces.

pouvait s'inviter n'importe quand dans la partie. Sur le même principe, Luigi n'est en réalité qu'un simple clone de Mario, en tous points identique mis à part la couleur verte de sa salopette et de sa casquette. Cette gémellité est en fait le produit des mêmes contraintes techniques qui ont présidé à la naissance de Mario, et on verra beaucoup plus tard s'affiner la silhouette de Luigi, qui finira par former avec son frère un tandem rappelant Laurel et Hardy. Quant à son prénom, il le doit à une pizzeria sise dans la ville de Redmond, Washington DC, non loin des locaux de Nintendo of America, et dont l'enseigne s'intitule : « Mario & Luigi's » (litt. : chez Mario et Luigi). Ultime mise au point : nos deux héros sont naturalisés Italiens. Ça y est, c'est fait, toutes les composantes du mythe sont là, il ne lui reste plus qu'à prendre son envol.

### NES : LA CONSÉCRATION

Le succès de *Mario Bros.* en arcade est modeste, d'autant que la crise qui frappe alors le monde du jeu vidéo est à son comble. C'est au fil de ses nombreux portages que le titre devient immensément populaire, et notamment sur NES, la première console de salon de Nintendo, qui en vend 1,63 million. Le marché est à la fois très demandeur de jeux de plate-forme et très réceptif à cet étrange héros prolétaire, immigré et courageux. Shigeru Miyamoto voit dans cet accueil triomphal le feu vert pour la première grande aventure de Mario & Luigi, développée spécifiquement pour la NES. En apparence, *Super Mario Bros.* (1985) est la suite de *Mario Bros.*, dont il reprend le concept général : Mario est le héros, Luigi son alter ego



destiné au deuxième joueur éventuel, les combats se gèrent en sautant sur l'ennemi... La trame narrative s'inspire de celle du premier *Donkey Kong* (il faut sauver une jeune femme kidnappée par un monstre) tout en introduisant certains personnages et lieux qui appartiendront de manière définitive à l'univers de Mario : la princesse Peach (baptisée Toadstool hors du Japon jusqu'en 1993), le méchant Bowser, le royaume des champignons... Mais la grande nouveauté de *Super Mario Bros.* réside dans son système de progression, qui coupe définitivement les ponts avec les tableaux fixes hérités de *Donkey Kong* et du modèle insurpassable, *Pac-Man*.

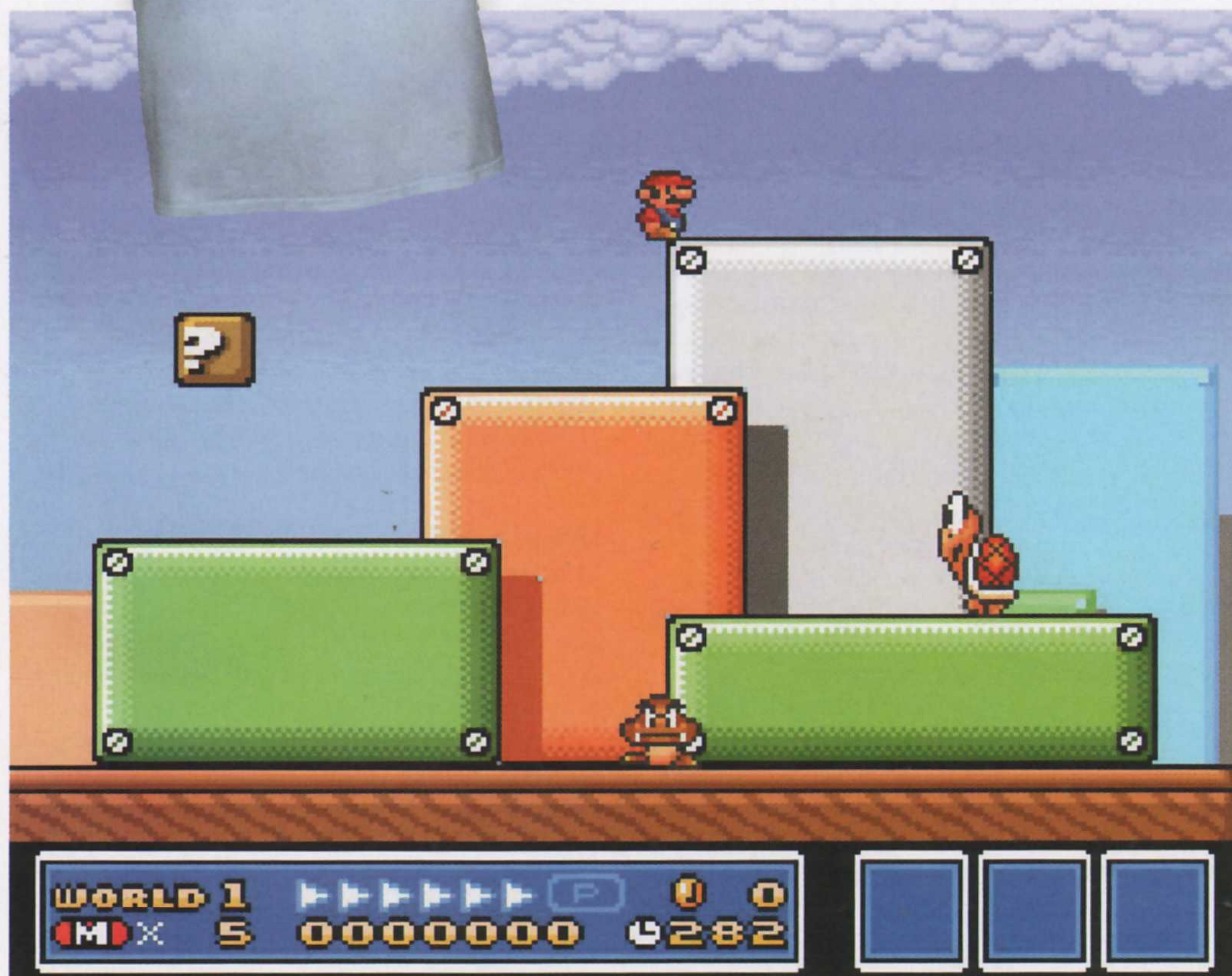
Car ici, on file tout droit dans de longs niveaux truffés d'embûches, qui défilent via un scrolling latéral jusque-là réservé aux shoot'em up. Mario dispose d'un nombre de vies limité (représentées par des cœurs) et ses adversaires ont des comportements

spécifiques qui demandent au joueur de développer une stratégie pour chacun. Enfin, on trouve en la personne de Bowser le premier boss de fin de toute la saga. Le thème musical du premier niveau, signé Koji Kondo, deviendra par la suite le thème officiel de la série et se retrouvera dans de nombreux autres épisodes de la franchise.

Le degré d'inventivité de *Super Mario Bros.* est vertigineux, à tel point que Shigeru Miyamoto invente d'un seul coup presque toutes les données du genre : les pouvoirs temporaires qui font grandir le perso ou lui permettent de jeter des boules de feu, les warp zones pour éviter des niveaux entiers, sans oublier les fameuses coquilles de Koopa Troopa que Mario utilise comme projectiles. Le génie de Miyamoto est de tirer du personnage limité qu'est Mario toutes les possibilités d'interactions imaginables, définissant du même coup le style Nintendo. Le succès de *Super Mario Bros.* est à la mesure de la révolution que représente le jeu : sur la seule console NES, il s'est vendu à plus de 40 millions d'unités, ce qui en a fait pendant 23 ans le plus gros succès de toute l'histoire du jeu vidéo, avant d'être finalement détrôné par un autre produit Nintendo, *Wii Sports*, qui totalise en 2009 plus de 50 millions d'unités écoulées.

## « TROP DUR POUR LES AMÉRICAINS »

Après une telle déferlante, il était facile de deviner que *Super Mario Bros.* deviendrait une série au long cours, mais ce sont carrément deux *Super Mario Bros.* 2 qui sortent, l'un à destination du public



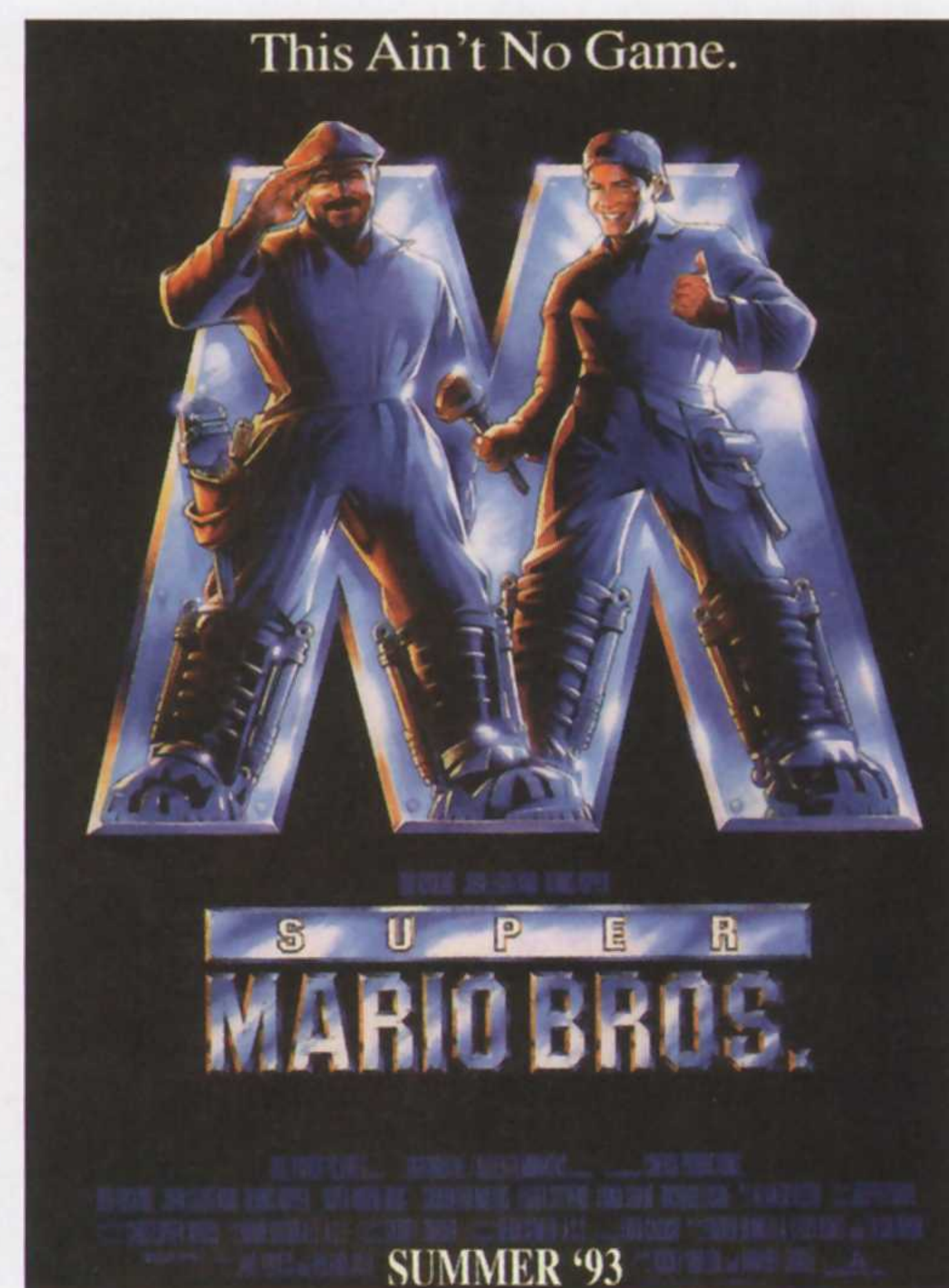
■ Le style des décors a beaucoup changé dans *Super Mario Bros. 3*, et Mario lui-même acquiert de nouveaux pouvoirs surprenants.



■ Dans *Super Mario Bros. 3*, vous pouvez pour la première fois vous déplacer librement sur une carte dont vous débloquez chaque secteur.

japonais en 1986, l'autre du public occidental en 1988. Et bien qu'ils portent le même nom et proposent d'incarner les mêmes personnages, il s'agit de deux aventures très différentes, même pas développées en même temps ! Un casse-tête qui trouve son origine au moment où les employés de Nintendo of America découvrent pour la première fois *Super Mario Bros. 2*, la suite officielle du premier opus et dont Miyamoto n'a assuré qu'en partie la réalisation, trop monopolisé qu'il était par la finition de *The Legend of Zelda*.

Visuellement très proche de son modèle, *Super Mario Bros. 2* n'est jouable qu'en solo, le joueur devant choisir entre Mario et Luigi. Les deux frangins ont d'ailleurs pour la première fois des aptitudes légèrement différentes. Chez Nintendo of America, on s'inquiète aussitôt du niveau de difficulté nettement



■ Le film, évidemment. Vrai nanar, il a pourtant le mérite d'avoir freiné les ardeurs des producteurs. Un temps...

plus élevé que dans *Super Mario Bros.*, à tel point qu'il se murmure que le titre serait « inaccessible au public américain ». Toujours très motivé par la conquête de l'Ouest, la direction centrale de Nintendo annule la sortie du jeu en Occident et opte pour un plan B assez inattendu, en transformant un titre tout à fait différent, sorti au Japon en 1987 sous le nom

désormais *Super Mario Bros.: The Lost Levels*. Une anecdote qui démontre que Nintendo ne badine pas avec son personnage fétiche, qu'il envisage désormais comme son ambassadeur n°1 dans le monde ! Plus chanceux, *Super Mario Bros. 3* ne connaîtra pas le destin complexe de son prédécesseur, et bénéficiera d'ailleurs de l'investissement plein et entier d'un

## EN L'ESPACE DE NEUF ANS, MARIO EST DEvenu UNE ICÔNE INSURPASSABLE, LA FIGURE DE PROUE NON SEULEMENT DE NINTENDO MAIS DE TOUTE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

de *Yume Kōjō: Doki Doki Panic*. Le jeu, qui a été réalisé en entier par Shigeru Miyamoto, présente un univers « orientalisant » et met en scène une famille de quatre personnes, deux adultes et deux enfants. Ceux-ci sont pour l'occasion changés en Mario, Luigi, Princess Toadstool et Toad, qui deviennent les quatre personnages jouables d'une aventure rebaptisée dans la foulée... *Super Mario Bros. 2* !

Ici aussi, chaque perso a ses aptitudes propres, tandis que l'épisode s'impose comme le seul de toute la série à enfreindre le système de combat habituel, puisque Mario ne peut plus sauter sur ses ennemis, le seul moyen de s'en débarrasser étant de leur jeter des objets. D'ailleurs, presque tout ce qui caractérisait le premier *SMB* est ici absent (et pour cause...), accusant l'étrange métissage à l'origine de cet opus à part. Les choses rentreront lentement dans l'ordre dans les années 90. Tandis que le « faux » *SMB 2* sort au Japon en 1992 sous le titre *Super Mario USA*, le « vrai » débarque en Occident en 1993 à l'intérieur de la compilation *Super Mario All-Stars*, et se nomme

Miyamoto plus motivé que jamais, qui parvient à révolutionner une formule déjà largement innovante (costumes, multijoueur en alternance). Le titre sort sur NES au Japon en 1988, aux États-Unis en 1990 et en Europe en 1992, et s'inscrit comme le deuxième plus grand succès de tous les temps, juste après *Super Mario Bros.* premier du nom.

### LES EXCUSES DE MIYAMOTO

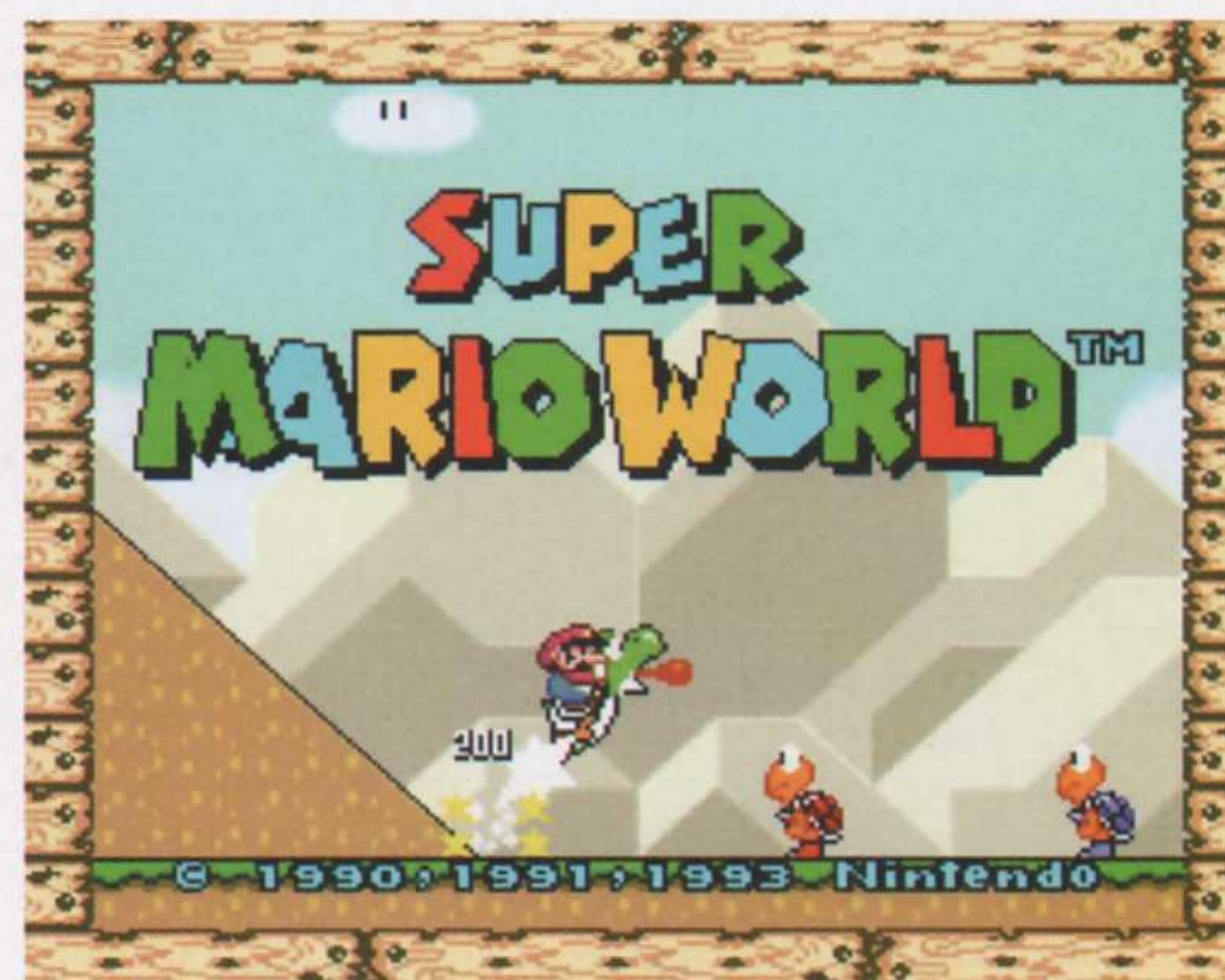
Le titre suivant, *Super Mario World*, sort en 1990 sur Super Nintendo, la première console 16 bits de la firme, et, tout en reprenant la formule immuable de la saga, apporte son lot de nouveautés, la plus remarquable étant Yoshi, le dinosaure que Mario utilise comme monture. Selon Miyamoto, « Yoshi était prévu dès le premier *SMB* », mais les limites techniques de la NES l'avaient rendu irréalisable. Le succès est une fois encore au rendez-vous avec 20 millions d'unités vendues, mais une ombre vient obscurcir le tableau, en provenance de l'éternel rival, Sega. Car la concurrence ne se tourne pas les pouces !



■ Rapidement, Yoshi devient le compagnon de Mario. Encore cette année sur Wii !



■ Difficile d'imaginer un personnage plus culte que Mario. Au Japon comme ailleurs, les goodies sont légion !





■ Les phases à dos de Yoshi étaient sans doute la révolution la plus marquante de l'excellent mais inabouti (selon Miyamoto) *Super Mario World*.



■ Dérivé encore, du *New Super Mario Bros.* de la DS. Un vrai retour aux sources, qui surfe aussi sur la nostalgie.



■ Pour 2009, Mario et ses amis jouent la carte du multijoueur coopératif et compétitif sur Wii. Merci *LittleBigPlanet* !

Après avoir multiplié les tentatives de réponse à *Super Mario Bros.* via une salve de titres par ailleurs très réussis (*Wonder Boy*, *Alex Kid*, *Psycho Fox*, tous sortis sur Master System), Sega trouve enfin LA réplique avec *Sonic the Hedgehog*, qui débarque en 1991 sur Mega-Drive. Doté d'un style agressif en contraste radical avec la gentillesse affichée par Mario (et l'univers de Nintendo en général), Sonic casse la baraque et se vend à 4,34 millions d'unités, le hérisson bleu devenant du même coup la nouvelle mascotte de Sega, au même titre que Mario chez Nintendo. Le message est clair, et même si Mario domine encore largement dans les bacs, il se pare d'un seul coup d'une aura un peu « has been » qui inquiète Miyamoto au point de faire des excuses publiques. Il regrette en effet que les contraintes de production l'aient obligé à bâcler la fin de *Super Mario*



■ *Super Mario Sunshine*. Le volet 3D le plus contesté de la saga, qui doit composer avec le culte voué à *Mario 64*.

*World*, qui ne correspondrait donc pas tout à fait à sa vision initiale. Une attitude typiquement japonaise qui ne reflète en rien l'état de santé de la franchise, tant commercialement qu'artistiquement. En l'espace de neuf ans, Mario est devenu une icône insurpassable, la figure de proue non seulement de Nintendo mais de toute l'industrie du jeu vidéo, une silhouette connue même du plus ignare des non gamers.

### MARIO, UN NOUVEAU MICKEY MOUSE

Car depuis longtemps déjà, Mario ne se contente plus de ses aventures bondissantes, mais fait des apparitions dans toutes sortes de jeux, parfois même au titre de figurant. De la même manière que Mickey chez Disney, il est un emblème multi-usage qui permet de vendre n'importe quoi : du golf (*Golf* sur NES en 1984), des puzzles (*Dr Mario* sur NES en 1990), du dessin (*Mario Paint* sur Super NES en 1992), sans oublier les aventures à part, comme *Wrecking Crew* sur NES en 1985. Progressivement, et toujours à l'instar de Mickey, il va permettre à ses faire-valoir de prendre progressivement leur envol et de gagner leurs galons de stars à part entière dans leurs propres aventures. Ce sera notamment le cas de Yoshi dans *Super Mario World 2: Yoshi's Island* sur Super NES en 1995 (Mario est ici un personnage non joueur représenté sous la forme d'un bébé), de la princesse Peach (*Super Princess Peach* sur DS en 2005) et même de son ennemi Wario, d'abord dans la série *Wario Land* sur Game Boy (1993), puis avec une saga déviante et culte, *Wario Ware*, à partir de 2003. Timidement, Luigi fera lui aussi une percée : après le jeu éducatif *Mario is Missing!* en 1993, il hérite d'une seconde aventure solo, *Luigi's Mansion* en 2001 sur GameCube. Ce titre a eu l'honneur d'être le premier jeu de lancement d'une console Nintendo à ne pas proposer Mario en personnage jouable. Le succès est d'ailleurs au rendez-vous...

Quoi qu'il en soit, la franchise la plus significative de cette tendance est sans conteste *Mario Kart*, qui débute sur Super NES en 1992 et convoque tout l'univers de Mario pour des courses endiablées, réutilisant intelligemment les codes de la série, comme les carapaces que l'on utilise comme projectiles. Décliné une dizaine de fois, le concept est également utilisé pour d'autres types de sports comme le tennis (*Mario Tennis*), le golf (*Mario Golf*) ou même la baston (*Super Smash Bros.*). Au total, et tous supports confondus, Mario est apparu dans plus de 200 jeux vidéo depuis sa création. Un exploit.

### ENCORE UN EFFORT POUR ÊTRE MODERNE

Mais revenons en 1990. Pour s'assurer la gloire éternelle, Mario doit aussi être capable de s'adapter aux évolutions technologiques, et son passage réussi à la 16 bits avec *Super Mario World* n'est rien en regard du nouveau défi qui l'attend. Car si le Mario pixelisé, le lutin sauteur à moustache, est parfaitement défini et connu du public depuis ses débuts en 1981, il ne saurait toutefois faire longtemps le poids face à ses concurrents en trois dimensions qui pointent déjà leur nez. Rarement en retard d'une guerre,

Shigeru Miyamoto flairait l'avancée indéniable que constituerait un *Mario Bros.* tout en 3D, et c'était là son projet depuis la sortie de l'épisode Super Nintendo. Le titre de ce jeu – comme toujours – en avance sur son temps : *Super Mario FX*, qui aurait dû être le premier jeu de plate-forme tout en 3D. Mais le développement, qui dura cinq ans, finit par se révéler un véritable enfer technique, et *Super Mario FX* ne vit jamais le jour. Il faut dire que l'équipe de Miyamoto tentait l'exploit de le réaliser sur Super Nintendo, en tirant tout ce qu'elle pouvait du coprocesseur

## C'EST SUR LA BASE DE CE RAISONNEMENT QUE DEUX ÉCOLES DE JEUX MARIO VONT PROGRESSIVEMENT SE DESSINER, L'UNE MODERNE, L'AUTRE RÉTRO, ET COEXISTER À LA PLUS GRANDE JOIE DES FANS

*Super FX*, lequel avait fait ses preuves sur *Star Fox*. Mais bien que puissante, cette technologie ne pouvait s'adapter aux exigences de Miyamoto, et le projet fut annulé. C'est aussi pour cela que la première aventure 3D de Mario, *Super Mario 64*, ne prit que deux ans de développement : elle avait largement profité de l'expérience de ses créateurs sur *Super Mario FX*, et on retrouve beaucoup d'éléments de ce dernier dans

le produit fini. Sorti en 1996 sur Nintendo 64, *Super Mario 64* est assurément la dernière évolution majeure de la franchise. Une fois encore révolutionnaire, le jeu remplace les courses effrénées d'autrefois par l'exploration d'un très vaste monde. Le panel de mouvements de Mario s'étoffe considérablement (il rebondit contre les murs et peut même... marcher !), la caméra est un modèle du genre, les puzzles gagnent en profondeur, l'univers même de Mario acquiert une crédibilité inédite. Le jeu est considéré comme le principal facteur de réussite du lancement de la N64,

se précise en 2002 avec *Super Mario Sunshine* sur GameCube, voulu comme l'héritier de *Super Mario 64*. Mais s'il y a toujours un monde coloré à explorer, le gameplay est repensé autour d'une machine à jet d'eau, aussi utile pour laver le décor que pour s'envoler. Miyamoto tire profit de la 3D pour aller dans le sens d'un certain réalisme, et c'est donc la technologie qui apporte à Mario une partie des aptitudes qu'il possédait autrefois sans autre forme d'explication. Il faut attendre encore cinq ans pour que le Mario ambitieux et explorateur fasse un nouveau come-back, dans *Super Mario Galaxy* sur Wii. Et comme d'habitude, Miyamoto revoit presque toute sa copie, subdivisant l'univers à explorer en une myriade de petits mondes aux propriétés physiques différentes.

En marge de ces innovations, la première école de jeux Mario continue d'exister sur DS et Wii, via un remake (*Super Mario 64 DS* en 2004) et une toute nouvelle série justement nommée *New Super Mario Bros.* Réalisée dans l'esprit des opus NES, elle a débuté sur DS en 2006 avant de se poursuivre sur Wii, avec *New Super Mario Bros. Wii*, sorti le 20 novembre dernier en Europe. En guise de conclusion, et même si nous n'avons pas pu – loin s'en faut – aborder ici toutes les ramifications de la franchise Mario, celle-ci témoigne de la fibre artistique si particulière de Nintendo qui, au lieu de transformer le personnage ou son univers, s'est au contraire ingénié à le maintenir dans une sorte d'immobilisme apparent, pour mieux travailler souterrainement toutes les possibilités de gameplay qu'il induit. La vraie force de Mario est probablement là.

de la même manière que le *Super Mario Land* de Gunpei Yokoi (développé sans Miyamoto) avait transformé en triomphe le lancement de la Game Boy en 1989. S'il est un jeu culte, c'est bien *Mario 64*.

### MARIO : LES DEUX ÉCOLES

On l'a vu, avec la 3D, Mario a aussi radicalement changé d'expérience de jeu, le petit bonhomme cessant de foncer tête baissée pour prendre le temps de regarder où il va. Il s'agit en quelque sorte d'un nouveau Mario, qui ne saurait se substituer à l'ancien, toujours aussi addictif. C'est sur la base de ce raisonnement que deux écoles de jeux Mario vont se dessiner, l'une moderne, l'autre rétro, et coexister à la plus grande joie des fans. La première tendance



■ Une expression peu alerte mais une réalisation en 3D qui fait date : *Super Mario 64* est la dernière grande étape franchie à ce jour par le plombier de Nintendo. L'un des épisodes cultes de la licence, et une inspiration pour tous les développeurs.

# L'ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

SPIRIT TRACKS, QUI SORT LE 11 DÉCEMBRE, EST LE QUINZIÈME ZELDA DEPUIS 1986. C'EST DEPUIS QUASIMENT 24 ANS « LA MÊME HISTOIRE », ET POURTANT, C'EST LA LICENCE QUI RESTE LA PLUS ATTENDUE, ET LA PLUS VÉNÉRÉE

**T**he *Wind Waker* met en scène de manière adorable le point fondamental du succès des *Zelda*. Dès le début de l'aventure, le héros reçoit de sa grand-mère la tunique verte du Héros du Temps. Ce petit garçon blond n'est pas l'authentique Link, la fillette qu'il part sauver n'est que sa petite sœur, et la vraie *Zelda*, dans ce jeu, c'est Tetra, une pirate qui n'a rien de princier. Cependant, dès que le bambin enfle la tunique et le chapeau verts, il appartient à l'épopée, peu importe son identité, peu importe que les volets de *The Wind Waker*, *Phantom Hourglass* et *Spirit Tracks* se déroulent un siècle et plus après l'aventure originelle de Link.

C'est « la formule » qui fait le Link, qui définit *Zelda*.

Et c'est précisément elle que le joueur recherche. Il sait parfaitement ce qui l'attend. Il sait que tout va probablement commencer par trois donjons où il devra récupérer trois pierres spirituelles contenant les vertus de la Triforce, puis qu'il devra faire revitaliser son épée par les Sages d'Hyrule, à délivrer d'une manière ou d'une autre. Le joueur attend simplement d'être surpris par le génie de ses variations. Le reste, la raison de l'énième retour de Ganondorf, l'intrigue, on s'en moque un peu. Ce qui compte, c'est d'y être pour renouveler l'épopée : la seule fois où le sauveur en tunique verte ne s'est pas présenté, Hyrule a disparu à jamais sous les eaux.

## DU PIONNIER AU VRAI FONDATEUR

Le miracle à répétition débute en 1986, avec *The Legend of Zelda*. Le peuple NES découvre la grande aventure. Malgré la difficulté, les combats retors, malgré un style graphique vraiment sommaire, ce jeune public succombe sous le charme de ce premier volet. Les raisons de ce succès se situent dans la nature même du projet de Miyamoto : pour lui, les jeux doivent être « un jardin miniature », un espace de découverte, où l'environnement guide avec discrétion le divertissement du joueur. Il a conçu *Zelda* en puisant son inspiration, comme le veut la légende, dans le souvenir

de ses promenades d'enfance en forêt, et cette préoccupation a trouvé sans aucun doute un écho dans les imaginaires juvéniles. Les bases du *Zelda* d'aujourd'hui sont déjà partiellement présentes, notamment l'extension des possibilités du héros par la collecte ou l'achat d'objets aux fonctions très différentes. Les grands classiques comme la bombe,

déjà ceux d'*A Link to the Past*. La seule différence fondamentale réside dans la non-compartmentation totale du monde, par ailleurs déjà truffé de secrets.

Le succès de *Zelda* retentit aussi dans l'industrie, surtout que Sega n'a rien d'équivalent. Son *Phantasy Star* concurrence *Dragon Quest* ou *Final Fantasy*, mais il met des années avant de sortir un clone

## POUR SHIGERU MIYAMOTO, LES JEUX DOIVENT ÊTRE « UN JARDIN MINIATURE », UN ESPACE DE DÉCOUVERTE, OÙ L'ENVIRONNEMENT GUIDE AVEC DISCRÉTION LE DIVERTISSEMENT

le cœur, l'arc, ou le boomerang, accompagnés du célèbre thème musical, sont déjà là. Les donjons divisés en salles closes, chacune avec sa logique particulière, et terminés par un gardien annoncent

un peu insipide, avec *Golden Axe Warrior*. En Europe, seul territoire acquis à la Master System, cette lacune lui coûte sans doute la victoire totale. Un an après sort l'ovni de la série, *Zelda II*,



■ L'animosité des monstres errants du premier *Zelda* rend le jeu difficile dès les premiers pas. Eiji Aonuma avouait à la Game Developers Conference 06 qu'il n'avait jamais pu avancer dans ce jeu pour cette raison !



*Link's Adventure*. C'est le plus daté de la série, en ce sens qu'il emprunte vraiment les directions de son temps pour des expérimentations que l'histoire du jeu vidéo n'a pas vu être poursuivies. En 1987, la vue de profil est reine pour l'action-aventure, la plate-forme est le genre souverain, dans les salons comme en arcade, et *Zelda* décide de s'en emparer. L'aventure exploite aussi des aspects que la série n'a pas retenus, comme le gain d'expérience. Même s'il peut nous paraître daté aujourd'hui, avec ses ennemis parfois asphyxiants, sa difficulté extrême et ses boss chevaliers en armure un peu tristes, il a eu jadis un impact considérable. Quelques mois après sa sortie, Sega lance un de ses jeux les plus attachants : *Wonder Boy in Monster Land*. Cet hybride de plate-forme/RPG n'aurait sans doute pas vu le jour sans *Zelda II*. Sega va lui donner trois suites, dont le merveilleux *Dragon's Trap*. Sa matrice arcade lui impose un prix : pas de carte, pas d'exploration. Le développeur Compile jette les deux *Zelda* et *Monster Land* dans son mixeur pour *Golvellius*, et chez Falcom, *Ys III* abandonne sa vue « à la *Zelda* », premier du nom, pour devenir lui aussi un action-RPG vu de côté. Qui sait si cette modalité de jeu ne serait pas devenue standard si *Zelda* n'était pas revenu à sa vue de haut pour *A Link to the Past* ?

C'est avec le troisième volet que la série atteint sa pleine maturité. *A Link to the Past* contient tout ou presque des *Zelda* futurs. La structure, l'ambiance, le rythme, l'équilibre action/exploration... Tout y est. Par rapport à ses deux aînés, les combats perdent en intensité et le réflexe pur cède sa place à la bonne utilisation des objets. Libéré des contraintes des combats en extérieur, *Zelda* se conforme enfin à la vision initiale de Miyamoto. Il devient un jeu de découverte. Tout, dans Hyrule, est fait pour encourager l'exploration, à commencer bien sûr par la course aux quarts de cœur.

En intérieur, les donjons ont désormais plusieurs étages et des énigmes purement géniales. Elles forcent le joueur à se torturer l'esprit



## DU ZELDA EN POCHE

Les consoles portables ont eu leur part de *Zelda*, elles aussi, mais il n'a jamais été aussi décisif qu'au salon. Nés en 1993 avec l'excellent *Link's Awakening*, les volets Game Boy/Color/Advance ont pendant près d'une décennie été les dignes fils de *Zelda III*. Après quatre titres sous-traités à feu Flagship (les deux *Oracles*, *Four Swords*, *Minish Cap*), la série est intégralement revenue entre les mains de Nintendo et d'Eiji Aonuma avec son passage sur DS. *Phantom Hourglass* a réussi à renouveler la série version portable, en se rattachant au volet historique initié par *The Wind Waker*, et a surtout proposé l'une des utilisations les plus réussies de l'écran tactile. La sortie de sa suite, *Spirit Tracks*, est imminente. Elle lance « Link » dans une aventure ferroviaire dans l'Hyrule nouveau de l'après-déluge. Nintendo en a dévoilé des fonctionnalités très stimulantes, comme la faculté de « diriger » le Fantôme au stylet, et lui faire accomplir les tâches musclées impossibles pour Link. Le boomerang semble quant à lui avoir été remplacé par un tourbillon. Reste la question de l'exploration extérieure, qui paraît dépendre du réseau ferré. Celle-ci pourrait donc être, au moins initialement, rigidement canalisée entre des points-clés. La vacuité des paysages aperçus lors des trajets en train montre d'ailleurs qu'ils n'ont pas été conçus pour être « vus de près ». Le « jardin miniature » remplacé par un train électrique ?



■ C'est la mémé qui donne sa tunique verte au Link de *The Wind Waker*. Si on recommence le jeu après l'avoir fini, on reste dans la tenue bleue initiale.



■ Les vendeurs qu'on paie en Rubis sont présents dès 1986.

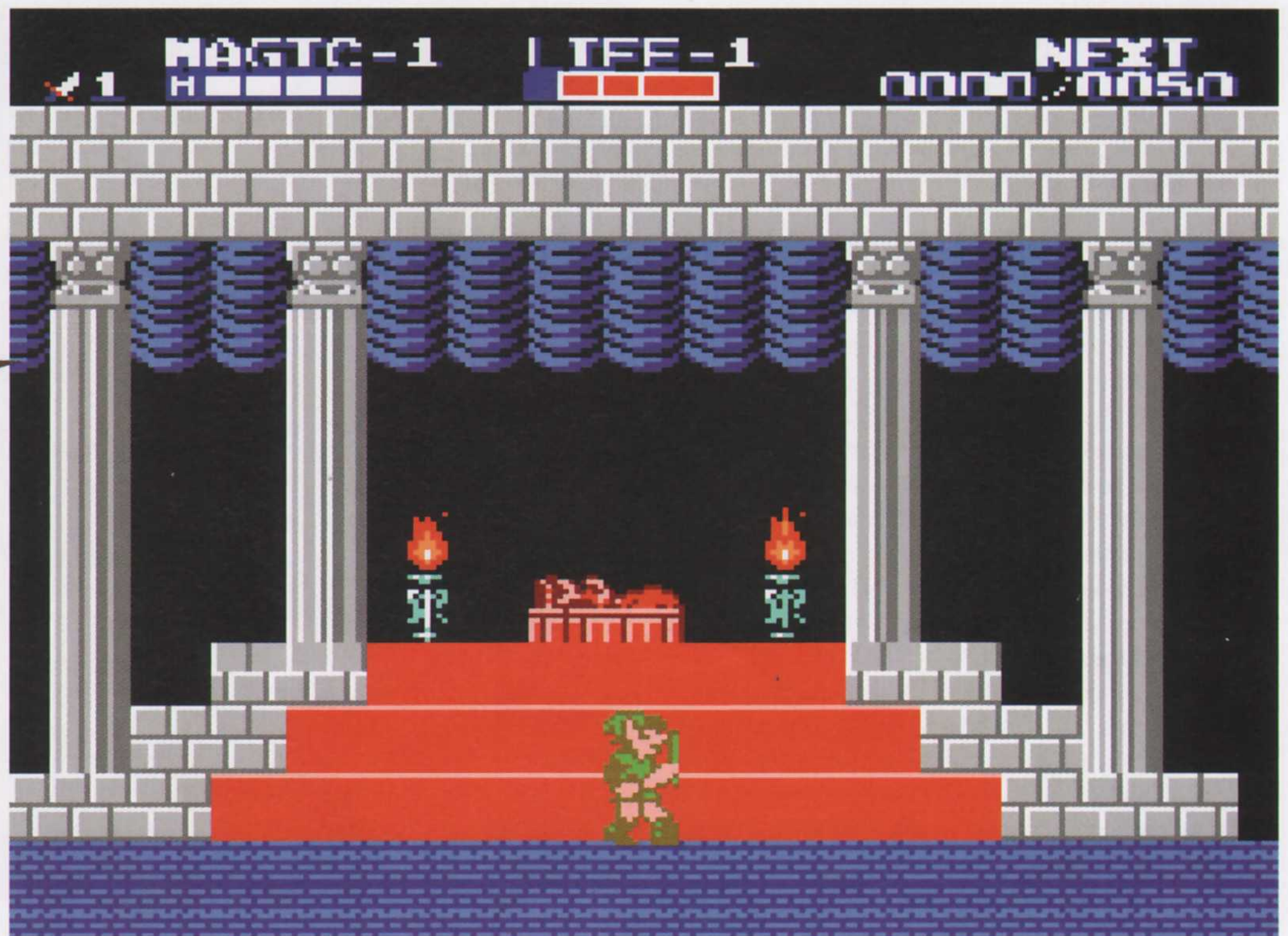
sur toutes les utilisations possibles de ses objets, jusque loin dans le jeu. Aucun vétéran n'aura oublié ce fragment du sol qu'il faut détruire au premier étage du Palais de l'Aveugle, en lançant une bombe, afin de faire descendre la lumière jusque dans la salle du boss vampire. Il n'y a pas de consigne d'un PNJ, pas de texte énigmatique, non, juste une tache de lumière sur le sol, et ça suffit à faire tilt.

Ce *Zelda III*, c'est donc du cérébral et de l'action, mais aussi de l'humour, et une touche de poésie bucolique à chaque angle du paysage. Le jeu est un prodige, encore parfaitement jouable à bientôt 20 ans de sa sortie. Technique, ergonomie, design du monde ou des donjons, on voit mal où il aurait pu être mieux fait. Tout au plus souffre-t-il d'une baisse de rythme sur la fin, à force d'allers-retours entre les deux mondes. Le retentissement d'*A Link to the Past* a été formidable, d'autant que chez Sega,

si on avait pu régler le cas Mario avec Sonic, on n'avait en revanche toujours rien de comparable à *Zelda* en magasin – la *Légende de Thor* ou *Soleil* sont arrivés bien après les hostilités. Il est fascinant de voir ce jeu encore scrupuleusement imité à cinq ans de distance par Sega, avec le très insipide *Shining Wisdom* sur Saturn, et même sur nos 16/32 bits occidentaux, avec *Speris Legacy* de Team 17 sur Amiga. Cette curieuse copie sent réellement l'hommage sincère par des admirateurs européens, mais elle reste bien fade.

## UN PASSAGE À LA 3D EXEMPLAIRE

La Nintendo 64 est l'occasion de faire franchir à la série le cap du passage à la 3D. On l'a évoqué précédemment dans ce hors-série, *Ocarina of Time* n'est pas qu'une mise à jour graphique. Le saut technologique et générationnel se traduit parfaitement sur le plan ludique. Le jeu s'attaque à toutes les problématiques de la 3D et les résout dans un sans-faute qui force l'admiration. On pense notamment au Z-targeting avec la petite fée Navi, le verrouillage en combat. La perfection des animations 3D donne à Link une vaste palette de mouvements – donc de possibilités ludiques – et une réactivité extraordinaire. C'est bien sûr dans les donjons que la maîtrise de Nintendo brille. Dès l'arbre Deku, les trois dimensions et la « physique » qu'elles supposent sont exploitées pour percer la toile d'araignée de la salle centrale. Viennent ensuite plusieurs donjons d'anthologie, comme le Temple de l'Eau, où en jouant des interrupteurs, on fait



■ Link débute son aventure aux pieds de la première princesse Zelda endormie. Son frère a décrété que toutes les femmes de sa lignée devront porter le même nom.





■ En ville, on peut parler aux citoyens, mais il faut de bons réflexes tellement ils se déplacent vite. C'est un des aspects les plus vieillots du titre.

monter ou descendre l'eau dans la tour. Casse-tête génial, d'une intensité éprouvante. Il y a aussi le Temple de la Forêt, qui bascule sur ses axes : ce qui était vertical devient horizontal, et inversement. Les nouveautés dépassent bien sûr le domaine du level design : *Ocarina* introduit dans les salons des idées aussi variées que la configuration de l'interface (où le joueur attribue au bouton C les fonctions de son choix), reprise sur *Link's Awakening*, ou le saut automatique dont la concurrence n'a toujours pas remarqué le confort qu'il procure. *Ocarina* sait faire sourire avec une véritable galerie de PNJ délicieusement croqués, ses adorables courses de chiens nocturnes ou ses deux sœurs sorcières complètement barges. Mais il sait aussi angoisser comme seuls les *Zelda* savent le faire, avec la tristesse désolante du monde futur dont

## OCARINA OF TIME S'ATTAQUE À TOUTES LES PROBLÉMATIQUES DE LA 3D ET LES RÉSOUT DANS UN SANS-FAUTE QUI FORCE L'ADMIRATION

Ganondorf est le souverain. *Ocarina* sait tout faire, en même temps, et sans que ça ne détonne.

À peine les fans se sont-ils remis d'*Ocarina* que *Majora's Mask* débarque. Pour l'occasion, Miyamoto a laissé les clés de la maison à Eiji Aonuma, qui débute à la production. Il a néanmoins une consigne : il doit travailler à l'économie et recycler au maximum *Ocarina*. Puisqu'il doit inscrire le plus vaste contenu possible dans l'univers graphique le plus restreint, Aonuma a une idée : ce n'est plus dans l'espace que la quête va se déployer, mais dans le temps. Les masques majeurs ou mineurs que Link récupère lui permettent de débloquer et résoudre des quêtes fondamentales ou accessoires, et de revivre de mille manières les trois derniers jours de Termina. Aonuma a réussi à transformer la contrainte en véritable coup de génie, sans doute l'une des plus belles performances de game design jamais réalisées.

Mais voilà, on l'a dit, *Zelda* c'est une formule, et face à ce chef-d'œuvre, beaucoup se sont



■ Indispensable sur la Console Virtuelle si vous avez une Wii, ou en cartouche GBA. Tonton vous a donné son épée, l'aventure peut enfin commencer !

retrouvés sans leurs repères habituels. *Majora's Mask* constitue l'apogée de la série, encore faut-il réussir à y entrer.

### BASSE DE FORME SUR GAMECUBE

Aonuma a probablement compris que trop de complexité nuisait, et c'est sur des bases plus conventionnelles qu'il a assis le *Zelda* de salon suivant. *The Wind Waker* sort après deux ans et demi de travail, une durée courte, étant donné le changement de hardware. Le compartiment visuel est un succès total : les graphismes et la gestuelle des personnages peignent un monde plein de vie, pétillant. Link en profite, sa maniabilité est parfaite, et il sait faire encore plus de choses qu'avant. Hélas, les énergies qui ont été mises dans la technique font défaut ailleurs. Les donjons

sont visuellement splendides, mais déconcertants de facilité et rarement aussi inspirés qu'on le voudrait. Le Temple du Vent et certains passages de l'arbre Dekku ou du Temple de la Terre (avec ses miroirs, repris du Temple de l'Esprit d'*Ocarina*) surnagent, mais d'autres, comme la Tour des Dieux ou le Temple du Feu manquent de personnalité.

Ce qui manque surtout, dans *The Wind Waker*, c'est Hyrule, que l'océan ne peut remplacer... Il n'y a plus d'exploration ou de promenade, plus de possibilités de se perdre, ou plus de possibilités de découverte fortuite. Il y a de la navigation systématique sur une mer tristement découpée par cases. Et ce *Zelda* pousse sa logique jusqu'au bout de la monotonie : à chaque case, son îlot ou son « animation » autonome (une base pirate, une forteresse)... Le joueur va donc toutes les faire une par une, car il sait que le petit tas de polygones à l'horizon contient forcément quelque chose. C'est fragmenté, c'est artificiel, c'est... gadget, comme cette pince qu'on envoie sous l'eau

## RICHARD DENTON

Voici une anecdote à la fois dérisoire et comique, mais particulièrement révélatrice de ce que *Zelda* a gagné avec la 3D. Début 2006, Richard Denton, dit « Dampé », annonce du haut de ses 15 ans un remake amateur d'*Ocarina of Time* en 2D. La nouvelle enflamme le petit monde du rétro. Il existe un nombre conséquent de fanatiques inconsolables convaincus que le passage à la 3D était une trahison (de *Zelda* par Miyamoto ?), et que la saga serait restée bien meilleure bidimensionnelle. Notre jeune ami récupère les blocs graphiques d'*A Link to the Past*, en dessine d'autres, fait chauffer son RPG Maker et se lance dans sa courageuse entreprise, fort du soutien aveugle de ses supporters. Les débuts sont très prometteurs : ils ont leur champion qui va enfin mettre un terme vengeur à huit ans et plus d'usurpation. Au bout d'un an, notre jeune ami réalise bien évidemment que la tâche est impossible, mais il est coincé et la pression est insupportable. Plutôt que d'avouer son échec et subir les foudres des talibans de l'Internet, il décide de... se faire passer pour mort. Le 25 mars 2007, il fait circuler sur le web la nouvelle de son décès dans un accident de voiture, puis ferme les pages web de son projet. Fin cocasse d'un amusant pétard mouillé, dont les trailers sont toujours visibles sur Youtube !

récupérer d'inutiles trésors, juste pour remplir le compteur. *The Wind Waker* trahit l'une des règles fondamentales définies par Miyamoto pour ses « jardins miniatures » : c'est l'environnement qui doit stimuler, piloter le joueur, aiguïser sa curiosité, bref, le mettre en état de perpétuelle excitation. Ici, l'environnement ne stimule rien du tout, c'est juste un vaste ennui bleuté qui cesse d'émerveiller après deux ou trois heures, et qu'on se contente de vider mécaniquement de ses non-secrets. Les reproches peuvent paraître durs, →



car *The Wind Waker* reste un jeu d'excellente qualité, mais il n'est pas entièrement abouti.

La GameCube aura droit à une séance de rattrapage, avec *Twilight Princess*, qui sort aussi sur Wii. Le jeu partait mieux, on retrouvait bien ses repères et les ingrédients de base d'un bon *Zelda*... sur terre ferme ! Hélas, il faut imaginer que le changement de cap visuel depuis *The Wind Waker* a consommé beaucoup de temps et de ressources. La saine rentabilisation de la technologie et des données graphiques – comme celle qui avait permis de faire un *Majora* à peu de frais à partir d'un *Ocarina* – n'a pas été possible, et on voit bien que plusieurs mois de travail supplémentaires manquent au jeu. Les graphismes, et notamment le travail

sur les tenues, sont splendides, mais l'animation ratée de Link sous sa forme de loup ou encore la course lourde et peu convaincante d'Epona, que l'on a l'une et l'autre tout le temps sous les yeux, montrent qu'on n'a pas pu y consacrer le temps requis. La ville centrale, par exemple, est notablement sous-exploitée. Elle fourmille d'une agitation factice et sans objet, alors



qu'elle aurait pu être un pôle de quête, d'ambiance et de narration formidable. De même les phases de recherche d'insectes sous forme de loup laissent entrevoir un beau potentiel purement « plate-forme », notamment dans le village Cocorico, mais il n'est jamais réellement exploité par la suite. La zone du désert Gerudo est quant à elle un franc ratage. Parmi les donjons, la Mine Goron est insipide au possible et le combat contre le mini-boss Dangoro y est brouillon, insulte suprême pour un *Zelda*.

## EXPÉRIENCE EN DEMI-TEINTE

Heureusement, le jeu réserve aussi des moments magnifiques, comme le Temple Abyssal, avec ses énigmes à base de mécanismes hydrauliques, ou le donjon des airs, que le double grappin rend particulièrement acrobatique et plaisant. Mais surtout, *Twilight Princess* contient un moment de pure magie avec les Ruines des Pics Blancs. On y explore un manoir qui a vu des jours meilleurs à la recherche d'un fragment du Miroir du Crépuscule. Sur place, un yéti nous explique dans son langage pittoresque qu'il faut l'aider à faire de la soupe pour guérir sa femme atteinte d'un sortilège. Dans la grande tradition des vrais *Zelda*, cette séquence mélange la tendresse du conte enfantin et le gameplay féroce d'un donjon exigeant. Le doux épilogue avec sa pluie de cœurs est un très grand moment ! Reste que ces sommets sont épisodiques, et l'ère 128 bits n'a pas su reproduire l'excellence des *Zelda* de la N64.



■ Et voilà Link juste avant le duel final. Il a fallu en baver pour arriver là !



■ Link qui chevauche Epona dans la plaine d'Hyrule : l'image est devenue emblématique d'*Ocarina of Time*.



■ Un classique indémodable de *Zelda* : le quart de cœur ! La joie de Link fait plaisir à voir.



■ Des bombes dans le coffre, cette tache de lumière sur le sol, mais une barrière infranchissable. C'est la première fois que le jeu va exiger qu'on lance une bombe.



*Twilight Princess* a cependant rempli son objectif : en retardant de façon machiavélique sa sortie d'une semaine sur GameCube, Nintendo a fini de convaincre les fans de *Zelda* de se précipiter sur la Wii. C'est encore ces exilés des premiers jours qui constituent le gros des core gamers présents sur la petite console blanche. La sortie d'un nouveau *Zelda* provoquerait sans aucun doute un nouveau

d'aujourd'hui. Quand bien même sortirait-il en 2011, sera-t-il pour autant aussi délicieusement archaïque et réactionnaire dans sa structure, dans sa narration, dans sa manière d'être un « jeu » ? Shigeru Miyamoto évoquait récemment l'une de ses priorités pour ce titre à venir : il devrait exploiter au mieux le Wii MotionPlus pour en faire une « expérience ergonomique unique ». Il est moyennement rassurant

## QUAND BIEN MÊME CE ZELDA SORTIRAIT-IL EN 2011, SERA-T-IL POUR AUTANT AUSSI DÉLICIEUSEMENT ARCHAÏQUE ET RÉACTIONNAIRE DANS SA STRUCTURE, DANS SA NARRATION ?

déferlement, mais pour l'heure Link n'a été mis à contribution que pour *Link Crossbow Training*, amusant pour les plus jeunes, mais lamentable ersatz pour quiconque attend un vrai *Zelda*.

En verrons-nous un ? Il a été annoncé, mais pas avant 2011, signe qu'il a été mis en chantier avec un retard coupable. On comprend bien la raison : *Zelda*, on l'a dit, est trop rigide, trop Nintendo « vieille manière », trop « jeu » pour la Wii

de savoir que c'est une considération technique qui risque de présider au design du jeu, et qu'il s'agit encore une fois de mettre en avant le gimmick de la wiimote. Nous avons bien vu que le public de *Zelda* n'a pas peur de la manette, et que le public de la wiimote n'a que faire des vrais jeux. Aucun compromis ne saurait ramener les premiers sur Wii, aucun compromis ne saurait amener les seconds sur un *Zelda*. L'impasse ?

En attendant, on pourra reprendre les volets de la série grâce à la Console Virtuelle en pensant au bon vieux temps, avec un paddle bien solide entre les mains. On en viendrait presque à envier le bonheur des jeunots pour lesquels cette série prodigieuse réserve encore tous ses secrets !

■ Comme son compère Mario, Link fait l'objet de mangas. Le prix du culte !



■ La grande feuille Deku est le meilleur objet de *The Wind Waker*. Avec, on plane largement mieux qu'avec les poulets d'*Ocarina*.

## GANON

Ganon est l'ennemi juré de Link dans la plupart de ses aventures. Il apparaît sous forme d'un démon sanglier dans les premiers *Zelda*, puis son passé émerge. Ancien chef des voleurs Gerudo du nom de Ganondorf, il tente de s'emparer de la Triforce, et finit exilé dans le Crépuscule. La forme sous laquelle il apparaît (humaine ou démoniaque) ainsi que la nature de sa tentative d'assaut sur Hyrule décrite par le jeu, sont des éléments précieux pour les fans qui essaient tant bien que mal de démêler la chronologie de l'épopée. Il est très probable que le *Zelda* qui raconte l'histoire la plus ancienne soit *Ocarina of Time*, car Ganondorf, encore humain, y est accepté en audience au château d'Hyrule. Aonuma a insinué à plusieurs reprises que le dénouement d'*Ocarina* donne naissance à deux mondes, et donc à deux épopées parallèles. C'est sans doute en raison de la non-linéarité chronologique des épisodes que la numérotation officielle de la série s'est interrompue dès le deuxième épisode. Le design de Ganondorf s'est brillamment enrichi au fil des années pour exprimer au mieux l'idée de puissance brute.



■ Entre le grappin et les poulets, il y a de quoi se divertir sur les toits du village Cocorico. Du vrai « emergent gaming », comme disent les intellos du jeu.



■ Avant que n'arrive la fin du tout premier *Metroid*, impossible de savoir qui se cachait sous l'armure dirigée par le joueur.

# EN SOLO

**SAGA SPATIALE PASSIONNANTE, METROID A SU ÉVOLUER, S'ARRACHER À LA 2D POUR EMBRASSER LA 3D SANS JAMAIS RENIER SA VOCATION PREMIÈRE : L'EXPLORATION**

**Z**ebes, Tallon IV, SR388, Oubliette ou Elysia, des noms de planètes, des lieux hostiles que Samus Aran, Space Hunter de profession, arpente depuis 1986, et la sortie du tout premier *Metroid* sur Nintendo Entertainment System. Si l'héroïne, bien souvent engoncée dans son armure, est moins connue qu'un Mario ou qu'un Link (ou qu'une certaine Zelda, en fait), elle n'a, au contraire des autres franchises phare de Big N, jamais franchi la frontière du mauvais goût, de l'épisode de trop. En fait, et dans toutes

tout en s'invitant souvent aux réunions de l'équipe : Yoshio Sakamoto à la direction, Makoto Kanoh, responsable du scénario et des personnages, et Hiroji Kiyotake au design. Pour information, tous trois ont suivi le développement des deux volets suivants (sur Game Boy et Super Nintendo), Sakamoto travaillant toujours aujourd'hui comme superviseur de la série.

Le résultat ? Une exploration éprouvante dans un silence que seuls les tirs ou une unique mélodie – lors de la découverte des items et armes – viennent briser, une virée presque horrifique dans des caves, cavernes et couloirs transformés par les Metroids. Presque un avant-goût de ce que sera le survival-horror quelques années plus tard, lorsqu'un *Alone in the Dark* installera la 3D et des codes cinématographiques

**À L'ORIGINE DU PREMIER METROID, IL Y A UNE ENVIE : MIXER AVEC SOIN LES GAMEPLAYS RÉCURRENTS DE DEUX AUTRES SÉRIES EMBLÉMATIQUES DE NINTENDO**

ses incarnations passées, *Metroid* a su évoluer, grossir, construire une véritable mythologie de space opera glauque, passer d'une visualisation vue de côté à une première personne, sans jamais oublier ses racines, sans jamais se départir de son atmosphère sombre. Là, seul, perdu dans ces labyrinthes de couloirs, personne ne vous entendra hurler ! Du premier *Metroid* à *Metroid: Other M*, portrait de ces variations sur un même thème.

## MÉLANGE DE GENRES

À l'origine du premier *Metroid*, au début des années 80, il y a une envie : mixer avec soin les gameplays récurrents de deux autres séries emblématiques de Nintendo. D'un côté, les séquences de plate-forme d'un survolté Mario, de l'autre, les séquences d'exploration d'un *Zelda*. Le studio interne Research & Development 1 (connu sous le nom de R&D1) travaille alors d'arrache-pied sur deux projets partageant de nombreux points communs : *Kid Icarus* et *Metroid*. À la tête de R&D1, Gunpei Yokoi, ancien mentor et producteur de Miyamoto, prend la décision de placer trois créateurs à la tête du développement du jeu,

impossibles à respecter et à mettre en place en deux dimensions. Du moins le croit-on. Parce que *Super Metroid*, disponible en 1994, va transformer le visage de la série, pousser le curseur claustrophobie à son extrême, et presque faire passer le premier volet pour un brouillon mal dégrossi.

## MISE EN SCÈNE

Pour comprendre comment *Super Metroid* a su revitaliser la franchise, il faut se replacer en 1990. Alors que R&D1 est censé supporter la Game Boy (dont le studio est le créateur), Sakamoto fait le choix de ne pas travailler sur le très linéaire et dispensable *Metroid II* sur la portable, et de préparer la grosse artillerie pour le troisième volet destiné à la Super Nintendo. Sakamoto profite alors de l'activité à R&D1 pour recruter des développeurs chez Intelligent Systems, un studio interne créé par d'anciens de R&D1. Pendant trois ans, l'équipe se saisit des concepts de *Metroid* et les manipule pour pousser plus loin la mise en scène, le suspense. Des exemples ? Alors que le premier *Metroid* sur NES utilisait un scrolling pour dévoiler la pièce suivante, *Super Metroid* recouvre toute la nouvelle



■ Ridley, un boss récurrent de la série *Metroid* qui évolue d'un épisode à l'autre.

portion d'un voile noir pendant ledit scrolling avant de la découvrir. Si bien qu'à chaque porte ouverte, le joueur ignore tout de la salle ou du couloir suivant, des ennemis ou des pièges qui l'attendent. Presque un avant-goût de *Resident Evil* et de ses portes s'ouvrant sur un fond noir ! Autre exemple : la course chronométrée pour fuir la première base, inspiration et hommage au premier épisode, dont *Super Metroid* se veut la véritable suite.

Enfin, Kenji Yamamoto, compositeur tout juste débarqué, imprime une marque cinématographique à sa bande-son. Fini le silence du premier volet, *Super Metroid* s'inspire clairement du travail expérimental (rythme, basses mises en avant, utilisation inhabituelle des instruments,



■ Loin de la qualité irréprochable des précédents épisodes, *Metroid Prime: Pinball* a tout du gadget.



■ Ambiance et exploration sont les maîtres mots, les concepts-clés de la franchise *Metroid*, que ce soit sur NES, SNES et même sur Wii. Bref, une licence qui ne s'est jamais reniée !



■ *Super Metroid*, ou comment réussir sa mise en scène tout en conservant une vue en 2D.

boucles répétitives) du regretté Jerry Goldsmith sur le premier *Alien*, et des bidouillages sonores et électroniques de Louis et Bebe Barron pour la bande-son de *La planète interdite*. Malheureusement, au moment de sa sortie, le travail accumulé par l'équipe de Sakamoto est irrémédiablement voué à l'échec et à des ventes insuffisantes, la SNES étant passée à l'arrière-garde des consoles avec l'annonce des arrivées imminentes de la N64



■ Les boss ne deviennent importants, nombreux et variés qu'à partir de *Super Metroid*.

et de la PlayStation. Et puis, c'est le silence. Pendant plusieurs années. Alors que l'on s'attendait à ce que la saga spatiale subisse le même passage à la 3D que les *Mario* ou *Zelda*, avec toutes les attentes que cela suppose, Nintendo laisse la franchise en jachère.

## LA FIN DE L'ATTENTE

À l'autre bout du monde, au Texas, Jeff Spangenberg (créateur de *Turok*) fonde Retro Studios en 1998

pour produire des jeux sur Dolphin (nom de code de la future GameCube). D'ailleurs, pendant deux ans, l'équipe s'attelle à développer quatre titres à la jouabilité différente (sport, aventure, course) pour la console de Nintendo. Mais, en 2000, Nintendo décide d'externaliser *Metroid*, et qui mieux qu'un studio créé par le créateur de *Turok* pour gérer la transition tant attendue entre 2D et 3D à la première personne ? D'ailleurs, même avec la bénédiction de Miyamoto pour superviser le tout, personne ne croit à une transposition 3D de la franchise. Sakamoto, lui, préfère travailler sur une version 2D pour Game Boy Advance : *Metroid Fusion*. Bref, on attend Retro Studios au tournant...

2002. *Metroid Prime* atterrit enfin dans les rayonnages, précédé de critiques élogieuses. Et, oui, impossible de ne pas approuver cette transition, de l'action en 2D à une aventure à la première personne. Nintendo parle d'ailleurs de FPA (First Person Adventure) au lieu de FPS (First Person Shooter). En fait, les concepts de *Metroid* se voient sublimés par cette vue subjective. Rien d'étonnant à cela, de nombreux jeux, depuis les années 80, ont devancé *Metroid Prime* et prouvé la primauté de la subjectivité pour épauler l'immersion... On a toujours plus peur lorsqu'on est « à l'intérieur » du jeu ! On pense donc tour à tour à *The Colony*, aux vieux *Driller* et *Infestation*, voire à *Corporation* ou, plus tard, à la série *System Shock* sur PC, des titres claustrophobes à souhait, à l'avancée lente, se déroulant dans des univers froids, et où l'aventure et l'exploration priment sur toute action.



■ Sur DS, *Metroid Prime: Hunters* profite d'une réalisation parfaite et d'une immersion constante.



■ Le tir au stylet de *Metroid Prime: Hunters* annonçait celui à la wiimote de *Metroid Prime 3: Corruption*.

Par exemple, *Infestation* nous plaçait, à la première personne, dans une combinaison spatiale, compteurs sur l'écran et respiration constante du héros en guise de bande-son. Immersif ! *Metroid Prime* se pose donc en véritable successeur de ces jeux souvent oubliés, tournant sur Amiga, Atari ou PC, ajoutant une touche d'action à cette errance dans les couloirs des diverses planètes visitées. Empruntant la même voie, les deux épisodes suivants ne « feront » que reproduire une recette quasi parfaite, en équilibre

la Wii avec sa maniabilité calibrée pour la wiimote. Paradoxal pour un titre jouant plus sur l'aventure ! Notons enfin que les trois volets sont disponibles sur Wii dans la compilation *Metroid Prime: Trilogy*.

## LE FUTUR

Licence installée – on voit Samus apparaître dans de nombreux jeux Nintendo – et clairement plébiscitée par une frange des joueurs, *Metroid* ne pouvait se satisfaire d'une seule et unique version

## DE NOMBREUX JEUX, DEPUIS LES ANNÉES 80, ONT DEVANCÉ METROID PRIME ET PROUVÉ LA PRIMAUTÉ DE LA SUBJECTIVITÉ POUR ÉPAULER L'IMMERSION...

précaire entre deux types de gameplay. Une constante de la série. Au passage, *Metroid Prime 3: Corruption* s'imposera comme le meilleur FPS de



■ Après la 2D, *Metroid* est passé à la 3D sans se départir de l'immersion inhérente à la série.

de son univers sur Wii. D'où un *Metroid Other M*, actuellement en développement chez Team Ninja, spécialiste du beat them all. Changement d'orientation encore, avec cette fois un mélange d'affrontements à la troisième personne et du shoot à la première. Original ? Peut-être, mais pour le moment impossible de savoir si l'immersion et la constante « exploration » seront encore de la partie, si la franchise ne perdra pas de sa superbe, ne s'oubliera pas dans des combats très (trop ?) *Ninja Gaiden*-esque.

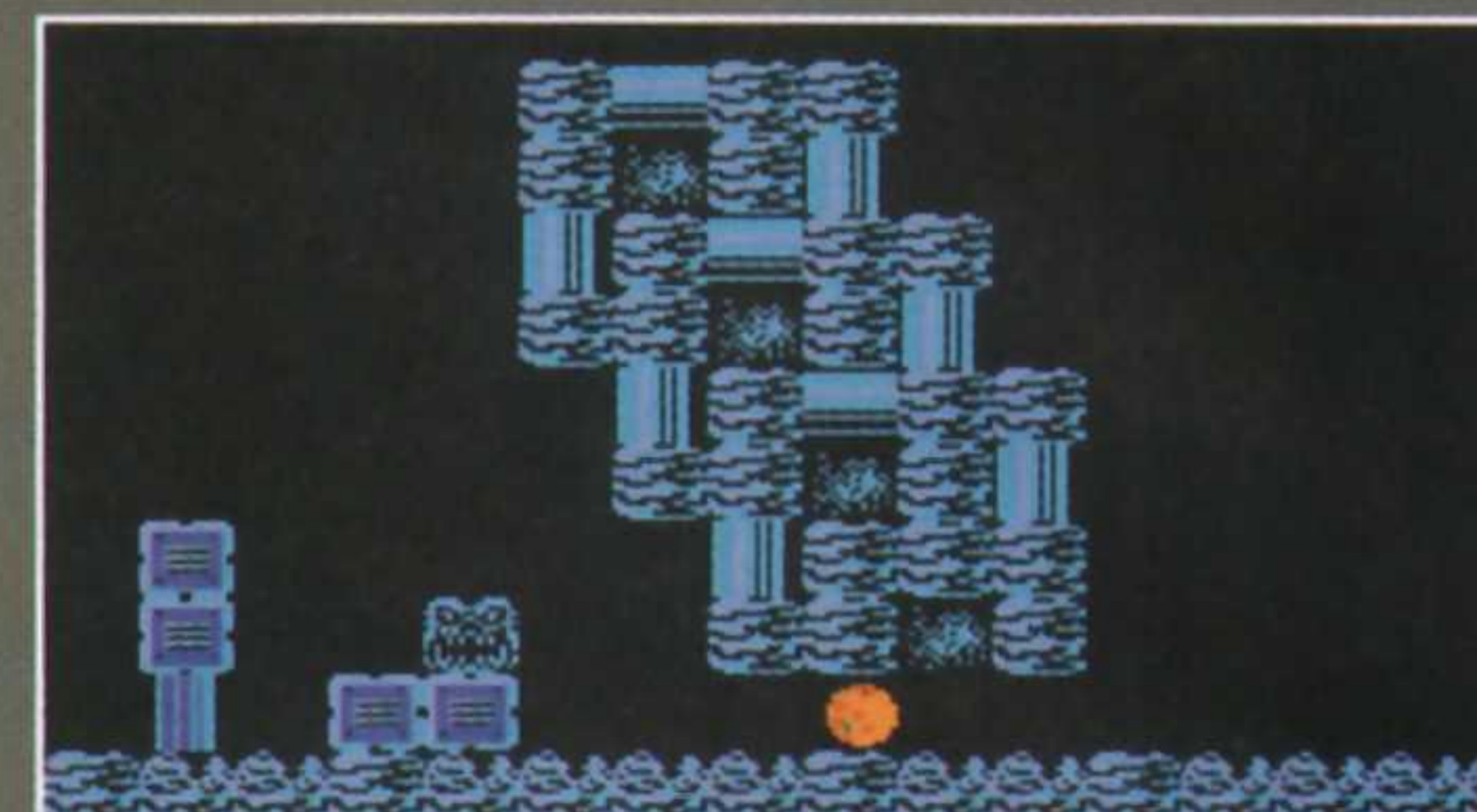
Qu'importe, *Metroid* a prouvé, au travers de ses diverses incarnations, que, quelle que soit la forme qu'elle prenait, la licence lancée par Gunpei Yokoi et Yoshio Sakamoto parvenait sans ciller à s'adapter aux goûts du public, s'en trouvait toujours améliorée tout en conservant ses concepts originels, sa base conceptuelle. Oui, l'évolution a parfois du bon !



■ Le tout premier *Metroid* : une esquisse, oui, mais qui en démontrait à tous les jeux de plate-forme de l'époque.

## LES JEUX PHARE DE LA SÉRIE

■ Nom du jeu : *Metroid* / Machine : NES  
Sortie : 1986



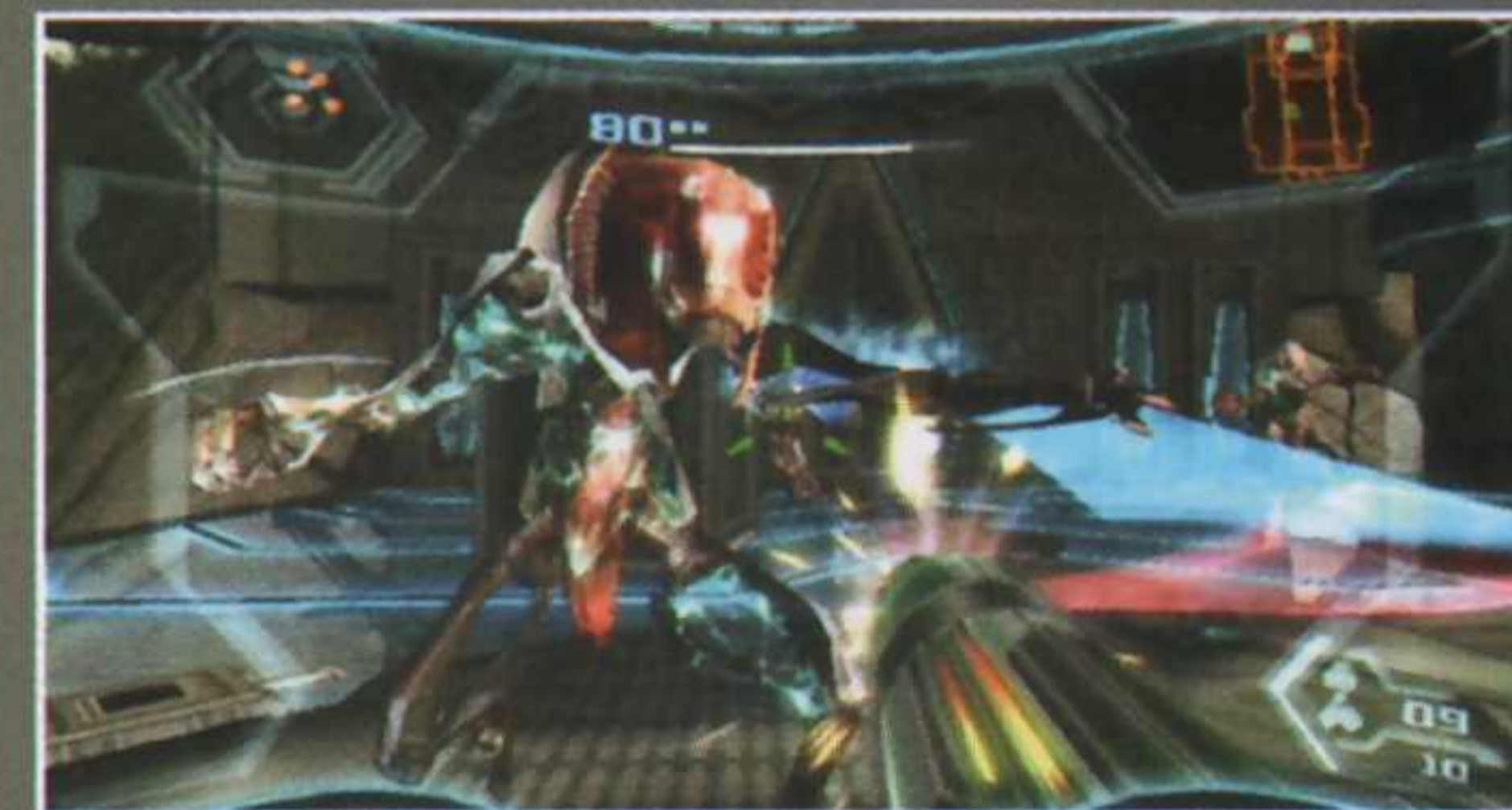
■ *Super Metroid* / Machine : SNES  
Sortie : 1994



■ *Metroid Prime* / Machine : GameCube  
Sortie : 2002



■ *Metroid Prime 3: Corruption* / Machine : Wii  
Sortie : 2007



■ *Metroid Other M* / Machine : Wii  
Sortie : 2010

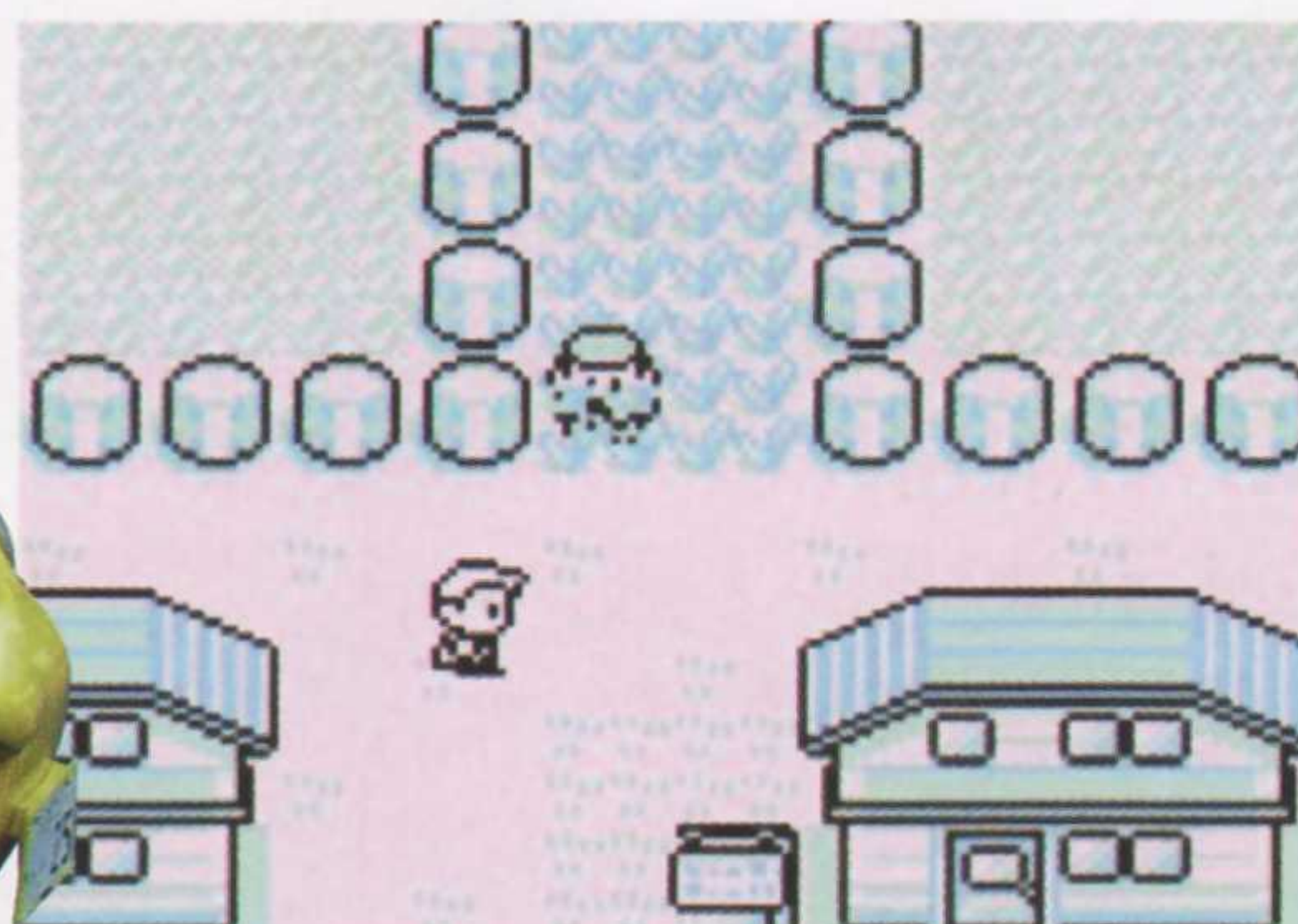


# LA BONNE FORTUNE

AUJOURD'HUI, IL EST DE BON TON DE LES MOQUER. MAIS BIEN MALIN CELUI QUI AURAIT PU PRÉDIRE, VOILÀ MAINTENANT PLUS DE 13 ANS, LE SUCCÈS COLOSSAL DES **POKÉMON**







■ La première série de jeux Pokémon, sur Game Boy, *Pokémon Bleu*. Des graphismes austères, mais un succès au rendez-vous.



■ Sur DS, les jeux (ici *Pokémon Diamant*) gèrent les cycles jour/nuit. Crucial pour mettre la main sur tous les Pokémon.

**N**intendo a, en partie, bâti sa fortune sur quelques phénomènes commerciaux et autres jolis coups marketing savamment pensés. Des phénomènes au registre desquels la saga *Pokémon* tient une place majeure, tant elle a aidé la firme nipponne à amasser les liquidités qui lui permirent par la suite de nourrir d'ambitieux projets – extrêmement coûteux à mettre en place – comme la DS ou la Wii. Si bien que durant le passage à vide de l'ère GameCube, ce sont en grande partie les Pokémon qui permirent aux comptes bancaires de Nintendo de rester dans le vert.

Mais il serait réducteur de n'aborder la licence *Pokémon* que sous le prisme de la cash-machine tant la série s'est imposée en précurseur des stratégies cross-media permettant aux personnages de jeux vidéo de s'échapper de leurs cartouches pour s'installer partout, et notamment à la télévision. *Pokémon* est le premier jeu vidéo à avoir su fédérer une telle ferveur autour de son univers, et reste encore à ce jour un exemple pour les industriels du secteur qui n'arrivent pas à reproduire un tel schéma de réussite. Mais avant que la machine ne s'emballe, personne n'aurait pu prédire que les Pokémon sauraient conduire une telle invasion...

## LA NAISSANCE DES POKÉMON

L'histoire veut que la success-story débute alors que Satoshi Tajiri, né en 1965, n'est encore qu'un enfant de la banlieue de Tokyo dont la passion n'est autre que... la chasse aux insectes. Ce qui lui vaut

le surnom de Dr Bug. Il s'amuse alors à capturer tous les insectes qu'il peut dénicher, allant jusqu'à imaginer pièges et techniques les plus farfelus. Son obsession finit par le quitter, et plus tard Satoshi Tajiri se passionne pour les jeux vidéo. Il passe tellement de temps dans les salles d'arcade enfumées que l'une d'entre elles finit par lui offrir

## SATOSHI TAJIRI DIT AVOIR IMAGINÉ DES INSECTES SE BALADER LE LONG DES CÂBLES RELIANT LES GAME BOY, CE QUI L'AURAIT DÉCIDÉ À METTRE EN FORME LE PROJET POKÉMON

une borne du jeu *Space Invaders*. Et c'est en 1982 que Satoshi Tajiri décide, avec ses amis James Hanzatko et Yuusuke Santamaria, de lancer une revue dédiée aux jeux vidéo qu'ils nommeront *Game Freak*. Une aventure à laquelle participe également Ken Sugimori, avec qui Satoshi Tajiri crée des liens très forts, qui le pousseront par la suite à lui demander de participer au projet *Pokémon* en dessinant les personnages mais surtout les monstres de l'aventure.

Après avoir gagné un concours de game design organisé par Sega, Satoshi Tajiri publie son premier jeu vidéo, *Quinty*, avec l'appui de Namco sur Famicom. Puis en 1991, Satoshi Tajiri a une révélation, rêvant devant les ondulations des câbles permettant de relier entre elles plusieurs Game Boy. Il dit en effet, nourrissant le mythe, avoir imaginé des insectes se balader le long de ces câbles, ce qui l'aurait décidé à mettre en forme

le projet *Pokémon*. Un projet au départ imaginé avec un studio tiers, Creatures Inc., avant que Satoshi Tajiri ne le reprenne totalement à son compte en créant son studio de développement, lui aussi baptisé Game Freak. Mais le projet stagne, et après avoir dirigé la réalisation de *Pulseman* sur Mega-Drive, Satoshi Tajiri rejoint Nintendo

où on lui laissera six ans pour développer le jeu *Pokémon* tel qu'il l'imagine. Il rencontre alors Shigeru Miyamoto, le père de Mario, avec qui il noue des liens suffisamment étroits pour que, dans la version japonaise du dessin animé *Pokémon*, les héros Sasha et Régis soient respectivement renommés Satoshi et Shigeru !

## QUAND LA MACHINE S'EMBALLE

*Pocket Monsters* sort au Japon en 1996 sur Game Boy. Le jeu, s'il ne bénéficie pas d'un soutien publicitaire démesuré de la part de Nintendo, ➔



■ Les combats sont basés sur des duels de type pierre-feuille-ciseaux. À la fois simple et riche, lorsque les Pokémon se multiplient.





■ Un Pokémon Center, pour trouver tout ce dont vous avez besoin sur les Pokémon. À son apogée, la folie autour du jeu n'avait pas de limites. Et malgré les années et le tassement des ventes, la ferveur reste intact chez bon nombre de fans.



■ La spécialité des sorties Pokémon : elles se font par deux. Depuis le lancement, jusqu'aux derniers épisodes.

ne tarde toutefois pas à rencontrer un succès bien réel chez les enfants. Sur le seul territoire japonais, le seuil symbolique du million de cartouches Game Boy écoulées finit même par être dépassé en quelques mois, alors qu'il se vendra finalement plus de 10 millions d'exemplaires du jeu au Japon. Des ventes d'une telle ampleur que Nintendo ne met pas longtemps à embrayer sur une stratégie commerciale visant à décliner à outrance sa licence fraîchement créée, notamment en concevant un jeu de cartes à collectionner et un dessin animé. Les enfants succombent tous les uns après

les autres à la mode, et très vite finissent par abrégé *Pocket Monsters* (*Poketto Monsuta* en japonais) en *Pokémon*.

C'est donc finalement sous cette nouvelle appellation que Nintendo décide de poursuivre l'exploitation de sa licence, à commencer par les États-Unis où, en 1998, sortent conjointement les cartouches *Pokémon Rouge* et *Bleu*, le dessin animé et le jeu de cartes traduits en anglais. Là encore, la magie opère et 20 millions de cartouches de jeu sont vendues. Les audiences de Kids' WB – qui diffuse le dessin animé – n'ont jamais été aussi fortes, ce qui pousse Warner Bros. à concevoir en partenariat avec



Nintendo le film *Mewtwo contre-attaque* qui sortira au cinéma en 1999 et générera 163 millions de dollars de recettes, un record pour un film de ce type. Forcément, alors qu'ils débarquent en Europe en 1999, les Pokémon rencontrent sur le vieux continent le même succès que partout ailleurs dans le monde.

La machine semble impossible à arrêter, d'autant que sur le fond – et on voit à quel point la perception de la série par les joueurs est biaisée par son énorme succès – les jeux sont plutôt bons : des RPG complets et complexes, accessibles mais sans oublier une certaine marge de manœuvre. On ne s'attardera pas ici sur leurs mécaniques, mais sachez ceci : nonobstant

## DES CHIFFRES

- 15 milliards : c'est, en euros, le chiffre d'affaires global généré par la franchise *Pokémon* depuis sa création à ce jour.
- 14 milliards : c'est le nombre total de cartes à jouer et à collectionner vendues dans plus de 40 pays.
- 420 millions : c'est, en euros, le total des recettes générées par les films *Pokémon*.
- 190 millions : c'est le nombre total de jeux vidéo *Pokémon* vendus dans le monde. Dont 130 millions de RPG.
- 31 millions : c'est le nombre d'exemplaires vendus de *Pokémon Rouge*, *Vert* et *Bleu* dans le monde sur Game Boy Color (source : VGChartz). Les jeux vidéo les plus vendus de l'histoire.
- 3500 : c'est le nombre de produits dérivés *Pokémon* différents fabriqués par 85 entreprises qui disposent des droits officiels d'exploitation de la licence.
- 483 : c'est le nombre de Pokémon recensés au Pokédex. Un chiffre polémique, personne n'arrivant vraiment à se mettre d'accord, entre les Pokémon qui ont changé de forme et ceux qui sont volontairement cachés par l'équipe du jeu.
- 74 : c'est le nombre de pays dans lesquels est, ou a été, diffusé le dessin animé *Pokémon*.



Check and organize POKÉMON that are traveling with you in your party.

■ Une interface claire, conçue pour des joueurs n'ayant pas l'expérience des RPG. Quitte à paraître simpliste aux yeux de certains.

leur inévitable répétitivité, les *Pokémon* sont d'excellents titres. Les jeux de base, en tout cas...

## UNE POKÉMANIA SANS CESSER RELANÇÉE

Quoi qu'il en soit, Nintendo a établi une stratégie marketing démesurée afin de capitaliser au maximum sur la réussite miracle de ses *Pokémon*. Les produits dérivés pullulent et la Pokémania monte crescendo, surtout avec l'arrivée de la deuxième vague de *Pokémon* introduite avec

se rapproche de la barre des 400, et Nintendo réussit à régénérer l'engouement des enfants autour de sa série, intéressant de nouvelles générations de joueurs à mesure que les plus grands, eux, se lassent du phénomène. L'objectif est identique mais pas vraiment atteint avec les sorties de *Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*, remakes des jeux originaux sur GBA, alors qu'il faudra attendre 2006 (2007 en Europe) pour que la quatrième vague de *Pokémon* apparaisse. *Pokémon Diamant* et *Perle*

## AU DÉBUT DES ANNÉES 2000, LE PERSONNAGE DE FICTION PRÉFÉRÉ DES ENFANTS EST PIKACHU, TANDIS QUE LE DESSIN ANIMÉ POKÉMON EST LE PROGRAMME TÉLÉVISÉ PRÉFÉRÉ DES 2 À 11 ANS

les nouvelles cartouches *Pokémon Or* et *Argent* sur Game Boy Color. Nouvelle aventure, nouveaux *Pokémon* à dresser, les fans sont ravis et les enfants toujours plus nombreux à succomber. Si bien qu'au début des années 2000, le perso de fiction préféré des enfants est Pikachu, et le dessin animé *Pokémon* est le programme télévisé préféré des 2 à 11 ans.

Pourtant, dès 2002, Nintendo sent que le phénomène s'essouffle. Un indice : les derniers films *Pokémon* ne passent pas le million de dollars de recettes. Il faut donc réagir vite et Nintendo décide d'enrichir la série mais aussi d'innover. C'est la tâche des épisodes *Rubis* et *Saphir* sur GBA (la troisième génération de *Pokémon*), mais aussi une série de titres sortis en 2004 et 2005 chez nous sur GameCube, de *Pokémon Colosseum* à *Pokémon XD*. Le nombre d'espèces de *Pokémon*

réussissent en effet une nouvelle fois à relancer la machine, profitant d'un nouveau support très vite installé chez les joueurs, la DS. Mais cette réussite est entachée par la timide performance de *Pokémon Battle Revolution* qui marque l'arrivée de la série sur Wii, avec seulement 1,4 million de jeux vendus dans le monde, dont seulement 300 000 au Japon.

C'est sans compter sur la capacité de la série *Pokémon* à revenir toujours plus forte. En témoignent les récentes ventes de *Pokémon Cœur d'Or* et *Âme d'Argent* sur DS avec 3 millions de jeux écoulés en quelques semaines au Japon. Une génération de jeux *Pokémon* qui n'a pas dit son dernier mot et qui débarquera bientôt en Europe. Quand l'une des plus grandes franchises de la firme, l'une des plus controversées aussi, rencontre la portable miraculeuse, cela ne peut faire que des étincelles...

## LES DÉRIVÉS

■ Si nous avons globalement recentré notre article sur les différentes vagues de jeux *Pokémon* à chaque fois lancées avec un jeu majeur sorti sur console portable, il faut savoir que la série *Pokémon* compte aussi de nombreux jeux dérivés réutilisant dans diverses configurations l'univers de la bande à Sasha et des *Pokémon*. Du jeu de flipper *Pokémon Pinball* sorti sur Game Boy Color au jeu de course *Pokémon Dash* sur DS en passant par *Pokémon Stadium* très orienté combat publié sur Nintendo 64 ou encore *Pokémon Link* le puzzle-game... il y en a pour tous les goûts. Mais les plus intéressants de ces spin-off sont évidemment les *Pokémon Donjon Mystère Équipe de Secours* et *Explorateurs de l'Ombre*, des RPG aux donjons générés aléatoirement pour autant de missions qui permettent de cumuler des points et débloquer items et aptitudes. Des titres qui font intégralement partie de l'épopée *Pokémon* et qui, à ce titre, ont également eu droit à leurs propres produits dérivés : un manga et un dessin animé.



■ Pikachu, le personnage de fiction préféré des enfants au début des années 2000. Ici avec Sacha, son dresseur devant l'éternel.



# FÊTE DES VOISINS

JAMAIS LA NOTION DE SIMULATION DE VIE N'A EU AUTANT DE SENS QU'AVEC **ANIMAL CROSSING**, QUI REJETTE LES ÉCARTS DE CONDUITE AVEC UNE FERMETÉ TYRANNIQUE. ET LE PUBLIC EN REDEMANDE !

**N**e rien raconter, limiter les challenges, proposer une expérience contemplative à la limite de l'économiseur d'écran interactif... *Animal Crossing* s'inscrit pleinement dans la politique des jeux simples, voire régressifs, mise en place par Satoru Iwata, futur P.D.G. de Nintendo, dès son arrivée au poste de directeur du Corporate Planning Division en 2000.

D'abord lancé sur N64 le 14 avril 2001 au Japon, avec un accueil mitigé (la console est alors en fin de carrière), le titre est rapidement adapté à la GameCube et remporte cette fois un vrai triomphe lors de sa sortie nipponne le 14 décembre 2001. L'Occident ne lui ouvre que très progressivement ses portes, d'abord en 2002 pour les États-Unis

(où il s'écoule à un total de 1,82 million d'unités !), puis en 2004 pour l'Europe, laquelle se laisse finalement gagner par le buzz grandissant qui entoure l'ovni de Nintendo. Pour beaucoup d'analystes du jeu vidéo, *Animal Crossing* se présente alors comme l'objet d'étude le plus étrange du moment, tant il remet en cause jusqu'aux fondamentaux du média, et propose une mise en abyme inédite de la vie quotidienne.

## BONJOUR CHEZ VOUS

En guise de scénario, *Animal Crossing* vous propose de vous fondre, jour après jour, dans un monde parallèle au vôtre, celui d'un village presque aussi inquiétant que celui de la série *Le prisonnier*.

Ses habitants sont des animaux caractériels, égocentriques, agressifs tant dans leurs débordements d'affection que dans leurs crises de paranoïa aiguë.

À l'inverse de la logique en cours dans la plupart des jeux vidéo, *Animal Crossing* ne recherche pas l'évasion ni les péripéties, il vous enferme au contraire dans les problématiques les plus terre à terre qui soient, avec pour enjeu central de vous trouver une place parmi la communauté des animaux (vous êtes le seul villageois humain), et de vous en faire accepter. Une tâche plus difficile qu'elle en a l'air, car les concepteurs d'*Animal Crossing* prennent un malin plaisir à accentuer toutes les contraintes de la vie en société :





■ L'air naïf et confiant du joueur débarquant au village, prêt pour une nouvelle vie.

la mode vestimentaire, l'endettement ou encore les susceptibilités de chacun génèrent des pressions constantes, que seul le conformisme parvient à soulager très temporairement. Bien sûr, on peut inverser le courant en manipulant psychologiquement ses voisins, en suggérant la prochaine tendance en matière de t-shirt, en créant de nouveaux tics de langage, en modifiant la musique du carillon

## ANIMAL CROSSING A TIRÉ SA FORCE D'UNE TOUTE NOUVELLE APPROCHE DE L'INTERACTIVITÉ, DONT LA SEULE IDÉE EST PLUS IMPORTANTE QUE LES CONSÉQUENCES EFFECTIVES

de l'horloge ou en semant les graines d'arbres à sa guise. Mais cette liberté n'est qu'apparente et le poids des conventions finit bientôt par reprendre le dessus. Après quelques heures passées à vouloir s'extraire du carcan d'*Animal Crossing*, le joueur finit par baisser les bras et par se plier aux activités qui font la félicité des autres villageois : collection d'objets en tout genre, décoration de son intérieur pour rivaliser avec le mauvais goût ambiant,

gymnastique le matin, chasse aux papillons l'après-midi et concert de musique le week-end.

### DROGUE DOUCE

Vaincu, le joueur d'AC commence à caler sa vie quotidienne sur celle du village, où tout se déroule en temps réel, 24 heures sur 24, en parfaite synchronisation avec sa propre existence. AC n'est donc pas pour les insomniaques, puisque la nuit les animaux dorment et que l'activité du village est réduite à presque rien ! La superficie du village elle-même est petite, et les événements qui en modifient l'agencement se réduisent au déménagement d'un animal, remplacé par un autre guère plus accommodant.

Soumis à un tel régime, le joueur apprend à se satisfaire d'un rien (le titre n'est en fait constitué que de ça), comme le souligne le jeu en ligne, qui au lieu de proposer de l'évasion en rajoute dans la banalité. Il est en effet possible de prendre le train pour visiter le village d'un ami, y fraterniser avec ses voisins et même en inciter certains à déménager chez vous,

tout en lui refilant vos hôtes les moins sympas. Bref, on se retrouve dans un second chez-soi, interchangeable. Idem pour la compatibilité avec la GBA, dont le seul avantage est de débloquer une île à explorer. Rassurez-vous, il n'y a pour ainsi dire rien à y faire. Ouf ! Résultat, on collectionne les cassettes audio de K.K. Slider le chien guitariste, on entrepose les fossiles d'animaux au musée et on se délecte de chaque apparition de M. Resetti, la taupe

tyrannique qui vous houspille chaque fois que vous trichez avec le système de sauvegarde.

### SURTOUT, NE CHANGEZ RIEN

Même s'il offre une prise en main adaptée au stylet et une gestion inédite de la caméra, AC: *Wild World* sur DS (2005) est un portage très fidèle de l'opus GC, et ses rares nouveautés sont anecdotiques, dans la plus pure tradition de la franchise. Le titre fait un véritable carton, s'imposant comme le meilleur démarrage sur cette console avec 425460 copies vendues le premier week-end d'exploitation, et un total de 5 millions de jeux écoulés, rien que sur l'archipel.

Quant à la première incursion de la série sur Wii, *Animal Crossing: Let's Go to the City*, elle offre une ville entière en bonus, mais celle-ci n'est finalement qu'une accumulation de modes de jeu mineurs et volatils, à l'image du reste. Qu'il soit bien clair que nous ne reprochons en aucun cas ce style à *Animal Crossing*, qui a justement tiré sa force d'une toute nouvelle approche de l'interactivité, dont la seule idée est plus importante que les conséquences effectives. Un vrai condensé du Nintendo d'aujourd'hui.



■ Le jardinage est sans doute le plaisir le plus accessible et le plus concret offert par le jeu.



■ Les habitants d'*Animal Crossing* au top de leur activité préférée : attendre et ne rien faire.



■ Pour communiquer avec les villageois, on peut écrire des lettres. Mais restez simple afin d'éviter les malentendus.

# SEUL EN TÊTE

APRÈS UN PREMIER VOLET DÉCISIF, FONDATEUR, LA SÉRIE **MARIO KART** A CULTIVÉ SON AMOUR DU MULTIJOUEUR. MAIS EN A-T-IL ÉTÉ LE CRÉATEUR ?



Il y a près de deux ans, Stéphane Bole, P.D.G. de Nintendo France, s'exclamait dans nos colonnes : « Le multijoueur ? C'est nous qui l'avons inventé sur SNES avec *Mario Kart* ! » Certes. En même temps, les jeux d'arcade, voire leurs adaptations sur micro ou consoles de R.C. *Pro-Am*, *Super Sprint* et autres, avaient défriché le genre course à plusieurs sans avoir à se référer à un soi-disant savoir-faire Nintendo. Alors, pourquoi cet intérêt constant pour *Mario Kart*, et ces versions sur chaque console du constructeur ? Et a-t-il réellement lancé le multijoueur ? Avec *Super Mario Kart*, tout premier volet de la série sur SNES, Nintendo réussit un coup d'éclat. Certes, *F-Zero* ou *Pilotwings* ont étrenné le fameux Mode 7 et sa, très rudimentaire, 3D, mais le constructeur-éditeur a su ajouter de nombreux éléments pour rendre chaque course de son nouveau titre plus trépidante, plus excitante encore :

des armes et turbos aléatoires pour pimenter l'action, des personnages récurrents de l'univers Nintendo, des décors avec des obstacles, des dénivelés constants, des raccourcis à emprunter, etc. Comme toujours avec les titres Nintendo, plus que le concept original (une course à deux joueurs), ce sont la réalisation et la jouabilité qui priment, propulsent carrément le jeu au sommet des charts de l'époque. Et *Super Mario Kart* ne déroge pas à la règle : chaque bonus, chaque mode a été finement équilibré pour satisfaire à toutes les exigences. De la course, il y en a, oui, mais aussi du coop et des batailles entre joueurs ! Là, les affirmations de Bole prennent véritablement sens.

Oui, *Super Mario Kart* a créé les modes de jeu et ce que l'on appelle communément le multi aujourd'hui !

## UN GAMEPLAY (TROP) CONSTANT

Évidemment, avec un concept aussi mince que celui de *Super Mario Kart*, on imagine difficilement comment Nintendo a su renouveler la licence au fur et à mesure des machines et suites. Simple, en proposant toujours plus. Dès *Mario Kart 64*, on s'adonne à quatre sur écran splitté à ces courses endiablées, et le Mode 7 est tout simplement abandonné au profit d'une véritable 3D autorisant des circuits plus variés, aux tracés et décors plus complexes. Et puis, c'est surtout pour Nintendo l'occasion d'affiner la jouabilité et de multiplier peu à peu le nombre de personnages jouables, passant de 8 à l'origine dans *Super Mario Kart* à 25 dans *Mario Kart Wii*.

Mais, à ne faire évoluer que succinctement chaque volet, à faire du surplace, sans jamais tenter de redéfinir les fondamentaux de la série, *Mario Kart* tombe parfois dans la facilité, comme avec la dernière version sur Wii, plus molle, moins rentre-dedans



■ Nerveuse et d'une réalisation sans faille, la version DS dépote vraiment !



■ Sur Wii, *Mario Kart* perd un peu de sa flamme, comparé aux précédentes versions.

et amusante que les précédentes. Et ce n'est pas faute de multiplier les adversaires en ligne, puisqu'on peut désormais courir chaque course à 12 joueurs. Étonnamment, pour vivre réellement la folie *Mario Kart*, seul, ou mieux à plusieurs, la version DS se révèle incontournable. D'une propreté absolue sur la portable, égrenant nouveaux circuits et anciens



■ *Mario Kart* a aussi été porté sur arcade avec *Mario Kart Arcade GP1* et *GP2*.

de son équilibre même, impossible de ne pas parler des copies. *Pac-Man Rally*, *Madagascar Kartz*, *Action Girlz Racing* et autres ont tenté de singer le vénérable ancêtre. Et on ne parle pas du futur *Blur*, copie carbone modernisée de *Mario Kart*. Et pourtant, malgré d'excellents titres (*Crash Team Racing*), ces centaines de jeux moyens, ces clones

## COMME TOUJOURS, PLUS QUE LE CONCEPT ORIGINAL, CE SONT LA RÉALISATION ET LA JOUABILITÉ QUI PRIMENT, PROPULSENT CARRÉMENT LE JEU AU SOMMET DES CHARTS DE L'ÉPOQUE

tracés retravaillés, ne présentant aucun ralentissement à plusieurs joueurs, et s'amusant même à détourner certaines bases de la série (absence de pièces pour accélérer), elle renoue avec la qualité intrinsèque de la franchise. Un must-have.

### LES COPIES

Si tous reconnaissent la qualité, la précision des réglages et dérapages de *Mario Kart*,

sans inspiration aucune, voire ces escroqueries sans nom, la franchise de Nintendo demeure indétronable, impossible à seulement égaler.

Pourquoi ? Sans doute parce qu'avec son tout premier volet, elle touchait déjà au but, frisait la perfection dans sa jouabilité, et que, malgré quelques mises à jour graphiques et ajustements, elle ne s'est jamais écartée de son but : amuser plusieurs joueurs en même temps.



■ Première version sortie, *Super Mario Kart* reste, aujourd'hui encore, la référence absolue.

## LES JEUX PHARE DE LA SÉRIE

■ *Super Mario Kart* / Machine : SNES  
Sortie : 1992



■ *Mario Kart 64* / Machine : N64  
Sortie : 1997



■ *Mario Kart : Super Circuit* / Machine : GBA  
Sortie : 2001



■ *Mario Kart DS* / Machine : DS  
Sortie : 2005



■ *Mario Kart Wii* / Machine : Wii  
Sortie : 2008



# BASTON EN FAMILLE

EN TROIS VOILETS, **SMASH BROS.** S'EST IMPOSÉ COMME L'EMPEREUR DE LA CASTAGNE ET DU FAN SERVICE MADE IN NINTENDO. PEUT-IL ALLER PLUS LOIN ?

**1** 999. La Nintendo 64 ne ressemble pas encore au cadeau empoisonné qu'elle moquait du temps de ses premières campagnes de publicité. En attendant sa longue décrépitude et son destin funeste, elle est la reine du jeu à plusieurs, l'impératrice de l'écran splitté et l'exutoire préféré des joueurs de mauvaise foi.

Bien pourvue en courses et autres FPS, la console au trident est en revanche à la traîne en matière de jeux de combat – souvenez-vous de l'imparable *War Gods*, et pleurez. Conscient du manque à gagner (en face, les *Street Fighter* et autres « vs » s'amoncellent), Nintendo réplique de manière inattendue avec *Super Smash Bros.* Verdict ? K.-O. dès la première reprise.

## SUCCÈS IMMÉDIAT

Confié à HAL Laboratory, studio par ailleurs auteur de *Kirby*, *Super Smash Bros.* repose sur un principe aussi simple que révolutionnaire

pour l'époque : piochées à droite et à gauche, les stars de l'univers Nintendo règlent leurs comptes dans des arènes plus ou moins complexes, elles aussi tirées des jeux phare de l'éditeur.

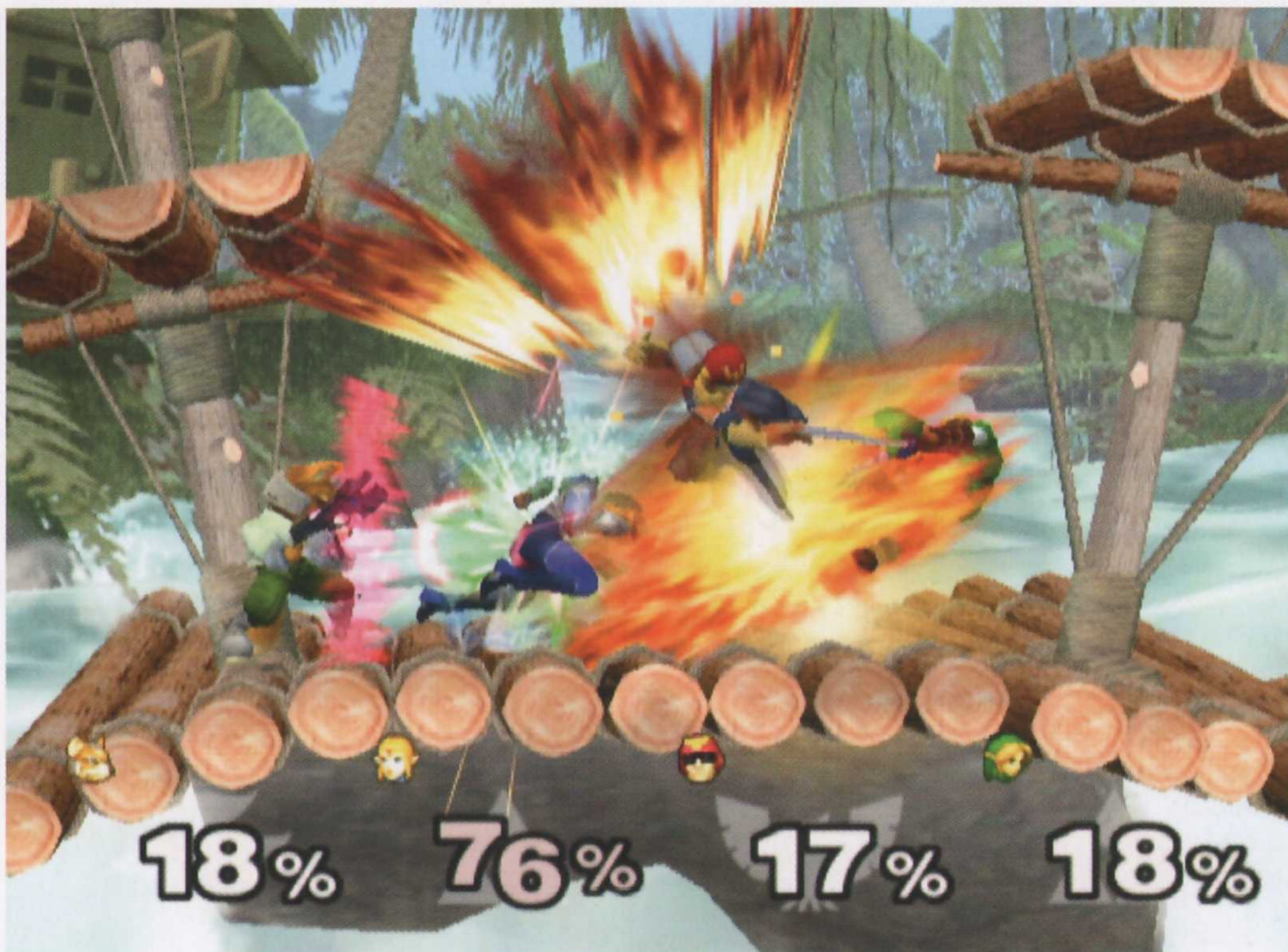
Pour le premier épisode, sur N64 donc, le casting est réduit mais déjà inoubliable. Mario, Luigi, Link, Pikachu, Samus, Donkey Kong, Rondoudou, Yoshi, Fox McCloud, Ness, Captain Falcon et Kirby dans un jeu de baston ? Surpris par l'orientation du titre, les fans ne s'y trompent cependant pas et le jeu se vend à plusieurs millions d'exemplaires dans le monde. Il en sera de même avec les deux suites, *Melee* et *Brawl*, parues sur GameCube en 2002 et Wii en 2008. Au passage, le nombre de personnages jouables double puis triple pour atteindre une grosse trentaine dans

le troisième volet, qui compte par ailleurs quelques invités de marque, comme Sonic ou Solid Snake. Les temps changent, Nintendo fait des infidélités à sa propre écurie, mais la recette reste la même !

## DANS LE DÉCOR

Déjà en contradiction avec ses contemporains, Nintendo esquisse leur traditionnel système de jauges de vie qui diminuent à chaque coup porté. À la place, *Smash Bros.* préfère forcer les joueurs à éjecter leur(s) adversaire(s) de l'écran, et ce en les projetant hors des limites de chaque arène. Difficile, voire impossible à réaliser lorsque tout le monde est en pleine forme, la manœuvre gagne en efficacité au fur et à mesure que le pourcentage de dégâts de chaque joueur monte.

**BREF, PRENDRE DES COUPS NE FAIT PAS PERDRE DE VIE, MAIS FAIT GRIMPER LA PROBABILITÉ D'UN « RING OUT » DÉFINITIF. NUANCE, QUAND TU NOUS TIENS !**



■ La version GameCube a introduit les trophées et mini-jeux à débloquer. Long, mais passionnant !

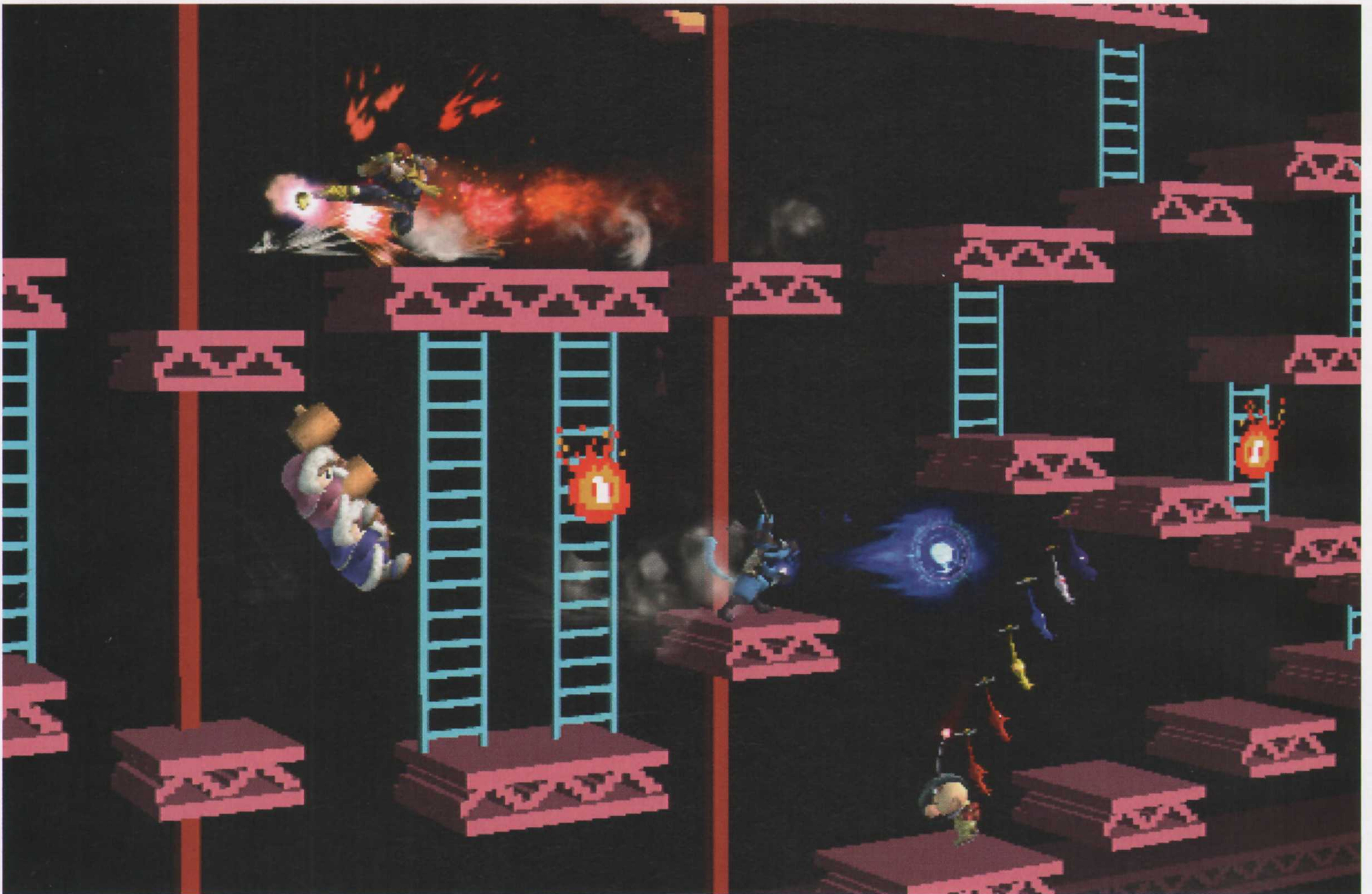


■ Certains items sont tellement puissants qu'ils peuvent renverser un match mal engagé !



■ Disponible sur la Console Virtuelle, le premier épisode est laid (encore que...), mais toujours très amusant.





■ La gestion des stages fait partie intégrante des techniques pour l'emporter, plus que dans n'importe quel jeu de baston.

Bref, prendre des coups ne fait pas perdre de vie, mais fait grimper la probabilité d'un « ring out » définitif. Nuance, quand tu nous tiens ! Ajoutons à cela quelques armes basiques – battes, power up, pistolets – et des coups communs à tous les personnages (mais maquillés pour coller à leur univers), et l'on tient la recette du jeu. Enfin, du premier jeu.

Par la suite, HAL se lâche et ajoute une tonne de variantes, de coups bien distincts et d'items suffisamment abusés (trop, jugeront les allergiques à la série) pour retourner complètement la physionomie d'un match. Les joueurs de *Mario Kart* connaissent le système ! Simple jeu de baston à tendance bourrin au départ, *Smash Bros.* se transforme rapidement en foire d'empoigne où tous les coups sont permis, y compris les plus difficiles à placer. Entre les Smash et Final Smash, les spécificités de chaque perso par rapport à son jeu d'origine (Olimar est aidé par les Pikmin, Sonic va très vite...) ou sa morphologie, la technicité est de mise. Légèrement reléguée au second plan,

la roublardise de base reste tout de même un facteur majeur de la série, équivalent baston des *Bomberman* et autres *Worms*.

## DES LIMITES ?

Copié mais jamais égalé, *Super Smash Bros.* fait partie des poids lourds de Nintendo, mais probablement pas du Top 3 de la marque. Des *Zelda*, *Metroid*, *Mario Kart* et autres titres phare, il demeure celui qui a le plus de mal à toucher autre chose que son cœur de cible, plutôt jeune. Trop agité pour les vieux de la vieille ? Peut-être. Trop complet et complexe ? Au vu du joyeux capharnaüm des parties à 4 et du nombre d'items et de persos à débloquent, sans doute aussi. La donne doit-elle changer pour autant ? Vu la popularité du titre, rien n'est moins sûr.

Cela dit, on aimerait que Nintendo pousse plus loin l'ouverture vers les éditeurs tiers. De Capcom à Marvel, en passant par Eidos, Namco et autres petits et grands noms du jeu vidéo, de nombreuses guest stars attendent encore leur invitation pour la grand-messe du ramponneau.



■ Snake et Sonic, c'est bien. MegaMan, Ezio, Vegeta ou Chrono, ce serait encore mieux !



# AU-DELÀ DU JEU

LE NINTENDO NOUVEAU A DÉCIDÉ DE PORTER SON REGARD SUR DES HORIZONS PLUS AMPLES QUE LE STRICT JEU VIDÉO. CELA NE DOIT PAS NOUS SURPRENDRE DE LA PART D'UNE FIRME CENTENAIRE, QUI A COUVERT BIEN DES SECTEURS D'ACTIVITÉ PAR LE PASSÉ. OÙ L'ON PARLE DE **Wii FIT**, MAIS PAS SEULEMENT

**E**n février 2009, Joypad publiait une interview de Shigeru Miyamoto dans laquelle il évoquait les possibilités pour la suite du projet Nintendo, et la voie que devrait prendre l'industrie du jeu vidéo en général. La première option envisagée était celle visant à amener les non-gamers vers les jeux plus sophistiqués jusqu'à les faire devenir des clients joueurs standards. La seconde consistait simplement à continuer de chercher des idées originales pour amener toujours plus de non-joueurs aux machines Nintendo. Miyamoto ne cachait pas sa préférence : pour lui, il faut de « continuer de surprendre » aussi bien les joueurs que les non-joueurs. La priorité de Nintendo est d'étendre sa base, et de la laisser se consolider d'elle-même.

Si la question était liquidée aussi vite, c'est que chez Nintendo, on avait de solides certitudes. Et ces certitudes, elles se nomment *Wii Fit*,

et *Kawashima*, les « evergreens », comme les appelle Reggie Fils-Aimé. Cette poignée de titres bénis, année après année, continue de se vendre et de vendre des consoles, tandis que les gros jeux traditionnels ont une existence commerciale de deux mois, quand ça veut sourire.

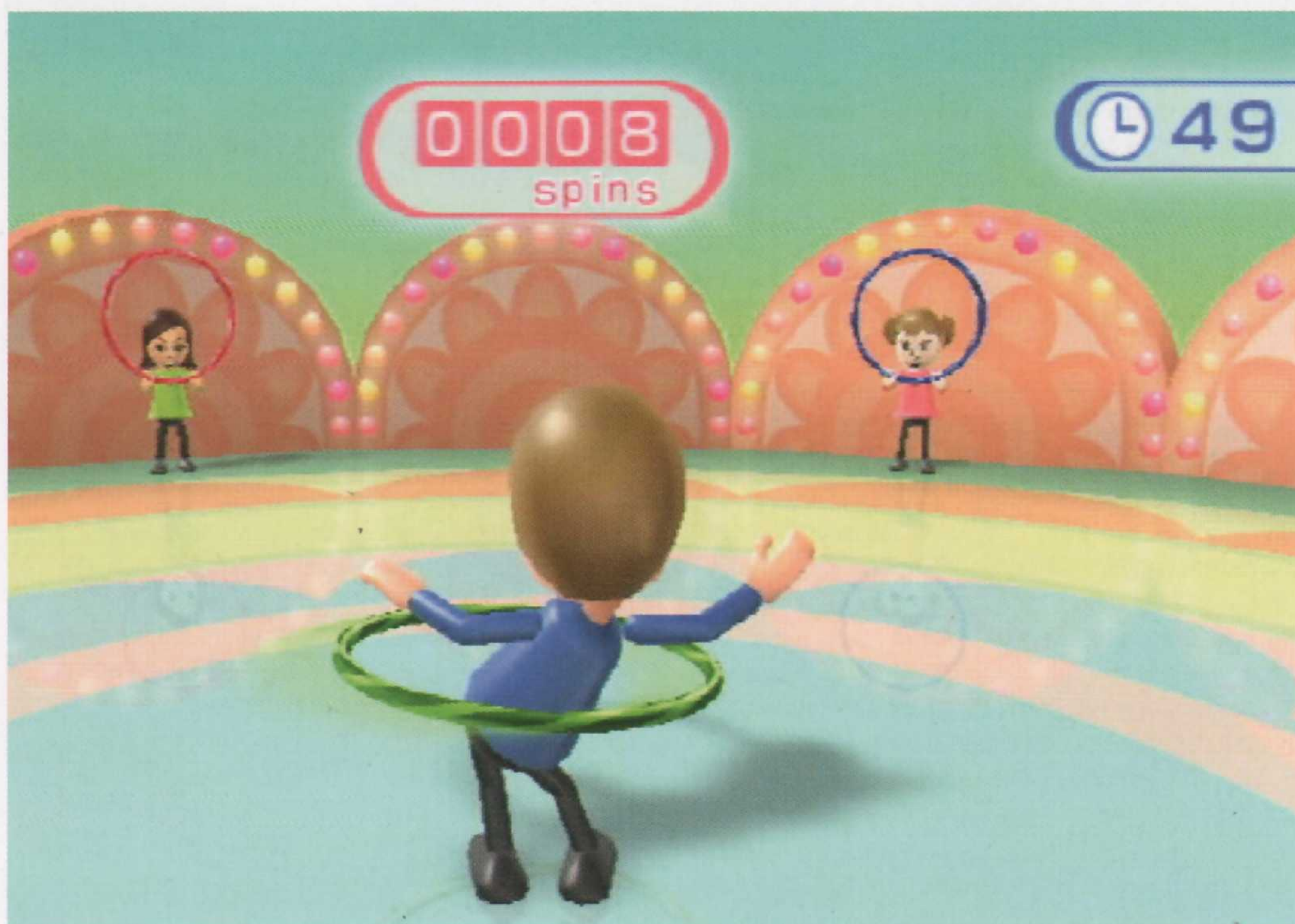
Ces titres ont un point commun : ce ne sont pas des jeux. Quand Nintendo parle de « trouver des idées », cela consiste à identifier les pôles d'intérêt des non-joueurs, et à les porter sous forme électronique. Pas de leur donner envie de jouer à *Mario*. Le savoir-faire d'un Miyamoto, désormais, est employé à rendre l'apport de la plate-forme Nintendo le plus efficace dans cette appropriation des centres d'intérêt non-ludiques. Il doit rendre la DS ou la Wii irrésistibles pour qui veut maigrir, pour qui ne veut pas vieillir, pour qui aimerait bien savoir jouer de la musique. C'est l'aspiration du client, et la perspective de l'assouvir, qui est l'objet réel de la transaction,

et c'est précisément ce qui vaut à ces produits cette longévité stupéfiante : ils répondent à des désirs qui ne se périment pas. Il est donc tout à fait pertinent qu'à plus de trois ans de sa sortie, *Kawashima* ait toujours droit à ses campagnes télévisées avec ses seniors sur divan.

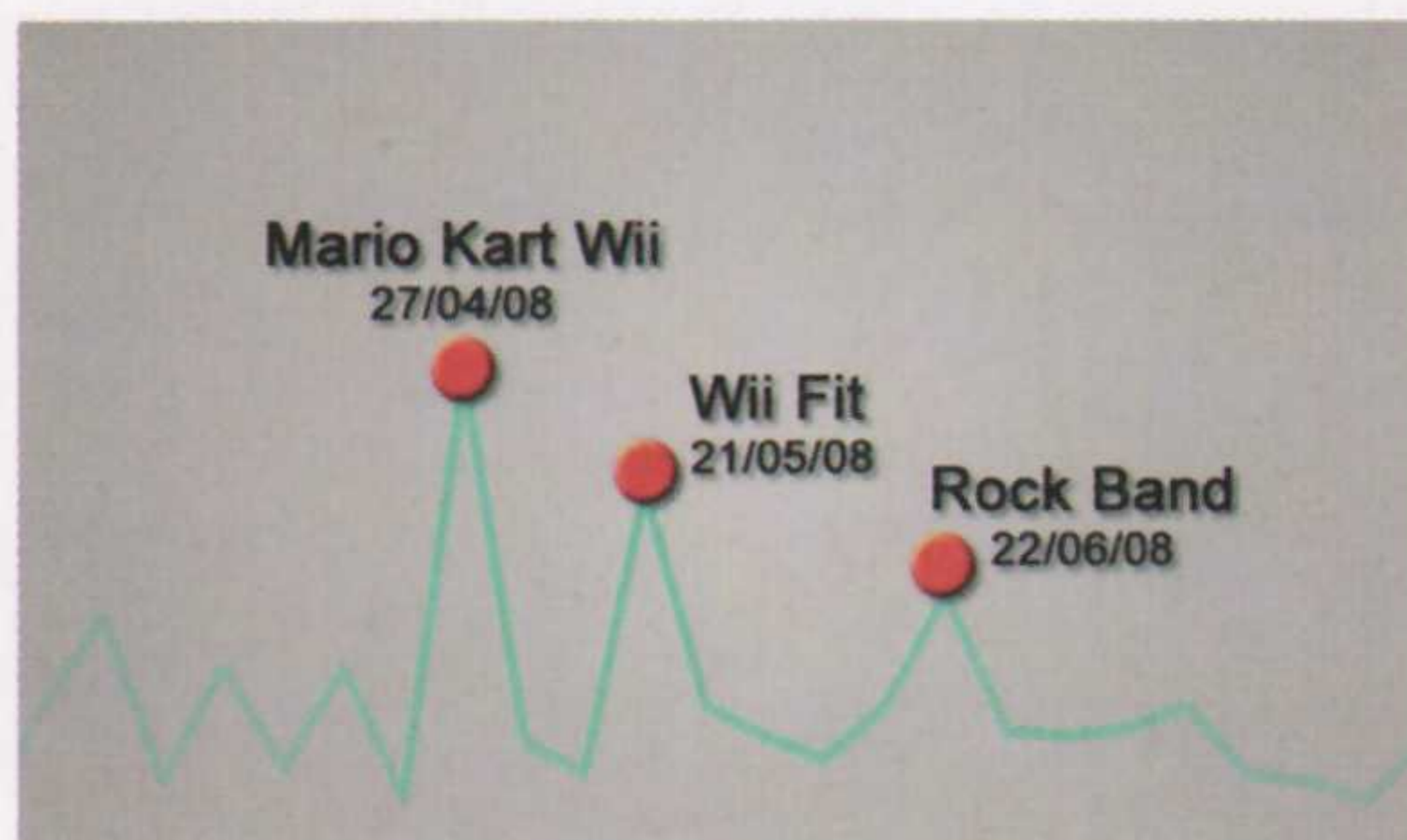
## CARTON PLEIN

Dans cette démarche, la compréhension des envies des non-joueurs est fondamentale et l'intuition à l'origine du *Programme d'Entraînement Cérébral du Dr Kawashima : Quel Âge a votre Cerveau ?* est un exemple de réussite totale. La légende en attribue l'idée à l'un des dirigeants seniors de Nintendo, qui constatait que les gens de sa génération « ne jouaient pas ». À l'inverse, lui-même s'amusait beaucoup, même à son âge, à « lutter contre le vieillissement » avec le livre du professeur Ryuta Kawashima. Peu importe que la version soit romancée : l'essentiel, c'est que Nintendo a compris que l'ouvrage du neurologue japonais, avec ses listes d'exercices, était non seulement un parfait candidat pour le portage sur DS, mais qu'il ferait un produit universel. En quelques mois, une équipe réduite de neuf personnes fournit une exécution sans faille : la cartouche rend plus ludique et pratique l'expérience papier, mais en gomme aussi les aspects contraignants (le livre se présentait comme un programme sur 60 jours). Mais le vrai, le grand coup de génie, c'est d'avoir fourni une version électronique internationale avant le monde de l'édition papier. La DS a donc pu répondre, avant et mieux que tous les autres médias, à cette demande populaire pour du « self help » distrayant.

Le carton est immédiat. Il attire les non-joueurs, les femmes, les anciens, mais suscite aussi l'intérêt des vrais joueurs, que ce challenge inhabituel intrigue. Le premier *Kawashima* se vend à 18 millions de copies, sa suite à 14 millions, et fait vendre une quantité colossale de consoles. Le pari est réussi, puisque la base de consoles a été étendue, et qu'il y a eu une fidélisation notable du public avec seulement 4 millions de déperdition entre les deux programmes *Kawashima*. Le retentissement médiatique a été tel que même le monde scientifique s'est penché sur le prodige DS. Plusieurs études scientifiques ont été menées ici ou là pour déterminer l'efficacité réelle de la cartouche qui sur les collégiens, qui sur



■ Au-delà du jeu, l'expérience *Wii Fit*. Un carton, encore, pour une Wii qui pose définitivement son style, et son public.



■ Le premier semestre fiscal 2008 (mars/septembre) des ventes de Wii aux États-Unis, particulièrement révélateur : la courbe s'excite dès que les licences classiques entrent en jeu.

les personnes âgées, qui sur les malades d'Alzheimer. Les médias s'y sont penchés, des hôpitaux et hospices l'ont adopté. Cet emballement est le signe qu'avec son programme d'entraînement cérébral, Nintendo est sorti du ghetto ludo-électronique.

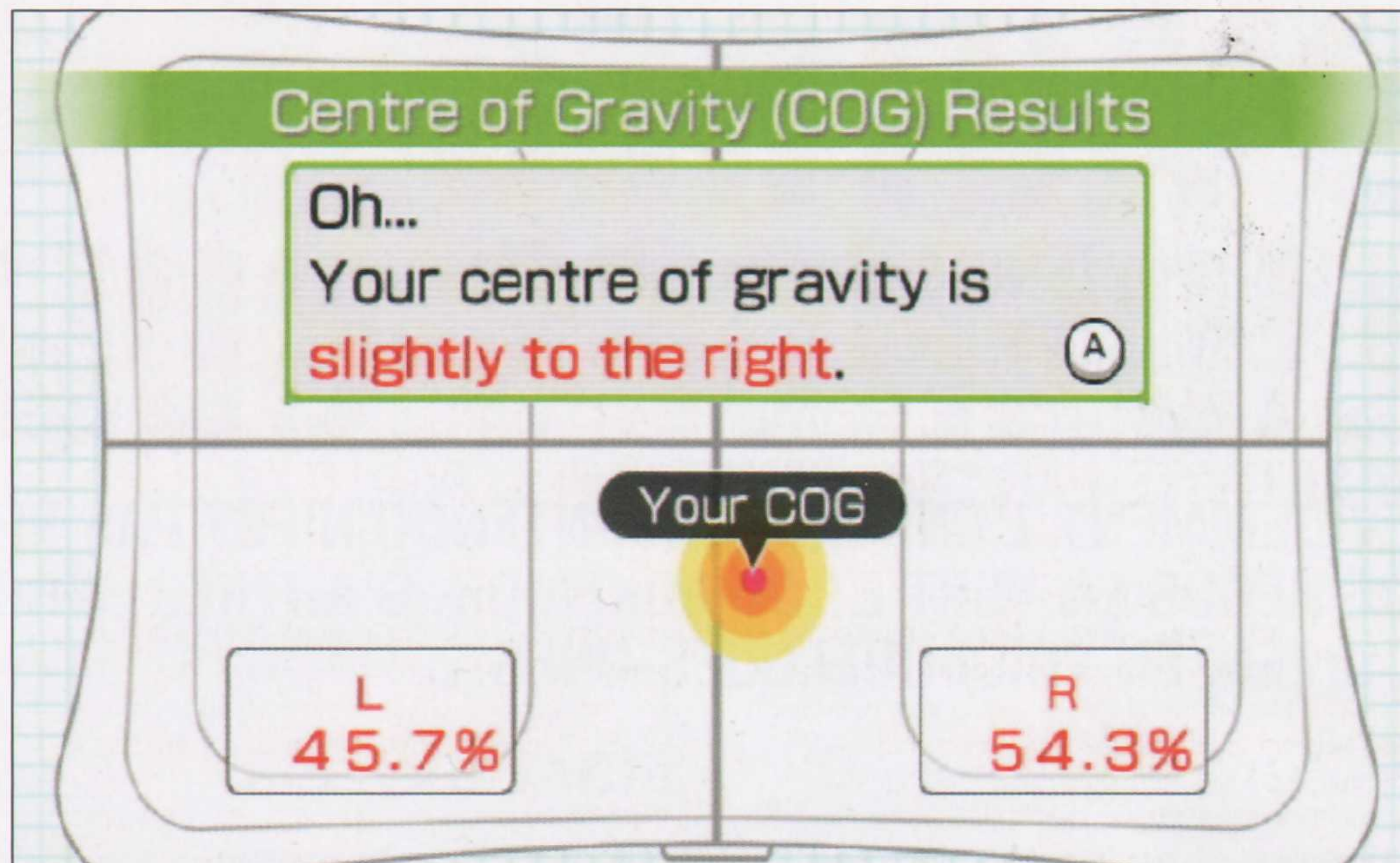
Ce succès a dû finir de convaincre Nintendo que cette voie était la bonne, et de tenter le coup *Wii Fit*. Comme toujours, la mythologie d'entreprise aime à placer à l'origine de la conception du produit une intuition fortuite de l'un des siens. Ici, c'est Shigeru Miyamoto qui, en se pesant tous les matins, a réalisé le potentiel ludique du régime et de la mise en forme. Tout le monde comprend l'utilité l'idée d'entretenir son corps, mais l'effort et l'absence de récompense immédiate peuvent décourager. Il y a sûrement pour Nintendo un moyen de rendre attrayant cet exercice.

On reconnaît dans *Wii Fit* les orientations et les qualités de Nintendo à l'œuvre. Varié, agréable, il permet d'aborder le concept « d'exercice physique électroniquement assisté » de plusieurs manières, pour plusieurs publics : de la plus sérieuse avec son coach gris et réaliste, à la plus joviale et conviviale avec ses mini-jeux d'équilibre et ses Mii rondouillards et colorés. Toute personne vaguement intéressée par l'idée comprend immédiatement qu'il a là un produit réellement nouveau, et qui a toutes les chances de le satisfaire.

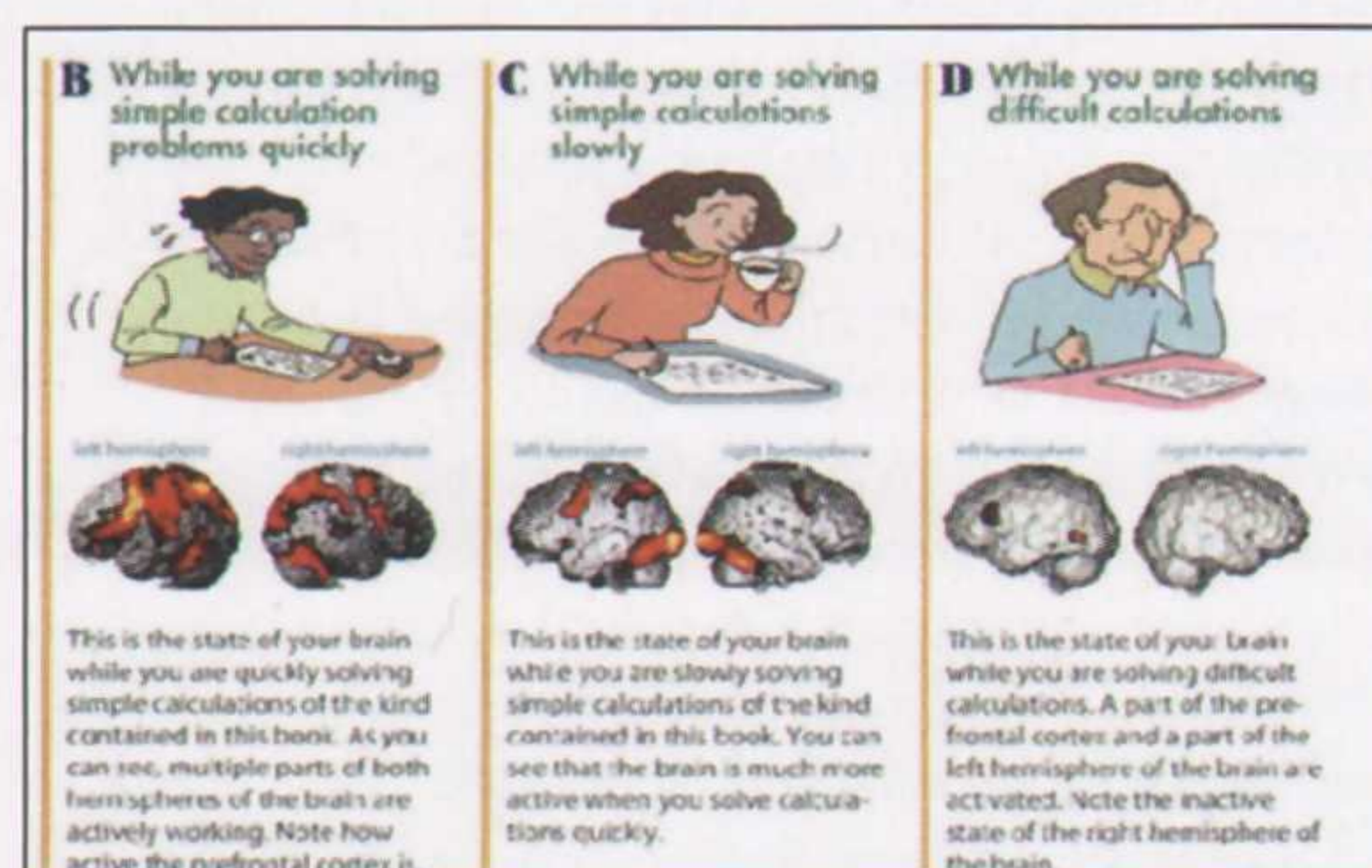
## GÉNIALE INTUITION

Le projet avait un seul problème, la nécessité de vendre une Wii Balance Board. Nintendo a joué de prudence, et a attendu qu'un parc de 20 millions de Wii pile soit installé avant de présenter le produit. Une telle base semblait le minimum, nécessaire pour absorber la première « livraison », et encore une fois, le grand public a surpris. Malgré le coût élevé du bundle initial, il a séduit non seulement les possesseurs de Wii, mais aussi les autres, qui n'ont pas hésité à acheter, en masse, et la console, et la paire *Wii Fit/Wii Balance Board* : aux États-Unis, la semaine de la sortie de *Wii Fit*, les ventes de la console ont été multipliées quasiment par 4,

**C'EST L'ASPIRATION DU CLIENT QUI EST L'OBJET RÉEL DE LA TRANSACTION, ET CE QUI VAUT À CES PRODUITS CETTE LONGÉVITÉ : ILS RÉPONDENT À DES DÉSIRS QUI NE SE PÉRIMENT PAS**



■ *Wii Fit*, ou l'effort dans la joie. Bien que compliqué à mettre en rayonnage et pas spécialement économique (la *Wii Balance Board* fait monter le bundle à 90 €), le titre est un carton planétaire. Pour les non-joueurs de la Wii, c'est moins cher qu'une salle de sport. CQFD !



■ Le Dr Kawashima sur papier (à gauche) et cartouche DS (à droite). Aux États-Unis, la traduction du livre arrive avec plus de trois mois de retard sur la cartouche.

et seul *Mario Kart* a mieux fait en 2008. Il s'est vendu depuis plus de 22 millions de *Wii Fit*. Géniale intuition, donc : pour être beaux, les gens sont prêts à payer, surtout si on leur promet que ça se fera dans la joie.

Pour le moment, les deux principales tentatives vers les non-joueurs se sont transformées en montagne d'or. Deux « non-jeux », mais deux programmes à composante ludique astucieuse, qui agrémentent l'effort et soulignent la progression de l'utilisateur. Détail impensable il y a 10 ans : Mario et les personnages de Nintendo sont absents de ces logiciels, alors qu'ils auraient pu apparaître dans les tutoriaux, dans les menus, dans les décors ou en concurrent des mini-jeux. On voit bien quelques sprites 8 bits égarés dans les décors du jogging, mais ce sont des clins d'œil aux fans, en aucun cas des moyens de présenter à ses nouveaux



clients l'identité traditionnelle de la marque. C'est le signe que Nintendo a entrepris une mutation et passe d'éditeur de jeu vidéo à « producteur de divertissement ». L'enjeu est considérable et vaut bien de trancher tous les liens obsolètes ou encombrants : on est convaincu, du côté de Kyoto, qu'il y a encore 150 millions de clients potentiels pour l'industrie du divertissement électronique. Et s'ils ne jouent pas, c'est parce qu'on ne leur a pas encore présenté le produit qu'ils attendent.

Cette conquête encore à faire requiert une démarche hautement dynamique et risquée. Il faut sans cesse trouver l'idée juste et la forme électronique qui lui convient, et pour ceci, il n'y a aucune recette préétablie. Le demi-succès et donc la déception de *Wii Music* le rappellent. L'idée semblait évidente – quel parent ne désire pas éveiller la sensibilité musicale de son enfant ? –, moins farfelue qu'un *Kawashima*, et plus simple à mettre en rayonnage qu'un *Wii Fit*, et pourtant la recette n'a pas pris dans les dimensions escomptées. L'avertissement est sérieux, et montre combien le terrain est miné.

# D'AUTRES LICENCES CULTES...

ÉVIDEMMENT, L'UNIVERS DE NINTENDO N'EST PAS PEUPLÉ QUE DE PLOMBIERS, DE HÉROS EN VERT ET DE POKÉMON. D'AUTRES SÉRIES SONT TOUT AUSSI CULTES, EN VOICI QUELQUES-UNES...

## F-Zero

À la fois avant-gardiste et resucée d'un concept déjà éprouvé (*Powerdrome* sur Amiga en 1989), *F-Zero* va néanmoins populariser un genre : la course futuriste en 3D. Si *OutRun* et de nombreuses courses auto réalistes ont devancé le jeu qui paraît sur Super Nintendo en 1990, c'est presque la première fois qu'on pilote un hovercraft du futur... Mais ce qui vaut à *F-Zero* sa célébrité, c'est évidemment son exploitation optimale de chaque machine sur laquelle la série a été portée : Mode 7 sur SNES, 3D, 30 participants et 60 images/seconde sur N64, puis des versions pour portables particulièrement dynamiques. Mais plus que les jeux eux-mêmes, ce sont les titres qu'il a inspirés qui demeurent : *WipEout* évidemment, *Pod*, *Rollcage* et autres. Alors que Nintendo fait aujourd'hui la sourde oreille quant à un nouvel épisode, les versions SNES et N64 sont disponibles sur la boutique WiiWare. À essayer de ce pas pour comprendre toute l'influence du jeu...



## Star Fox

Oh, le vilain ovni, la licence dont Nintendo ne sait quoi faire ! Si *Star Fox* a tout de suite été plébiscité par des hordes de fans, ses originalités l'ont rendu persona non grata auprès de nombreux joueurs. Imaginez, sur SNES, un shoot en 3D surface pleine, des héros anthropomorphiques... Et pourtant, *Star Fox* a toujours été au top des innovations : 3D surface pleine sur SNES, Rumble pack (vibrations) sur N64... et ne s'est jamais privé de faire évoluer son gameplay, *Star Fox Adventures* s'accaparant la jouabilité d'un *Zelda* ! Mais, surtout, c'est le nombre d'épisodes annulés qui fait frémir : *Star Fox 2* sur SNES, *Dinosaur Planet* sur GameCube, un *Star Fox* sur Virtual Boy et un autre sur Wii, pourtant annoncé de vive voix par Miyamoto. Difficile donc de dire si Fox McCloud et ses collègues animaux spatiaux verront une nouvelle fois le jour sur une console de Nintendo, ou si l'éditeur les oubliera à jamais.



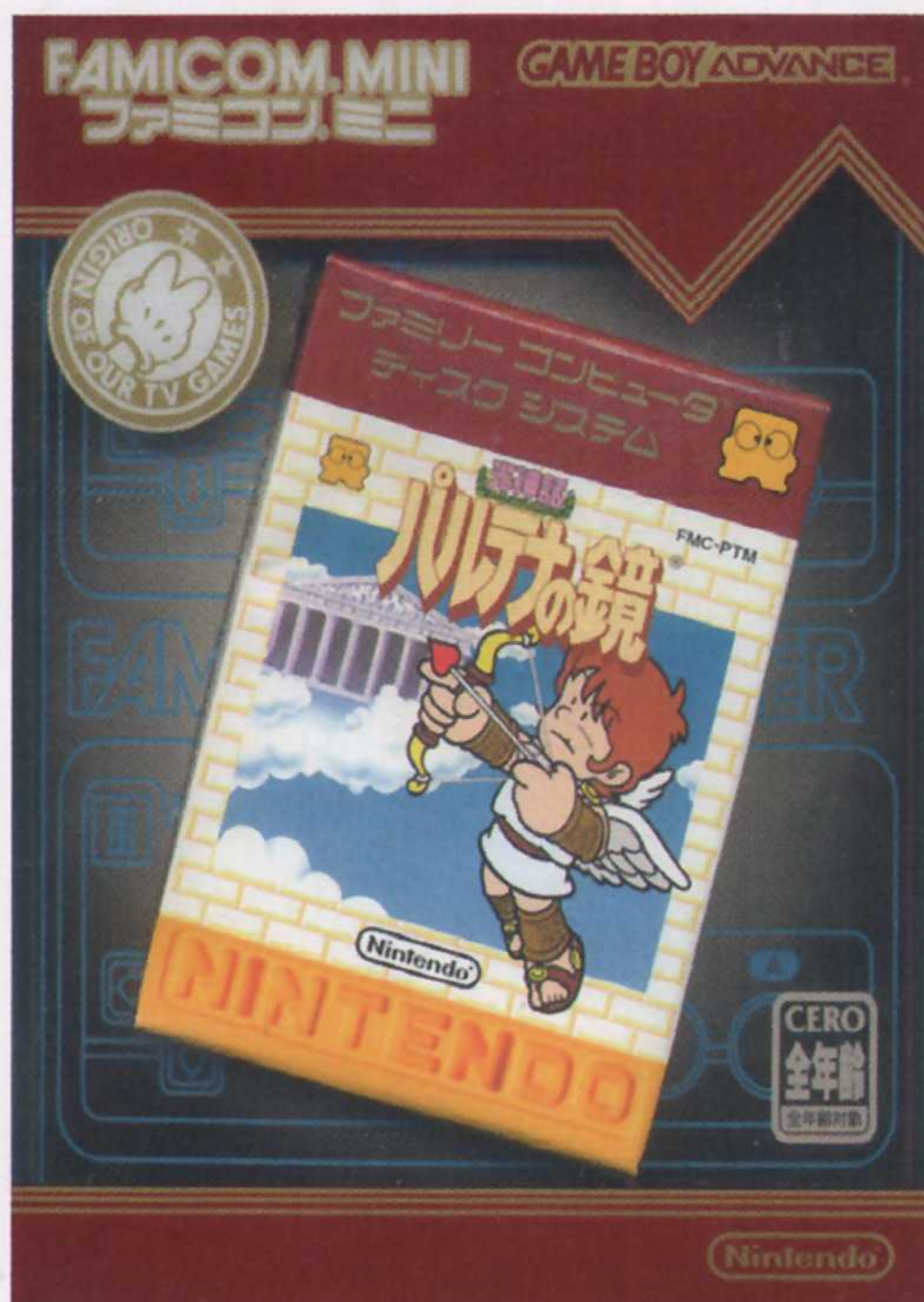
## Mother

Connue sous le nom d'*EarthBound* aux États-Unis, la série *Mother*, jamais sortie en Europe, n'en reste pas moins culte auprès de ceux qui l'ont essayée sur NES (*Mother*), SNES (*Earthbound* ou *Mother 2*) ou sur GBA (*Mother 3*). D'une naïveté assumée et revendiquée par son esthétique et son scénario, les RPG créés par Shigesato Itoi (voir p.22-23) prennent le contre-pied de toute la production japonaise, en situant l'action dans un monde contemporain, coloré, bizarre, perclus de références aux mathématiques, à l'art (représentation en 2D oblique et non vue du dessus) ou à la philosophie, old school dans ses affrontements au tour par tour, mais surtout terriblement attachant. Ses personnages, son univers, tracés à grands coups de pixels, expriment souvent bien plus que n'importe quel éphémère *Final Fantasy*-esque tout de polygones vêtu. Bref, une véritable expérience que tout joueur digne de ce nom devait avoir tentée pour comprendre le sens du mot « expérimentation » !



## Kid Icarus

Loin des autres jeux de cette sélection qui ont eu le droit à plusieurs essais, à plusieurs « relancements », *Kid Icarus* est le seul à n'avoir eu qu'une seule et unique chance (passons sur le remake Game Boy). Développé en même temps que *Metroid*, par la même équipe et avec les mêmes outils de développement, *Kid Icarus* n'a qu'un véritable problème, son impossibilité à être adapté à la 3D. En effet, deux de ses mondes, l'Enfer et le Paradis, se déroulent en scrolling vertical, du bas vers le haut. Et pourquoi pas sur DS alors, à la *New Super Mario Bros.* ? D'autant que la console portable servirait admirablement ce level design tout en hauteur. Peut-être un jour, puisque, comme d'autres gloires d'antan, Pit, le héros ailé du jeu, apparaît, relooké, dans *Super Smash Bros. Brawl* dernièrement sorti sur Wii ! Reste juste à savoir si Nintendo acceptera d'entendre les prières des joueurs, constantes depuis l'ère NES.



## Punch-Out!!

Revenu en grâce avec la Wii et sa wiimote, *Punch-Out!!* aurait, malgré son statut dans la ludothèque Nintendo, pu être oublié. La preuve, depuis *Super Punch-Out!!* en 1994 sur SNES, rien. Pas d'annonce, pas de conversion sur N64 ou GameCube pour cette licence débutée en 1984 sur borne d'arcade et adaptée en 1987 sur NES. Et pourtant, lors de sa sortie sur Super Nintendo, *Super Punch-Out!!* s'était suffisamment bien vendu pour que des suites soient envisagées. Mais Nintendo préfère mettre la licence en jachère pendant des années, laissant aux joueurs amateurs de castagne le vague souvenir d'un minus dérouillant des paquets de malabars, d'une jouabilité au millimètre, précise. Considéré par beaucoup comme le jeu de boxe arcade de référence, *Punch-Out!!* profite donc de la maniabilité de la wiimote pour resurgir du passé, même si, dans les faits, pour gagner, il vaudra mieux utiliser le pad, à l'ancienne, que de frapper inutilement et n'importe comment dans le vide.



## Donkey Kong

Alors que Mario continue encore et toujours de sauter et rebondir de console en console, variant à loisir ses gameplays, son acolyte des débuts (*Donkey Kong* en arcade en 1981) n'a pas eu le même succès. D'abord acclamé, il a par la suite été oublié durant les années 80 avant que Rare ne décide de le ressusciter via la série des géniaux *Donkey Kong Country* en 1994 sur SNES. Un véritable succès critique et public, notamment dû à une réalisation sous station Silicon Graphics qui donne au jeu son esthétique très spécifique. Miyamoto y va de son petit laïus, critiquant ouvertement *Donkey Kong Country* « qui prouve que les consommateurs peuvent craquer pour un jeu à la jouabilité nulle si les graphismes sont beaux ». Jaloux ! Par la suite, *Donkey Kong*, le héros, sera prisonnier des fameux Donkey Konga, tam-tam de plastique pour GameCube à l'utilité très limitée. Dernière apparition du gorille, *Donkey Kong Barrel Blast*, un sous-*Mario Kart* très discutable. Dommage, le simiesque de service méritait bien mieux que cela...



# NINTENDO ET LA PUB

**QUI EST LA VRAIE STAR DES PUBS NINTENDO, LE JEU OU SON UTILISATEUR ? SELON L'ÉPOQUE, LA STRATÉGIE DES ANNONCEURS CHANGE DU TOUT AU TOUT**

**Q**uand les jeux vidéo voient le jour dans le courant des années 70, ce qu'ils proposent sur l'écran est généralement très rudimentaire, pour ne pas dire abstrait. Les deux barres parallèles de *Pong*, les amas de pixels figurant des aliens dans *Space Invaders* et les voitures schématiques des premiers jeux de course ne présentent pas en eux-mêmes un attrait très passionnant pour un simple spectateur.

C'est la raison pour laquelle les publicités des jeux Nintendo préfèrent alors se concentrer sur l'outil lui-même, à savoir la console et ses manettes, et sur son intégration dans l'environnement quotidien du joueur. Les photos publicitaires des consoles pré-NES de la série Color TV Game, par exemple, montrent la machine posée sur la table du salon, un fil très visible la reliant au poste de télévision, et toute la famille réunie autour du père et de son fiston qui manipulent les manettes tout en regardant l'écran. Il s'agit pour Nintendo de vendre moins un jeu qu'un accessoire que les foyers japonais sont supposés accepter avec la même évidence que pour une machine à laver ou, justement, une télé.

Le constructeur met en avant le caractère familial et fonctionnel de ses produits, ce qu'il continuera encore de faire en 1980 avec les premiers jeux Game & Watch, que plusieurs pubs montrent glissés confortablement dans la poche arrière d'un jean, et utilisables en toutes circonstances, dans le bus comme à l'hôpital. Le caractère attractif de la console réside essentiellement dans sa prise en main, son ergonomie, son esthétique et son adaptation à la vie de tous les jours, et la qualité des jeux n'est encore que purement accessoire pour les annonceurs.

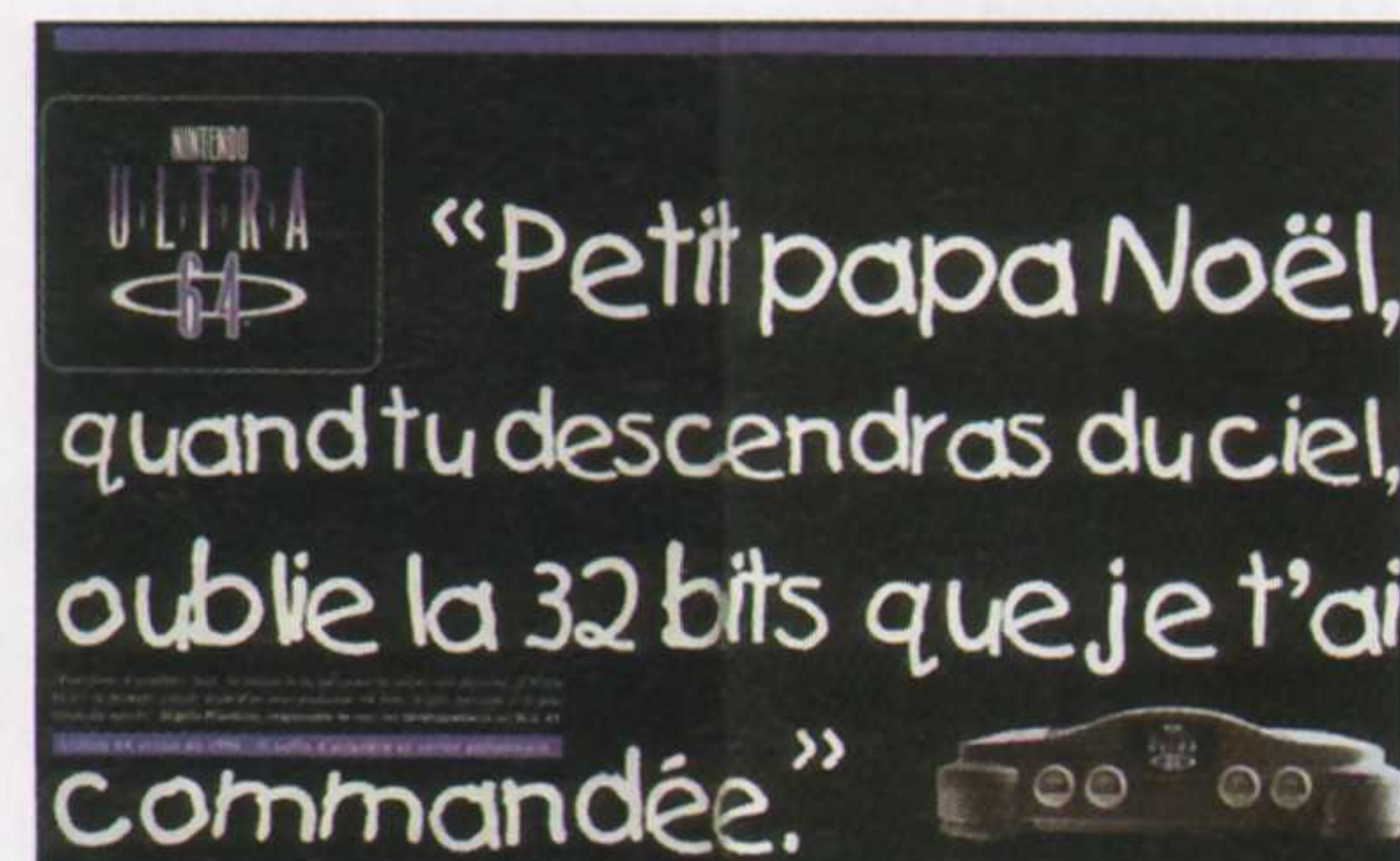
Mais avec l'avènement de la NES, cette stratégie de communication va changer de plus en plus...

## RENTREZ DANS LE JEU

La NES s'appelle au Japon la Famicom, contraction des mots Family Computer, et un tel pedigree laisserait supposer que les communicants de Nintendo vont plus que jamais insister sur la dimension sociale et pratique de la machine. Sauf que dans le même temps, le public s'est familiarisé avec l'univers du jeu vidéo, qu'une console de jeu n'est plus un objet étrange et mystérieux, et que des héros en sont issus,

avec lesquels le grand public s'est familiarisé, Mario et Donkey Kong notamment. De plus, les jeux ne sont plus des formes abstraites, mais racontent de vraies histoires, proposent des aventures, comme c'est le cas en particulier avec *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* ou *Metroid*. On remarque alors une tendance, aussi bien dans les publicités japonaises qu'américaines, à inverser la logique des années 70, où le jeu devait trouver sa place dans l'univers du joueur. Désormais, c'est au joueur de s'inviter dans le monde du jeu, une thématique qui va devenir récurrente. Ainsi, dans une publicité télévisée japonaise pour R.O.B. le robot (un accessoire NES), un humain est miniaturisé pour devenir son propre avatar pixellisé à l'écran. D'autres spots, notamment américains, montrent fréquemment le joueur catapulté dans le jeu, ou bien son univers perturbé par ce dernier (une pub *Metroid* le montre se faire désintégrer par un rayon laser sortant de l'écran, et celle de *Back to the Future* transforme le salon en machine à explorer le temps).

Il faut souligner au passage une différence intéressante entre les publicités Nintendo japonaises et américaines. Dans les premières, on prend toujours soin de montrer deux



Publicité comparative à la sauce Nintendo. Pour la firme, la PlayStation constitue LA rivale. On sait qui gagne le match...





■ Dans les pubs Nintendo récentes, les stars (ici Beyoncé Knowles) ne soulignent pas le caractère extraordinaire du jeu, mais bien sa banalité, devenue une qualité fondamentale.



générations différentes (un père avec sa fille, souvent) en train de partager le plaisir du jeu, alors qu'aux États-Unis, le cocon familial a disparu, et les jeunes (pas des enfants comme au Japon, plutôt des teenagers) discutent entre eux de l'expérience qu'ils sont en train de vivre (le spot américain de *The Legend of Zelda* est révélateur de cette tendance).

Par la suite, au fil des générations de consoles de jeu (Super Nintendo, puis N64 et GameCube), le joueur et la console deviennent des silhouettes lointaines que l'on inclut de manière parfois

sur les gestes réalisés par le joueur que sur ce qui se passe effectivement à l'écran. Une logique qui nous renvoie à l'époque des premières Color TV Game, où le véritable sujet était l'utilisateur, davantage que le produit. Car la valeur ajoutée commerciale de la DS, ce ne sont pas tant ses softs que son stylet, qui offre d'ailleurs à Nintendo un nouveau slogan percutant, « Touching is good », après toute une salve d'accroches ravageuses dans les années 80 : « Now you're playing with power », « Get N or get out », « Your power to go », sans oublier

## LA WII EST L'OCCASION POUR NINTENDO DE RENOUER EN FORCE AVEC SA REPRÉSENTATION ARCHÉTYPALE DU NOYAU FAMILIAL, VISION QUI S'IMPOSE AUSSI DANS LES SPOTS OCCIDENTAUX

subliminale, le seul sujet étant le jeu et ses personnages, au point de mettre ceux-ci en scène comme de véritables stars. On pense notamment à un spot Super Nintendo pour *Zelda* où tous les héros du titre se lancent dans un véritable show costumé sur fond de musique rap. Cette évolution souligne également que les annonceurs s'adressent en priorité à un public de connaisseurs, ce qui ne sera plus du tout le cas au début des années 2000, avec la DS puis la Wii.

### RETOUR AUX FONDAMENTAUX

Les publicités DS, qu'elles soient japonaises, américaines ou européennes, ont toutes un point commun : elles insistent davantage

le slogan français, « Plus c'est intelligent, plus c'est amusant », au style moins agressif.

Comme à l'époque des Game & Watch, la fonctionnalité est au cœur du message, comme le démontre un spot anglais où l'on suit les pérégrinations d'une jeune femme dans ses activités quotidiennes, où elle a toujours un moment pour utiliser sa console portable, jusqu'à la conclusion éloquente qui la voit reposer l'objet sur la table de nuit à côté de son lit et éteindre la lumière. Traduction : l'homme de sa vie, c'est sa DS ! Une tendance qui va s'accroître encore avec la Wii, dont la première publicité officielle japonaise ne montre aucune image des jeux, se concentrant à 100 % sur les gestes

Pris par le temps ou esclave du micro-onde, venez découvrir le logiciel

## Leçons de cuisine

Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?

sur NINTENDO DS



des utilisateurs. Il est vrai que, dans le même temps, on est passé de l'univers élaboré des *Zelda* et autres *Starfox* aux bonshommes schématiques de *Wii Sport*. Le véritable spectacle se situe donc chez vous, et vous en êtes la star, comme le confirme la publicité pour *Resident Evil 4* sur Wii, où les zombies surgissent dans l'appartement et se font repousser à grands gestes de wiimote. C'est aussi l'occasion pour Nintendo de renouer en force avec sa représentation archétypale du noyau familial, vision qui s'impose désormais aussi dans les spots occidentaux : toutes les générations, souriantes voire béates, gesticulent de concert dans des intérieurs immaculés, traduisant à la fois un univers harmonieux et un certain standard économique.

La boucle est bouclée, et on se dit que c'est la Wii qui, plus que jamais, mériterait de porter le nom de Family Computer...

# QUELLE PLACE DEMAIN ?

**TANDIS QUE SONY ET MICROSOFT SE RÉSOSENT À INTÉGRER LES INNOVATIONS DE LA WII À LEURS PRODUITS, NINTENDO N'ENVISAGE SES PROPRES CONCESSIONS QU'AVEC RÉTICENCE**

**Q**uand on l'interroge sur les futures interfaces concurrentes de la Wii, Satoru Iwata, P.D.G. de Nintendo, répond très ironiquement : « Pour être honnête, je les attendais déjà l'année dernière, donc, de mon point de vue, ils sont un peu en retard. » Puis il ajoute : « J'aimerais leur dire : "Bienvenue dans un monde démanettisé". » Nintendo victorieux au point d'être copié ? Nintendo envié par les géants Sony et Microsoft ? Nintendo pionnier de ce que sera demain l'industrie du jeu vidéo ? Tout laisse à le penser, mais il faut pourtant se garder des conclusions hâtives.

Certes, l'E3 2009 a été l'occasion pour Iwata de savourer plus que jamais l'impact de la Wii sur les décisions industrielles de la concurrence, avec l'apparition de deux produits clairement pensés pour rivaliser avec la wiimote et le nunchuk. Ce sont d'un côté le Motion Sensor Controller de la PS3 et de l'autre le système Natal de Microsoft. Si le premier démarque assez clairement les manettes de Nintendo, le second tente une démarche plus visionnaire, en proposant carrément la suppression totale de tout contrôleur. Mais dans tous les cas, il est facile de percevoir l'influence majeure de la Wii sur la naissance de ces deux interfaces. Satoru Iwata en profite d'ailleurs pour surenchérir :

« Nous sommes heureux de voir que notre modèle est devenu le nouveau standard de l'industrie. Mais quoi qu'il en soit, nous ne connaissons encore ni la date de sortie, ni le prix de ces produits, ni même les jeux qui les accompagneront. Il est donc trop tôt pour les considérer ou non comme des menaces. Et nos concurrents ne doivent pas non plus oublier que Nintendo ne va pas les attendre sagement. Nous travaillons déjà sur quelque chose de nouveau. » Une posture un rien arrogante qui se comprend d'autant mieux que Microsoft, un an auparavant, copiait déjà ouvertement les fameux Mii avec ses propres Avatars.

De quoi se dire que Nintendo avait tout compris avant tout le monde en optant pour des choix en rupture totale avec les conceptions qui guidaient les créateurs de jeu vidéo depuis presque vingt ans.

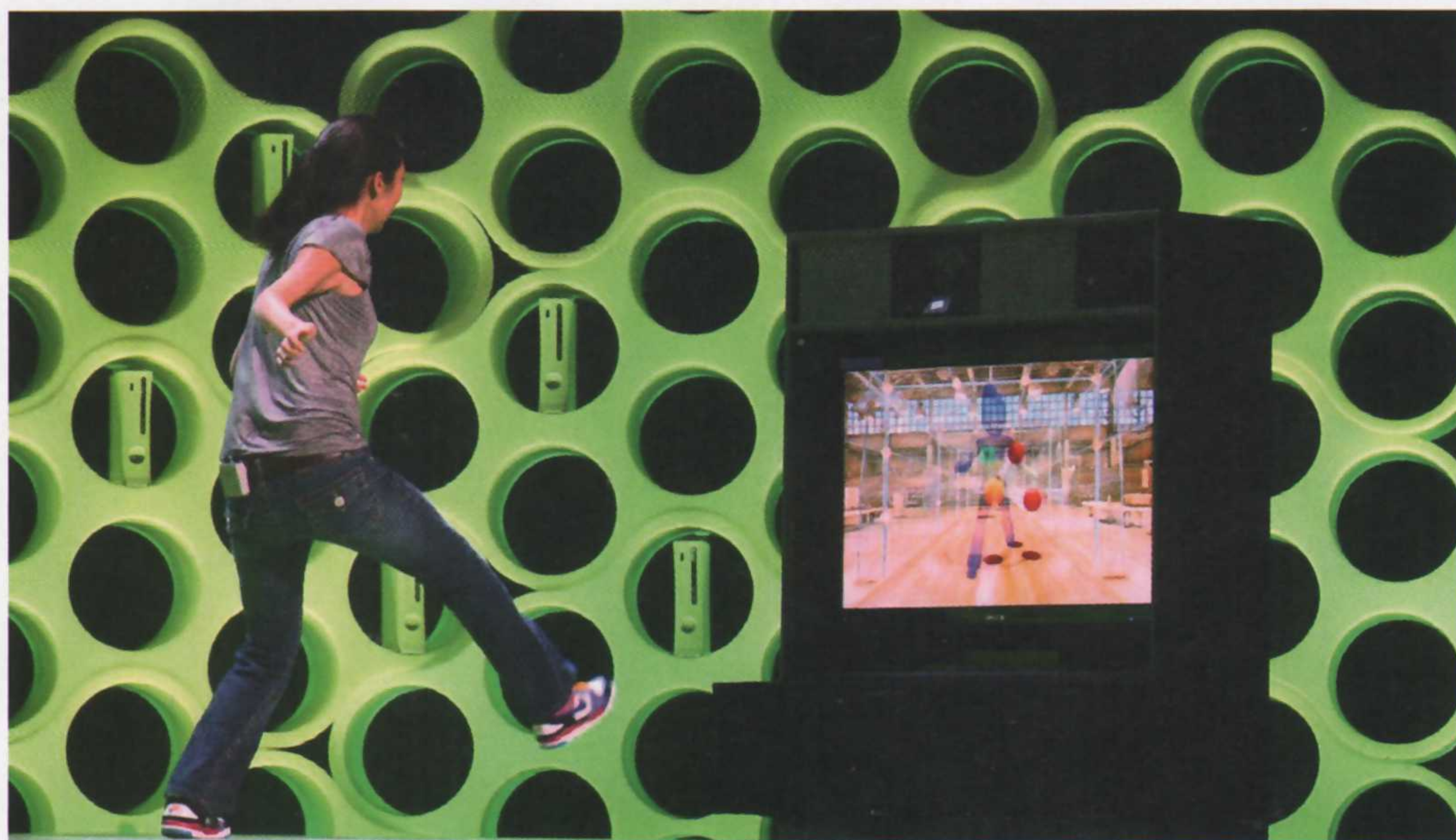
## LE PAVÉ DANS LA MARE

Depuis que la Wii s'est littéralement emparée du marché mondial du jeu vidéo, Nintendo fait clairement office de poil à gratter dans une industrie qui, jusque-là, misait tout sur la surenchère technologique. La Wii, c'est le refus de la haute définition, des graphismes dépassés, des contrôleurs qui rejettent vingt ans de

recherches ergonomiques en matière de manettes, et surtout une expérience de jeu qui revient aux fondamentaux du genre, avec une volonté d'initier les nouveaux venus plutôt que de hisser encore plus haut la barre des champions de la discipline. En clair, Nintendo fait bande à part, et boude superbement des rivaux dont la guerre Blu-ray vs HD-DVD, par exemple, ne s'inscrit dans aucune de ses problématiques.

Outsider revendiqué, Nintendo s'est presque entièrement réinventé : nouvelles franchises (*Wii Sport*), nouveau public, nouvelle prise en main, nouvelle image de marque. Résultat, la Wii passe pour avant-gardiste, et ringardise, à l'échelle du marché, une PS3 et une 360 qui ne jouent pourtant pas du tout dans la même cour. Cette orientation, comme nous l'expliquons au chapitre consacré à Satoru Iwata, est en grande partie le fait du nouveau P.D.G. de la firme, un homme qui a toujours cru à la vertu des concepts novateurs et à la simplicité des moyens, contre une compétition technique dont il pressentait, depuis longtemps, les inévitables limites de coût et d'intérêt. Une vision qui nécessitait, pour réellement porter ses fruits, de s'appuyer sur une machine entièrement neuve, et non une console « à l'ancienne » comme la GameCube. Incroyablement audacieux, Iwata a remporté la mise, au point de semer le doute chez les chantres du « toujours plus », qui, aujourd'hui, prennent modèle sur lui. Bien sûr, ces derniers jurent pour l'instant leurs grands dieux qu'ils ne se détourneront pas du public des gamers, et que les titres estampillés hardcore bénéficieront largement de ces nouvelles interfaces. Faut-il les croire ?

Ce serait dans leur intérêt, en tout cas, car l'autre public, le « grand », autrement dit tous



■ Se passer de contrôleur ? Oui, dit Microsoft avec son Natal, un système qui emboîte le pas de la Wii.



■ Selon Miyamoto lui-même, tous les jeux n'ont pas besoin d'être proposés en HD, et *Wii Fit* pourrait se contenter d'un format graphique classique.





■ Le look régressif des Mii n'a été que partiellement copié par Microsoft, dont les avatars gardent une esthétique réaliste. Le constructeur préfère rester prudent...

les non-joueurs dragués par Nintendo pour leur faire acheter une Wii, semble avoir atteint son seuil de saturation. À l'heure où la Wii est copiée, son propre système économique montre de graves signes d'essoufflement.

### UN ÉTRANGE BILAN

Quand on veut dresser un état des lieux de Nintendo, on est tenté de se gratter la tête avec perplexité, l'avalanche d'informations sur la santé de la firme dépeignant un tableau des plus contradictoires. D'un côté, on trouve des chiffres très encourageants, allant dans le sens du raz-de-marée populaire engendré par la Wii, véritable monstre marketing : la barre des 20 millions d'unités vendues aux États-Unis a été franchie en 2009, et trois des cinq plus grands succès de la décennie sont des jeux Wii. On voit également que la baisse de prix réalisée en cours d'année a multiplié par trois les ventes de la machine au Japon, ce qui tend à démontrer que le public continue de se passionner pour la console, en dépit de la récession ambiante. Pourtant, et en dépit des efforts déployés, Nintendo enregistre des ventes de 40 % inférieures à celles de l'an passé à la même période, avec 5,75 millions de Wii écoulées à la fin du mois de septembre 2009 contre 10 millions en 2008, et ceci en incluant la reprise consécutive à la réduction du prix de vente (on enregistrait auparavant 60 % de ventes en moins). Satoru Iwata tente une explication : « Nous n'avons pas été capables de renouveler notre catalogue en proposant suffisamment

## L'ÉTRANGE BILAN DE NINTENDO, C'EST CELUI D'UN TRIOMPHE À COURT TERME, UNE RAZZIA EFFECTUÉE SUR UN MARCHÉ CRÉÉ DE TOUTES PIÈCES PAR LE PRODUIT LUI-MÊME

de titres forts, nous n'avons pas créé l'événement. Sur le marché du jeu vidéo, une fois que vous avez laissé passer le coche, il est dur de rentrer à nouveau dans la course. »

Mais le malaise est plus profond et, comme nous l'analysons plus en détail dans le dossier consacré à la Wii, les raisons de cet essoufflement



■ Jeu le plus vendu de tous les temps, *Wii Sport* est aussi un objet minimaliste jusqu'à la caricature.



pourraient se résumer en trois points : 1) la Wii a touché l'essentiel du public visé, 2) ce public n'achète pas de jeux, ou très peu, 3) les jeux à destination des gamers se vendent mal, car ces derniers se sont progressivement détournés de Nintendo. L'étrange bilan de Nintendo,

ne se verra pas bientôt contrainte de jouer le jeu de la concurrence technologique avec Sony et Microsoft, de la même manière que ces derniers ont progressivement intégré la nouvelle donne incarnée par la Wii.

### REMISE EN QUESTION ?

Copié, imité, suivi, Nintendo l'est assurément. Mais sa radicalité risque de ne pas faire le poids, sur le long terme, face à des concurrents présentant une offre de mieux en mieux équilibrée, aussi bien tournée vers le grand public (qui, rappelons-le, possède déjà sa Wii, et ne se précipitera donc pas sur des systèmes équivalents) que celui des joueurs plus classiques. En faisant table rase du passé, Nintendo s'est progressivement isolé, et il semblerait que les mérites du piratage industriel ne profitent qu'à ses adversaires, tandis que la société de Mario et Link s'enferme progressivement dans

et de la Wii en particulier, c'est celui d'un triomphe à court terme, une razzia effectuée sur un marché créé de toutes pièces par le produit lui-même, et dont l'espérance de vie ne semble pas appelée à dépasser celle de la console qui l'a engendré.

À l'orée de 2010, on est donc tenté de reconsidérer la « stratégie Iwata » et de se demander si la firme

# DOSSIER

un inquiétant immobilisme. Les mots d'Iwata que nous évoquions plus haut, « nous travaillons déjà sur quelque chose de nouveau », sonnent un peu creux. Une DSi équipée d'un écran plus large, une DS 2 en préparation, et pourquoi pas une Wii 2... Il n'y a pas de quoi s'extasier, d'autant que certains points sèment visiblement la discorde dans les rangs. La haute définition, en particulier, pourrait bien être la concession inévitable de Nintendo à l'air du temps, son alignement obligatoire sur les nouveaux standards.

Mais les arguments avancés par certains pontes de la firme, pour envisager ne serait-ce que l'éventualité d'un passage à la HD, démontrent une profonde hésitation. Si Nintendo saute le pas, ce sera dans l'intérêt du public et non par effet

de mode, comme le laisse entendre Genyo Takeda, responsable de la division Recherche et Développement : « Nous étudions de nombreuses orientations possibles, ce qui inclut la haute définition. Dans la mesure où de plus en plus de foyers s'équipent de télévisions HD, il devient naturel pour une console de jeu d'offrir des graphismes correspondant à ceux auxquels les gens sont désormais habitués quand ils regardent leur écran. Les programmes ordinaires de télévision passant à la HD, faire de même dans notre secteur semble donc logique. » Mais dans le même ordre d'idées, Takeda pose déjà des limites à cette future, et encore

hypothétique, évolution : « Nous ne nous préoccupons pas de savoir si la technologie que nous employons est le nec plus ultra ou bien si elle est complètement démodée. Nous n'opterons pour la HD que dans le cas de jeux dont le contenu le réclame. » Shigeru Miyamoto lui-même tient un discours équivalent : « Nous devons nous demander si la HD est vraiment indispensable dans le cas de jeux comme *Wii Fit*. N'est-elle pas mieux adaptée à un *Pikmin* ? Les développeurs doivent décider du format graphique le mieux approprié au jeu qu'ils réalisent. »

Comme on le voit, il y a loin de la coupe aux lèvres, et cette réticence semble imprégner chaque fibre d'une entreprise dont la logique, l'une des plus cohérentes que l'on puisse trouver sur le marché, est aussi, aujourd'hui, sa principale limite.



■ Avec *New Mario Bros. Wii*, Nintendo réalise, dans une facture à l'ancienne, le come-back de sa plus grande licence sur la console la moins « gamer » de son histoire.

# FIFA 10

## LE GUIDE OFFICIEL

EN VENTE  
ACTUELLEMENT

### 212 PAGES POUR ÊTRE LE MEILLEUR !

TOUTES LES STRATÉGIES DE PRO POUR DÉFIER  
VOS AMIS ET DEVENIR CHAMPION DU MONDE !



- **UNE ANALYSE DÉTAILLÉE DE VOS ÉQUIPES PRÉFÉRÉES**  
Toutes les compositions d'équipe, avec les statistiques précises !
- **UNE TONNE DE CONSEILS POUR VOUS ENTRAÎNER**  
Les dribbles, passes, tacles, jongles, styles de jeux et formations n'auront plus de secret pour vous !
- **DES ASTUCES, DES TACTIQUES, DES NOUVEAUTÉS...**  
Composez votre équipe de rêve dans le mode Carrière et devenez une légende du foot dans le mode Pro Virtuel !



16

www.psg.fr

« PlayStation », « PLAYSTATION », « PS3 », et « OX » sont des marques ou marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. « » est une marque déposée de Sony Corporation. « Blu-ray Disc » et « BD » sont des marques. Uncharted 2 : Among Thieves est une marque de Sony Computer Entertainment Europe. © 2009 Sony Computer Entertainment America, Inc. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Créé et développé par Naughty Dog, Inc. Tous droits réservés. Service Internet haut débit requis. Les frais d'accès au service haut débit sont à la charge des utilisateurs. Les frais s'appliquent à certains contenus. PlayStation Network et PlayStation Store sont soumis aux termes d'utilisation et ne sont pas disponibles dans tous les pays ni toutes les langues. Les utilisateurs âgés de moins de 18 ans doivent demander l'autorisation parentale.

L'HISTOIRE EST  
ENTRE TES MAINS



# UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

**THE GAME IS  
JUST THE START**

Lance-toi dans une aventure chargée d'adrénaline.  
Ecris l'histoire en poursuivant ta quête et fais face aux  
pires chasseurs de primes. Affronte ennemis et dangers  
pour être le premier à découvrir les mystères que recèle  
le passé.

[unchartedps3.com](http://unchartedps3.com)

\* Le jeu n'est qu'un début



# PS3

PlayStation 3

\*\* Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.

**SONY**  
make.believe™