

## Simon Futé : Point Route



Infos pratiques : au Mexique, il suffit de payer 300 pesos (16,5€) pour avoir le permis, à acheter dans des épicerie ouverte 24h/24 et 7j/7. En revanche, pour l'immatriculation du véhicule, il faut absolument être accompagné d'un mexicain pour éviter l'arnaque. Ensuite, concernant les voitures, il y a de tout : de la vieille Coccinelle à la nouvelle Porsche, le choix est large, mais en général, ce sont des voitures américaines (donc très grosses et très polluantes) ou des voitures japonaises. Ceci dit, il arrive de croiser quelques rescapées européennes. Concernant la conduite, je vais commencer par les panneaux : il y a bel et bien des limitations de vitesse mais tout le monde s'en fiche ! Dès que la police est en vue, il faut ralentir et si jamais ils t'arrêtent, il faut s'arranger avec eux (500 pesos et ils te laissent repartir). Ensuite, il y a deux types de carrefours au Mexique : ceux où la priorité est à celui qui la forcera le plus, et des carrefours «l'un après l'autre» où un policier fait passer une voiture de chaque branche l'une après l'autre. C'est bizarre au début, mais finalement ça évite les embouteillages. Pour ce qui est des feux rouges, il n'y a pas obligation de s'arrêter comme tous les taxis après 19h (suite à de trop nombreuses agressions). D'ailleurs, si vous montez dans un taxi et, en général, dans la voiture d'un mexicain, ne mettez pas votre ceinture, car ils prennent ça comme une insulte. Si cela vous gêne, prenez plutôt un bus. Au Mexique, les voies réservées pour les bus ne le sont pas et doubler par la droite ou la gauche est récurrent pour avancer plus vite. Dernière info : je ne comprenais pas pourquoi il y avait des feux rouges avant les ronds-points. En fait, ici, les ronds-points se prennent n'importe comment : sens horaire, sens anti-horaire, fait comme il te plaît. Et bizarrement, il n'y a pas tant d'accident que ça, à croire qu'on est pas doués en France.

Simon Trichereau



Source : <http://web-tech.fr/wp-content/uploads/2013/02/collection-2.jpg>

## LE RÉTROGAMING, DE NOUVEAU À LA MODE ?

**D**epuis quelques années, nous assistons à un phénomène qui se multiplie rapidement, celui du rétrogaming. Le brillant film documentaire de Seth Gordon, sorti en 2007, *King of Kong*, nous montre certes le monde de la compétition dans le jeu vidéo, mais aussi et surtout au second plan une société de joueurs d'anciens jeux comme Pac Man, Q\*Bert et le jeu principal de l'histoire, Donkey Kong. Ainsi le film nous décrit des personnages haut en couleurs qui se rassemblent autour d'une même passion, le jeu d'autrefois, et qui partagent avec nous des moments d'émotions qui peuvent paraître pittoresques à tous ceux qui ne s'intéressent pas au jeu vidéo. Ainsi le rétrogaming est-il un phénomène réservé aux passionnés ?

Pour tous les passionnés de jeu vidéo, il est indéniable que les anciens jeux ont un avantage que n'ont pas leurs homologues de nouvelles génération, la collectionnabilité. En effet, les nouveaux jeux sont majoritairement dématérialisés et donc ne peuvent pas être gardés physiquement sur une étagère de salon. Quel joueur n'est pas fier, lorsqu'il reçoit des amis, de montrer sa collection de jeux et ce à quoi il joue. Ainsi, que ce soient les bornes d'arcades, les jeux et leurs boîtes,





Source : <http://clementretrogaming.wordpress.com/>

un vrai joueur aime avoir le matériel sur lequel il va jouer et/ou le partager. Du coup, même l'argument du prix, moins onéreux pour les vieux jeux, n'est pas valable car certains jeux qui ne sont pas considérés comme modernes se vendent parfois plus chers que des jeux qui viennent de sortir très récemment.

Mais il n'y a pas que les passionnés qui se tournent vers le jeu plus ancien, en effet même de nouveaux joueurs, qui n'ont pas connus l'âge d'or du jeu d'arcade qui est présenté dans le film cité précédemment, aiment à essayer les jeux sur lesquels jouaient les générations antérieures. Il faut dire que le jeu vidéo a bien évolué en peu de temps, passant de la borne d'arcade où la partie peut se terminer rapidement au jeu de salon où il faut un temps considérable pour pouvoir jouer. Prenons un exemple concret d'un même jeu sorti sur borne d'arcade et sur console de salon : *Bloody roar*, un jeu de combat peu connu du public français mais qui est pourtant un très bon jeu de combat. Lorsqu'un joueur lance la borne d'arcade, il choisit son personnage et part tout de suite au combat. Maintenant le joueur qui joue sur console de salon doit avant tout attendre le chargement du jeu, il doit ensuite sélectionner son mode de jeu (arcade, survie, histoire...) et il peut dès à présent choisir son personnage pour aller combattre. On voit donc clairement qu'il faut investir du temps afin de pouvoir jouer chez soi, sans oublier que je n'ai pas parlé des systèmes de sauvegardes et des multiples cinématiques présentes sur les jeux de consoles de salon, pour renforcer la

partie « histoire » du jeu vidéo. Les mentalités des joueurs changent, tout comme le jeu en lui-même. Avant, les jeux multijoueurs se déroulaient entre amis physiques et proches alors que de nos jours une grande majorité de ces jeux se déroule par le biais d'une connexion internet et avec un adversaire que vous ne connaissez pas et que vous risquez de ne jamais connaître. Ainsi, les jeux d'antan étaient plus aptes à être partagés et à faire passer de bons moments entre amis.

## IL N'Y A PAS QUE LES PASSIONNÉS QUI SE TOURNENT VERS LE JEU PLUS ANCIEN

Heureusement, certains jeux vidéos récents refusent de se soumettre à ce mode histoire ainsi qu'à toutes ces cinématiques et ces sauvegardes, comme la série des *Counter Strike*. Mais certains jeux récents, notamment à cause des puissances démesurées des machines, se tournent davantage sur le graphisme, au point de le rendre quasiment réel tout en délaissant l'histoire et le game design. Ainsi, on peut trouver des jeux très chers qui se terminent en quelques heures seulement parce que l'histoire n'a pas été très poussée mais qu'en revanche leur beauté est inégalable. Il y a même des séries de jeux qui se contentent de faire des mises à jours de la base de donnée pour rendre le jeu le plus actuel possible, surtout les jeux de sports dont le prix de vente est exorbitant.



## LEUR BEAUTÉ EST INÉGALABLE.

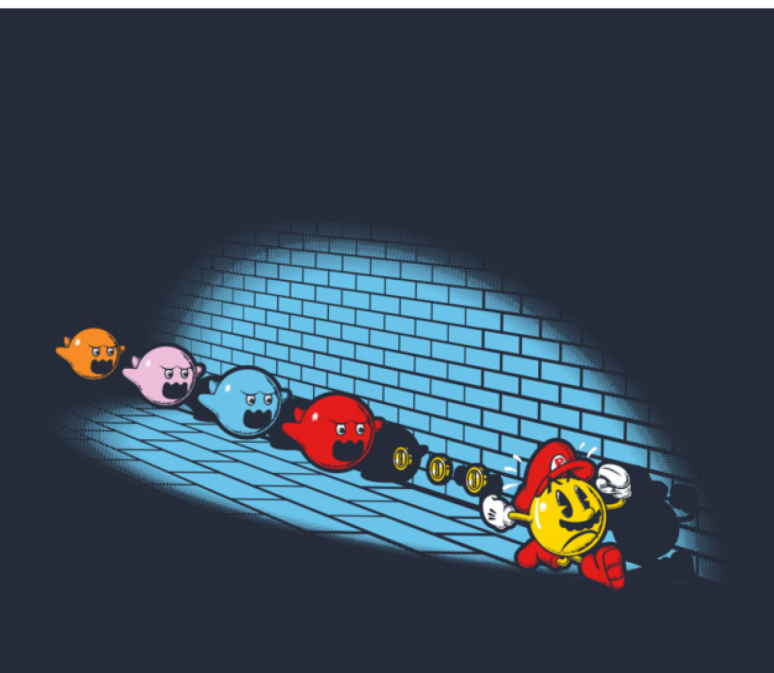
C'est pourquoi une grande partie des joueurs est frustrée et préfère se tourner vers des jeux certes moins modernes, mais d'autant plus complets et plus jouissifs que sont les jeux rétro. Bien évidemment, certains sont dépourvus d'histoire et le seul but du jeu est le scoring<sup>1</sup>, comme *Pac Man* ou *Space Invaders*, mais malgré tout, ils arrivent à faire peser la balance en leur faveur grâce à un gameplay qui leur est propre et qui est efficace : pas besoin de connaître un nombre incalculable de combinaisons de touches pour jouer à un de ces jeux et donc pas besoin de se prendre la tête pour jouer. Ainsi donc, même s'il sort encore quelques jeux dignes d'intérêt de nos jours, beaucoup sont vides et ennuyeux, poussant donc à la mode du retour aux sources.

Mais ce phénomène est-il si récent que ça ? La première chose à savoir, c'est que le jeu vidéo d'aujourd'hui a cet avantage que n'avait pas son homologue d'avant : le passé et l'histoire du jeu vidéo. Ainsi les nouveaux jeux peuvent revenir en arrière

pour «commémorer» leurs prédécesseurs et les faire perdurer dans l'histoire. C'est le cas de *Duck Tales* ou *Castle of Illusion* sortis tous les deux en 1990 et qui ont été récemment réédités sur les nouvelles consoles. L'idée est de reprendre l'histoire qui a plu aux joueurs de l'époque et d'adapter les graphismes pour plaire à un public plus jeune. Mais cette démarche déçoit beaucoup les joueurs puisque même si elle part d'une bonne initiative, elle essaie de supprimer la nostalgie du jeu vidéo en tendant à faire oublier le passé de l'industrie vidéoludique. Lorsque l'on parle maintenant de ces jeux, on ne se souvient que de ceux sortis récemment, sans pour autant savoir qu'ils font référence à un passé pourtant pas si lointain.

## REPRENDRE L'HISTOIRE QUI A PLU AUX JOUEURS DE L'ÉPOQUE ET D'ADAPTER LES GRAPHISMES.

Heureusement, les jeux indépendants aident à remémorer les anciens jeux sans en prendre leur place. Prenons l'exemple d'un qui a aidé à la découverte du jeu indépendant: *Hotline Miami*. Ce dernier reprend le game design de *Loaded* sortit dix-sept ans plus tôt sur la Playstation. Dans ces deux jeux, nous voyons le héros à la 3ème personne vue de dessus. Le principe est d'entrer dans les différentes pièces et de tuer les ennemis. Mais, bien que le gameplay soit le même, l'histoire et la difficulté sont différentes. En effet, *Hotline Miami* est ce qu'on appelle un Die and Retry (Meurt et réessaie NDLA) ce qui fait que sa difficulté est vraiment ardue, comparée à son homologue où le héros disposait d'une barre de vie ; ce qui ne le tuait pas à chaque coup. Dans le même esprit, il y a également *Happy Wheels* sorti en 2010 et qui détient le même objectif de jeu que *Pain*, sortit 3 ans plus tôt sur PS3. Ici, il faut faire souffrir son personnage pour amasser le plus de points. Le personnage



Source : <https://www.teepublic.com/show/20743-pac-mario#>.

1. Scoring : réaliser le meilleur score



n'est qu'une marionnette que l'on suicide à chaque partie et qui, plus il a mal, plus il vous fait gagner de points. Mais encore une fois, il y a des différences notables entre les deux, qui font qu'aucun n'est supérieur à l'autre et les permettent d'exister tous les deux. En effet, bien que l'objectif ou le gameplay soient les mêmes, rappelant ainsi des jeux plus anciens, ils ne se permettent pas de les remplacer dans le cœur des joueurs puisque les quelques différences en font des jeux totalement opposés.

Il y a également des jeux vidéos indépendants qui ne sont pas liés à un jeu en particulier, mais à tout un genre de jeux. Le plus connu reste *Evoland*, qui commémore l'histoire du RPG (Jeu de rôle NDLA) grâce à son histoire. Dans ce jeu, plus on avance dans l'histoire et plus on évolue dans l'histoire du RPG. Ainsi, le joueur commence avec un jeu en 2D et en 8bits, digne des premières Game Boy pour finir avec un jeu en 3D aux graphismes très développés comme le sont les nouveaux jeux sur les consoles récentes. En bref, il remémore l'évolution du jeu vidéo RPG depuis sa création jusqu'à nos jours, rendant hommage aux plus célèbres du genre comme *The Legend of Zelda* ou la

## REMÉMORER L'ÉVOLUTION DU JEU VIDÉO.

série des *Final Fantasy*, tout en possédant une histoire simple et efficace qui lui est propre. C'est pourquoi les nouveaux joueurs y verront un jeu qui évolue au fur et à mesure que l'histoire avance, alors que les anciens joueurs distingueront dans cette évolution un hommage au genre. Dans le même esprit, il faut citer *Tower of Heaven* qui est un jeu indépendant illustrant l'évolution du jeu de plate-forme. Alors que le joueur avance dans l'histoire, le gameplay se complexifie rendant la difficulté de plus en plus dure. Le graphisme n'évoluant pas, il fait penser aux premiers jeux du même genre, et plus le jeu devient difficile et plus on sent que l'on a progressé dans l'histoire du jeu de plate-forme, passant de la difficulté d'un *Mario* à celle d'un *Crash Bandicoot*, qui sont sûrement les jeux les plus connus de ce genre.

Mais le jeu vidéo indépendant ne s'arrête pas là. À la différence des jeux commerciaux composés en équipe, ceux-ci rappellent l'âge d'or du jeu vidéo où les développeurs



Source : <http://platypus-geek.com/2013/jeu-video/evoland/>



étaient des passionnés, réalisant le jeu dans leur garage. Tout comme les géniaux *Super Meat Boy* et *Binding of Isaac*, les jeux indépendants sont développés par une équipe très restreinte de passionnés, avec une certaine équité entre le graphisme, le gameplay et l'histoire. C'est pourquoi ces jeux ne sont pas dénués d'intérêt et qu'ils sont parfois préférés à leurs concurrents très commerciaux qui ont oublié le principe du jeu vidéo à défaut de l'argent qu'ils encaissent. Un très bon exemple est le projet indépendant en cours de finition qu'est *Hyper Dragon Ball Z*, un jeu de combat aux graphismes et au gameplay dignes des premiers *Street Fighter*

## CES JEUX ONT FAIT VIBRER UNE GRANDE MAJORITÉ DES JOUEURS.

ou *Tekken* qui ont fait vibrer une grande majorité des joueurs, et qui en plus réussit là où toutes les grandes multinationales ont échouées qui est de faire un jeu de Dragon Ball digne de ce nom et qui ne soit pas rejeté par la communauté des fans du manga.

Ainsi, les jeux indépendants participent à alimenter la flamme qui brûle dans le cœur des joueurs, ravivant ainsi la nostalgie du jeu vidéo d'avant et favorisant ainsi le rétrogaming. Et pour cela, nous pouvons compter sur la médiatisation du phénomène, elle aussi alimentée par des passionnés. Ainsi, il faut citer *ZeSadPanda*, qui chaque lundi teste un nouveau jeu indépendant, refusant donc d'acheter les jeux commerciaux et préférant dépenser son argent pour de véritables passionnés. Il y a également Le Joueur du Grenier qui retrace avec rage et humour les jeux de son enfance qui l'ont fait suer et pleurer, mais qui préférera toujours malgré tout cette époque de jeux, à celle de maintenant. C'est un des précurseurs du rétrogaming en France, puisque même s'il qualifie ceux qu'il teste de « pourris », il nous expose cependant les multiples jeux qu'il aime au travers de ses tests. De plus, sur son site web, il a passé un contrat avec

## ALIMENTER LA FLAMME QUI BRÛLE DANS LE CŒUR DES JOUEURS.

deux passionnés du jeu vidéo rétro, Mylo & Chibi, qui participent à la croissance du phénomène puisqu'ils entretiennent une vente des jeux vidéos et équipements rétros alors introuvables dans les grandes surfaces d'aujourd'hui.

Ainsi, le rétrogaming est un phénomène plutôt récent, puisqu'il permet de remémorer le passé du jeu vidéo qui n'était alors pas présent avant ; amené au grand jour par une forte communauté de passionnés qui travaillent d'arrache-pied pour fournir un travail de qualité, souvent bien supérieur à celui des grandes entreprises. Bien que l'engouement général soit de tourner la page du passé et de poursuivre vers le futur, une petite résistance de joueurs s'est fondée et les mentalités.

Simon Trichereau

### Bibliographie

[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=130199.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=130199.html)

<http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video/00000345/3615-usul-le-score-00000227.htm>



Source : <http://blog.toggle.com/25th-street-fighter-anniversary/>



**Parce que dans la vie, les  
bonnes choses viennent avec  
de la patience...**

