

JEAN-YVES DUFOUR

**MES ANNEES '90
EN JEUX VIDEO**

2020

Sommaire (1/2)

Les jeux sont classés par année de sortie

Chip's challenge	4
Fire shark	5
SimCity	6
Sonic the hedgehog	7
Streets of rage	9
Wonder Boy in Monster World	11
Fantastic Dizzy	12
World of Illusion	13
Kid Chameleon	14
Batman returns	15
Wolfenstein 3D	16
The legend of Kyrandia	17
Alone in the dark	19
Jurassic Park	21
Aladdin	22
Dr. Robotnik's mean bean machine .	23
Doom	24
Shadow of the comet	26

Sommaire (2/2)

Jazz Jackrabbit.....	27
Heretic.....	28
Dark Seed II	29
Prisoner of Ice	30
Gearheads	31
Winged Warrior II	32
Duke Nukem 3D	33
Heroes of might and magic II.....	34
Diablo	36
Moto racer	37
RollerCoaster Tycoon	38
Worms Armageddon	39
Return to Castle Wolfenstein	40

Chip's challenge

Année de sortie : 1989

Genre : Réflexion

Développeur : Epyx

Support : PC

Au clavier ou à la souris, le joueur déplace son personnage sur une grille en deux dimensions. A chaque niveau, il doit ramasser un certain nombre de puces électroniques en un temps limité et en évitant les dangers fixes et mouvants, comme des insectes (représentant des « bugs » informatiques). Certaines zones ne peuvent être traversées qu'en possédant un accessoire particulier (comme des palmes pour aller dans l'eau).

La réflexion intervient dans la résolution de nombreuses énigmes, comme l'ordre des accessoires à ramasser sachant qu'ils peuvent être volés, ou des cubes à déplacer (comme dans *Sokoban* (1982), qui consiste à déplacer des caisses à un endroit précis en les poussant, sans pouvoir les tirer, de sorte qu'il faut veiller à ne pas se bloquer). Certains blocs ferment le chemin derrière eux une fois empruntés, d'autres sont invisibles, d'autres encore nécessitent la bonne clé pour être franchis. En plus des quatre zones spéciales, il existe des téléporteurs et des interrupteurs qui déclenchent toutes sortes de pièges.

Le jeu contient presque 150 niveaux, de difficulté croissante, et un système de mots de passe permet d'accéder directement au niveau souhaité.

Il n'y a que deux boucles musicales, assez courtes, les graphismes sont sobres et les animations inexistantes, mais cela convient tout à fait à un jeu de ce type, suffisamment varié pour être prenant et qui fait travailler les méninges !

Chip's challenge est inclus dans le WEP (*Windows Entertainment Pack*) de *Windows 3.1* dès 1992. Un remake, *Chip's challenge 2*, du créateur original Chuck Sommerville, est sorti en 2015, contenant 200 nouveaux tableaux et un éditeur de niveaux.



Fire shark

Année de sortie : 1989

Développeur : Toaplan

Genre : Combat aérien

Support : Arcade / Mega Drive

Ce jeu d'arcade japonais transposé sur Mega Drive en 1990 est un classique du genre.

A lui tout seul, dans son biplan motorisé, le joueur doit parcourir 10 niveaux et affronter les ennemis (dont une petite vingtaine de types différents, engins au sol, machines volantes, navires et même sous-marins) de toute l'armée inconnue qui envahit la Terre.

Des bonus sont récupérables, contenant notamment des bombes et 3 armes différentes qui peuvent être améliorées jusqu'à 4 fois par d'autres bonus.

Il existe 3 niveaux de difficulté mais même le premier est difficile car il n'y a pas de système de points de vie : dès qu'il est touché, l'avion du joueur explose et il faut recommencer peu avant dans le niveau, privé de son matériel.

Les musiques sont jouées et les décors relativement variés.

Il est possible de recommencer le jeu indéfiniment, la difficulté augmentant à chaque fois, rendant les ennemis plus rapides, tant dans leurs déplacements que dans leur vitesse de tir.

Dans la même veine sur PC, citons *Raptor* (1994), *Tyrian* (1995) et *Piranha* (1996).



SimCity

Année de sortie : 1989

Genre : Gestion

Développeur : Maxis

Support : PC

Conçu et développé par Will Wright, *SimCity* permet au joueur de créer puis d'administrer et de gérer sa propre ville.

Dans un décor en deux dimensions comprenant terre et eau, et grâce à un capital de départ, on commence par construire des routes et plusieurs types de bâtiment : les habitations, les industries et les commerces. Afin de les alimenter en énergie, il faut bâtir un réseau électrique et le relier aux constructions. Il est ensuite possible de développer d'autres moyens de transport (la voie ferrée, la navigation maritime et le trafic aérien) et des lieux de loisirs (des simples parcs aux grands stades).

Il faut également gérer les incidents et la criminalité, en employant des pompiers et des policiers, et en leur construisant casernes et commissariats. Pour les financer ainsi que les transports, le joueur-maire doit fixer les budgets alloués ainsi que les taxes et s'adapter selon les désirs de sa population (des sondages sont publiés régulièrement).

La partie se déroule en temps réel et il n'y a pas une minute à perdre.



Sonic the hedgehog (1/2)

Année de sortie : 1991

Développeur : Sega

Genre : Plates-formes

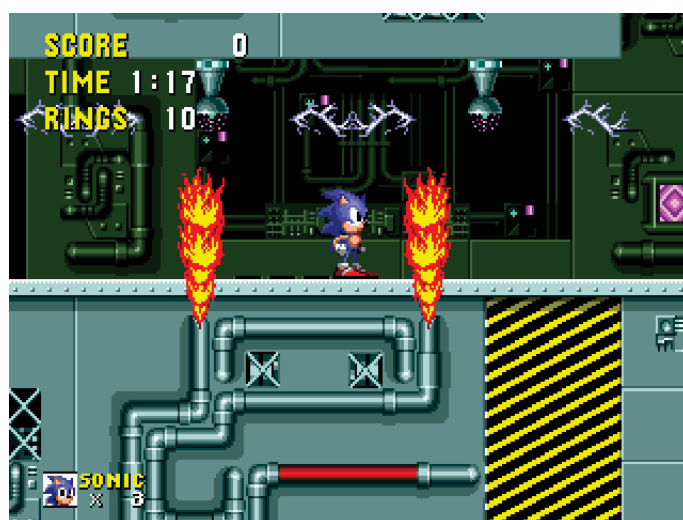
Support : Mega Drive

Sorti en 1991, Sonic ne devient que tardivement la mascotte de Sega dont la Mega Drive a été lancée en 1988. Il fallait concurrencer le plombier Mario de Nintendo, et *Sonic the hedgehog* parvient à le devancer tant ses déplacements sont rapides et extrêmement fluides, ce qui est une prouesse technique majeure à l'époque.

Sonic est un hérisson bleu ultrarapide qui lutte contre le Dr Robotnik, un savant fou qui dirige la planète Mobius depuis sa soucoupe volante, asservissant les animaux qui y vivent en en faisant des robots (il en existe une quinzaine de types), qu'il doit éliminer en sautant sur eux ou en les défonçant à toute allure en se mettant en boule — il peut même détruire le décor et ainsi découvrir des passages secrets. Lorsqu'un robot est anéanti, le petit animal captif est libéré.

La mécanique du jeu repose sur des anneaux : chaque niveau en est truffé, et lorsque Sonic est touché, il perd ses anneaux au lieu de perdre la vie. D'autres bonus sont disséminés un peu partout, sous forme de téléviseurs. Malgré la vitesse du jeu, il y a de nombreux endroits à explorer. Dans la plupart des niveaux, plusieurs chemins mènent à la sortie. Les décors sont très beaux et colorés et les musiques de Masato Nakamura sont magnifiques.

Le jeu est découpé en 6 zones de 3 niveaux chacune, à la fin desquelles le joueur affronte Robotnik. Un jeu dans le jeu consiste à récupérer les sept émeraudes du chaos avant d'affronter le boss final. A la fin de chaque niveau sans boss, si Sonic détient 50 anneaux ou plus, un anneau géant apparaît et le conduit dans un labyrinthe tourbillonnant où il a la possibilité de récupérer une émeraude.

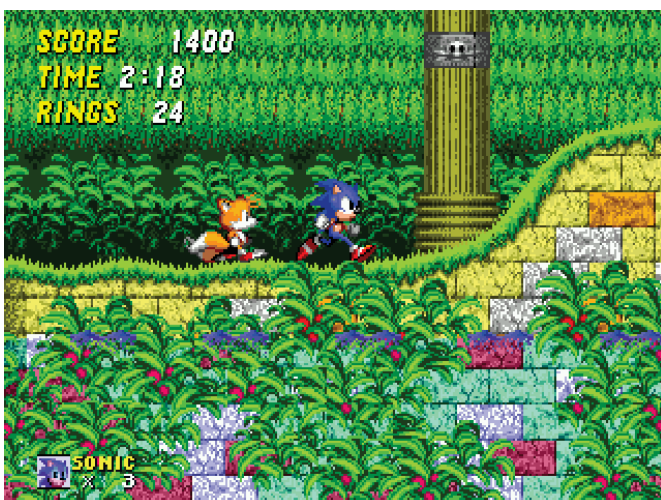


Sonic the hedgehog (2/2)

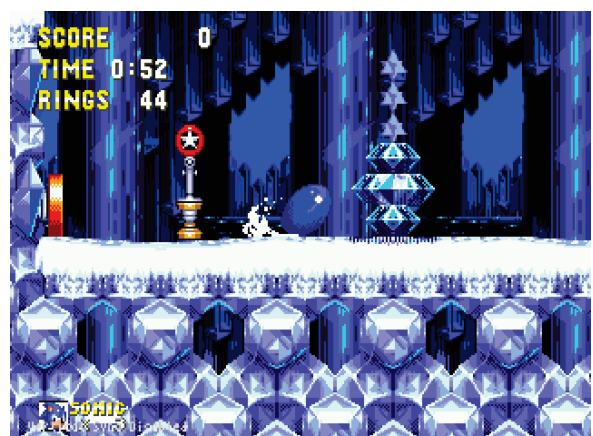
Sonic est devenue une série prolifique. Dans le volet suivant, *Sonic the hedgehog 2*, sorti en 1992, il est possible de contrôler Tails, un renard à deux queues qui court ainsi aussi vite que Sonic. Il est même possible de jouer à deux, sur le même écran (mais c'est le joueur qui contrôle Sonic qui dirige l'action) ou en parallèle (mais sur un demi-écran dans des niveaux particuliers, ce qui est assez inutile).

Cette fois, le jeu est découpé en 9 zones de 2 niveaux chacune. Les « special stages » qui conduisent aux émeraudes du chaos sont différents et beaucoup plus difficiles : lancé à toute allure dans un tunnel, Sonic doit récupérer le maximum d'anneaux tout en évitant les pièges qui surgissent. Mais les occasions d'attraper les émeraudes sont aussi beaucoup plus nombreuses, cette fois combinées aux points de sauvegarde déjà présents dans le premier volet. Surtout, posséder toutes les émeraudes permet à Sonic de se transformer en Supersonic, encore plus rapide et carrément invincible.

Les décors de *Sonic 2* sont encore plus riches, les musiques toujours aussi entraînantes et Sonic encore plus redoutable, car il peut désormais se préparer sur place à atteindre sa vitesse maximale, sans avoir besoin de prendre de l'élan.



En 1994 sortiront *Sonic the hedgehog 3* et *Sonic & Knuckles*, encore plus aboutis. La cartouche de *Knuckles* peut se combiner avec celles de *Sonic 2* et *Sonic 3* afin de jouer avec Knuckles, corsant la difficulté car il saute moins haut, mais peut s'accrocher aux murs et accéder ainsi à de nouvelles zones.



Streets of rage (1/2)

Année de sortie : 1991

Développeur : Sega

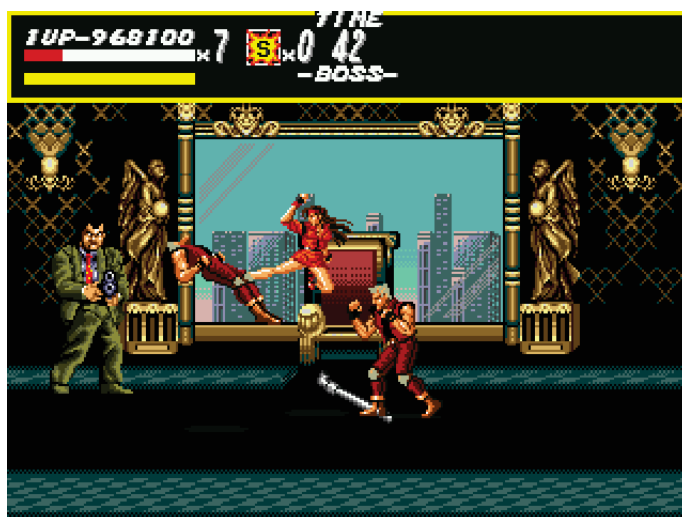
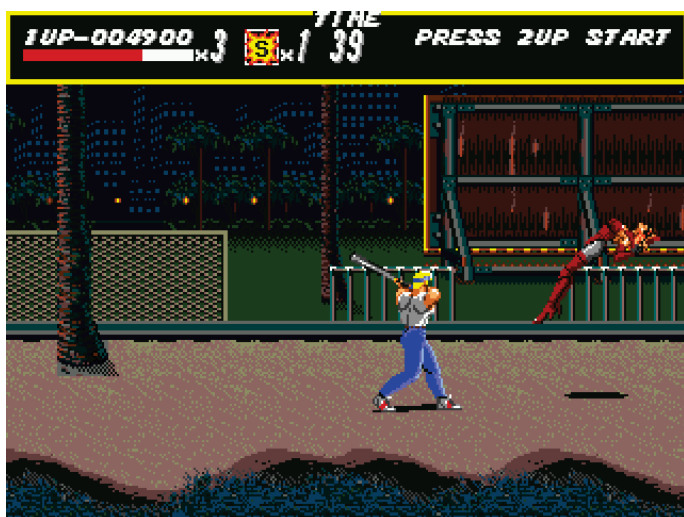
Genre : Combat

Support : Mega Drive

Excédés par la mafia qui règne sur leur ville sans rien pouvoir faire officiellement, trois policiers dissidents décident d'affronter eux-mêmes les malfrats qui la gangrèment. Dans cet excellent jeu de combat en deux dimensions, ils ont chacun leurs prises et leurs atouts. Exceptionnellement, ils peuvent être aidés par un véhicule de police qui nettoie la zone.

Seul ou à deux (attention, il est possible de s'échanger des coups par inadvertance... ou pas !), on parcourt ainsi 8 niveaux divisés en une demi-douzaine de séquences, jusqu'au quartier général de Mr X, le chef de la mafia. Il est alors possible de reprendre au sixième niveau. Sur le chemin, les combattants peuvent ramasser des armes. Il n'y a que 5 types d'ennemis, mais ils ont chacun plusieurs déclinaisons : au fil de la progression, ils gagnent en force, en énergie et en vitesse. Lorsqu'on joue à deux, il y a deux fois plus d'ennemis et même les boss de fin de niveau (beaucoup plus puissants et résistants que les truands ordinaires) sont doublés.

L'animation est fluide, les décors réussis et les musiques de Yuzo Koshiro excellentes. Le jeu lui-même est répétitif mais addictif, et après une partie gagnée, on ne pense qu'à en rejouer une autre, avec un autre personnage, et à un mode de difficulté encore plus élevé. Bien sûr, c'est encore mieux à deux.

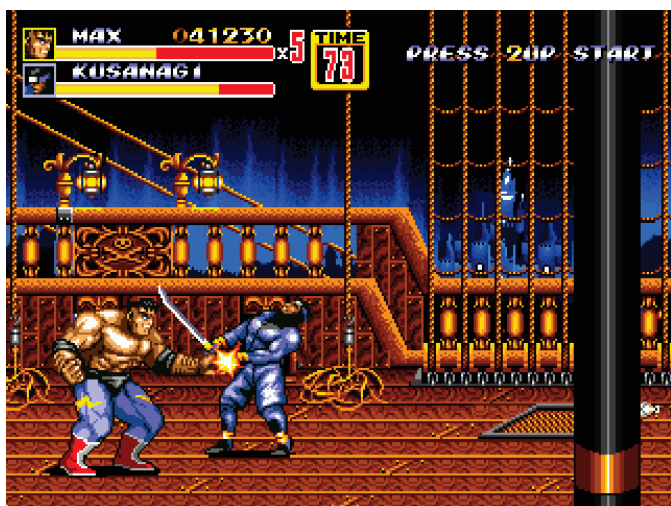


Streets of rage (2/2)

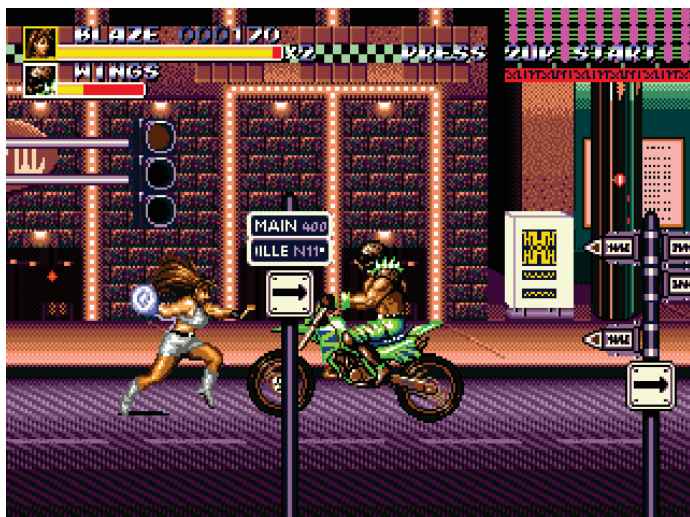
Dès 1992, Sega sort *Streets of rage 2*. Il y a cette fois 10 types d'ennemis, sans compter les boss, que l'on rencontre toujours au cours de 8 niveaux, plus longs que ceux du volet précédent. Les graphismes sont bien plus détaillés et les musiques de Yuzo Koshiro toujours aussi entraînantes.

A présent, la barre de vie est affichée pour chaque ennemi, et pas uniquement celle des boss. Il n'y a plus de fonction pour appeler la police, remplacée par un coup spécial plus puissant mais qui fait perdre de l'énergie au joueur. Surtout, ce dernier a le choix entre 4 personnages aux compétences beaucoup plus tranchées.

Un mode duel a été mis en place pour que deux joueurs puissent s'affronter sans avoir à s'échanger des coups en plein combat contre le crime organisé.



En 1994, Sega sort *Streets of rage 3*. Il y a toujours 4 personnages à incarner en début de partie, et jusqu'à 6 en cours de jeu. La difficulté est beaucoup plus importante, les niveaux encore plus longs mais moins nombreux (5 ou 7 selon la difficulté). Il y a une petite quinzaine de types d'ennemis, sans compter les boss. La nouveauté est une barre d'énergie spécifique aux coups spéciaux, qui permet de ne pas perdre de vie en les effectuant lorsqu'elle est pleine. La musique de ce dernier opus, plus électronique, est trop stridente pour être agréable.



Wonder Boy in Monster World

Année de sortie : 1991
Développeur : Westone

Genre : Plates-formes / Rôle
Support : Mega Drive

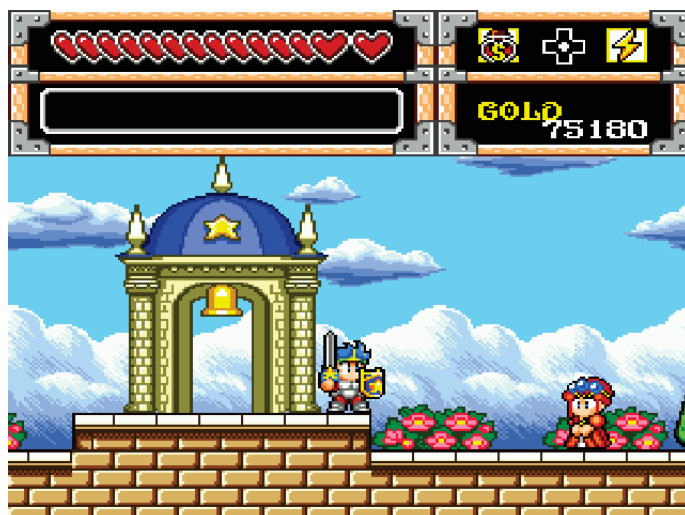
Cinquième jeu de la série *Wonder Boy*, il s'agit du premier qui mélange jeu de plates-formes et mini-jeu de rôle. Le joueur incarne Shion, jeune guerrier en quête de la libération de sa terre dominée par de nombreux monstres venus de l'espace (il y en a plus de 25 types, déclinés en différentes tailles, sans compter les boss uniques). Chaque monstre tué laisse de l'or qui sert à acheter un meilleur équipement (arme, armure, bouclier et bottes) afin d'affronter encore plus de monstres. Shion va ainsi traverser de nombreux territoires, libérer les cinq villages sur sa route et récupérer petit à petit le matériel utile pour poursuivre les envahisseurs extraterrestres jusque dans leur vaisseau spatial et les anéantir.

Lorsque Shion s'arrête dans une auberge, il peut enregistrer la partie (à l'origine, la cartouche Mega Drive est munie d'une pile permettant une sauvegarde). Parfois, un compagnon va rejoindre Shion et l'aider dans un périmètre restreint autour de son village.

Il faut souvent réfléchir à la prochaine destination et résoudre quelques énigmes en parcourant ce monde aux graphismes colorés très sympathiques et aux musiques très belles.

Comme dans tout univers médiéval-fantastique qui se respecte, la magie est présente et Shion peut utiliser jusqu'à 6 sortilèges différents, offensifs et défensifs, qu'il apprend au fur et à mesure de sa progression.

Une suite, *Monster world IV*, est parue uniquement au Japon en 1994. Le système de jeu est identique, les graphismes sont encore plus détaillés et la musique toujours aussi belle, mais l'on incarne cette fois une « wonder girl ».



Fantastic Dizzy

Année de sortie : 1991

Développeur : Codemasters

Genre : Plates-formes / Réflexion

Support : PC / Mega Drive

Fantastic Dizzy est un jeu combinant plates-formes et réflexion dans lequel le joueur incarne Dizzy, un oeuf qui doit libérer sa fiancée, prisonnière dans le château du magicien Zaks.

Dizzy ne peut pas se débarrasser des ennemis et doit seulement les éviter, mais sa barre de vie est assez importante et de nombreux bonus sont disséminés dans le décor qui lui redonnent de l'énergie. Attention cependant : certains ennemis et pièges sont mortels.

Le système de jeu repose sur la possibilité qu'a Dizzy de transporter trois accessoires avec lui. Il y a donc de nombreuses énigmes à résoudre en utilisant les objets récupérés ici et là, dont la grande majorité sert effectivement à quelque chose. Mais contrairement à d'autres jeux du même genre, comme *Gobliins* (1991) et *The lost Vikings* (1992) — dans lesquels on joue trois personnages au lieu d'un — les énigmes sont logiques.

Des mini-jeux sont intégrés au jeu principal et accessibles en certaines circonstances.

Les décors sont mignons, tout en couleurs, assez variés (forêt, ville, mine, bateau pirate, fonds marins...), animés (il peut pleuvoir, et il y a une alternance entre le jour, la nuit et même l'aube et le crépuscule) et souvent drôles ; et la musique, bien que peu diversifiée, est de très bonne qualité. Il s'agit donc plutôt d'un jeu familial à l'univers spécifique — les jeux vidéo de la série *Dizzy* sont assez nombreux, sur toutes les plateformes.

