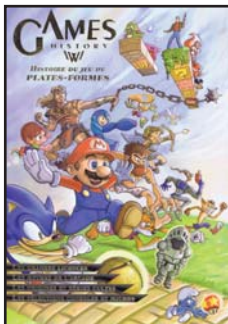


GAMES HISTORY
RY tome 4 - *Histoire du*
jeu de plates-formes de
Yacine Yace DJEBILI chez
CAC coll. Games History

Le jeu vidéo est un Art. Comme la littérature, le cinéma ou la musique et l'on y trouve tous les genres pour tous les publics. Justement, nous allons vous présenter un genre en particulier, celui des jeux de plate-forme.

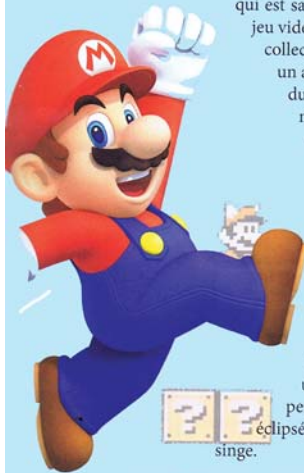
Oui, nous sommes bien dans la rubrique Para-BD de *L'avis des bulles* car nous vous parlons de jeux vidéo! Ce n'est pas la première fois que nous chroniquons l'éditeur Cote-à-cas puisque nous vous avons présenté son catalogue de recensement des goodies cinémas et des statuettes issus majoritairement de la bande dessinée. Cette fois-ci l'éditeur se met à publier les volumes de *Games History*, précédemment sortis chez PK éditions. Le jeu vidéo de plates-formes consiste à faire évoluer un personnage à la troisième personne dans des décors truffés d'obstacles, d'ennemis, de bonus à ramasser, de trésors à découvrir, de princesses à libérer... Ce genre est à la base du jeu vidéo contemporain car, au début, dans les années 80, c'était le plus accessible au vu des capacités techniques des ordinateurs et des consoles de l'époque (ce qui ne veut pas dire qu'il n'existait pas d'autre genre de jeux...). Sans vous résumer le livre, les deux licences chef-d'œuvre sont *Super Mario* et *Sonic*; d'ailleurs ils bénéficient chacun d'un chapitre entier. Il y a aussi *Castlevania*, *Aladdin*, *Rayman* (nous devons à ses développeurs les *Lapins Crétins*), *Prince of Persia*... et bien d'autres encore, plus ou moins réussis. Yacine Yace DJEBILI raconte leur histoire, le contexte de leur sortie ainsi que de nombreuses anecdotes sur les consoles et ordinateurs qui les supportaient. Car il n'est pas seulement question de jeux mais aussi de support console, arcade ou micros. Cela a son importance notamment dans l'explication du contexte de chaque jeu. Si vous aimez cet art, ce livre est indispensable même si, du propre aveu de l'auteur, il est loin d'être exhaustif et qu'il faudrait pour cela faire une encyclopédie. Si vous n'y connaissez pas grand-chose, mais que vous voulez vous y mettre, ce livre est assez accessible.



Mario, la saga

Revenons en 1953. Mettons-nous dans la peau de sir Edmund Hillary, scrutant les hauteurs de l'Everest avant d'en commencer l'ascension, Everest qui causa la perte de nombreux aventuriers des sommets. Qui d'autre que lui pouvait dire, quelle suprême sensation s'empara d'un homme qui s'apprête à conquérir la nature ? Quelle excitation matinée d'enthousiasme et de crainte devait être la sienne ?

Et bien je ressens un frisson qui à n'en point douter serait comparable, car me voici devant mon Everest à moi : la rédaction de tout un dossier dédié à ce qui est sans doute possible le personnage le plus célèbre du jeu vidéo, ce genre de héros qui s'est imposé à l'inconscient collectif des joueurs de fous âges et de toutes époques, un assemblage de pixels formant le sprite le plus connu du monde du jeu vidéo ! Salopette rouge, casquette, moustache pour masquer l'impossibilité de lui tracer une bouche proportionnée... plus imposante que le Toit du monde, voici l'ascension de l'histoire de MARIO !



L'histoire de ce joufflu personnage a donc démarré sous les traits de Jumpman, vaillant petit charpentier prédestiné à la grandeur, la grandeur des héros, des vrais ! Mais sans cape (du moins pour l'instant) ni pouvoirs magiques, ce petit bonhomme ne disposait jusque lors que de son saut et d'un maillet. Des jeux de la franchise Donkey Kong n'avait pas encore émergé l'aura universelle de Mario qui n'était pour l'heure qu'un personnage parmi tant d'autres, et même largement éclipsé par les expressions féroce-ment comiques du grand singe.

En 1983, Nintendo lance un vrai pavé dans la mare avec un jeu spécialement dédié à ce personnage, le genre de jeu qui, presque trente ans après sa sortie, semble totalement intemporel tant les idées qu'il apporte sont desormais devenues la base

Yacine Yace DJEBILI raconte leur histoire, le contexte de leur sortie ainsi que de nombreuses anecdotes sur les consoles et ordinateurs qui les supportaient. Car il n'est pas seulement question de jeux mais aussi de support console, arcade ou micros. Cela a son importance notamment dans l'explication du contexte de chaque jeu. Si vous aimez cet art, ce livre est indispensable même si, du propre aveu de l'auteur, il est loin d'être exhaustif et qu'il faudrait pour cela faire une encyclopédie. Si vous n'y connaissez pas grand-chose, mais que vous voulez vous y mettre, ce livre est assez accessible.

Raphaëlla BARRÉ