

L'énigme Miyamoto

Article scanné dans le magazine Game On n°01 (Juin 1999)

Sujet de l'article : Développeurs

Légende vivante pour tous les fondus de jeux vidéo (y compris les créateurs), Shigeru Miyamoto

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,

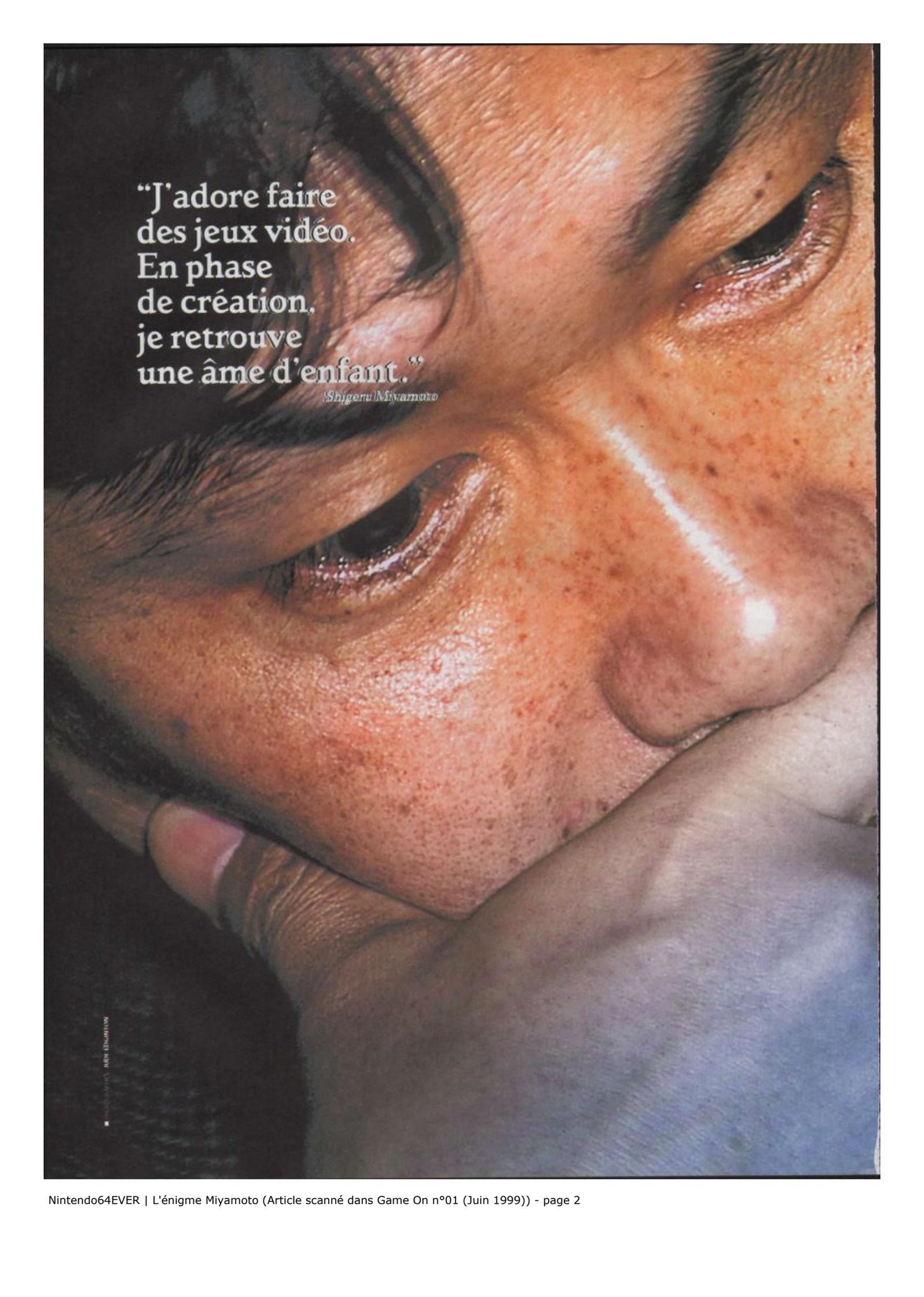
usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs,

les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif,

aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.



“J'adore faire
des jeux vidéo.
En phase
de création,
je retrouve
une âme d'enfant.”

Shigeru Miyamoto

L'ÉNIGME MIYAMOTO

Adapté par Jean-Michel Mannan

LÉGENDE VIVANTE POUR TOUS LES FONDEURS DE JEUX VIDÉO (Y COMPRIS LES CRÉATEURS), SHIGERU MIYAMOTO RESTE UN HOMME EXTRÊMEMENT MYSTÉRIeux. ENQUÊTE SUR UN PIONNIER DE L'UNIVERS LUDIQUE, CRÉATEUR DE ZELDA ET DU PLOMBIER MARIO...



■ Zelda 64 est un des meilleurs jeux de tous les temps.

“Imaginez les impressions d’un enfant entrant tout seul dans une grotte. L’air glacé... Le danger et la tentation en même temps. Voici les sensations que nous devons recréer dans nos jeux.”

Shigeru Miyamoto



■ Nintendo a retardé la sortie de la N64 pour que Miyamoto finisse son jeu.

Les 45 classiques de Miyamoto

L’inventaire des titres de Miyamoto ressemble aux “Vidéos Games Greatest Hits” ! Et encore, notre liste n’inclut pas les anciens titres sur Game’n Watch ou sur la Virtual Boy.

(1) Donkey Kong

■ Arcade ■ 1981

■ Miyamoto voulait que le titre de son jeu mette en valeur le “singe bormé” qui joue le rôle du Méchant. En même temps, un de ses films favoris était le classique King Kong. Au final, le titre est un mélange des deux, dû en partie à une faiblesse de

traduction : en effet, un petit dictionnaire de langue Japonais-Anglais suggérait “donkey” (âne) comme traduction de “bormé”. Donkey Kong était né !

À l’époque, le scénario du jeu était original : un plombier aime une jeune fille qui est enlevée par un singe. Ce dernier s’évertue à éloigner le rival en lançant des

tonneaux ! C’est du jamais vu. Le mythe Donkey Kong était lancé, personnage qui reste encore aujourd’hui le préféré de Shigeru Miyamoto.

(2) Donkey Kong Jr

■ Arcade ■ 1982

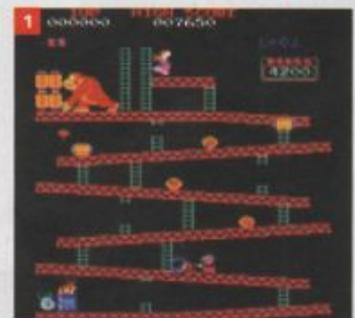
■ Un an plus tard, c’est quasiment Mario le Méchant. Il a réussi

à enfermer Donkey Kong dans une cage, et c’est son petit singe de fils qui tente de le délivrer. Pas de tonneaux, mais Junior doit escalader des cordes et éviter des animaux.

(3) Mario Bros

■ Arcade ■ 1983

■ Un jeu de plate-forme écran par écran, qui connut vite un succès foudroyant !



Etre bombardé par des Missiles Rouges, ou avalé par un énorme Andros, recevoir sur le dos un terrible Koopa, ou encore, voir votre culotte en feu alors que, pauvre plombier italien, vous vous baladiez tranquillement...
Tout cela vous est déjà arrivé, et vous avez forcément eu deux réactions : d'abord vous avez poussé un juron que la décence nous interdit de reproduire ici. Ensuite, mais ensuite seulement, vous avez rendu hommage au génie de Nintendo. Ou plutôt au génial inventeur de tous ces mondes enchanteurs et diaboliques : un certain Shigeru Miyamoto.

En 1977, Shigeru Miyamoto, 24 ans, est étudiant en design industriel au Kanazawa Municipal Arts and Crafts College de Kyoto, au Japon.

En 1998, ce même Shigeru Miyamoto, avec un chiffre de vente mondial de 250 millions de cartouches de jeu, fait de Nintendo une des toutes premières firmes de jeux vidéo du globe!

Son premier jeu sur console, *Super Mario Bros*, a dépassé les 50 millions d'unités : un triomphe! En comparaison, Michaël Jackson, n'a vendu "que" 47 millions d'unités de *Thriller*! Et, avant même qu'un magazine ne puisse l'essayer, plus de 325 000 exemplaires de *Zelda 64*, (sa dernière création) étaient réservés par les distributeurs américains! Ainsi, *Zelda 64*, malgré une commercialisation tardive (39 jours seulement avant la fin de l'année) s'est imposé comme la plus grosse vente américaine de 1998. Un tel succès force l'admiration, dont celle

des géants de l'industrie du loisir. Paul Mc Cartney, Steven Spielberg et Georges Lucas, sont allés en pèlerinage voir l'illustre Miyamoto à Kyoto! Et Robin Williams a même prénommé sa fille *Zelda*!

Time magazine, en 1996, présente d'ailleurs Shigeru Miyamoto comme le "Spielberg des jeux vidéo" et John Romero, designer de *Doom* et de *Quake*, lui rend hommage en baptisant le principal personnage de son dernier titre, *Daikatana*, Hiro Miyamoto!

De là, à dire que sans Miyamoto Nintendo n'existerait pas, il n'y a qu'un pas. À la fin des années 70, son *Donkey Kong* et ses divers *Mario* suffisent à asseoir la position et la renommée de la marque. Si on va plus loin, que seraient devenus Sega et la PlayStation si Nintendo, grâce à Miyamoto, n'avait pu, au milieu des années 80, relancer la vogue des "Vidéo Games"?

Mario : c'est l'univers de la BD et des cartoons

La liste des best-sellers est très longue : *Donkey Kong*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario 64*, *Zelda* sur SNES, *Mario Kart*, *Starfox*, *F-Zéro*. Certes, certains titres reprennent les précédents personnages et des "recettes scénaristiques" qui ont déjà fait leurs preuves.

Mais ces jeux s'appuient autant sur la progression technologique de Nintendo qu'ils la favorisent : un juste retour de force! *Mario 64* ne peut pourtant pas être considéré comme une simple reprise en trois dimensions des autres *Mario* car la créativité et l'originalité de Shigeru Miyamoto apportent toujours du nouveau, la preuve d'un talent constant.

Avec *Donkey Kong*, il a non seulement inventé le jeu de plate-forme, mais il a aussi introduit

le concept de personnages dans les jeux vidéo (avant lui, on se contentait de vaisseaux spatiaux, soucoupes, petits aliens ou missiles). Le singe fou, Mario, la Princesse... ont ouvert la voie de jeux d'arcade plus personnalisés, plus attachants et plus prenants. Les jeux se sont ainsi rapprochés de la BD et des cartoons.

C'est pourquoi les best-sellers de Miyamoto, quoique largement imités, n'ont jamais vraiment pu être "clonés". Un plagiat peut

Mc Cartney, Spielberg et Lucas sont allés voir l'illustre Miyamoto à Kyoto!

repandre un principe de jeu (plates-formes ou objets à éviter) mais il est impossible de copier strictement des personnages originaux. Avec le même principe ludique, mais avec à la place de Mario, un lapin ou un kangourou, et le jeu serait totalement différent, sans aucune chance de rivaliser avec l'original.

"Souvent nos concurrents se contentent d'imiter la surface de nos jeux, dit Miyamoto, et ils ont fini par obtenir des programmes mal équilibrés et peu intéressants. En fait, ils n'ont jamais compris ce que nous avons fait exactement et pourquoi nous l'avons fait."

Si on fait preuve de mauvais esprit, on peut aussi remarquer que le premier imitateur de Miyamoto est Miyamoto lui-même! En effet, malgré

■ Fox, le renard futuriste et acrobate de *Starfox* et *Lylat Wars*. Étonnant sur la Nintendo 64...



(4) Donkey Kong 3

■ Arcade ■ 1983
 ■ Ce n'est pas le meilleur de la série. Le principe : arroser



d'insecticide Donkey Kong pour le calmer, tout en empêchant les bestioles de voler vos fleurs. Absurde et douteux, à oublier.

(5) Super Mario Bros

■ NES ■ 1985
 ■ Jeu qui a propulsé Nintendo et Miyamoto vers la gloire! L'ancêtre de *Super Mario Bros 3* sur SNES et de *Mario 64* s'est vendu à plus de 50 millions d'exemplaires. Pour la première fois, voit Mario sautant de tuyau en plate-forme à



la recherche de pièces d'or vitales. *Super Mario* naît parallèlement à l'idée -- nouvelle à l'époque -- de cacher des salles et des niveaux secrets dans



le jeu. La fin est frustrante : après des heures d'effort, Mario arrive au château où est enfermée sa belle princesse. Hélas, elle a été transférée ailleurs!

(6) Donkey Kong

■ NES ■ 1985
 ■ Il n'y a rien à dire, si ce n'est qu'il s'agit juste d'une adaptation fidèle des premiers *Donkey*, qui profite du meilleur graphisme de la NES.

(7) Donkey Kong Junior

■ NES ■ 1986
 ■ Après le père, voit le fils à la sauce NES.

(8) Donkey Kong 3

■ NES ■ 1986
 ■ Et revoilà le père à la sauce NES!

(9) La Légende de Zelda

■ NES ■ 1986
 ■ Enfin du nouveau! De l'action, de l'aventure, des trésors, des monstres, des passages secrets, des combats à l'épée, des bombes et des pièges... De tous les jeux de Miyamoto, *Zelda* est sans doute le plus riche, le plus multiple, le plus innovant. C'est le premier jeu d'aventure/rôles accessible à tous. On peut encore y jouer avec plaisir, mais cette version originale a bien vieilli comparée au *Zelda 64* actuel.

(10) Super Mario Bros 2

■ NES ■ 1988
 ■ Ce jeu étrange, réalisé seulement pour le marché américain, fut l'adaptation d'un jeu japonais, *Doki Doki Panic*. On n'y ramasse plus les pièces d'or, mais en contrepartie on peut choisir son personnage : Mario bien sûr, son frère Luigi, la Princesse ou encore l'inénarrable Toad. D'une certaine façon, on assiste à la création d'une "famille Mario" qui sera mieux exploitée par la suite dans l'excellent *Mario Karts*.



■ Moteur de la mécanique Nintendo, Miyamoto – en 21 ans de dévouement – a assuré le succès de la NES, de la Game Boy, de la Super Nintendo et de l'actuelle N64.

Miyamoto ne semble pas se préoccuper des idées et des créations des autres.

son génie et la qualité de ses inventions, Miyamoto (un peu poussé par Nintendo) n'a jamais hésité à exploiter ses filons jusqu'à la corde. En près de 20 ans de carrière, sa production n'est pas si diversifiée. Elle tourne autour de Mario, Zelda, et des personnages de Starfox. À tel point que l'on mélange les diverses versions et aventures de Mario, déclinées inlassablement sur toutes les machines Nintendo. Personne n'est parfait.

Les autres créateurs de jeux rendent sans hésitation hommage au géniteur du plombier italien. "Nous avons beaucoup joué à Super Mario 64 pendant la période de développement de Half-Life, reconnaît Gabe Newell (fondateur de la société Valve) et cela nous a parfois influencés dans nos choix, consciemment ou non. Nous avons réfléchi à la façon dont Miyamoto et son équipe parvenaient à construire des espaces de jeu où les diverses aptitudes du héros pouvaient s'exprimer en même temps. Ou comment ils géraient les déplacements, la rencontre puis la résolution des énigmes. Ainsi, les sauts très longs dans Half-Life sont gérés de la même manière que dans Mario 64".

Même Doom, fameux classique, s'est inspiré de Miyamoto. "Bien sûr, le style est différent, dit J. Romero, mais les bases sont les mêmes : importance de l'interface utilisateur pour la qualité de jeu, immersion dans un univers à explorer qui réagit à toutes vos actions. J'ai assimilé tout cela en pratiquant des années durant les jeux de Miyamoto."

Si les jeux de Miyamoto sont bien connus, l'homme reste mystérieux : brèves apparitions aux conférences de presse, réponses données avec parcimonie. Comme s'il redoutait un coup de pied de son Product Manager s'il en disait trop !

Pour le reste, la coupe de cheveux évoque celle des Beatles, et il porte le plus souvent un strict costume noir. Aimable et d'une grande gentillesse, il déclare beaucoup travailler chez Nintendo, avant de rentrer jouer à Mario Karts 64 avec ses deux enfants ! En bref, Miyamoto ne joue pas les superstars, et on ne le voit pour ainsi dire jamais à la une des magazines spécialisés.

Alex Garden n'en sait pas plus que nous. Pourtant le patron de Relic, qui termine en ce moment Homeworld, est l'un de ses plus grands fans : "Miyamoto est une vraie énigme pour la presse américaine et européenne. Seuls ses jeux sont mis en avant, lui demeure en retrait. Et ce grand mystère suscite bien naturellement la curiosité des gens !" Comment percer le mystère

Shigeru Miyamoto ? Le meilleur moyen est peut-être de mener une enquête à la manière de Citizen Kane. Une fois les preuves réunies, on procède par déduction pour répondre à la question suivante : comment Miyamoto est-il devenu un des plus grands créateurs de jeux vidéo ?

THÉORIE 1 : Shigeru Miyamoto est lui-même un personnage de jeu

Si on lui demande d'où il puise ses idées, Miyamoto évoque tout de suite son enfance. Il se souvient de ses promenades tranquilles dans la campagne du Kensai. Il aimait chercher et explorer des grottes ou découvrir des chemins secrets dans la forêt. Déjà tout un monde

imaginaire qui se met en place. Mais il avait aussi une drôle de manie qui révèle son goût prononcé pour les bonnes blagues : "Quand je parlais à l'école, j'aimais bien fixer des pièges sur la porte de ma chambre. Ainsi, ma mère avait



■ Mario est le Mickey de la seconde moitié du 20^e siècle !

(11) Zelda II : Les Aventures de Link

■ NES ■ 1988
■ Le thème de Zelda est bien conservé et enrichi de nombreuses péripéties. Innovation avec deux types d'affichage : aérien et de côté, ce dernier assez surprenant, mais très au point.

(12) Donkey Kong Classics

■ NES ■ 1989
■ Un simple package : Donkey Kong et Donkey Kong Junior réunis dans une même cartouche. Du marketing assez lourd.

(13) Super Mario Land

■ Game Boy ■ 1989
■ Attention, chef-d'œuvre ! Le transfert du Mario Bros de la NES sur la Game Boy est une totale réussite, malgré l'absence de couleurs et certaines faiblesses de scrolling. Aujourd'hui, le jeu se vend encore très bien.



(14) Metroid

■ NES ■ 1989
■ Shoot'em up spatial qui connut un franc succès sauf au Japon. Petit détail : le personnage devait être initialement une femme.

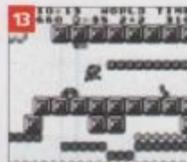
(15) Super Mario Bros 3

■ NES ■ 1990
■ Plus grand best-seller et véritable suite de Mario Bros 2. Miyamoto y a consacré cinq ans de labeur. Avec des péripéties nouvelles, d'autres persos, des mondes multiples sur la carte, le jeu est parfait techniquement et, en plus, immense !



(16) Donkey Kong

■ Game Boy/NES ■ 1990
■ Puzzle à la Tétris dans lequel Mario, promu



Docteur, doit réunir des gélules bicolores pour les faire disparaître. Amusant et astucieux, il est bien adapté au mode 2 joueurs

(17) Super Mario World

■ NES ■ 1991
■ Un nouveau Mario pour une nouvelle console Nintendo. Trois ans de travail lui donne une richesse et une jouabilité de premier ordre. Le jeu a bien joué son rôle : soutenir le lancement de la Super Nintendo.



toujours une drôle de surprise lorsqu'elle ouvrait la porte." Espérons que ces pièges étaient moins redoutables que les bombes lasers de Duke Nukem 3D ou d'Half-Life...

Plus étonnant encore : "Quand je visite une nouvelle ville, j'aime y marcher seul dans la nuit, explorer les ruelles et les endroits retirés. C'est seulement quand j'ai appris à me débrouiller un peu que j'accepte d'acheter une carte !" Les habitués de Zelda noteront que Link ne trouve la carte des Donjons qu'après avoir passé un bon moment à explorer les alentours...

Mais Miyamoto se définit lui-même comme un "homme d'âge moyen, plutôt tranquille". Retour donc à la case départ.

THÉORIE 2 : le succès de Shigeru Miyamoto est un heureux hasard

An de grâce 1977, Miyamoto rencontre la firme Nintendo. Pas parce qu'il a épaté la firme par sa créativité ni grâce à son CV qui met en valeur les pièges tendus à sa mère. Mais son père, vieil ami de Hiroshi Yamauchi (le président de Nintendo) serait à l'origine d'un premier poste d'artiste-concepteur.

Plus tard, sans raison précise, au début des années 80, Yamauchi associe Miyamoto à son programmeur technique, Yokoi Gumppei, pour une mission d'envergure : créer un nouveau jeu. Miyamoto ne l'a jamais fait, mais il prétend en être capable. Le résultat est tout bonnement Donkey Kong...

Mario, à coup sûr, n'est pas un accident. Dérivé du "Jumpman" (concept "scénarique" déjà développé par Miyamoto) le jeu provoque un vrai raz de marée : 34,5 milliards de francs de chiffre d'affaire global pour le plombier en 1996. Un océan de gadgets

et de produits dérivés, des BD, et même une série TV !

Pourtant, le personnage est bizarre. Ses manches de chemises blanches dépassent et semblent sortir d'un gilet. "Normal, dit Miyamoto. Nous voulions que le joueur voie clairement bouger les bras de Mario quand il marche." C'est une astuce caractéristique à l'époque où, les personnages étant réduits à de petits et grossiers assemblages de pixels, le moindre détail comptait pour améliorer l'animation. Mario arbore aussi un énorme logo "M" sur sa casquette.

Explication du créateur : "S'il porte une casquette, c'est pour empêcher ses cheveux de bouger à chaque saut. Nous étions obligés de lui en mettre une car nous ne pouvions réaliser cet effet." Quant à la moustache, elle n'est pas là non plus par hasard : "Il n'y avait pas assez de pixels pour séparer nettement la bouche de son nez, le trait noir de la moustache sert donc de limite."

Bref, les principaux traits physiques de Mario sont liés à des problèmes techniques. Si la définition graphique des jeux vidéo avait été meilleure à l'époque, Mario n'aurait peut-être ni gilet ni casquette ni moustache, et donc pas du tout le même aspect. Le hasard fait bien les choses !

THÉORIE 3 : Nintendo détient Miyamoto en captivité

Demandez à Shigeru Miyamoto à quels jeux il joue et il répondra, embarrassé : "Euh... Je joue pas mal à Zelda en ce moment." ou "J'aime bien faire des courses de Mario Kart avec mes enfants." Et si vous faites allusion à un grand hit actuel, son embarras augmentera. Il se tournera vers son product manager, échangera quelques mots en japonais puis répliquera : "Je n'ai

pas encore vraiment eu l'occasion d'y jouer. Mais j'aime bien ses graphismes."

Étrange... La firme Nintendo empêcherait-elle Miyamoto de jouer avec les logiciels de la concurrence ? Ou s'interdit-il d'affronter d'autres ennemis que ceux qu'il a lui-même créés ? En tout cas, comme on l'a vu, la réciproque n'est pas vraie : d'autres grands designers de jeux se passionnent même quelques emprunts. Sans snobisme ni prétention. Miyamoto ne semble pas se préoccuper des idées et des créations des autres. Ses jeux "originaux" sont incomparables. Ils font partie de la tradition des jeux typiquement japonais, hormis les manas et la SF, avec des personnages mignons, déliants qui accomplissent avec astuce des actions non-violentes. En cela, Miyamoto n'est guère original : mais il a su bien adapter ces jeux particuliers au goût international. Sans se tenir au courant de ce qui se fait dans le domaine du jeu ? On n'y croit pas !

THÉORIE 4 : Miyamoto a des espions partout

Selon David Perry, président de Shiny Entertainment et créateur d'Earthworm Jim : "Miyamoto sait ce que vous pensez à chaque instant. Quand vous vous croyez malin, que vous pensez effectuer une action inhabituelle, ou quand vous partez dans la mauvaise direction, Miyamoto est toujours là avec vous."



■ Yoshi serait-il un nouveau Donald ? À méditer...

(18) Metroid II : Le Retour de Samus

■ Game Boy ■ 1991
■ Jeu qui ne profite pas assez du potentiel graphique de la console.

(19) Pilotwings

■ SNES ■ 1991
■ Miyamoto utilise le septième mode graphique pour donner



de la perspective à ce simulateur de vol multiple et fantaisiste. Triomphe au Japon, moins ailleurs. Fierté de Miyamoto, il y a mis sa patte avec les pingouins.



(20) F-Zero

■ SNES ■ 1991
■ Cette course affirme la suprématie graphique de la Super Nintendo.

(21) Zelda : Retour vers le Passé

■ SNES ■ 1992
■ Très attendu par des millions de passionnés, ce nouveau Zelda ne déçoit



pas : retour à l'angle de vue unique du premier épisode, mais merveilleux décors et couleurs (en particulier le Château et le Sanctuaire). La carte peut être zoomée avec des effets 3D. Grottes secrètes, forêts remplies de personnages et d'objets surprises, ce jeu est du pur Miyamoto. Il le classe d'ailleurs lui-même parmi ses meilleures créations

(22) Super Mario Kart

■ SNES ■ 1992
■ Destiné au public familial, cette course de karting est une véritable réussite.

(23) Super Mario Land 2

■ Game Boy ■ 1992
■ Grand classique Game Boy, c'est l'occasion d'emmener Mario dans votre poche. C'est un pur délice avec un personnage plus grand que d'habitude, un monde à explorer très vaste, et des niveaux secrets plus riches. Ce jeu est un délice.

(24) Ware Race

■ Game Boy ■ 1992
■ Un F-Zero, pas original, adapté à la Game Boy. Qualité du maniement étonnant toutefois.

(25) Mario & Yoshi

■ Game Boy/NES ■ 1992
■ Un Tetris dans lequel on empile des personnages.

(26) Mario Paint

■ SNES ■ 1992
■ Programme de création graphique et sonore, distrayant mais pas encore au point. Sa version N64 est en préparation.



■ Sous cette coupe à la Beatles, un génie du jeu vidéo sommeille !

Délire paranoïaque ? Non, Dave Perry parle des jeux de Miyamoto, où tout semble prévu et calculé pour le plaisir du joueur : mélange de surprises (le joueur doit être étonné) et d'événements rassurants (il doit pouvoir se tirer de chaque situation).

La conception du scénario est donc décisive, car il ne suffit pas de mettre en place des bonus ou des ennemis. Il faut aussi prévoir le cheminement intellectuel que le joueur effectue pour les atteindre ou les combattre. "Nous concevons nos jeux pour que le joueur puisse essayer toutes sortes d'actions, hors du cours naturel du jeu, précise Miyamoto. Les passages secrets le poussent à explorer au lieu de filer droit. Leurs entrées ne doivent pas être visibles. Seuls quelques indices les suggèrent. Le joueur tire ensuite une grande satisfaction de ses découvertes."

C'est ainsi que dans le jeu *Super Mario 3*, des blocs invisibles se matérialisent dans des écrans trop vides pour être honnêtes. Ou que, dans *Zelda*, des emplacements inhabituels de rochers donnent l'idée d'y chercher un tunnel caché derrière... Miyamoto est partout et il vous espionne !

THÉORIE 5 : il crée tant de jeux que certains finissent par être bons !

Depuis *Donkey Kong* (en bornes d'arcade dès 1981) Miyamoto a créé, ou produit, plus de 60 jeux. Et il en développe en moyenne une bonne dizaine en même temps, quittant rarement son travail avant 22 heures, et revenant parfois la nuit... Légende ou réalité ?

Toujours est-il que les créateurs de jeu sont rarement à cheval

sur plusieurs projets. Gabe Newell le confirme : "Si nous avions mené de front d'autres projets, alors que nous travaillions sur *Half-Life*, je crois que tout aurait explosé !" Miyamoto, lui, parvient à réussir avec plusieurs poêles sur le feu.

Bien sûr, tous ses jeux ne sont pas de purs bijoux. Il y a de gros ratages (*Yoshi's Safari* ou l'absurde *Mario Paint*). Même s'ils sont rares (sur environ 50 jeux, plus des deux tiers sont des best-sellers), les jeux en déconfiture sont le plus souvent ceux qui servent de banc d'essai à Nintendo pour imposer de nouveaux périphériques plutôt désastreux (souris SNES Mouse ou Super Scope de la Game Boy).

Les ratages sont masqués par le nombre important de projets. Pour exemple, cette mise en 3D du plombier sur Super Nintendo avec une technique de *Starfox*, bien avant *Mario 64*. Marchant mal, elle fut abandonnée. D'autres firmes, moins puissantes, l'auraient sortie pour rentabiliser les investissements.

THÉORIE 6 : Miyamoto dirige en fait Nintendo

"Nintendo fait partie de ces rares compagnies qui acceptent d'écouter les développeurs avant les professionnels du marketing, déclare Miyamoto. Il est plaisant de travailler dans ces conditions, car je fais ce que je veux."

Dirigée depuis 1949 par Hiroshi Yamauchi, un septuagénaire peu souriant, la petite firme d'édition de cartes à jouer est devenue une des plus grandes compagnies de jeux vidéo du monde.

Cette place, Yamauchi la doit à Shigeru Miyamoto. À la tête, depuis 1994, de la division Recherche & développement de Nintendo, il a pour priorité le développement d'une nouvelle gamme de cartouches pour

la Famicom (notre Nintendo ou NES). Depuis, Miyamoto a un droit de regard sur tous les jeux développés et détient un pouvoir dont la plupart des créateurs osent à peine rêver. Il prétend même (avec, bien sûr, l'acquiescement de Nintendo) ne jamais subir de pression des secteurs marketing ni être confronté aux fameux "focus groups" (ces consommateurs qui donnent leur avis sur les projets).

L'impossible : la chute ou le départ de Miyamoto

Nintendo serait-il le paradis de la création ? Sans doute pas. Mais la position de Miyamoto bouleverse les rapports de force : le directeur des ventes aligne son planning sur les dates fixées par Miyamoto lui-même. Ainsi, le lancement de la N64 a attendu que *Mario* soit prêt. Quant à *Zelda 64*, Nintendo (comme des milliers de fans) aurait préféré le voir arriver plus tôt pour mieux asseoir la position de la console. Retards qui ont permis à Sony et sa PlayStation de gagner du terrain sur le marché.

Et vu le perfectionnisme de Miyamoto, les retards sont plutôt fréquents. "Le secret de tous les *Mario*, est que nous y avons joué sans arrêt, déclare-t-il. Et le plus important, c'est que le joueur puisse s'immerger dans un univers qu'il contrôle d'une manette. Pour cela, des réglages très délicats sont indispensables. Graphismes, sons, jouabilité doivent être parfaitement harmonisés et synchronisés."

En tout cas, Hiroshi Yamauchi a annoncé qu'il se retirerait des affaires en l'an 2000. Mais qui pourrait prendre sa succession ? Bon, trêve de théories, pas si frueuses que ça du reste.

Revenons aux faits. En 21 ans, le dévouement sans borne de Miyamoto à la cause Nintendo

(27) Super Mario All-Stars

■ SNES ■ 1993
■ Compilation des trois premiers *Mario Bros*.

(28) Zelda : Le réveil de Link

■ Game Boy ■ 1993
■ Excellente adaptation qui s'accommode bien de l'écran noir et blanc.

(29) Starfox

■ NES ■ 1993
■ Conçu pour valoriser le mode graphique 7, ce jeu fun de combats spatiaux relance la SNES.



(30) Yoshi's Cookie

■ Game Boy/NES ■ 1993
■ Puzzle original où Mario et Goshi se métamorphosent en pâtisseries. Miam ! Miam !

(31) Yoshi's Safari

■ SNES ■ 1993
■ Miyamoto à court d'idée ? Répétitif et banal, ce jeu n'a qu'un intérêt : Yoshi et ses grimaces. À oublier.



(32) Donkey Kong

■ Game Boy ■ 1994
■ Résurrection du vieux singe sur Game Boy. Soit !

(33) Wario land : Super Mario Land 3

■ Game Boy ■ 1994
■ L'alter ego méchant et cynique de Mario s'impose dans un jeu de qualité.

(34) Super Metroid

■ SNES ■ 1994
■ Cette suite, plus violente s'établit comme un véritable



jeu "adulte". De somptueuses cinématiques et un rythme haletant rendent ce jeu de tir et de plate-forme meilleur que le premier.

(35) Super Mario World 2 : Yoshi's Island

■ SNES ■ 1995
■ Mario bébé et Yoshi explorent un monde coloré. Frais et délirant, il y a quelques références à *Sonic* et *Tetris*. Un des meilleurs titres du maître. Espérons une version Nintendo 64.





■ Sous cette coupe à la Beatles, un génie du jeu vidéo sommeille !

Délire paranoïaque ? Non, Dave Perry parle des jeux de Miyamoto, où tout semble prévu et calculé pour le plaisir du joueur : mélange de surprises (le joueur doit être étonné) et d'événements rassurants (il doit pouvoir se tirer de chaque situation).

La conception du scénario est donc décisive, car il ne suffit pas de mettre en place des bonus ou des ennemis. Il faut aussi prévoir le cheminement intellectuel que le joueur effectue pour les atteindre ou les combattre. "Nous concevons nos jeux pour que le joueur puisse essayer toutes sortes d'actions, hors du cours naturel du jeu, précise Miyamoto. Les passages secrets le poussent à explorer au lieu de filer droit. Leurs entrées ne doivent pas être visibles. Seuls quelques indices les suggèrent. Le joueur tire ensuite une grande satisfaction de ses découvertes."

C'est ainsi que dans le jeu *Super Mario 3*, des blocs invisibles se matérialisent dans des écrans trop vides pour être honnêtes. Ou que, dans *Zelda*, des emplacements inhabituels de rochers donnent l'idée d'y chercher un tunnel caché derrière... Miyamoto est partout et il vous espionne !

THÉORIE 5 : il crée tant de jeux que certains finissent par être bons !

Depuis *Donkey Kong* (en bornes d'arcade dès 1981) Miyamoto a créé, ou produit, plus de 60 jeux. Et il en développe en moyenne une bonne dizaine en même temps, quittant rarement son travail avant 22 heures, et revenant parfois la nuit... Légende ou réalité ?

Toujours est-il que les créateurs de jeu sont rarement à cheval

sur plusieurs projets. Gabe Newell le confirme : "Si nous avions mené de front d'autres projets, alors que nous travaillions sur *Half-Life*, je crois que tout aurait explosé !" Miyamoto, lui, parvient à réussir avec plusieurs poêles sur le feu.

Bien sûr, tous ses jeux ne sont pas de purs bijoux. Il y a de gros ratages (*Yoshi's Safari* ou l'absurde *Mario Paint*). Même s'ils sont rares (sur environ 50 jeux, plus des deux tiers sont des best-sellers), les jeux en déconiture sont le plus souvent ceux qui servent de banc d'essai à Nintendo pour imposer de nouveaux périphériques plutôt désastreux (souris SNES Mouse ou Super Scope de la Game Boy).

Les ratages sont masqués par le nombre important de projets. Pour exemple, cette mise en 3D du plombier sur Super Nintendo avec une technique de *Starfox*, bien avant *Mario 64*. Marchant mal, elle fut abandonnée. D'autres firmes, moins puissantes, l'auraient sortie pour rentabiliser les investissements.

THÉORIE 6 : Miyamoto dirige en fait Nintendo

"Nintendo fait partie de ces rares compagnies qui acceptent d'écouter les développeurs avant les professionnels du marketing, déclare Miyamoto. Il est plaisant de travailler dans ces conditions, car je fais ce que je veux."

Dirigée depuis 1949 par Hiroshi Yamauchi, un septuagénaire peu souriant, la petite firme d'édition de cartes à jouer est devenue une des plus grandes compagnies de jeux vidéo du monde. Cette place, Yamauchi la doit à Shigeru Miyamoto. À la tête, depuis 1994, de la division Recherche & développement de Nintendo, il a pour priorité le développement d'une nouvelle gamme de cartouches pour

la Famicom (notre Nintendo ou NES). Depuis, Miyamoto a un droit de regard sur tous les jeux développés et détient un pouvoir dont la plupart des créateurs osent à peine rêver. Il prétend même (avec, bien sûr, l'acquiescement de Nintendo) ne jamais subir de pression des secteurs marketing ni être confronté aux fameux "focus groups" (ces consommateurs qui donnent leur avis sur les projets).

L'impossible : la chute ou le départ de Miyamoto

Nintendo serait-il le paradis de la création ? Sans doute pas. Mais la position de Miyamoto bouleverse les rapports de force : le directeur des ventes aligne son planning sur les dates fixées par Miyamoto lui-même. Ainsi, le lancement de la N64 a attendu que *Mario* soit prêt. Quant à *Zelda 64*, Nintendo (comme des milliers de fans) aurait préféré le voir arriver plus tôt pour mieux asseoir la position de la console. Retards qui ont permis à Sony et sa PlayStation de gagner du terrain sur le marché.

Et vu le perfectionnisme de Miyamoto, les retards sont plutôt fréquents. "Le secret de tous les *Mario*, est que nous y avons joué sans arrêt, déclare-t-il. Et le plus important, c'est que le joueur puisse s'immerger dans un univers qu'il contrôle d'une manette. Pour cela, des réglages très délicats sont indispensables. Graphismes, sons, jouabilité doivent être parfaitement harmonisés et synchronisés."

En tout cas, Hiroshi Yamauchi a annoncé qu'il se retirerait des affaires en l'an 2000. Mais qui pourrait prendre sa succession ? Bon, trêve de théories, pas si frueuses que ça du reste.

Revenons aux faits. En 21 ans, le dévouement sans borne de Miyamoto à la cause Nintendo

(27) Super Mario All-Stars

■ SNES ■ 1993
■ Compilation des trois premiers *Mario Bros*.

(28) Zelda : Le réveil de Link

■ Game Boy ■ 1993
■ Excellente adaptation qui s'accommode bien de l'écran noir et blanc.

(29) Starfox

■ NES ■ 1993
■ Conçu pour valoriser le mode graphique 7, ce jeu fun de combats spatiaux relance la SNES.



(30) Yoshi's Cookie

■ Game Boy/NES ■ 1993
■ Puzzle original où Mario et Goshi se métamorphosent en pâtisseries. Miam ! Miam !

(31) Yoshi's Safari

■ SNES ■ 1993
■ Miyamoto à court d'idée ? Répétitif et banal, ce jeu n'a qu'un intérêt : Yoshi et ses grimaces. À oublier.



(32) Donkey Kong

■ Game Boy ■ 1994
■ Résurrection du vieux singe sur Game Boy. Soit !

(33) Wario land : Super Mario Land 3

■ Game Boy ■ 1994
■ L'alter ego méchant et cynique de Mario s'impose dans un jeu de qualité.

(34) Super Metroid

■ SNES ■ 1994
■ Cette suite, plus violente s'établit comme un véritable



jeu "adulte". De somptueuses cinématiques et un rythme haletant rendent ce jeu de tir et de plate-forme meilleur que le premier.

(35) Super Mario World 2 : Yoshi's Island

■ SNES ■ 1995
■ Mario bébé et Yoshi explorent un monde coloré. Frais et délirant, il y a quelques références à *Sonic* et *Tetris*. Un des meilleurs titres du maître. Espérons une version Nintendo 64.

