

Créé en 1978 par Tomihiko Nishikado, édité par Taito, l'un des jeux d'arcades les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo, oui, voici Space Invaders !



I.Synopsis

« Une armée d'aliens arrivent droit sur la Terre. La Lune va constituer le dernier rempart contre cette horde, et vous, pilote d'un vaisseau spatial devez protéger ce rempart contre ces monstres, au péril de votre vie, et s'ils passent derrière vous, c'en est fini de la race humaine »

Bon... que dire.... Un scénario, ma foi, très très recherché, on le voit bien....

Plus sérieusement, pour l'époque, ce que l'on voulait, c'était quelque chose de simple, cependant plus élaboré qu'un Pong. On ne peut pas vraiment discuter d'un tel scénario à notre époque, il faut prendre du recul, mais quand bien même, dans ce jeu, ce n'est pas l'histoire qui va être regardée mais la jouabilité.

II. Gameplay

Il faut savoir que ce jeu est le premier à instaurer ce système de duel à mort entre l'homme et la machine. En effet, ici le joueur, pilotant son vaisseau, tire sur les aliens qui descendent constamment. Et ceux-ci n'hésitent pas à riposter. Les aliens tirent à une fréquence qui s'accélère au cours du temps, vers le joueur. C'est la première fois dans l'histoire que le joueur peut se dire « Flûte, je me suis fait tué par la machine/le bot. » C'est une innovation majeure. Sinon, concernant les commandes, c'est la simplicité pure: joystick pour bouger à gauche et à droite et un bouton pour les tirs. Ce jeu est un jeu à score, le joueur va donc passer son temps à essayer de tuer le plus de monstres, faire le plus de niveaux possibles, et augmenter son score. Les différents

aliens rapportent différents points, cela ajoute donc un chouïa de stratégie pour les joueurs qui ont l'habitude de jouer « tuer en premier ceux qui rapportent le plus de points. Lorsque l'on joue à Space Invaders, il se peut que l'on soit atteint de la frénésie du joystick : je m'explique, il s'agit en fait de réaliser des prouesses dont on ne se croyait pas capable jusqu'à cet instant. Un exemple: « caché derrière une barrière, le joueur attend le moment propice pour sortir et porter un coup.

L'alien est à portée, il s'exécute ! Juste, il n'avait pas vu que l'alien avait tiré aussi, et là, le joueur, va être plus rapide que ce

qu'il pensait pouvoir être, coup de joystick à droite, tir, coup de joystick à gauche, tout ça en moins d'une demi-seconde, l'alien est pulvérisé, son tir a loupé, le vaisseau est à l'abri » (j'exagère à peine). Ce genre de choses arrive lorsque l'on commence à être habitué à jouer, et croyez-moi, on prend vraiment plaisir à jouer dans ces moment-là.

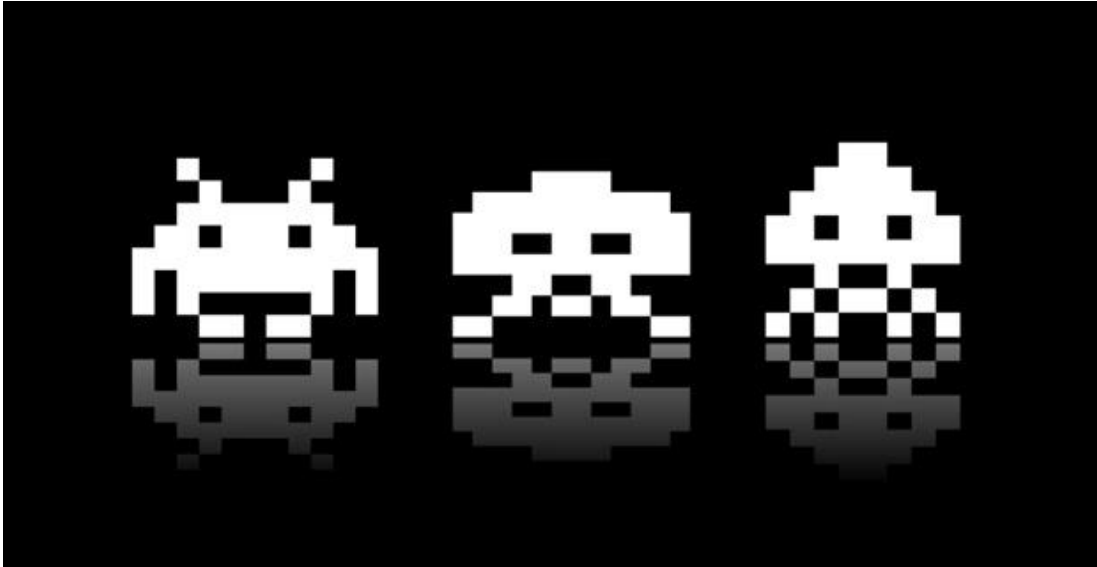


Comme la plupart des jeux de l'époque, Space Invaders est un jeu vraiment dur, par rapport aux jeux d'aujourd'hui, voici ma partie suivante.

III. Difficulté

Ce jeu, à l'image des anciens jeux d'arcade, requiert une certaine maîtrise du système avant de pouvoir y jouer aisément sans se faire tuer vite fait. En effet, disposant de 3 vies seulement, et au vu du nombre d'aliens en début de partie on a du mal à passer le premier niveau lors des premiers essais. Cependant il faut avouer que la question de la difficulté a bien été étudiée par le game designer:

- Au début, Space Invaders était un jeu où il fallait tirer sur des cibles. Inintéressant, le game designer a décidé de remplacer les cibles par des monstres et de les faire descendre vers le joueur. Trop facile, on a accéléré la vitesse, cela ne suffisait pas, les aliens se sont vus dotés de capacités de tir. Les aliens tiraient et descendaient vers le bas de l'écran à bonne vitesse.



- On avait à présent un jeu bien dur. Trop dur même. A cela, on a rajouté les barrières protectrices derrière lequel le joueur pouvait se cacher. Quand bien même, une maladresse suffisait à réduire à néant des heures de jeu. Nouvel ajout : les vies. On a droit à 2 chances avant d'avoir l'épée de Damoclès au-dessus de nous. Et un gain d'une vie à chaque niveau passé (ne pouvant pas dépasser les 3) nous donnait un jeu jouable, difficile mais accessible à tous.

IV. Audio-visuel

1. *Graphismes*: En 1978, on avait la 3D, les moteurs graphiques de maintenant, il faut replanter le décor. Ici, les dessins sont des petites dizaines de pixels accolés... et c'est tout. Et oui, c'est vieux, basique, et pourtant cela a son charme. Certains aiment le côté « rétro » que ces graphismes donnent en général (en même temps Space Invaders, si c'est pas du « rétro » ...). Que l'on aime ou pas, il faut le dire, ces graphismes sont mythiques, et connus partout dans le monde. Tout le monde connaît ce monstre composé d'une cinquantaine de pixels. Comme quoi, à l'époque, il en fallait peu pour être heureux. N'oublions pas que, aujourd'hui, le gros avantage de ces graphismes basiques est qu'ils sont si simple à reproduire que n'importe qui ayant une base de programmation peut se créer son propre Space Invaders.
2. *Son*: Dans ce domaine, pareil, il faut voir les moyens de l'époque. On ne pouvait pas placer des morceaux orchestraux comme ça dans un jeu (il faut avouer que des morceaux orchestraux n'auraient peut-être pas été avec Space Invaders). Ici, on a une petite musique « 8-bits » qui aura tendance à faire mal aux oreilles des non-habitué. Cependant, cette musique installe une petite tension, une ambiance qui colle au jeu, et on verra qu'au fur et à mesure que les aliens se rapprochent, la musique accélère, ce qui crée une tension de plus en plus forte. Ce n'est pas sans compter que cette musique est calée sur le rythme des créatures, comme si c'était une marche que les monstres joueraient pour prévenir les humains de l'apocalyptique futur qui les attend... ou pas.

En gros, du contenu audio-visuel que certains pourraient appeler « vieillots », cependant, qui touchent ceux qui ont le germe du rétro en eux, et qui rappellera sûrement à la génération des joueurs de 1978, une jeunesse insouciante, des heures passées à exterminer une horde d'aliens encore et encore.

V. Autres

- *Durée de vie*: Etant un jeu à score sans réelle fin, c'est le genre de jeu qui a une durée de vie variable entre cinq minutes et des centaines d'heures. En effet, vu que l'on répète en fait la même chose dès que le joueur se lasse, le jeu est fini. Avantage ou inconvénient de ce genre de jeu? Au joueur d'en décider.

Bon, je vais vous l'avouer, je n'ai plus grand chose à dire sur Space Invaders au niveau « test », je vous propose donc quelques petites anecdotes sur ce jeu, prises sur le magazine « Pix n'love #1 »

-Le logo du jeu est directement inspiré de la perspective utilisée pour le logo du film Star Wars

-A l'origine, le jeu s'appelait « Space Monster » mais pour des raisons de marketing international, Taito a demandé (ordonné plutôt) à ce que « Invaders » remplace « Monster ». Nishikaido était contre pour deux raisons:

1. Au Japon, tout le monde connaissait le mot « monster » grâce à un tube japonais, mais le mot « invaders », personne ne savait ce que cela signifiait.
2. Invaders a une lettre de plus que monster, et cela influe sur la mémoire; je cite Nishikaido: « J'avais déjà atteint la limite de la place mémoire et rajouter cette lettre sur le titre m'a obligé à apporter diverses petites modifications sur le reste du programme. »

-A cause du succès de Space Invaders, qui demande une pièce de 100 yens pour une partie, le Japon a connu une pénurie de ces pièces, en deux mois, la banque a produit 8.6 milliards de yens en pièce de 100. Ce problème est même abordé lors d'une séance de l'assemblée nationale.

VI. Conclusion

1978, une page se tourne sur l'histoire des jeux vidéo, avec Space Invaders qui s'inscrit comme le jeu inégalé durant des années et qui a changé la façon de visualiser les jeux après les maintes et maintes copies de Pong. On peut ne pas aimer, moi j'adore, cette tension, cette envie de battre son score constamment, comment dire, c'est cool.