L'Histoire du RPG - Passés, présents et futurs

"C'est quoi, un RPG ?" La question est simple, de prime abord. Appelant une réponse évidente. Et pourtant...

Le genre n'est ni figé, ni restreint : il évolue ou explose par vagues d'innovations consécutives, et ce sont ces vagues, ces essais, ces tentatives qui structurent l'histoire du genre. L'objectif de cet ouvrage n'est donc pas de recenser tous les jeux sortis depuis quarante ans ni d'en décortiquer ou disséquer les scénarios, mécaniques ou systèmes. Son but est plutôt de repérer les transformations et mutations, de mettre en avant les évènements, ces pics et pointes, ces machines et jeux qui ont permis au RPG de devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Après avoir présenté l'émergence de *Donjons et Dragons* et du jeu de rôle papier, cet ouvrage explorera les proto-RPG universitaires, puis la création de titres fondateurs comme *Ultima* et *Wizardry*. De là, l'étude s'intéressera à la traduction sur console de l'ergonomie des CRPG en passant par le Japon, avant de regarder de plus près l'intégration au genre du temps réel et d'une dimension plus cinématographique. Enfin, après avoir fait le tour des jeux à choix moraux et de leurs mécaniques, un constat sera réalisé sur la dernière génération de RPG et leurs promesses pour le futur.

Pour introduire le plus naturellement possible cet ouvrage, c'est donc à une question simple en apparence, mais finalement épineuse - "Qu'est-ce qu'un RPG ?" - que ce livre entend répondre, à travers la présentation d'une histoire riche en rebondissements et en personnages étonnants, fous et passionnés.

Tout commence en 1974... enfin, quelques années plus tôt, en réalité...

Auteur: Raphael Lucas

ISBN-10 2918272922

les concepteurs à renouveler la « grammaire » du genre. Ainsi, vers le milieu des années 1980, des jeux plus ou moins affiliés voient le jour sur bornes d'arcade. Chez les Américains, c'est *Gauntlet* (Atari Games, 1985) qui revisite le RPG en le réduisant à quelques archétypes (points de vie, classes de personnage, coopération, labyrinthes). Au Japon, ce sont *Black Tiger* (*Black Dragon* sur l'Archipel, Capcom, 1987), *Wonder Boy in Monster Land* (SEGA, 1987) puis *Dungeons & Dragons : Tower of Doom* (Capcom, 1993) et *Shadows over Mystara* (Capcom, 1996) qui rapatrient des éléments du genre pour les plier aux exigences du jeu de plates-formes ou du *beat them all*. Si, en 1987, *Black Tiger* de Capcom propose magasins, donjons et inventaire (limité aux potions antipoison, armes et armures), c'est que les codes du RPG sont alors parfaitement intégrés au vocabulaire des développeurs nippons. Depuis plusieurs années, de fait…

— **En 1987, Capcom hybride déjà RPG, action et « shoot them up dans « Black Tiger.**

En route pour le Japon

On a tendance naïvement à croire que le JRPG est né sur console, et à faire de *Dragon Quest* son tout premier représentant, comme apparu *ex nihilo*, sans nul prédécesseur. Rien de plus faux. En effet, avant de se déployer sur Famicom, puis sur Nintendo Entertainment System, en 1986, le genre s'est illustré par de nombreux titres développés pour des ordinateurs japonais tels les NEC PC88 et PC98, le Fujitsu FM7, le Sharp X1 ou les MSX. À l'occasion de l'un de ses reportages, le rédacteur en chef de *Tilt*, Jean-Michel Blottière, témoigne de la floraison de ces machines sur l'Archipel : « Terme typiquement nippo-informatique, issu de la contraction de Personal Computer, le *Pasocom* est par opposition au *Famicom* un véritable ordinateur […] En deux mots : le marché japonais est encombré d'un nombre incalculable de machines toutes plus performantes et moins coûteuses les unes que les autres[3]. » Ce qui est vrai en 1988, date de la rédaction de cet article, l'est déjà tout autant au début des années 1980.

Si en septembre 1985 les joueurs japonais peuvent s'adonner dans leur

Wonder Boy in Monster Land. Auquel c'est Wizardry qui, selon Kauts 2012, aurait inspiré son tournant RPG.

— **Des dragons, un guerrier, des donjons : comme Dragon's Lair en son temps, Black Tiger a tout compris de l'imagerie RPG.**

Sans doute faut-il y voir l'influence de *Shadowfire*, RPG stratégique du britannique Denton Design (1984), qui déjà proposait ce genre de *gameplay* à base d'icônes. La force des productions Ubi Soft de l'époque est d'avoir su conjuguer à des éléments de RPG une représentation à la première personne. Ainsi, toujours en 1986 sur Amstrad CPC, *Fer et Flamme* de Hervé Lange revendique à sa façon l'héritage d'*Ultima* tout en proposant des graphismes plus léchés (entrée des villes) et en exploitant, à la demande de l'éditeur, le système d'icônes de *Zombi*. En fait, c'est toute la production de la fin des années quatre-vingt de l'éditeur français qui mêle ainsi les genres, toujours en équilibre entre RPG et aventure, qu'il s'agisse de *Masque* (1986), de *L'Anneau de Zengara* (1987), du *Maître des âmes* (1987) ou du plus connu *B.A.T.* (1990) : s'inspirant de la vague d'adaptations de BD à laquelle on assiste entre 1986 et 1990, ce dernier jeu recourt à une représentation sous forme de cases, et fait apparaître des phylactères pour les dialogues. Certaines tentatives de RPG – jeu d'aventure textuel sont aussi à noter, comme *Le Casque des Forgerons* sur Atari ST (Cocktails, 1987), testé dans *Tilt* nr 51 (page 94), qui, selon la description de Jacques Harbonn, serait une adaptation fidèle (quoiqu'officieuse) d'*AD&D*. Quant à *Deukhhen* (Infogrames, 1989), sa renommée internationale de même que son impact sur le genre sont tels que nous y reviendrons plus loin.

— **Tilt n°3 de Janvier-Février 1983 : Un article synthèse sur le genre aventure.**

La presse en parle

Un coup d'œil aux magazines du tout début des années 1980 permet de constater l'absence de catégorisation précise en matière de jeux vidéo. Pour simplifier, on trouve d'un côté l'arcade, de l'autre les jeux d'aventure, vaste fourre-tout où il suffit de permettre au joueur d'évoluer dans un monde simulé, soit par le biais du texte, soit par celui d'une carte, pour être rangé dans cette catégorie, indépendamment des mécaniques de jeu. Dans le numéro 2 de *Tilt* (novembre-décembre 1982), Olivier

— la vague d'adaptations de BD : La plupart des BD franco-belges font alors l'objet d'adaptations en jeu vidéo, des *Passagers du vent* (1986) à *Rork* (1990), en passant par *Les Tuniques bleues* ou *Tintin*. On notera l'existence de la transposition vidéoludique de *Le Quatre de l'oiseau du temps* (1989), magnifique hybride aventure-RPG.

— **En 1986, Might & Magic : Secret of the inner Sanctum sort. C'est le résultat de trois ans de développement par un seul créateur : Jon Van Caneghem.**

Et la télévision n'est pas en reste. Des émissions américaines mettent par exemple en compétition des joueurs de jeu vidéo (*Starcade*[4], dès 1982). En Angleterre, c'est le jeu télévisé pour enfants *Knightmare* qui à partir de 1987 reprend les codes structuraux (porte-salle-énigme) et esthétiques (donjon à explorer, ambiance médiévale, objectifs) des CRPG, JDR et jeux d'aventure — aussi ne s'étonnera-t-on pas que l'émission se soit vue adapter par deux fois sur micro-ordinateurs : en 1987, sous la forme d'un jeu d'aventure pour les 8 bits et l'Atari ST (MD Software) ; en 1991, sous celle d'un clone de *Dungeon Master* destiné au ST et à l'Amiga, conçu par Antony Crowther (*Captive*) et édité par Mindscape. Le concept de l'émission sera repris par la télévision française, avec *Le Chevalier du labyrinthe*, animé de 1990 à 1991 par un George Beller perruqué. En France, déjà, depuis 1979 et jusqu'en 1987, le magazine *Temps X* des frères Bogdanoff assurait sur TF1 le relais de cette culture : interviews d'écrivains de SF, reportages sur des salons américains ou britanniques, présentation de *Dragon's Lair*[5] ou de « jeux électroniques », plus généralement[6]...
Il convient encore de mentionner, à partir de 1984, le *Mini-Journal* puis le *Mini-Mag* de Patrice Drevet (présentation de films de SF comme *Dune* ou *Vidéodrome*, de jeux vidéo ou encore de jeux de rôle comme *Avant Charlemagne*) ainsi que *Super Défi*, émission animée en 1983 par Christophe Dechavanne dans laquelle s'affrontent deux joueurs autour d'un jeu vidéo comme *Space Invaders* ou *Pac-Man*, avant de combattre Super Défi lui-même, personnage casqué et vêtu comme un superhéros — kitsch, mais tellement *eighties* ! Impossible, de même, de ne pas évoquer *Pixifoly* qui en 1984, tous les mercredis après-midi dans l'émission *Vitamine*, présente, contextualisés, les jeux du moment. Le tour de force, pour l'époque, est d'avoir inséré les animateurs dans les écrans de jeu, mêlant ainsi réel et numérique dans la même image. Enfin, Récré A2 (1978-1988), le Club Dorothée (1987-1997) ainsi que de nombreuses

— **Star Wars au Japon. Les films de George Lucas vont devenir une référence pour les créateurs de RPG locaux.**

— dans la même image. De nombreuses vidéos de cette émission sont disponibles sur YouTube. Le numéro 9 de *Tilt* (janvier-février 1984) a par ailleurs consacré un reportage sur le tournage, alors orchestré par Jean-Michel Blottière, conseiller technique de *Pixifoly*, et futur rédacteur en chef de... *Tilt* (à partir de mars 1988).

— **Un chevalier, un château aux pièges mortels et un dragon : Dragon's Lair ou la fantasy fantasmée en 1983.**

diffusions d'*anime* et de *sentai*, dès la fin des années 1970, vont familiariser les jeunes générations d'alors avec de nouvelles esthétiques, essentiellement japonaises, avant l'explosion du « genre » durant la seconde moitié des années 1980. En 1978, c'est d'abord *Goldorak* qui débarque dans l'émission *Récré A2*, suivi, dès septembre 1979 dans l'émission *Les Visiteurs du mercredi* de TF1, par *La Bataille des planètes*, diffusé dans sa version américanisée, avec notamment l'intégration du robot 7-Zark-7, très inspiré par le R2-D2 de *Star Wars*. En même temps débute sur Antenne 2 la diffusion de la série télé de science-fiction *San Ku Kai*. Au début de l'année suivante, c'est au tour d'*Albator*, puis en juillet 1982 de *Spectreman* (premier *sentai* diffusé dans l'Hexagone). Il s'agit d'un cas spécifiquement français : aucun autre marché européen n'aura sans doute littéralement baigné avec autant de constance dans cette culture nippone.

En fait, ce que les années 1960 et 1970 ont créé, télévision et cinéma l'exploitent alors, faisant des années 1980 une époque propice à l'émergence d'un genre codifié comme le CRPG.

La fureur de l'étranger

De tous les créateurs de jeu vidéo, Richard Garriott, dit « Lord British », est sans aucun doute le plus iconoclaste ainsi que celui qui s'est le plus appliqué à documenter et à commenter sa propre histoire. En 1990, les précommandes d'*Ultima VI* sont accompagnées d'une cassette audio où Garriott revient sur le développement de la série. *The Official Book of Ultima* de Shay Addams (Compute Books, 1990), *Dungeons and*

— **Tragédies, structures narratives complexes, les JRPG de la première PlayStation n'hésitent pas à proposer des histoires et scénarii où les personnage» priment.**

qu'entretiennent les personnages, et les embranchements narratifs associés, se forment là, au sein d'un *Phantasy Star III* ou d'un *Final Fantasy VII*, et débordent même sur d'autres genres comme le *survival horror* avec *Silent Hill 2* et sa prise en compte de l'obsession du joueur-personnage à lire et relire les lettres de sa défunte épouse, ou à examiner sa photo. Héritées des fictions interactives et des *visual novels*, ces décisions à prendre par le joueur vont petit à petit occuper une place de plus en plus importante dans le genre, jusqu'à constituer l'argument de vente ou de rejouabilité de certains jeux japonais et occidentaux, RPG ou non.

S'hybrider pour survivre

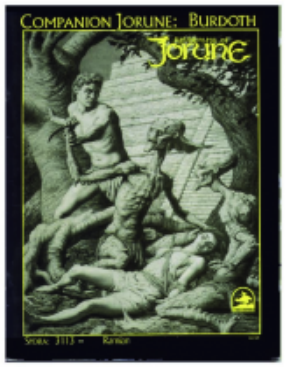
Pour beaucoup de joueurs, les ères Super Nintendo et PlayStation sont celles qui définissent véritablement le JRPG, sa forme, ses attributs, l'ensemble constituant les fondements de ses mécaniques comme de sa narration — permettant ainsi la critique par comparaison. Si la Super Nintendo dynamise, rythme ses empoignades, c'est la première PlayStation et sa 3D qui révèlent le genre au monde occidental. Jusqu'ici limité à une niche de joueurs (à l'international, s'entend), le JRPG s'adresse désormais à un public plus large, passionné au point de passer par la copie de CD ou par l'achat en boutique spécialisée de nouveautés importées, non traduites. Ce débarquement en masse pousse le CRPG à regagner les PC pour un temps, à abandonner le terrain à un JRPG pensé, dans sa maniabilité et sa narration, pour les consoles.

— ***Aove Castlevania : Symphony of the Night* (1997), Konami expérimente, et mélange action/aventure et RPG. Une date pour la série qui s'inscrit alors dans ce moule pour les «volets» 2D suivants.**

Cette exportation en masse permet alors aux studios japonais, principalement Square, de faire feu de tout bois et de multiplier les expérimentations en matière de narration comme de mécaniques de jeu. À côté des trois épisodes de *Final Fantasy* pour PlayStation, véritables marqueurs de leur époque, on voit débarquer, traduits ou non, des *Wild Arms* (Sony, à partir de 1996) et leur univers western, des *Suikoden* (Konami, 1995) et leurs cent huit étoiles (personnages) à dénicher, un *Xenogears* (Square, 1998) et ses thématiques philosophiques, un mythologique et tragique *Valkyrie Profile* (Enix, 1999), ou encore *Alundra* (Sony, 1997 — *Zelda-like* aux énigmes terriblement corsées). Chacun apporte sa pierre à l'édifice, retravaille la maniabilité et les mécaniques préexistantes du genre pour les adapter à leurs exigences propres en matière de scénario et de mise en scène. Pour beaucoup de joueurs, il s'agit de cet «âge d'or» fantasmé du RPG console — perception éminemment subjective —, âge qui pour les micro-ordinateurs court, lui, selon Matt Barton, de 1984 à 1992. Enfin, on assiste avec *Castlevania : Symphony of the Night* (Konami, 1997) à une hybridation parfaite entre mécaniques de jeu d'action – plate-forme et système de progression du héros, lié au dévoilement graduel de la carte du château : un choix de *game design* qui découle de la volonté de permettre à tous de trouver satisfaction dans cet épisode charnière de l'évolution de la série[13].

La tendance, aussi bien sur Nes, Super Nintendo et PC, d'associer aux mécaniques du RPG celles du jeu horrifique se poursuit sur PlayStation.

« Je pensais pouvoir proposer une bonne adaptation de mon propre jeu de rôle. »



— **Chef-d'œuvre du jeu de rôle papier, *Jorune* doit une partie de sa magie aux illustrations de Miles Teves.**

Dès sa sortie en 1984, le JDR *Jorune* d'Andrew Leker et Miles Teves accédait au statut d'œuvre culte. Dans les magazines spécialisés (*Chroniques d'Outre-Monde* nº 14, par exemple), on louait son univers et ses races singulières, sa magie originale à base des couleurs de l'Isho (l'énergie de la planète Jorune), son vocabulaire extraterrestre et ses illustrations, signées Miles Teves, évoquant ici Goya par son utilisation de la lumière. En 1989, le duo se décide à porter son univers sur PC. « Je pensais pouvoir proposer une bonne adaptation de mon propre jeu de rôle, se souvient Leker. Nous cherchions à monter ce projet, et mon beau-frère, un ancien d'Autodesk, voulait se lancer dans le jeu vidéo. Il a apporté les capitaux et nous a déniché un éditeur, SSI. Ce que je ne savais pas, c'était à quel point ce serait difficile, parce qu'il n'y avait que Miles [Teves] et moi[18]. » Au bout de trois ans, les deux développeurs, médiocrement payés — vingt-cinq mille dollars par an, selon Leker — viennent à bout du monstre *Alien Logic*, « monstre » parce que ce premier jeu se devait d'être épique. « C'était l'une de nos premières erreurs, poursuit Leker. Nous aurions dû nous contenter d'un petit jeu que nous aurions pu achever en un an. Notre seconde erreur a été de vouloir mettre en avant le travail de Miles Teves. Ce n'était probablement pas un bon choix: Miles ne voulait pas s'investir et ne pensait qu'à Hollywood, où il a fini par aller travailler avant la fin de cette première phase de développement. » De plus, en 1992, SSI refuse de distribuer un titre en EGA alors que le SVGA arrive sur le marché. « Ce changement d'affichage et de la palette a rendu le développement plus compliqué, plus lourd. Après trois ans je me suis dit "Je ne suis pas sûr d'avoir envie de continuer". D'autant que les équipes avec lesquelles nous étions en concurrence étaient constituées de douze à vingt-quatre personnes, comme dans le cas de *Star Trek: The Next Generation — Future's Past* par Spectrum HoloByte, qui était du même calibre en matière de contenu. Nous étions sur un projet impossible qui prenait beaucoup de temps. Ce n'est pas que le jeu était difficile à programmer, mais il était si gros, si gigantesque. Et j'étais seul ou presque à sa tête, à la fois *lead designer*, ingénieur, programmeur et producteur. » S'il est primé meilleur jeu de l'année en 1994 par E3 Magazine, *Alien Logic* a du mal à s'imposer, car trop différent. D'abord par son univers, étrange, « logiquement *alien* », ensuite par son *gameplay*, qui mêle vue de côté 2D et action temps réel pour les combats, vue d'ensemble pour les cartes et plans serrés sur les interlocuteurs pour les dialogues. « Nous ne destinions pas *Alien Logic* aux amateurs de *Jorune*, mais vraiment aux joueurs de CRPG. » Joueurs qui n'ont pas suivi, même si la forme d'*Alien Logic* préfigurait de toute évidence un certain *Mass Effect*.

dialogues à choix de tous les jeux BioWare, Black Isle et Obsidian. En réalité, ce que l'on considère comme le renouveau du CRPG, à partir 1999, se trouve déjà en gestation dans *Darklands* sept ans plus tôt. Quant aux CRPG inspirés par l'Histoire, seul *Lionheart: Legacy of the Crusader* (Black Isle, 2003) tentera sa chance, en jouant la carte du *Fallout* médiéval en temps réel. Mais, là encore, une fin de production chaotique aura eu raison de ses ambitions.

— Hollywood : Miles Teves est entre-temps devenu un artiste reconnu à Hollywood. Il a travaillé à des films tels Le-gend, RoboCop, Total Recall, Pirates des Caraïbes...

— EGA et SVGA : EGA et SVGA sont des modes d'affichage vidéo sur les PC des années 1980-1990 : EGA correspond à une résolution maximale de 640 × 350 avec seize couleurs à l'écran sur les soixante-quatre proposées, et SVGA à une résolution maximale de 1024 × 768 pour seize couleurs. En 640 × 480, le SVGA permettait d'afficher deux cent cinquante-six couleurs.

— **Alien Logic : des dialogues à choix multiples, mais sans résonances scénaristiques.**

— **Outre des dialogues à la première personne, *Alien Logic* s'en pare d'une vue 2D de côté pour les scènes d'action.**

« Le développement était censé durer un an, comme tous les développements Gold Box. »

Les jeux SSI se distinguent par deux types de représentations distinctes. Première personne pour les dialogues et les déplacements à la *Wizardry* ou à la *The Bard's Tale* (en haut). Vue du dessus avec déplacements et actions au tour par tour pour les affrontements (en bas).

— Tactiques : En s'inspirant par ailleurs de deux jeux édités par SSI sous l'estampille RapidFire (accueillant les jeux développés par des tiers) et aujourd'hui totalement oubliés : *Galactic Gladiators* et *Galactic Adventures* de Tom Reamy, publiés en 1982. On y trouve déjà, et un an avant *Ultima II*, des zones de combat spécifiques, une équipe d'extraterrestres à diriger et à faire progresser, des affrontements complexes présentant de multiples options, etc. Consultable en ligne, le manuel de *Galactic Adventures* permet de s'en faire une idée : http://retrobits.net/atari/galacticadv.shtml.

— Neverwinter Nights : *Neverwinter Nights* faisait partie des services proposés par America Online. On y revient au chapitre vi.

personnages et illustrations issus de *D&D*, ne laisse planer aucun doute quant aux ambitions de l'entreprise.

Comme Sir-tech ou Interplay, SSI entend bien tirer profit de son moteur de jeu et des représentations enracinées dans le genre. La base de travail, l'esquisse des futures Gold Box, figure déjà à son catalogue, il s'agit en effet de *Wizard's Crown* : le CRPG conçu par Paul Murray et Keith Brors, deux créateurs employés par le studio, multipliait déjà les possibilités tactiques sur le champ de bataille. À ces fondements, SSI agglomère d'autres *gameplays* et systèmes de représentation. Qu'il s'agisse de *Pool of Radiance* (1988), de *Curse of the Azure Bonds* (1989), de *Secret of the Silver Blades* (1990) ou de *Pools of Darkness* (1991), tous partagent le même moteur, la même esthétique : vue à la première personne pour les déplacements et vue de dessus schématique (façon *Wizard's Crown*) pour les affrontements au tour par tour. On y retrouverait pour un peu tout ce qui fait le charme d'un *Ultima*. Là où cependant les jeux de Garriott font le choix de l'exploration tout en interrogeant le joueur sur son rôle, ceux de SSI se veulent la transposition pure et simple des règles de *D&D*, avec leurs phases de mouvements et d'attaques réglées, leurs affrontements opposant des armées entières. À partir de 1990, SSI délègue une partie de ses développements à Stormfront, studio fondé par le créateur de *Dungeon*, Don Daglow. Ce dernier produira trois jeux Gold Box, dont le tout premier RPG multijoueur en ligne jamais conçu, *Neverwinter Nights* (1991). Quant à *Eye of the Beholder* et ses suites cultes, c'est Westwood Games qui en est à l'origine : « *Eye of the Beholder* était une autre sorte de jeu, quelque chose que nous n'étions pas capables de développer en interne[6]. »

Et puis, c'est la chute. Brutale. Malgré ses succès enchaînés et une gestion exemplaire presque sans faute de la marque, voilà trop longtemps que SSI surexploite le même filon. Le moteur Gold Box est vieillissant, et l'on préfère aujourd'hui oublier les Silver Box… TSR venant juste de lancer avec *Dark Sun* un nouveau type d'univers, le studio décide de profiter de l'engouement pour cette fantasy post-apocalyptique, mélange de *Mad Max* et de *Donjons et Dragons*, pour proposer un nouveau moteur et des *gameplays* inédits. « Le développement, explique Billings, était censé durer un an, comme tous les développements Gold Box. Mais nous ne savions pas dans quoi nous mettions les pieds ! Cela au final nous a pris deux ans, avec de nombreux investissements. Sans compter que nous développions parallèlement un jeu de SF et une version Nintendo[7]. » Licenciements massifs, arrêt des autres projets en cours, SSI se focalise sur *Dark Sun : Shattered Lands*. À sa sortie en 1993, buggé jusqu'à la moelle, le jeu est un échec total. Les titres suivants, dont *Dark Sun : Wake of the Ravager* (1994), voire même un MMO comme *Dark Sun Online : Crimson Sands* (1996) ne feront guère mieux, poussant SSI à revenir à ses amours premières, le wargame.

De façon similaire, au Japon, les différents volets de *Dragon Quest* suivent la voie tracée par les trois premiers épisodes, même après le passage à la Super Nintendo à partir de 1992 pour *Dragon Quest V* ou le changement d'équipe de développement (Heartbeat

Révision #1
Créé 2021-05-19 09:08:16 CEST par yu-ting su
Mis à jour 2021-05-20 11:34:32 CEST par yu-ting su