

QUAND LA N64 SE FAIT UN

Quand le jeu vidéo dépasse la fiction...

Lorsque le jeune Miyamoto décida d'imaginer son premier jeu vidéo, il se tourna naturellement vers le cinéma. Ainsi naquit Donkey Kong, un grand gorille kidnappeur de jeunes filles (dont la première petite amie d'un certain Mario...). Avec une telle similitude de nom et de scénario, le lien avec un certain King-Kong, gorille star du cinéma des années quarante, était tellement évident que la MGM décida de poursuivre Nintendo pour plagiat...

Depuis ses origines, les mondes du jeu vidéo et du cinéma s'entrecroisent constamment. Les concepteurs prennent un malin plaisir à parsemer leurs jeux de références cinématographiques. Et grâce aux avancées techniques des consoles, la limite entre ces deux univers devient de plus en plus floue. Des titres comme *Lylat Wars*, *Zelda 64* ou *Resident Evil 2* sont davantage des « films vidéo » que de simples jeux...

Nous vous proposons donc de faire le tour d'horizon des grandes scènes marquantes des jeux N64, et de les comparer avec de grandes scènes du cinéma en recherchant points communs et divergences. Alors baissez la lumière, laissez-vous glisser dans votre fauteuil, et calez un gobelet de popcorn sur votre ventre... La séance va bientôt débuter !

L'AVIS DE LA CRITIQUE DE X64 MAGAZINE



Quel rapport ?



Vague allusion...



Cela ne vous dit rien ?



Bon sang mais c'est bien sûr !



Appelez les avocats !!!

FILM

PLANET WARS

INDEPENDENCE DAY

LE JEU : Sur la planète de sable de Katina... Impuissant, Fox Mc Cloud assiste à la destruction complète d'une pyramide par une soucoupe volante gigantesque, à grands coups de rayon

laser... Aucun respect pour les vieilles pierres.

LE FILM : Amis extraterrestres, soyez les bienvenus ! Un immense vaisseau spatial circulaire s'installe au-dessus du toit de la Maison Blanche, résidence du Président des États-Unis... qui se trouve pulvérisée en une fraction de seconde par un simple rayon bleu ! Aucun respect pour le pays du hamburger et du soda...

STAR TREK : LE FILM

LE JEU : La patrouille de Starfox affronte un robot constitué de pièces de récupération provenant de divers vaisseaux spatiaux. Alors qu'il sent que sa fin est proche, le malheureux pousse



un dernier cri d'agonie en réclamant l'aide de son « Créateur ».

LE FILM : Le Capitaine Kirk et son équipe amatrice de pyjamas en nylon apprennent finalement que le cerveau de V.Ger n'est autre que le vestige de la vieille sonde terrestre Voyager 1.

STAR WARS

LE JEU : Durant l'une des nombreuses batailles spatiales livrées par Fox et ses compagnons, Peppy lance un message radio à son chef d'escadrille :

« Allez Fox ! Utilise ton instinct ! ». Plus tard, Peppy marmonne dans son bec « Tu me rappelles ton père... »



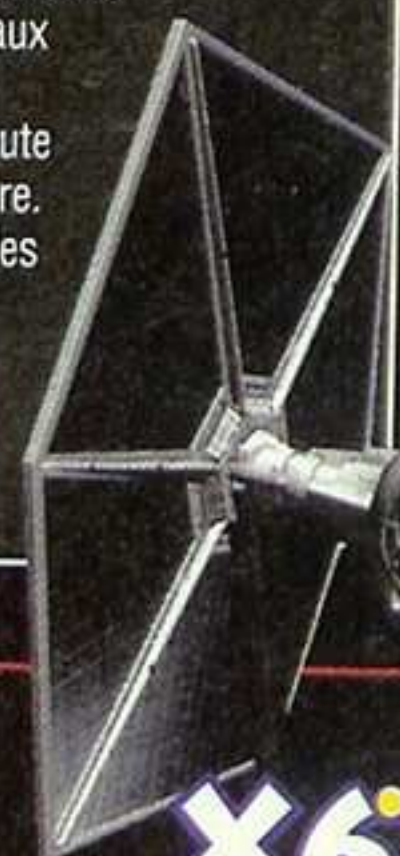
LE FILM : Il s'agit de la scène entre le jeune Luke et Obi Wan, capitale pour la compréhension des épisodes suivants. Le maître Jedi reconnaît le lien génétique unissant Dark Vador et son

protégé... Plus tard, au moment de l'assaut final de l'Étoile Noire, Luke se rappelle les paroles de son instructeur : « Utilise la Force ! »

LE RETOUR DU JEDI

LE JEU : Après avoir forcé l'infernale Andros à révéler sa véritable identité, Fox s'échappe de ses griffes en fuyant à travers un réseau de tunnels, poursuivi par une énorme boule de feu... Le renard de l'espace a vraiment chaud aux fesses !

LE FILM : Lando Calrissian bat en retraite en toute hâte après avoir atomisé le cœur de l'Étoile Noire. Alors que la demeure de Dark Vador explose, des langues de feu viennent chatouiller l'arrière du vaisseau de Lando. Mais cette fois-ci, vous n'êtes pas aux commandes...



THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME

SUPERMAN III

LE JEU : Dans une somptueuse salle aux miroirs, Link doit affronter une version diabolique de son propre reflet. Chaque flèche décochée ou coup d'épée porté est aussitôt renvoyé par son double... Il va devoir tirer plus vite que son ombre !

LE FILM : Une version maléfique de Superman est créée lorsque l'homme à la cape en tergal se retrouve exposé à de la Kryptonite... entouré de cendres de tabac ! Clark Kent et son double tabagique entament alors un duel de super héros en collants, en plein milieu d'une décharge.



LE FILM : Toujours le même type de forêt luxuriante emplie de quiétude, mais cette fois-ci sur la planète Endor... Luke, l'apprenti Jedi super disco, et Leia, la princesse au chignon en forme de bretzel, décident de se séparer. Se reverront-ils un jour ? Oui, malheureusement.



dans le passé. Tournée générale d'aspirine !

LA GRANDE EVASION

LE JEU : Le jeune et fougueux Link perd patience. Il veut à tout prix rencontrer les jeunes pucelles du château de Gerudo. Malheureusement, le pont-levis est détruit... Peu importe ! Perché sur le dos de sa fidèle Epona, Link bondit à travers le ravin pour retrouver les demoiselles.

LE FILM : Ici, pas de château ni de princesse, mais un camp de prisonniers alliés tenu par des S.S. durant la seconde guerre mondiale. Après avoir réussi « la grande évasion », Steve McQueen se retrouve sur une moto, tout près de la frontière suisse. Il est temps de tenter le grand saut au-dessus des barbelés pour être libre. Enfin, presque...



LE RETOUR DU JEDI

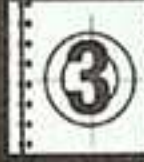
LE JEU : En partance pour la grande aventure, Link fait ses adieux à Saria, son amie de toujours, sur un pont de bois qui surplombe une forêt luxuriante emplie de quiétude. Se reverront-ils un jour ? Snif...



TERMINATOR 2

LE JEU : Link doit se dépatouiller des paradoxes provoqués par les voyages dans le temps. Link doit jouer le Chant des Tempêtes auprès de l'homme du moulin à vent, pour que celui-ci puisse lui apprendre la mélodie, dans le futur... qui devient donc son passé !

LE FILM : Après avoir détruit le T1000 venant du futur, la Cyberdyne apprend à maîtriser cette nouvelle technologie... Et par conséquent, pourra « inventer » le T1000, qui sera envoyé plus tard



TUOK 1 ET 2

JURASSIC PARK

LE JEU : Le chasseur de dinosaures se retrouve fatalement en tête à tête avec un couple de vélociraptors, apparemment impatients de le transformer en tartare... Mais c'est sans compter sur le fusil à canon double de Turok, un engin capable de calmer l'appétit des reptiles les plus affamés. Au sens propre.

LE FILM : Robert Muldon, chasseur de dinosaures autodidacte à la sauce Spielberg, repère une certaine agitation dans un buisson... Mais, surprise ! Un vélociraptor surgit derrière lui pour jouer au bilboquet avec sa tête.



LE MONDE PERDU

LE JEU : Turok parvient à trouver un stégosaure qui vit sa vie pénarde dans une étable à reptiles... Il saute alors sur son dos, et parcourt la région en dégommant les bestioles croisées, qui restent figées d'effroi par cette vision d'horreur. Drôle de safari !

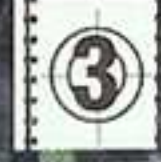
LE FILM : L'infâme Pete Postlethwaite prend son pied en pourchassant de pauvres dinosaures qui vivent sur « l'île B » sans rien demander à personne. Une véritable tuerie aveugle... Bien entendu, ce boucher ne chevauche pas un stégosaure, mais se trouve au volant d'une jeep rutilante... Il le payera cher.



ALIENS

LE JEU : La scène se situe dans une couveuse extraterrestre, remplie d'œufs de bébés aliens. C'est-y pas mignon ! Turok avance vers la reine, mère pondreuse de ces petits chérubins. Et apparemment, il veut battre le record mondial de la plus grande omelette de la galaxie...

LE FILM : Une fois l'équipage entier du Sulaco passé à la moulinette (grille fine), Ripley trouve enfin l'origine de tous ses problèmes : une reine extraterrestre, énorme machine pondreuse. Et Sigourney se sent d'attaque pour battre le vieux record de Turok...



AU REVOIR À JAMAIS

LE JEU : Turok parvient finalement à rendre la monnaie de sa pièce à l'ignoble Compagnair, au cœur-même de son refuge, puis saute du bâtiment en feu, projeté par le souffle de l'explosion.

LE FILM : Geena Davis et Samuel L. Jackson tentent de sauver leur peau en fuyant à travers le couloir d'un hôtel, pendant qu'une boule de feu envahit les lieux. Ils parviennent même à surpasser Turok quand ils utilisent une mitrailleuse pour fuir...



DUKE NUKEM : ZERO HOUR

LA PLANÈTE DES SINGES

LE JEU : Après avoir participé à un sympathique combat de rue en plein New-York, Duke se transforme ensuite en voyageur temporel et se retrouve dans un monde post-nucléaire... Il découvre alors la statue de la Liberté à moitié ensevelie.

LE FILM : Charlton Heston atterrit sur une planète dominée par les chimpanzés, les gorilles et autres ouistitis. À la toute fin du film, il découvre une statue de la Liberté, elle aussi à moitié ensevelie dans le sable. Tout devient alors clair : il se trouve sur la Terre, bien longtemps après un cataclysme atomique.



TITANIC

LE JEU : Le grand Duke explore maintenant les tréfonds d'un navire transatlantique. Il découvre un vieux tacot couinant qui tressaute d'avant en arrière d'une manière particulièrement... subjective. Un peu plus tard, Duke doit lutter pour ne pas se noyer dans les coursives du navire qui coule à pic.

LE FILM : Rose et Jack se retrouvent tous les deux à l'arrière d'un vieux tacot caché en fond de cale du Titanic, dans une situation particulièrement... romantique. Eux aussi devront bientôt lutter pour ne pas sombrer avec le paquebot... Croiseront-ils Duke dans les coursives ?



ALIENS

LE JEU : Le Capitaine Duke Ripley vide chargeurs après chargeurs sur des créatures arachnoïdes qui grouillent sur le plancher métallique et lui sautent au visage dès qu'elles le peuvent. D'autres araignées cachées dans des tubes à essais tentent de prendre le brave Duke par surprise...

LE FILM : Des créatures arachnoïdes tout aussi grouillantes que leurs cousines parviennent à s'échapper de leur prison de verre et tendent une embuscade aux malheureux êtres humains/droïdes passant dans le coin. Attention, maman Weaver va se fâcher...



INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT

LE JEU : Le Grand Ouest Sauvage. James Duke saute dans un wagon de mine et part pour un petit périple sous-terrain, au cours duquel l'attendent une ribambelle de gardes bien placés et encore mieux armés. Bon voyage, Monsieur Nukem...



LE FILM : Le Docteur Jones et ses amis du moment tentent de s'enfuir du temple hindou en montant à bord de chariots de mine... Là encore, la ballade va se révéler particulièrement haletante et dangereuse. Mais à la fin, les bons gagnent et les méchants perdent...



SHADOWMAN

SEVEN

LE JEU : De nos jours, dans un monde triste et désolé. Un tueur en série heureux de son œuvre. Son lugubre repaire new-yorkais respire, transpire la mort. Perturbant, vraiment très perturbant...

LE FILM : Brad Pitt et Morgan Freeman enquêtent sur le même type de sadique, dans le même type d'univers triste et gris, pour découvrir le même genre de musée des horreurs, dans le même type de bâtiment new-yorkais. Toujours aussi perturbant.

LE SILENCE DES AGNEAUX

LE JEU : Le psychopathe névrosé Avery Marx possède une paire de lunettes à vision nocturne. Un accessoire très utile pour persécuter Mike LeRoi dans l'obscurité la plus totale. Vous n'éteindrez plus jamais la lumière de la même manière.

LE FILM : La dernière scène du film : Clarice entre dans la maison du meurtrier en série qui s'empresse évidemment de plonger les lieux dans le noir... Et bien entendu, lui aussi possède des lunettes à vision nocturne... Alors, toujours pas peur du noir ?

L'ÉCHELLE DE JACOB

LE JEU : Mike LeRoi, héros tourmenté et ambivalent, se reproche la mort injuste de son petit frère Luke. Celui-ci se trouve aux prises d'esprits maléfiques et aide son grand frère en lui permettant de basculer dans le monde des ténèbres, par le biais de son ours en peluche.

LE FILM : Tim Robins est hanté par le souvenir des membres décédés de sa famille. Il sera guidé vers le paradis par l'esprit de son défunt fils... Mais cette fois-ci, pas d'ours en peluche pour basculer dans l'au-delà...

LE LOUP-GAROU DE LONDRES

LE JEU : Au cours de son aventure macabre, Mike LeRoy se retrouve dans les bas-fonds du métro de Londres... Jack Springheel, le véritable éventreur de Londres, souvent copié jamais dépassé, attend son hôte avec impatience...

LE FILM : Un homme descend d'une rame de métro. Il entend un hurlement. Il continue à

marcher. Soudain, une forme apparaît. L'homme se met à courir. La créature le poursuit...

Dernier plan : le visage déformé par la peur de l'homme, lorsque la Bête s'apprête à lui sauter à la gorge. Arrgh !

ARMORINES

STARSHIP TROOPERS

LE JEU : La mission principale de Tony Lewis et de Myra Lanes est de parvenir à éradiquer des bestioles géantes vraiment peu ragoûtantes, mais toujours très

résistantes. À coups de grenades éclairantes, si il le faut.

LE FILM : Pour le coup, les avocats des films Touchstone ont dû déjà appeler les concepteurs d'Armorines... On retrouve en effet à peu près tous les éléments caractéristiques du long-métrage, des insectes géants se nourrissant de matière grise humaine jusqu'aux combats à coups de fusées éclairantes...

KING KONG

LE JEU : Sous les yeux de nos deux héros impuissants, un insecte géant saisit un infortuné scientifique pour le placer dans un silo. Votre mission : sauver le chercheur avant qu'il ne soit transformé en réserve nutritive pour l'hiver...

LE FILM : L'infortunée (cela peut se discuter...) Fay Wray est saisie délicatement par le gorille au cœur d'artichaut, pour prendre ensemble une tasse de thé au fond de sa grotte, et plus si affinité... D'accord, King Kong ne contient ni insecte géant venant d'une autre planète, ni arme de guerre sophistiquée, mais tout de même...

GOLDENEYE

GOLDENEYE

Trevelyan: Yes, the M16 'hero', back from the dead.

LE JEU : 007 déambule dans un parc russe agrémenté d'une statue, et retrouve son vieux copain Sean Bean, qui porte sur le visage une cicatrice encore toute fraîche. Ce malheureux proclame à qui veut l'entendre qu'il est le véritable Janus, un très méchant garçon. Psss...

LE FILM : James se balade au clair de lune dans un dépôt de train et rencontre son vieux pote Sean, qui porte le même type de cicatrice sur son visage glacial. C'est du chiqué !

GOLDENEYE (encore)

LE JEU : Dans la salle immense située au bout du niveau de l'entrepôt, vous pourrez admirer plusieurs containers de gaz, ainsi que quelques marches conduisant à un groupe de chambres vides... Une bataille rangée entre vous et Ouromov accompagné de ses sbires vous attend également sur les lieux.

LE FILM : En raison d'un sens exacerbé du détail, l'équipe de Rare est parvenue à retranscrire en tous points le véritable décor de cette scène, ainsi que le déroulement de l'affrontement... À l'exception de deux bonbonnes de gaz supplémentaires. Faute !

GOLDENEYE (toujours)

LE JEU : Juste avant la mort de Sean Bean (enfin, sa « première » mort), celui-ci y va de son petit discours patriotique « Fais-le pour l'Angleterre, James ! », avant de succomber au tir à bout portant d'Ouromov... Quelle classe, ces britanniques !

LE FILM : Sean fait (ou refait) le même discours... pour la gloire. Mais en y rajoutant une petite dose de vulgarité assez étonnante de la part d'un sujet de sa Majesté : « Fais-le pour l'Angleterre, James ! Envoie ces f... de p... en enfer ! ». Quelle grossièreté tout de même...

GOLDENEYE (etc.)

LE JEU : Bond frappe à la porte d'une cahute, élimine deux gardes et leur pique une clé, puis saute dans l'avion pour prendre rapidement la fuite.

LE FILM : Il s'agit du même moyen d'évasion, mais dans le film, les choses se corsent quelque peu : au lieu de monter directement dans le coucou, Monsieur décide de monter sur une moto, de sauter dans le vide et de

retourner dans l'avion au cours de sa chute...

Ben voyons ! Il ne serait pas un peu mariole, le James ?