



**Nationalité :** Américaine

**Année de création :** 1991

**Historique :**

Fondé en 1991, Silicon & Synapse est un petit développeur Américain qui va commencer par chercher ses marques. Après avoir porté un jeu d'échecs et un RPG sur Amiga, leur premier jeu original à voir le jour sera Lost Vikings, un jeu qui inspirera Fury of the Furries l'année suivante sur le thème de trois persos aux caractéristiques spécifiques que l'on peut contrôler à tour de rôle dans un jeu de plates-formes. Leur premier jeu est donc assez original et recevra l'accueil qu'il mérite.

Par la suite, le développeur sortira un jeu radicalement différent, Rock'N Roll Racing. Surfant sur la vague Micro Machines, RRR propose de conduire un petit 4x4 dans un circuit fermé en vu du dessus avec du bon vieux Rock en arrière fond, un jeu très fun à plusieurs. En 1994, après avoir changé de nom pour Blizzard, ils reviennent au jeu de plates-formes mais avec un autre concept cette fois ci, inspiré de Prince of Persia et, plus récemment, de Flashback, Blackthorne est un jeu bénéficiant déjà d'une excellente animation.

Pas un vulgaire jeu de plates-formes avec une grenouille qui doit récupérer des bonbons et sauter sur la tête des méchants, non, un jeu où l'on incarne un mystérieux justicier qui dégomme des Orcs avec son fusil à pompe et doit aider un peuple d'esclaves soumis à se lever contre l'opresseur. A travers ces trois jeux, Silicon & Synapse/Blizzard a prouvé leur savoir faire à tous les niveaux, chacun de leur jeu a repoussé les concepts de base, arborant graphismes et musiques parfaitement maîtrisés avec un moteur tout simplement parfait.

La même année, le développeur sortira un petit jeu inspiré du Dune 2 de Westwood, son nom, Warcraft. Dans ce jeu de stratégie, on peut choisir son camp entre les Orcs ou les humains. Dès lors, le but du jeu est d'exploiter les ressources alentour pour acheminer nourriture, bois et or à votre QG. Avec ces matières premières, vous aurez la possibilité de construire des huttes, des réserves, salles d'entraînement et de former de nouveaux hommes, les fermiers et les guerriers. Une fois un nombre de guerriers conséquent en votre possession, il faudra assiéger l'adversaire, détruire ses constructions et son armée.

Warcraft est, mais vous devez le savoir, un hit sans précédent à travers le monde si bien qu'il est obligatoire pour Blizzard de sortir une suite. Un an sera donc nécessaire pour que Warcraft 2 voit le jour, en haute résolution, avec plus de missions, plus de possibilités, des cinématiques, des voix et surtout, un mode multi-joueur parfaitement intégré.

1996 est l'année qui va voir immerger le renouveau du Hack'N Slash, un sous-genre du RPG sur micros, Diablo. Après de tels triomphes, on se dit que la boucle est bouclée ? Ce serait mal connaître Blizzard qui planche sur quelque chose de plus grandiose encore, l'appogée du jeu de stratégie en temps réel, Starcraft.

Le concept est le même que pour Warcraft mais se déroule dans l'espace, un peu à la manière de Space Crusade, pour les incultes. Starcraft connaît un énorme succès lui aussi et Blizzard va ensuite passer les années suivantes à développer des Add/Ons pour ces deux licences phares.

En 2002, après des années d'attentes, Warcraft 3 voit le jour. Meilleur que ces grands frères à tous les niveaux, c'est à nouveau le ras de maré.

Pour la petite histoire, Blizzard fut racheté en 1994 par Davidson & Associates, en 1996 par CUC, en 1997 par HFS, en 1998 par Havas pour atterir finalement chez Vivendi la même année.

**Réalisations/Editions :**

- 2000 - Diablo II
- 1994 - Blackthorne