



Nationalité : Américaine

Période d'activité : 1985 - 2003

Historique :

Westwood Associates vis le jour en 1985, à Las Vegas, grace à Brett Sperry et Louis Castle et se spécialisa rapidement dans le développement de jeux de rôle pour l'éditeur SSI. Toujours aussi vite, Westwood devient l'un des spécialistes du RPG dans les années 80 avec des titres soignés et bénéficiants d'une grosse durée de vie comme Hillsfar, Battletech et la série des Eye of the Beholder. En 1992 la société change de nom pour devenir Westwood Studios, Virgin devient leur nouvel éditeur et leur commande un jeu sur Dune, l'équipe de Westwood fera non seulement un très bon jeu, Dune II, mais ils créeront également pour l'occasion, un genre à part entière, le jeu de stratégie en temps réel (STR ou SRT en Anglais).

Dans le même temps, ils décident de sortir un jeu d'aventure prenant place en pleine fantasy à la manière de King's Quest, c'est la naissance d'une trilogie qui fera le tour du monde, Legend of Kyrandia. L'année suivante, c'est au tour du second épisode de Kyrandia à voir le jour. Une suite plus belle, plus intéressante, plus drôle, bref, le meilleur épisode de la trilogie. Enfin, second jeu à monopolisé l'attention de Westwood, Lands of Lore ou l'apogée du jeu de rôle qui devient la nouvelle référence pour des millions de joueurs. Lands of Lore est le résultat du savoir faire d'un développeur ayant travaillé sur plus d'une dizaine de RPG pendant des années.

C'est Command & Conquer qui ouvre les hostilités en 1995. Basé sur le moteur de Dune II, Command & Conquer propose un STR plus tactique en prenant en charge le multi-joueurs pour créer tout une génération de joueurs s'affrontant sans cesse pour améliorer leur performances et pour qui le jeu est une compétition permanente. Le second à voir le jour est le dernier volet de Kyrandia, Malcom's Revenge qui signe la fin de la trilogie d'une manière assez morne puisque cette épisode n'est pas aussi intéressant que le précédent.

Les années suivantes permettent d'exploiter le filon Command & Conquer à travers des add ons comme Alerte Rouge. En 1997, ils réalisent l'impensable, adapter en jeu video le roman Blade Runner de Philipp K. Dick pour un résultat inespéré. Scénario, acteurs, dialogues, graphismes, bande son, Blade Runner est un grand jeu avec une atmosphère unique, à la manière de Lands of Lore, Blade Runner est l'héritage de la trilogie Kyrandia, un chef d'oeuvre.

En 1998, Westwood sort une suite à Dune II qui s'appelle Dune 2000 après avoir été racheté par le rouleau compresseur Electronic Arts. Ils se voient dès lors limiter à l'exploitation de Command & Conquer et ce jusqu'à 2003 ou EA décida de fermer Westwood.

En 2006, des employés de Westwood fondèrent un nouveau studio, Petroglyph Games. Depuis, ils ont travaillé sur Star Wars : Empire at War, pour Lucas bien évidemment...

Réalisations/ Editions :

- 1997 - Lands of Lore - Guardians of Destiny
- 1997 - [Blade Runner](#)
- 1994 - Legend of Kyrandia - Malcolm's Revenge
- 1993 - [Lands of Lore - The Throne of Chaos](#)
- 1993 - [Hand of Fate](#)
- 1992 - Order of the Griffon
- 1991 - Eye of the Beholder II
- 1991 - Eye of the Beholder
- 1990 - Dragon Strike
- 1989 - Hillsfar