



**Nationalité :** Japonaise

**Année de création :** 1979

### **Historique :**

I.R.M est fondé par Kenzo Tsujimoto afin de distribuer des machines de jeux électroniques. Il faudra cependant attendre 1983 pour que l'entreprise soit renommée Capcom. C'est l'année suivante qu'il se lance dans le jeu vidéo avec comme premier titre, Vulgus, un Shoot-Them-Up. C'est alors que les choses vont s'accélérer pour cette petite structure puisqu'en 1987, la licence Megaman est créée sur Nes, un jeu de plates-formes très simple à prendre en main mais qui connaîtra plus d'une dizaine de suites les années suivantes puisque Capcom sait mieux que personne exploiter une bonne idée et ils le prouveront à maintes reprises.

En 1989, Capcom remporte un autre grand succès avec Strider, un titre pensé pour les salles d'arcade où Capcom commence à devenir une référence avec un catalogue riche en hits à l'image de Commandos, 1942, Forgotten Worlds, Bionic Commando, Ghosts'n Goblins, Mercs ou encore Tiger Road. La même année, ils ré-inventent le Beat'em Up avec Final Fight, un titre qui propulsera le genre pendant de nombreuses années.

A ce stade des choses, on a une petite société partie de rien qui en l'espace d'une décennie s'est hissée au rang des plus grands éditeurs japonais. Prenons leur plus gros succès dans l'ordre, Ghosts'n Goblins, Final Fight et Commando. Tous ces jeux ont en commun de proposer un concept simple à comprendre, une prise en main immédiate ainsi qu'une action frénétique. Côté réalisation, ils nous offrent une animation de bonne qualité, une bande son accrocheuse, un graphisme haut en couleur ainsi que des backgrounds travaillés. Chaque titre fourmille de détails anodins, que ce soit un écran de Game Over, un stage bonus, des conditions climatiques, ils témoignent, chacun à leur façon, d'une volonté presque obsessionnelle, de ne rien laisser au hasard, de faire en sorte que la monotonie ne nous gagne pas un instant en renouvelant sans cesse les situations, les ennemis et les environnements. Chaque niveau propose son propre cachet, son propre bestiaire et son propre boss si bien que l'envie d'en voir plus est présente du début à la fin.

En 1991, Capcom décide des modes. Ils ont décidés de relancer le beat'em up deux ans plus tôt ? Il lui donneront également le coup de grâce en mettant sur pieds le VS Fighter absolu, Street Fighter II. Le jeu sera le plus gros carton de l'éditeur de part la richesse de son gameplay prenant en compte jusqu'à six boutons (3 types de coup de pied et de coup de poing) et du nombre impressionnant de personnages proposés, jusqu'à huit, tous plus charismatique les uns des autres à l'image de Ryu, Chun Li, Guile ou Blanka. Désormais ça y est, Capcom a le monde à ces pieds et plus rien ne semble pouvoir freiner le géant nippon.

Capcom est sur tous les fronts, ils continuent à sortir des beat'em up d'exception tel que Knights of the Round et Cadillacs and Dinosaurs. Ils se payent même le luxe d'acquérir la licence Marvel permettant de proposer des VS Fighter inespérés, des cross overs avec la concurrence comme SNK ou Namco, bref, ils dominent le marché, on ne parle que d'eux. Street Fighter II est le filon juteux de la compagnie puisqu'ils sortiront un nouveau volet à raison d'un épisode par an.

Aussi à l'aise en arcade que sur console de salon, Capcom se paye même le luxe de lancer la série Breath of Fire sur Super Nintendo même s'ils ne parviendront jamais à détrôner Square et Enix, les deux principaux éditeurs de RPG au Japon. En 1996, Capcom popularise encore un nouveau concept, le Survival Horror cette fois-ci avec une série qui deviendra l'argument commercial de la Playstation, Resident Evil.

Les années suivantes confirmeront la domination de Capcom dans le marché du jeu vidéo sur console avec Viewtiful Joe, Devil May Cry, Phoenix Wright et Onimusha. En 2005, ils sortent Resident Evil 4, toujours supervisé par son auteur, Shinji Mikami, 9 ans après le premier volet avec un succès mérité, prouvant, si besoin était, qu'ils sont toujours capables de proposer un titre d'excellence avec un mode solo de qualité ainsi qu'une réalisation époustouflante alors qu'ils n'ont plus rien à prouver, ils ne se sont toujours pas empâtés.

Le cas Capcom semble assez ahurissant. Une société de 29 ans qui a créé des dizaines de jeux absolument incroyables, qui n'a jamais été rachetée, qui continue à développer elle-même ces plus grands hits sur console avec une santé de fer. Le contre exemple Vivendi/EA/Infogrames, une entreprise existant depuis si longtemps mais n'ayant jamais volé sa notoriété pour nous offrir des dizaines de jeux de qualité. Mais comment font-ils alors qu'ils sont entourés de cadavres, d'entreprises ayant fusionnées, ayant été rachetées, Capcom soigne son travail à l'outrance et a toujours une longueur d'avance sur la concurrence, c'est probablement une des clefs du mystère.

### **Réalisations/Éditions :**

- 2005 - Resident Evil 4
- 2001 - Resident Evil Code Veronica
- 2001 - Heavy Metal Geomatrix
- 1999 - Strider Hiryu 2
- 1999 - Resident Evil 3
- 1999 - Dino Crisis
- 1998 - Resident Evil 2
- 1996 - Resident Evil
- 1996 - Dungeons & Dragons - Shadow Over Mystara
- 1995 - Final Fight Tough
- 1994 - Alien vs Predator
- 1993 - Punisher
- 1993 - Mega Man X
- 1993 - Final Fight 2
- 1993 - Dungeons & Dragons - Tower of Doom

- [1993 - Cadillacs and Dinosaurs](#)
- 1992 - Warriors of Fate
- [1991 - Knights of the Round](#)
- 1991 - King of Dragons, The
- [1989 - Strider Hiryu](#)
- [1989 - Final Fight](#)
- 1988 - Ghouls'n Ghosts
- [1987 - Tiger Road](#)
- 1987 - Black Dragon
- [1987 - Bionic Commando](#)
- 1986 - Trojan