



Nationalité : Française

Année de création : 1985

Historique :

Fondé en 1985 par Elliot Grassiano et Loriciels, Microïds aura mis le temps avant de s'imposer comme l'un des spécialistes du jeu d'aventure. C'est sur 8 bits que l'éditeur fera ses armes avec une ligne directrice axée vers le sport au travers de Grand Prix 500 et Super Ski, deux titres qui bénéficieront d'une version US grâce à un contrat passé avec Broderbund, toujours à l'affût du talent des petits Français. A l'inverse, ils distribuent donc chez nous Carmen San Diego et Prince of Persia. S'ensuit une série de jeux à la qualité inégale, de Chicago 90 à Carlos. Mais c'est définitivement le petit Nicky Boom qui deviendra leur premier succès critique, jeu de plates-formes tout simple, tout mignon, mais parfaitement programmé et qui a assez bien vieilli.

Les années 90 sont un tournant difficile à prendre, surtout que Microïds compte parmi les éditeurs croyant au C.D.I. de Philips, à tel point qu'ils développent leur premiers jeux d'aventure dessus, en 1995. Secret Mission et Evidence voient donc le jour mais, la machine de Philips est un flop et ces deux jeux sont portés en catastrophe sur PC. S'ensuit deux années de touche à tout. C'est alors que Benoit Sokal débarque en 1998, leur sauveur pourrait-on dire puisqu'avec lui, Microïds va sortir l'un de ces plus grands succès, l'Amerzone. Dans le même temps, ils signent un accord avec Monolith pour la distribution de leur jeux, Get Medieval et Rage of Mages, puis, créer un studio de développement à Montréal.

Ils se spécialisent dès lors dans le jeu d'aventure, c'est Post Mortem qui verra le jour avant les deux Syberia, une série magnifique toujours imaginée par Benoit Sokal. Malgré cela, en 2003, suite à de nombreuses difficultés financières, Microïds fusionne avec Wanadoo Edition pour créer MC2. Benoit Sokal quittera l'éditeur dans les mêmes eaux pour monter son propre studio de développement, White Birds Studios. Jack L'éventreur et Obscure se vendent bien mais pas suffisamment, l'éditeur fermera ses portes au cours de l'année 2005, ne réussissant pas à redresser la barre. La branche Québécoise composée d'une cinquantaine de salariés a été rachetée par Ubi Soft tout en leur laissant le temps de mener à terme les développements qu'ils préparaient comme par exemple, Still Life sorti cette année là, un polar avec une atmosphère bien pesante qui a reçu un excellent accueil dans tous les pays et qui confirma à jamais le talent de l'éditeur Français.

En 2007, retournement de situation, le label Microïds refait surface avec, dans ces cartons, la production de Still Life 2.

Réalisations/ Editions :

- 2004 - [Obscure](#)
- 2001 - Ski Park Manager
- 1992 - Killerball
- 1989 - Highway Patrol II
- 1989 - [Chicago 90](#)