

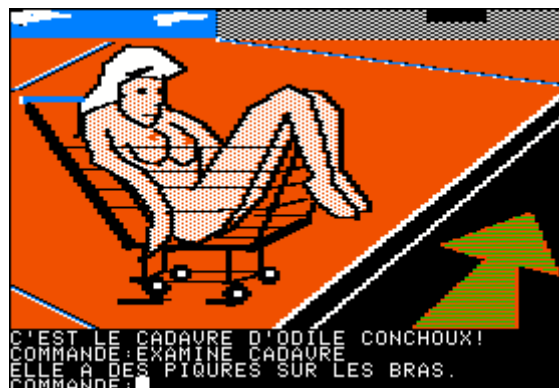


Au travers de ce nouveau dossier, vous aurez l'occasion de (re)découvrir une sélection des jeux les plus Franco / Français des années 80. Des titres développés par des français, pour des français. Des jeux qui ont tous en commun un langage assez cru mélangeant expressions populaires et argot. Des environnements résolument urbains, une peinture sociale d'une époque où tout était à créer. Clochards, gendarmes un peu trop portés sur la bouteille, punks, monuments historiques et institutions tournées en dérision, la sélection de jeux ci-dessous peut être, à certains égards, utilisée comme témoignage d'une époque révolue ou l'on pouvait se permettre de produire un logiciel sans ambition commerciale (et sans faire couler la boîte) et où les enjeux scénaristique étaient plus proche de notre quotidien, une époque où l'on savait rire de nos petits travers, une époque où l'on était pas encore accablé par l'écologie, le terrorisme, la crise bancaire, la grippe mexicaine ou bien encore le tabagisme passif, en un mot comme en cent, les années 80.

----- **Le Crime du Parking - Froggy Software - 1985 - Apple II / Amstrad CPC (version non officielle)**

Vous venez de trouver le cadavre d'une jeune femme sur le parking d'un supermarché, dans un cadis. A vous de faire le tour de ces amis et des commerçants du quartier pour trouver le meurtrier d'Odile Conchoux.

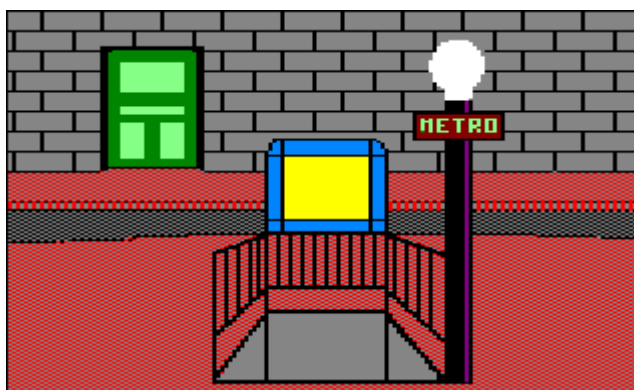
Si Froggy Software ne développa que sur les ordinateurs de la marque Apple, cela ne leur empêcha pas de marquer de leur empreinte le secteur du jeu vidéo au début des années 80. Leurs productions se déroulaient généralement en France, dans la capitale ou comme ici, en banlieue. Les thèmes abordés étaient moins mercantiles que la concurrence, en témoigne Le Crime du Parking qui mêle vol, drogue et homosexualité pour broder une trame complexe et dur à démêler.. Enfin, les productions Froggy avaient également en commun un langage assez décalé, très second degré qui, là encore, se détachait de la concurrence et des analyseurs de syntaxe aux réponses succinctes et sans fioriture.



Dernier Metro - Micro Programmes 5 - 1985 - Amstrad CPC / Oric

Après une scène de ménage, vous décidez de sortir pour vous changer les idées quand un missile s'abat sur Paris. Dès lors, vous devrez évoluer dans les couloirs du métro pour sortir de ce cauchemar.

Petit jeu sorti de nulle part, Dernier Metro offre une progression dans les longs couloirs du métro parisien et même si les modélisations n'ont pas très bien vieilli, il conserve intacte son ambiance de huit clos.



Macadam Bumper - Ere Informatique - 1985 - Tous les supports du moment

Présent dans ce dossier uniquement pour son écran titre présentant un blouson noir martyrisant un flipper, la clope au bec, chaussé de santiags et avec la banane. On pense indubitablement à cette minorité de troubles fête des années 70 ainsi qu'aux Johnny des années 80 sans pour autant écarter l'une des inspirations majeure, la BD Lucien de **Frank Margerin**. Nous devons cette illustration à **Michel Rho** qui croqua une grande quantité de punks et autres blousons noirs notamment dans la série Crafton et Xunk.



Meurtre à Grande Vitesse - Cobra Soft - 1985 - Amstrad CPC / M05 / Oric

Un sénateur a été retrouvé mort à bord du TGV, à vous de questionner tous les passagers pour trouver le coupable.

L'un des rare jeu nous présentant la première version kitsch du TGV, orange avec des bandes blanches. Plus qu'un jeu, Meurtre à Grande Vitesse est une archive du mauvais goût à la Française.



Tony Truand - Loriciciels - 1985 - Amstrad CPC

Votre mission est d'arrêter Tony Truand, l'ennemi public numéro un. Pour ce faire, vous allez faire le tour de Paris afin de réunir les indices qui vous permettront d'établir un portrait robot.

Développer à partir du moteur d'Orphée, Tony Truand nous offre une série de représentations assez concluantes tel que le métro de la capitale, le TGV ou bien encore, l'Arc de Triomphe.



La Ville Infernale - Cobra Soft - 1985 - Amstrad CPC

Au volant de votre voiture, vous devez traverser Paris du sud vers le nord tout en prenant soin de votre véhicule, en passant à la banque pour effectuer des réparations, en surveillant votre jauge d'essence et en respectant le code la route.

Cette simulation de bon conducteur jouit d'une bonne ambiance ainsi que de dialogues plein de vie.



Votez pour Moi - Coktel Vision - 1985 - Amstrad CPC / M05

A la tête d'une représentation de Gauche ou de Droite, à vous les joies de la gestion du budget ministériel, des dépenses, les sondages d'opinions et les débats télévisuels.

Accueilli par une illustration de l'Elysée sur fond de Marseillaise, Votez pour Moi est sans l'ombre d'un doute une précieuse archive de la politique des années 80.



Baratin Blues - Froggy Software - 1986 - Apple II

Un groupe de terroriste menace d'empoisonner les eaux de la capitale, à nous de déjouer leur complot.

Comme toute enquête, on va être amené à devoir arpenter le bitume pour récolter les indices sauf qu'ici, nous aurons l'occasion d'apprécier les célèbres bâtiments de la capitale tel que l'Arc de Triomphe, Notre Dame ou bien encore, l'Olympia.



Billy la Banlieue - Loriciels - 1986 - Amstrad CPC

Dans ce titre qui se veut "cool", vous devrez collecter des objets pour les offrir aux bonnes personnes et ainsi continuer votre progression pour quitter la banlieue.

Billy surf sur la vague Blouson Noir / Punk lancée l'année précédente par **Michel Rho** via Macadam Bumper sauf qu'ici, l'action est à la fois plus longue et plus intéressante puisqu'il ne s'agit pas d'un jeu de flipper mais d'un titre d'exploration. Durant notre progression, on aura le loisir d'apprécier le soin accordé aux arrières plans représentant la capitale, ces bâtiments et sa bonne vieille Tour Eiffel. Dans le même genre, **Jean-Philippe Biscay** a également signé Mata Hari et Charly Diams.



Bob Winner - Loriciels - 1986 - Amstrad CPC / Amstrad PCW 8256 / Atari ST / C64 / M06 / PC

Fraîchement débarqué sur notre planète, vous, Bob Winner, allez devoir voyager à travers le monde pour récupérer les trois clefs nécessaires au retour sur votre planète mais il faudra vous battre pour parvenir à vos fins.

De par son concept, Bob Winner ne semble pas à sa place dans ce dossier, et pourtant. Un seul écran à lui seul permet au jeu de se hisser au rang d'archive de la culture française, je veux parler du combat en France avec la Tour Eiffel en toile de fond, le tout digitalisé en haute résolution tout en exploitant les quatre couleurs du CPC, une prouesse technique pour l'époque. **Bruno Masson**, le graphiste, occupera le même poste sur Pouvoir, chroniqué ci-dessous.



Canal Meurtre - Froggy Software - 1986 - Mac

Affalé devant la télé, prêt à passer un bon moment, vous apprenez soudain que votre journaliste préféré a été assassiné. Il n'en faut pas moins pour que vous preniez la décision de trouver le coupable par vous-même.

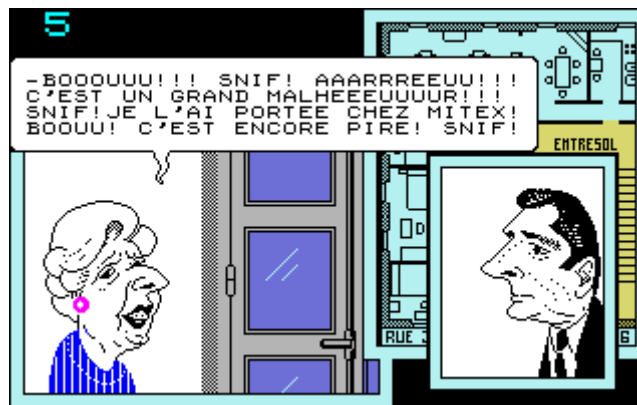
Canal Meurtre est l'un des derniers jeux de l'éditeur Froggy Software, peu connu également puisqu'il n'est sorti que sur Mac. Le gameplay fait abstraction de la moindre saisie de texte, tout se joue avec des choix prédéterminés. La bonne surprise est la présence de **Jean Solé** aux graphismes après avoir assuré un grand nombre de jaquettes de l'éditeur. Pour la petite histoire, il a trouvé sa vocation en participant aux célèbres revues Fluide Glacial et L'Echo des Savanes. Son style caricatural et à la fois très franchouillard offre ainsi un cachet très personnel au jeu.



Dossier Boerhaave - Infogrames - 1986 - M05

Un crime a été commis dans un immeuble à première vue tout ce qu'il a de plus tranquille. Seulement voilà, vous n'êtes pas n'importe qui, vous êtes commissaire. Accueilli sur place par votre adjoint, vous faites le tour du propriétaire tout en écoutant son rapport avant d'entamer le gros du boulot, les interrogatoires.

Le Dossier Boerhaave est un titre assez excitant puisqu'il permet de résoudre une sombre affaire tout en suivant le protocole. Dès lors, on ne peut pas faire n'importe quoi et tout doit être répertorié de manière professionnelle. Un innocent derrière les bureaux signera votre mutation à l'autre bout de la France. Les dialogues sont bien vivants sans pour autant tomber dans le potache. A cela vient s'ajouter le fait que tous les protagonistes s'inspirent de personnages de la vie politique et publique de l'époque, une série de caricatures allant de Chirac à Thatcher en passant par Dorothee ou bien encore Coluche. Une originalité totalement dans l'esprit des marionnettes du Bébête Show de **Jean Roucas**, émission librement inspirée du Muppet Show. On retrouvera le duo **Pierre Bayle / Roger Granier** sur les deux volets de l'Héritage et OK Cowboy.



Pouvoir - Loricels - 1986 - Amstrad CPC

C'est le dernier jour d'une campagne électorale et le climat n'est pas au beau fixe. Le dispositif policier chargé de protéger le député a été renforcé lorsqu'au même moment, un groupe d'activiste se dirige vers la place de l'hôtel de ville.

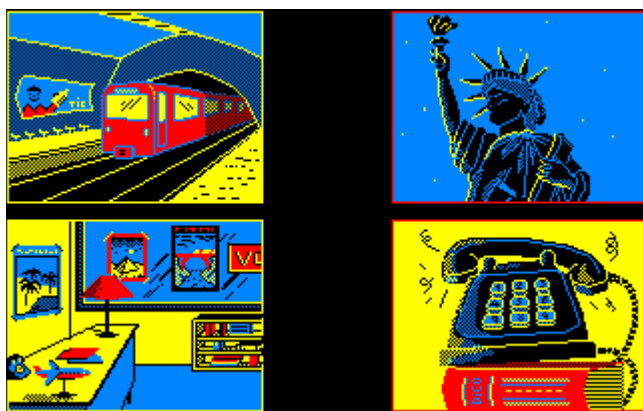
Pouvoir se présente comme un wargame pas spécialement Franco / Français si ce n'est les échéances à venir et l'écran de présentation où sont représentés des caricatures de Georges Marchais et Chirac, toute une époque.



Super Geodyssee - Coktel Vision - 1986 - Amstrad CPC

Qui n'a jamais rêvé d'être grand reporter ? Partir à l'autre bout du monde pour récolter une interview rare, ramener un animal précieux ou bien encore, un artefact recherché. C'est de cela qu'il va être question ici mais surtout, ne négligez pas votre départ. Le temps joue contre vous, l'argent ne repousse pas et il va falloir préparer chaque séjour avec minutie, les billets d'avions, le traducteur, les transports en commun et l'hôtel, sans oublier le bakchich aux douaniers sinon votre grande aventure se terminera derrière les barreaux.

Dans la lignée de Votez pour moi et suite de Geodyssee sur M05, Super Geodyssee permet de mener un travail d'investigation méticuleux en prenant en compte tous les aspects du travail de journaliste. Par ailleurs, une bien belle interface sert à illustrer le métro parisien.



Vampire - Infogrames - 1986 - M05

Alors que vous rentrez chez vous, votre voiture s'arrête nette sans la moindre explication. A proximité, un parc ainsi qu'un manoir. Un cri aigu vient vous avertir que la nuit sera longue.

On ne peut pas vraiment parler de "Culture française" ici à l'exception d'un détail de poids puisqu'il s'agit là, à ma connaissance, du seul jeu représentant notre mythique 2CV. **Dominique Girou**, le graphiste, assurera également le même poste sur Opération Jupiter.



L'affaire - Infogrames - 1987 - Atari ST / MSX

Après avoir purgé six années de prison pour un crime que vous n'avez pas commis, vous voici libre. Bien décidé à vous venger, vous décidez d'aller rendre une petite visite aux quatre personnes qui ont témoigné contre vous. Grâce à un jeu de passeports, vous allez pouvoir voyager incognito à travers l'Europe et démasquer le responsable de toute cette sale affaire.

L'affaire est une enquête à l'ancienne offrant une trame pleine de rebondissements, pas mal d'action ainsi que de nombreux voyages dans des villes riches en émotion. Le graphisme est léché et le passage à Paris réserve un joli panorama de la capitale. **Josiane Girard** s'occupera également de l'aspect graphique d'Opération Jupiter.



Clash - Ere Informatique - 1987 - Amstrad CPC

Accusé à tort du meurtre de votre mère, vous allez devoir fuir la police qui voit en vous le suspect idéal. C'est dans une banlieue sinistre après le coucher du soleil qu'il va vous falloir trouver l'auteur du crime.

Ce titre possède une forte atmosphère glauque et pesante en partie grâce à son contexte puisque toute l'aventure se déroule de nuit dans des quartiers mal famés. Les textes collent bien à l'image vieux polar urbain et l'immersion est impeccable par ailleurs. **Les frères Zanini** ont également signés deux autres jeux d'aventure, Killer Star et Sky Hunter.



Marche à L'ombre - Infogrames - 1987 - Amstrad CPC / Atari ST / C64 / M05 / ZX Spectrum

On a volé votre mobylette mais comme si cela ne suffisait pas, votre copine attend que vous veniez la chercher ce soir avec votre carrosse pour assister au concert de Renaud.

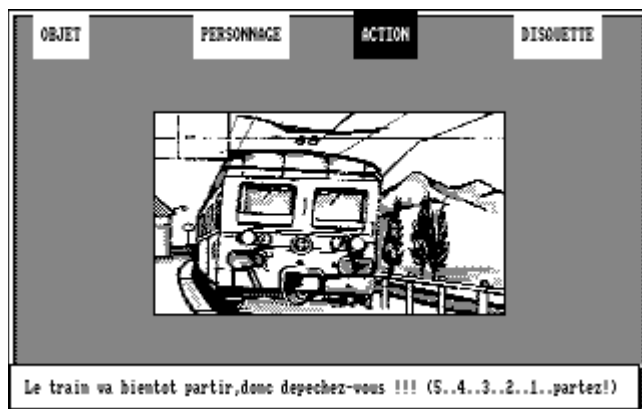
Marche à L'ombre est le type même de jeu pour lequel ce dossier a vu le jour, ambiance blouson noir, argot, punks, clochard, baba cools et coup de chaîne à vélo font partis des réjouissances de ce titre d'exploration qui témoigne à merveille d'une période assez insouciante au final. **Didier Chanfray** mettra ses talents de graphiste au service d'Opération Jupiter également.



Profession Detective - Ubi Soft - 1987 - Amstrad CPC

Détective privé en banlieue, on vient de vous confier l'affaire d'un jeune homme kidnappé. La chasse aux indices commencera par les commerçants du quartier.

L'enquête va se concentrer en banlieue parisienne et vers la moitié du jeu, on aura l'occasion d'empreinter une micheline pour se rendre dans un autre endroit et y rencontrer un groupe de punks. Le jeu fit sensation à l'époque du fait de sa représentation en haute résolution offrant ainsi un dessin à la fois parfaitement maîtrisé et en même temps, très précis. **Didier Carrere**, le graphiste, est ensuite passé chez Titus, notamment sur les licences Blues Brothers et Super Cauldron.



Les Ripoux - Cobra Soft - 1987 - Amstrad CPC / Atari ST / T08

Petit fonctionnaire de Police dans un commissariat du quartier Barbès, vous rêvez de vous offrir un bar PMU mais plus le quotidien passe, plus le rêve s'éloigne. Vous décidez alors d'utiliser votre fonction pour grappiller un magot, il vous faut 200 briques mais la vigilance devra être de rigueur si vous ne voulez pas vous faire coffrer par les boeuf-carottes.

Adaptation du film homonyme, le jeu restitue cette même ambiance à base de combines et d'argots dans un Paris où tout le monde magouille. De part la densité des déplacements et des rencontres, Ripoux livre également une peinture sociale du Paris des années 80. La ville d'en bas où tout est bon pour joindre les deux bouts. Enfin, on peut également considérer le postulat de base comme une démarche engagée de par la dénonciation de certaines pratiques peu orthodoxes des forces de l'ordre même si le ton abordé reste assez léger, il fallait tout de même oser. **Christian Descombes** réalisera également les graphismes de Meurtres en Série.



Secret Defense - Loriciels - 1988 - Amstrad CPC

Dans le cadre de vos fonctions d'agent secret, vous allez devoir vous introduire dans la demeure du docteur Mack Adam, un scientifique souhaitant vendre une nouvelle arme militaire à l'ennemi.

L'ambiance de ce huit clos est assez bonne enfant grâce à des dialogues péchés.



Opération Jupiter - Infogrames - 1989 - Tous les supports du moment

Des terroristes ont pris d'assaut l'ambassade et gardent les employés en hostages. Vous allez devoir faire appel au G.I.G.N. pour placer vos snipers, envoyer vos hommes à l'intérieur, neutraliser les terroristes et tacher de sauver les employés.

Dès l'intro avec l'arrivée d'une R18 et d'un panier à salade de type Estafette jusqu'à la disposition de notre team en passant par un chantier en construction, Opération Jupiter sent bon la production Franco/Française contrairement à sa suite Alcatraz qui n'avait plus aucune couleur locale.



Explora III - Infomédia - 1990 - Amiga / Atari ST / PC

Ecrivain fauché, une secte en veut à votre peau, pourquoi ? A vous de le découvrir en vous promenant dans les rues de la capitale.

Avec cet épisode, la saga Explora faisait un virage à 90 degrés en terme d'ambiance puisque de voyage dans le temps, il n'était plus vraiment question ici. A la place, on devait visiter des endroits clef de la capitale tout en empreintant les transports en commun. Les rencontres et les dialogues étaient assez vivants par ailleurs et la progression se faisait dans des endroits typiquement Parisiens, terrasse de café, kiosque à journaux, entrée de métro si bien que malgré son faible succès, Explora III avait pour lui de proposer une ambiance vraiment sympathique.



Les Aventures de Moktar - Titus - 1991 - Amstrad CPC / Amiga / Atari ST / PC

Depuis que Moktar a emmené Zoubida au bal de Barbès, la mère de cette dernière ne décolère plus. Pour la punir, elle l'a envoyée au Bled chez sa grand-mère où Zoubida s'est échappée pour se retrouver à nouveau prisonnière, vous êtes son dernier espoir.

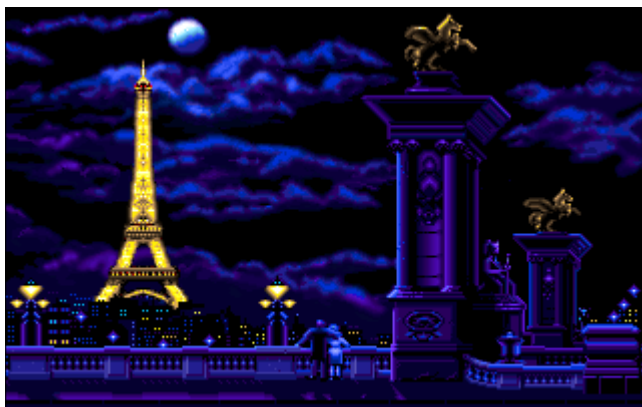
Tout est parti d'un spectacle de l'humoriste Vincent Lagaf, période bénit où la France se tenait les côtes en entendant les parodies subtiles de Michel Leblanc et où son confrère qui signerait bientôt un contrat à vie avec notre première chaîne de télé avait sorti un tube pour apaiser les tensions raciales. Le jeu consiste à retrouver l'élue de notre cœur, Zoubida, en faisant Paris / Marrakech à pieds puis, en scooter et en tapis volant. Sur un concept de jeu de plates-formes, Moktar a pour lui de nous avoir offert des premiers niveaux où la progression se faisait dans la capitale ainsi que dans le métro avec une bonne représentation des bâtiments de la city ainsi qu'un peu de couleur locale. Enfin, Moktar me fait furieusement penser à l'un des premiers jeux de Titus, du temps où ils s'appelaient encore EH Services, je veux parler de Balthazar, un titre où l'on contrôlait un clochard.



Bargon Attack - Coktel Vision - 1992 - Amiga / Atari ST / PC

Paris est envahi par les extra-terrestres au travers d'un jeu vidéo au titre énigmatique et qui permet aux Bargons de sortir de l'écran pour ensuite se déguiser en humain et grossir les rangs de leur secte en vue de supprimer la race humaine.

A partir de ce postulat, on entre dans les baskets d'un jeune garçon qui n'aura de cesse de démasquer le complot en fonçant dans les rues de la ville avec sa mob. Les environnements ont tous ici cette couleur locale typiquement française, qu'il s'agisse des toilettes publiques, boulangerie, café prolo sans oublier bien entendu, beaucoup de lieux marquants de la capitale tel que le Pont Neuf, les colonnes de Buren, les caves du Louvres, Le pont Alexandre III avec vue sur la tour Eiffel, l'Arc de Triomphe ou bien encore le Sacré Coeur. Les dialogues sont également très urbain faisant au final de Bargon, une sorte d'apogée du jeu Franco / Français. On retrouvera le graphiste **Rachid Chebli** également sur Fascination, Goblins 3 et Woodruff.



Dossier intégralement réalisé par Blood le 8 Juillet 2009 pour [CPCGAMES](http://CPCGAMES.com). Reproduction totale ou partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à DCMOTO, Mobygames, Atari.Games, Wikipédia et Rachid Chebli. Super Dupont est Copyright Fluide Glacial, Jacques Lob, Marcel Gotlib, Alexis et Jean Solé.