

RETRO POLIS

N°31
juillet 2013

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX:
RIDGE RACER TYPE 4



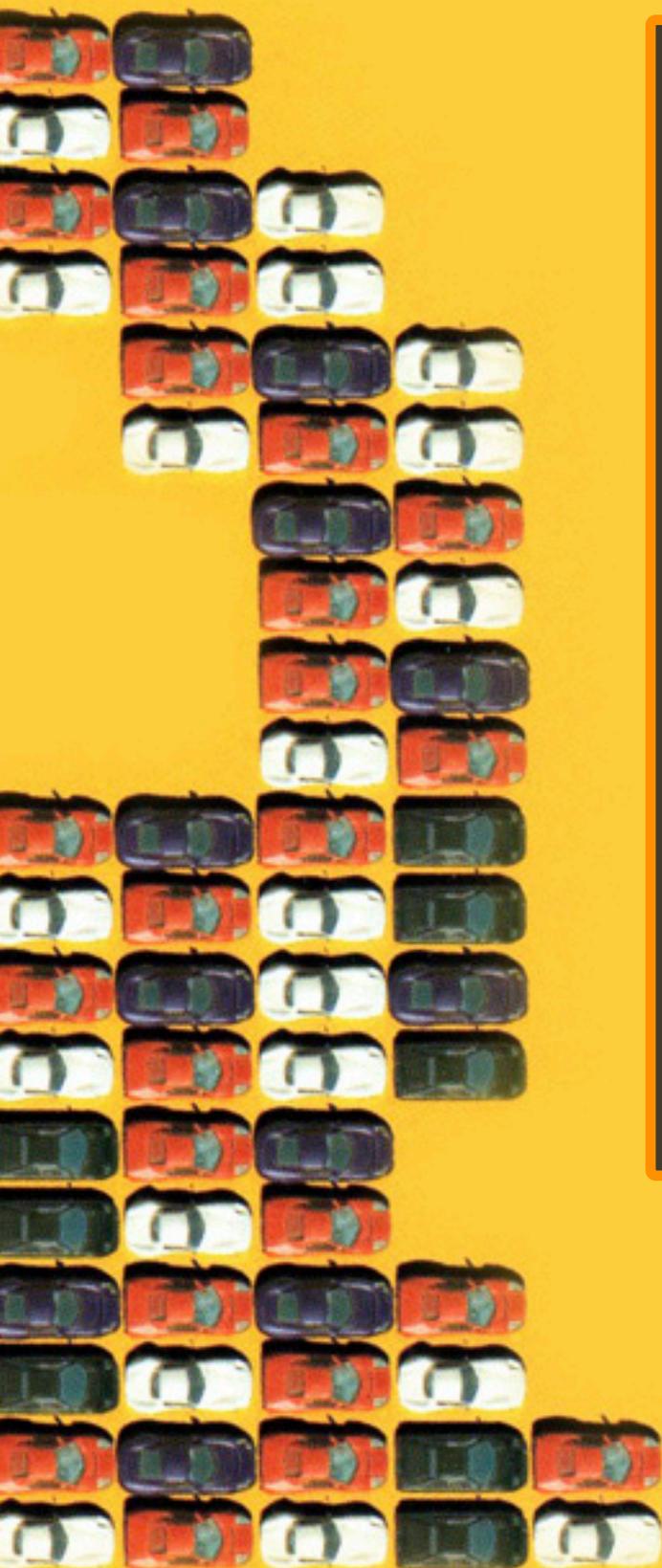
GOODIES:
Casquette RR Type 4
T-shirt RR Type 4
Stickers RR Type 4

DOSSIER:
**On a retrouvé
un Chevalier
du Labyrinthe**

R3TR0POL16 - 31 - 0€







EDITO JUILLET 2013

Jamais Retropolis n'avait consacré une couv' à un jeu de caisses... Pour ce numéro estival, c'est donc Ridge Racer Type 4 qui a été choisi, l'occasion de déballer tout le contenu de sa splendide édition collector: le jeu (ben oui, quand même!-, le t-shirt, la casquette et la planche de stickers!

Alors certes, seulement 4 tests basés sur le même soft à se mettre sous la dent, ça semble un peu maigre... alors mettons le paquet sur le dossier!

Tout est dans le titre: oui, on a bien retrouvé un Chevalier du Labyrinthe! Un vrai de vrai, qui a participé à l'émission il y'a environ 20 ans. Une chance pour vous, il a une très bonne mémoire...

Sur ce, je vous laisse une bonne lecture en attendant le n°32. Bye!

Trev

AGENDA p.02

TESTS p.17

DOSSIER p.26

AGENDA

Happy Birthday Sagat



Né le 2 juillet 1955, Sagat, surnommé l'empereur du Muay Thai, fut également le big boss du tout premier tournoi Street Fighter; mais ce géant se fit battre de justesse par Ryu. Relégué à la place de 3ème boss juste avant Bison lors de Street Fighter II, il n'aura de cesse de s'entraîner pour prendre sa revanche... Bien, passons maintenant rapidement en revue ces 2 signes particuliers: la cicatrice sur son torse est célèbre, il s'agit de la marque laissée par le Dragon Punch fatal et décisif de Ryu. Et l'oeil en moins, savez-vous d'où il vient? Eh bien il s'agit d'un petit cadeau que lui a fait Go Hibiki (le père de Dan) juste avant de succomber aux blessures d'un violent combat de rue avec le thaïlandais. Sagat reste un personnage très intéressant, malgré son côté grosse brute et vilain méchant: sa soif de vengeance à peu à peu évolué en besoin de retrouver son honneur à travers les vraies valeurs d'un combat

digne de ce nom. Et en combat, c'est une valeur sûre qui mêle puissance, fougue et allonge. Il est d'ailleurs souvent au coeur de débats de joueurs concernant le déséquilibre de personnages trop forts par rapport à d'autres dans certains épisodes...

Happy Birthday Bass



Tu aimes les mecs robustes qui portent aussi bien la veste en cuir que le slip bien serré? Alors viens souhaiter un joyeux anniversaire à Bass Armstrong, né un 4 juillet. Le papa catcheur de Tina - catcheuse elle aussi - est apparu dans la version Playstation du premier Dead or Alive, pour le plus grand plaisir des amateurs de persos massifs et bourrins. Si de votre côté vous comptez séduire sa fille, vous devrez donc aimer parler catch à table et encaisser une bonne tape dans le dos capable d'envoyer un homme à Pékin. Bonne chance!

Happy Birthday Sarah



Sarah Bryant est née le 4 juillet 1973, mais elle a eu d'autres préoccupations que fêter l'indépendance américaine ou souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire. En effet, elle avait été enlevée par Judgment 6 qui lui a fait subir un lavage de cerveau avant de l'envoyer dans l'arène du tournoi Virtua Fighter. Avec son redoutable jeu de jambes, elle devait y éliminer son frère Jacky mais celui-ci parvint à la sauver et à la libérer de l'emprise de l'organisation lors du 2nd tournoi. Happy End? Pas vraiment, car Judgment 6 n'en a pas fini avec les Bryant et il semblerait que Sarah elle-même n'en ait pas tout à fait terminé avec Jacky... Allez hein, ça suffit les chamailleries entre frère et soeur sinon c'est chacun dans sa chambre direct et privé de dessert!

Happy Birthday Jubei



Tung-Fu Rue n'a pas suffi à remplir le quota carte Vermeil dans Fatal Fury: voici donc Jubei Yamada en renfort; né le 7 juillet 1922, il fait alors office de doyen mais comme vous le savez, les petits vieux sont souvent redoutables dans tout bon jeu de baston qui se respecte. Ça tombe bien, celui qui a repris l'entraînement de Mai Shiranui assume son âge mais refuse de finir le cul vissé dans un canapé à regarder des feuilletons débiles; il est donc toujours partant pour fourrer son nez là où il y'a de l'action. Et si il n'est pas capable d'envoyer des boules d'énergie, qu'à cela ne tienne: il n'hésitera pas à se servir de gros biscuits japonais comme projectiles de substitution. Mais il est ouf, ce mec!

Sortie de la Saturn



Le 8 juillet 1995, la Saturn arrive sur le territoire européen! Le Mega-CD et le 32X avaient amorcé respectivement le virage du support CD et la puissance 32 Bits mais chacune de ces consoles fut un cuisant échec. Place donc à la vraie console nouvelle génération de Sega dont le look fait bel et bien penser à l'évolution de la Megadrive qu'on attendait tous...

Sortie de Virtua Fighter



Le 8 juillet 1995 est donc le jour de sortie de la Saturn en Europe mais aussi de son premier line-up qui, bien qu'assez réduit, se dote d'une vraie bombe: l'adaptation du tout premier jeu de combat en 3D: Virtua Fighter. Quand on vous dit que ce premier épisode aux polygones encore très épurés est à la baston ce que Virtua Racing est à la course, entendez par-là que c'est également un gage de qualité. Le genre passe dans une nouvelle dimension, graphiquement mais aussi techniquement!

Sortie de Double Dragon au ciné



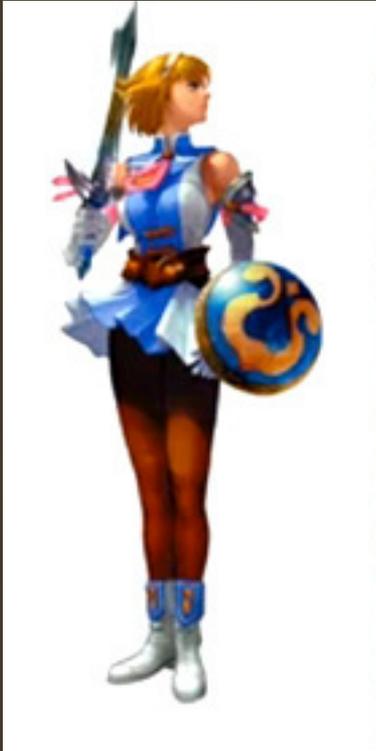
10 juillet 1996: le film Double Dragon sort dans les salles françaises! L'affiche s'appuie sur la sortie précédente de Mortal Kombat pour nous promettre ici aussi du grand spectacle digne du jeu vidéo... Hum, au vu des premières images, on peut cependant avoir comme un doute. Cependant, le casting assez amusant réunit Mark Dacascos incarnant l'un des frères Lee, Robert Patrick (ex T-1000 de Terminator 2) en grand méchant au look discutable et Alyssa Milano en petite terreur des rues peroxydée. Alors, ça vous tente?

Départ en retraite de David Rosen



Le 15 juillet 1996, Mr. Rosen prend sa retraite et quitte ainsi ses fonctions au sein de Sega. Si vous pensiez qu'il avait un vague poste créatif chez Sega, ou qu'il était assigné au café au sein de la firme, un petit historique rapido s'impose: David Rosen a découvert le Japon lorsqu'il a servi dans l'armée américaine. Coup de coeur, il y'est resté à la fin de la 2^{de} Guerre Mondiale. Il y fonde en 1954 Rosen Entreprises qui au départ importe des photomaton à jetons, puis va se tourner progressivement vers l'importation de machines plus ludiques. Des jeux de bars à l'arcade, il n'y'a qu'un pas que Rosen franchit en 1965 lorsqu'il décide de faire fusionner son entreprise avec Service Games, qui produit ces machines. David Rosen en devient PDG, Service Games devient Sega et le grand retour de Rosen aux USA se fera en 1983 lors du grand crash des consoles: Hayao Nakayama prendra alors sa place au Japon, Rosen quand à lui sera à la tête de la filiale américaine de Sega. La suite de l'histoire de la firme, nous la connaissons mieux à travers les consoles les plus populaires comme la Master System et la Megadrive mais une chose est claire: malgré tous ses efforts pendant près de 40 ans d'investissement, on ne peut pas dire que David Rosen parte en laissant derrière lui une entreprise au meilleur de sa forme en 1996, avec une Saturn en difficulté face à un nouveau concurrent de taille...

Happy Birthday Cassandra



Quoi, c'est aujourd'hui l'anniv de la meuf de Wayne? Ah non, pardon. Il s'agit de la soeur de Sophitia, née le 20 juillet 1570 et apparue dans Soul Calibur II. Hey, maintenant que vous le dites, c'est vrai qu'il y'a quand même un petit air de ressemblance: le visage, les cheveux, la tenue... les armes... le style de combat... bon vous l'aurez compris, Namco nous livre une copie de plus, et c'est pas la première à calquer son gameplay sur celui de la belle Sophitia. Maintenant, c'est à vous de choisir avec laquelle des deux soeurs vous allez partir en croisade contre le Mal...

Sortie de Gran Turismo 3: A-Spec



Le 20 juillet 2001, Gran Turismo 3 sort sur Playstation 2 après de longs mois d'attente. Mais cette fois ça y'est: la PS2 tient sa vitrine technologie de rêve. Vous allez pouvoir à nouveau passer des dizaines d'heures à rouler, collectionner, bricoler des tas de caisses que vous ne pourriez même pas vous payer en rêve... Ah pardon, vous êtes riche? Alors investissez aussi dans un de ces nouveaux volants à retour de force pour profiter de l'expérience GT à fond!

Happy Birthday Ryu



Il y'a deux naissances fondamentales dans l'histoire de l'humanité. La première est celle d'un mec appelé Jésus qui avait découvert le sens du mot Fatality bien avant Mortal Kombat. La seconde est bien sûr celle de Ryu Hoshi, né le 21 juillet 1964. En plus d'être le personnage phare de la saga Street Fighter, Ryu incarne également le summum du combattant. Celui qui n'abandonne jamais, celui pour qui la vie est une quête perpétuelle d'apprentissage et de perfectionnement du combat. Non mais franchement, quelle classe ce Ryu! Ce personnage est d'ailleurs un vrai centre de gravité: Sagat cherche à retrouver l'honneur qu'il lui a volé, Ken cherche toujours à rivaliser avec lui, M. Bison veut s'emparer de son potentiel, Sakura lui voue une solide admiration, Akuma voit en lui son seul adversaire valable... Et je ne vous parle pas du petit Kevin qui a arraché les manches de son kimono au judo la semaine dernière pour essayer de lui ressembler! Dans 2000 ans, c'est certainement Ryu qu'on évoquera à travers la bible Street Fighter: «... Et vint alors l'enfant prodige, celui qui crucifia le Roi du Muay Thai d'un Shoryuken Sacré». Amen.

Happy Birthday T-Hawk



T-Hawk, né le 21 juillet 1959, a fêté dignement son anniversaire en exécutant un 360 frontside parfaitement replaqué devant une foule en délire et... Aaah mais non attendez, il y'a erreur sur la personne! Il ne s'agit pas de ce skateur de Tony mais de Thunder Hawk, l'un des nouveaux challengers de Super Street Fighter II! Vous l'avez sûrement remarqué dans les jeux de baston, il y'a des stéréotypes avec le karatéka de service, le sumo de service, la nana canon de service... Eh bien T-Hawk fait partie de la nouvelle vague des indiens de service, avec du grand classique au niveau de la storyline: la défense de son territoire et de son peuple. Voilà... Mais comme les temps changent, il ne repoussera pas la menace avec un arc et des flèches mais avec de grosses mandales et des prises qui feront voler les visages pâles les plus inconscients...

Accord entre Sega et 3DFX

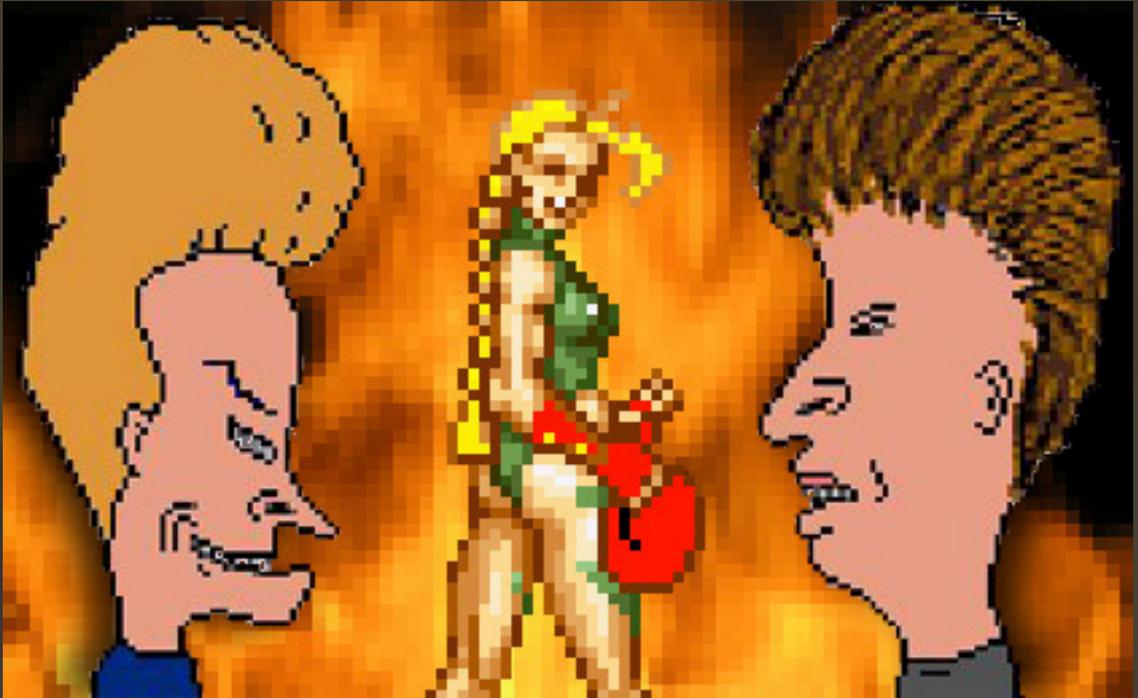


Le 22 juillet 1997, Sega conclut un accord avec 3DFX pour que cette société produise les puces graphiques 3D de la prochaine console de Sega... vu le savoir faire de 3DFX en la matière, on peut donc s'attendre à du lourd pour le futur de Sonic et ses potes!

Le saviez-vous?

Ridge Racer Type 4 fut le premier jeu Playstation à utiliser l'ombrage de Gouraud: ce procédé consiste à rendre les volumes des polygones plus réalistes en unifiant leur ombrage, atténuant l'effet de "facettes apparentes"

Annonce d'un système de classification des jeux vidéo



31 juillet 1994: L'IDSA (Interactive Digital Software Association) annonce l'arrivée d'un système de classification pour prévenir du contenu sexuel, violent et du langage choquant dans les jeux vidéo. Une très bonne idée qui permettra aux fans de cul, de sang et d'insultes de mieux s'y retrouver dans les rayons des magasins!



Ridge Racer Type 4. Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation.



www.playstation-europe.com/Ridge4

<http://www.playstation-europe.com/france>

namco

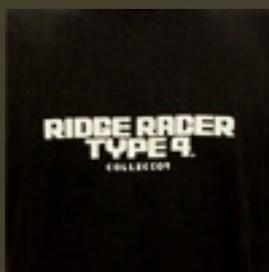
POWERLINE
08 36 68 22 02

L'ACTUALITÉ DE
LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Media officiel de la PlayStation



TESTS



RIDGE RACER TYPE 4

course • Namco • 16 avril 1999 • 1 ou 2 joueurs **PLAYSTATION**

Initiée aux débuts de la Playstation en 1995, la série Ridge Racer a su évoluer avec son temps pour se maintenir en bonne place à chaque nouvel épisode, face à une concurrence très prolifique. Pour ce qui sera vraisemblablement l'ultime Ridge Racer sur cette console, Namco se montre plus ambitieux que jamais et compte bien faire de l'ombre à un nouvel adversaire de taille, le roi Gran Turismo...



... Et niveau contenu, la galette semble s'en donner les moyens mais tempérons les chiffres annoncés: les 8 circuits impliquant des variantes devraient surtout impressionner les incondtionnels de Ridge Racer habitués à beaucoup moins auparavant, et le nombre vertigineux de 322 voitures incluant d'étonnants concept-cars futuristes contient tout de même un grand nombre de variations de puissance & look discrètes pour les mêmes modèles. Au final, le choix reste tout de même exceptionnel pour un jeu orienté arcade avant tout... et au volant, on prend un pied énorme à composer les meilleures trajectoires possibles, même avec les caisses qui dérapent le plus. La réalisation quand à elle pousse la série

dans ses derniers retranchements avec des bolides superbement modélisées (reflets inclus!), mais aussi des environnements plus fins et réalistes, dotés d'une agréable touche de sobriété.



Fun et prestigieux, R4 s'enrichit également d'un mode 2 joueurs en écran plitté (enfin!) et d'un championnat désormais scénarisé qui permet de choisir sa caisse parmi 4 constructeurs et son écurie aux côtés de 4 coachs aux personnalités bien différentes. Difficile de lâcher le pad dans ces conditions, sauf peut-être par overdose de rejouabilité: outre quelques défis sympas, il faudra en effet refaire le même championnat des dizaines de fois dans toutes les configurations de constructeur/écurie/classements par étape possibles pour débloquer tous les bolides. Un recyclage trop poussif qui fatiguera même les collectionneurs les plus acharnés, mais en ce qui concerne les prouesses techniques et le plaisir de jeu, pas de doute possible: on tient là l'un des derniers grands jeux de caisse de la PS... voire carrément LE meilleur si vous êtes plus branché arcade que simulation!



- championnat encadré par les coachs
- plus de 300 caisses...



- ...dont une majorité de déclinaisons...
- ...un peu fatigantes à débloquer

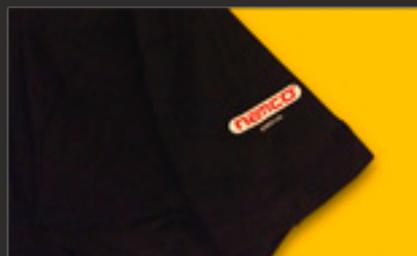
90%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

RIDGE RACER TYPE 4

t-shirt • XL • Namco • 16 avril 1999 **VÊTEMENTS**

Les éditions collector, c'est un concept encore assez peu répandu sur Playstation mais ça existe. Et si il y'a un truc qu'on a vite capté, c'est que le t-shirt fait quasiment partie des goodies indispensables qui vont avec. Essayons-donc celui de Ridge Racer Type 4 pour voir si ça le fait ou pas de s'habiller aux couleurs du jeu.



Tiens, en parlant de couleur, on constate déjà que Namco n'a pas

pris trop de risques: on retrouve ici un t-shirt noir arborant le logotype en gris argenté sur la poitrine avec un petit «collector» qui indique en-dessous que vous êtes un joueur, oui, mais un joueur deluxe. Très sobre et trop grand pour la majorité d'entre nous (note pour plus tard: expliquer au mec qui a choisi ce fit XL que la taille standard d'un jeune homme ou d'un homme tout court est plus proche d'un L voire d'un M), ce goodies reste une fringue 100% coton de bonne facture mais bon, il y'avait quand même de quoi proposer largement mieux au niveau look: pourquoi ne pas y avoir mis l'artwork d'un des jolis bolides, voire de la non-moins jolie mascotte Reiko Nagase? Ou même jouer carrément la carte de l'écurie automobile avec un t-shirt jaune à la typo noire, aux couleurs du jeu? Bon, il est trop tard pour jouer les stylistes en herbe alors prenons ce t-shirt pour ce qu'il est: un goodies sympa qu'on apprécie de trouver dans le coffret collector du jeu, mais pas au point de vouloir le porter à tout prix.

VERDICT



RIDGE RACER TYPE 4

casquette • taille ajustable • Namco • 16 avril 1999 ACCESSOIRES

Non contents de vous offrir un t-shirt Ridge Racer Type 4 dans l'édition collector du jeu, les p'tits gars de chez Namco vous ont également glissé la casquette qui va avec. Oui, juste là, tout en dessous, écrasée par le reste du contenu...



Pas de (bonne) surprise une fois qu'on l'a reformée à la main tant bien que mal avant de la visser sur la tête: la casquette Ridge Racer Type 4 est un goodies assez bas-de-gamme qui ne brille ni par sa qualité (poids plume, shape basique et aplati d'une casquette de boutique souvenir), ni par son look (couleur navy unie, logotype Ridge Racer Type 4 brodé sur le panneau avant, point barre). On note tout de même une taille ajustable grâce à la lanière arrière réglable... mais c'est bien le seul réel atout de cet objet commercial vite torché, à conseiller uniquement aux méga-fans hardcore du jeu qui voudront lui faire un peu de pub car honnêtement, aucun

d'entre vous ne portera ça pour se la donner dans la rue. Sinon, vous pouvez aussi la réfiler à tonton Dédé pour pas qu'il choppe une insolation lorsqu'il va passer la tondeuse dans le jardin... Ben ouais, le joueur a le droit d'être ingrat et un minimum exigeant quand il passe en mode collector. Même si l'intention de départ était bonne!

VERDICT



RIDGE RACER TYPE 4



ASSLUTO
MOTOR COLLECTIVES

14 stickers • Namco • 16 avril 1999 **STICKERS**

Les stickers de Ridge Racer Type 4 sont les premiers goodies sur lesquels on tombe en ouvrant le joli coffret collector du jeu. Bon ok, ce n'est pas non plus un album Panini mais après tout, un autocollant reste un autocollant alors hop, on s'y colle (haha. ha.)!



On ne dirait pas comme ça, mais la planche qui nous est offerte ici regroupe pas moins de 14 stickers finalement assez variés. La logique des échelles est respectée puisque les plus gros d'entre eux sont consacrés aux premiers bolides emblématiques du jeu.

Classe! La mascotte sexy Reiko Nagase est elle aussi représentée dans 2 poses. Cute! Mais qui dit voitures dit constructeurs, leur emblème est également décollable à l'instar des logos Playstation et Namco. Corporate! Oh, et y'a même un petit PacMan. Kawai!



Vous l'aurez compris, ces stickers sympas trouveront sûrement cahiers ou portes de placard à leur pied, à condition d'aimer le fond jaune si cher à ce 4ème épisode; point de forme de découpe ici en effet, c'est du bon autocollant rectangulaire des familles. D'ailleurs à ce propos, on ne regrettera finalement qu'une seule chose en voyant cette planche: pourquoi ne pas avoir plutôt proposé un gros skin Playstation pour habiller sa console aux couleurs du jeu? Allez tant pis c'est pas grave, pour cette fois ce sera juste un petit carton... jaune, forcément.

VERDICT



DOSSIER



Jeu télévisé fantastique du début des années 90, Le Chevalier du Labyrinthe a laissé un souvenir souvent ému à de nombreux kids devenus grands. Justement, Retropolis en a retrouvé un qui non seulement a participé à l'émission, mais a aussi remporté le jeu avec ses camarades à l'époque! Plus de 20 ans après cette aventure, Cyrille nous confie donc les secrets du Château à travers des souvenirs intacts...



CV du Candidat

Trev: Peux-tu présenter le preux chevalier que tu étais en 1991, et ce que tu es devenu depuis ton retour victorieux du château?

Trev: Peux-tu présenter le preux chevalier que tu étais en 1991, et ce que tu es devenu depuis ton retour victorieux du château?

Cyrille: Hmm. J'étais en 5ème à l'époque, le plus petit de la bande (ou presque), lunettes et bien coiffé genre premier de la classe. Les années ont passé, j'ai grandi mais je n'ai plus de cheveux (ou presque), et j'ai plutôt le look du mec qui bosse dans la com' désormais! Je suis actuellement Directeur de l'innovation pour une agence de pub. Mon métier est de détecter les avancées technologiques qui peuvent aider les marques à mieux communiquer, à mieux penser leur marketing. Après plusieurs années sur les médias sociaux, mes préoccupations du moment sont davantage les technos sans contact (RFID, NFC...), les objets connectés, les technologies de «gesture» (Kinnect, leap motion, etc.).

Lettre de Motivation

Qu'est ce qui t'avais motivé pour t'inscrire: une passion particulière pour les jeux vidéo et l'héroïc-fantasy? La quête du dépassement de soi à travers les nobles valeurs que sont courage et jugeotte? Ou simplement l'envie de remporter une super console de jeu?

L'envie de la console en premier. J'avais une folle envie de jouer à Sonic! Ensuite, l'univers du Labyrinthe était tout de même très innovant pour l'époque (et même un peu flippant). J'imagine que cela a forcément joué, inconsciemment.

Emploi du Temps d'un Chevalier

Sur la grille d'Antenne 2, un épisode du Chevalier du Labyrinthe durait environ 25 minutes. Mais combien de temps à duré le tournage pour toi? Peux-tu nous raconter le programme de cette journée?

Une journée complète ! Nous sommes arrivés assez tôt en matinée, dans un studio plutôt excentré de Paris si ma mémoire est bonne (ni à la Plaine St-Denis, ni les anciens studios SFP, un coin plutôt paumé dans la pampa autant que je me souviens).

La matinée a été consacrée à une sorte de briefing sur les différentes épreuves qui existaient de sorte à nous entraîner un peu dans les couloirs.

Ensuite, nous avons été présentés à Georges Beller (l'animateur). Puis déjeuner à la cantoche (au catering comme disent les pros!). Je ne me souviens pas du plat (des spaghettis bolognaise je crois), mais je me souviens que notre 1er chevalier a tout «rendu» à la prod', juste avant le moteur... C'était un grand stressé. Rien à voir avec la bouffe.

Habillage (sweat-shirt de l'émission, que j'ai longtemps gardé, je l'ai peut-être encore quelque part) et maquillage.

Puis tournage tout l'après-midi. En condition de direct. C'est à dire sans coupes. De mémoire les rares pauses ont eu lieu quand nous avons perdu notre 1er chevalier (tombé dans des oubliettes virtuelles) et à cause d'un bug vers la fin du tournage, à l'énigme finale ouvrant sur la salle du trésor.

En fin d'après-midi nos parents sont venus nous rechercher, séance d'autographes avec Beller et clap de fin!

Sortilèges Numériques

L'ambiance et l'envoûtement du Chevalier du Labyrinthe doivent beaucoup aux effets numériques qui permettaient de simuler des environnements et créatures fantastiques. Mais quand tu as découvert les décors «à nu» avec le staff technique, les différentes prises et tout le bazar, tu as dû être un peu déçu non? Les coulisses du programme ont-elles un peu tué sa magie lorsque tu es sorti de là?

Aucune déception. Au contraire. Cette émission a presque été un déclencheur. J'en ai fait une ou deux autres après. Puis plus tard j'ai fait un peu de figuration dans des films. J'ai en fait toujours plus été envoûté par l'envers du décor, voir bosser les techniciens, etc. que d'être à l'écran.

Potes à la vie, à la mort!

Le Chevalier du Labyrinthe n'était pas un périple solitaire mais reposait sur une vraie coopération. Tes compagnons de fortune étaient-ils des copains, ou de parfaits inconnus que tu n'as rencontré que lors du tournage?

Le groupe n'était constitué que de potes de la même classe! Nous nous étions entendus sur qui affronterait les épreuves «physiques» et qui serait les yeux du chevalier, en plus de répondre aux énigmes. Du coup, j'étais plutôt à la «vigie» pour guider et répondre aux énigmes.

Un Seigneur au Grand Coeur

Georges Beller campait un Maître du Château bienveillant mais très intimidant, vu de notre canapé. Avais-tu un peu la trouille face à lui, ou s'est-il montré rassurant hors-caméra? Qu'en est-il des autres personnages/comédiens que tu as croisé?

Georges Beller était vraiment très bienveillant et usait d'un ton très doux et rassurant avec nous sur le plateau. Nous n'étions que des enfants, certes, mais son attention n'était pas feinte. Du coup, ses envolées lyriques ne nous faisaient pas du tout peur. En revanche je me souviens d'un comédien, grimé en fou du roi, qui était un peu plus flippant.

Port du Casque Obligatoire

Tu as donc fait partie des conseillers qui n'ont pas eu besoin d'aller au charbon avec l'énorme casque vissé sur la tête. As-tu toutefois eu l'occasion de voir cet accessoire si emblématique de plus près, ou même de l'essayer en coulisses? Était-il aussi lourd et gênant qu'il en avait l'air?

Oui ! Il était très lourd, on avait vite chaud dedans. C'est sûr que l'on ne voyait rien (même si avec les fonds verts il n'y avait rien à voir...) mais il était équipé de petites enceintes pour que le chevalier nous entende. Manifestement la connexion n'était pas toujours au point puisque c'est comme cela qu'on a perdu notre 1er chevalier, qui dit ne pas avoir entendu nos instructions...



Les Enfants Perdus

Quand un Chevalier maladroit ou mal guidé par ses amis échouait, on le voyait aussitôt se faire violemment désintégrer à l'écran... On n'a jamais retrouvé les corps de tous ces pauvres enfants terrassés au nom d'un jeu TV, alors peux-tu nous expliquer ce que devenait le malheureux perdant à ce moment-là? Y'avait-il un régisseur pour lui dire «bon ben BANG t'es mort alors maintenant tu quittes le plateau» ?

Non, ils disparaissaient vraiment. C'est pour cela d'ailleurs que l'émission s'est arrêtée. C'était vraiment pas drôle pour lui, il était pris en charge par un régisseur et nous attendait dans une autre salle.

Easy, Normal ou Hard?

Tu connais la ritournelle des candidats de jeux TV: «ah ben c'est quand même moins facile que ça en a l'air quand on y est pour de vrai». Mais toi, tu semblais plutôt à l'aise dans ton rôle de conseiller, et votre équipe a brillamment remporté la victoire avec un seul membre éliminé. Le challenge fut-il trop facile par rapport à tes attentes?

Le challenge ne fût pas plus facile que je me l'imaginais. Nous avons eu pas mal de chance sur les énigmes je trouve. Et puis nous avions un cador avec nous. Louis était le plus fort de nous tous. Et si mes souvenirs sont bons, il nous a sauvé la mise au moins une ou deux fois.

Les Qualités d'un Chevalier

Le programme faisait appel à de nombreuses aptitudes chez les candidats: adresse, logique, mémoire, sens de la communication et de l'observation pour les conseillers ou même culture générale lors des énigmes... Quel aspect du jeu as-tu préféré?

L'observation de l'environnement, la logique pour éviter les embûches et le sens de la communication pour se faire comprendre loud & clear par le chevalier!

Sega, c'est Plus Fort que Toi

La victoire vous a permis à toi et à tes équipiers de repartir avec la Master System, le genre de cadeau qui faisait briller les yeux de tous les gosses à l'époque. Était-ce ta première console? A quoi jouais-tu à cette époque?

Non, ce n'était pas ma 1ère console: j'avais une Atari 2600. J'avais également hérité d'une vieille console Philipps (je crois ?) à laquelle je jouais à Pong notamment ! Quant aux jeux sur Atari je ne me souviens plus vraiment des noms. Par la suite j'ai été très Atari (ordi 1040 STE, Lynx...).

Labyrinthe version 2.0

20 ans après cette expérience, penses-tu que le retour d'un Chevalier du Labyrinthe avec les moyens techniques dont nous disposons aujourd'hui pourrait fonctionner auprès du jeune public, ou penses-tu qu'il s'agit là d'un vestige du début des années 90 qui ne peut appartenir qu'à son époque?

Excellente question. Evidemment, nostalgique, j'aimerais penser qu'un Chevalier 2.0 pourrait séduire les plus jeunes en 2013. Mais à condition de pouvoir interagir avec le téléspectateur (livetweet, ou énigmes à résoudre en live sur Facebook pour aider le chevalier ?). Bref une expérience connectée. A ce propos je me souviens d'un autre jeu interactif avec un objet quasi connecté : Captain Power ! Qu'est-ce que c'était bien pour l'époque !

L'Enigme de Merlin

Pour rester dans la tradition du Chevalier du Labyrinthe, la dernière question sera une véritable énigme issue du jeu: qu'est-ce qui a des pieds mais qui ne marche pas?

Un verre ? Non il n'a qu'un pied. Euh, les vers d'une poésie?



Bonne réponse! Malheureusement, Sega ne fait plus de consoles depuis bien longtemps... Je ne peux donc t'offrir que d'humbles remerciements, et une éternelle gratitude pour avoir partagé tes souvenirs avec nous, au nom de tous les nostalgiques du huitième de tour sur soi-même et des petits pas-chassés vers la droite!

Merci à toi de m'avoir fait revivre ces moments quasi-inoubliables pour un gamin de 12 ans (la preuve), et aujourd'hui c'est ma fille de 4 ans qui fait des pas chassés à la danse...

RETRO
POLIS