FiFa & ISS - 1/4

FiFa & ISS suite de l'avancement des jeux de foot toute platforme ! (partie 2)

Les dynasties Fifa et ISS

Rapel : *Les ISS son basé sur la jouabilité & les FiFa sur la beauté du jeux (graphisme embiance...) Et que les meilleurs vente de jeux se sont passé a l'approche des coupe du monde & coupe d'eurpoe*

Aussi fédérateurs soient-ils, ces jeux furent rapidement dominés techniquement par deux sociétés pourtant complètement étrangères au football. EA Sports et Konami sont en effet respectivement canadien et japonais. Et c'est en 1994 que deux jeux vont révolutionner le genre ; deux jeux qui seront à l'origine des deux familles qui règnent toujours sans partage sur la planète football : FIFA et International Superstar Soccer.

En 1994, l'arrivée de FIFA met tout le monde d'accord. La vue isométrique, révolutionnaire, transforme les habitudes des joueurs. Les animations, jusque là quasi inexistantes dans les classiques cités plus haut et peu abouties dans le reste des productions, sont tout bonnement renversantes pour l'époque. Les joueurs chutent quand on les pousse, les cheveux hirsutes et les bras en avant. L'ambiance sonore participe au tout.

La série se déclinera au rythme régulier d'un opus par an (comme le reste de la production d'EA Sports), tous des références. FIFA n'était alors pas considéré réellement comme un jeu d'arcade, mais comme une simulation : le jeu en possédait la teinte et les amateurs ne trouvant pas matière à choix à l'époque appréciaient déjà quelques détails convaincants, comme les véritables noms des joueurs, des clubs et la présence des drapeaux. Sur Playstation, notamment, EA et FIFA prenaient toutes les parts de marché : la série charmait le grand public avec son côté officiel, au grand dam des gamers.
Indéboulonnable depuis 1994, FIFA maintient son leadership grâce à de nombreuses innovations. Dans l'opus de 1999 est intégrée la possibilité de simuler une faute. En 2000, le jeu permet de suivre une équipe sur plusieurs saisons. C'est aussi par les moyens marketing énormes dont dispose FIFA (à commencer par l'achat de la licence) que la série se distingue : FIFA a su s'assurer les services de stars pour faire la promotion du jeu. Les pochettes des différents opus de la série ont notamment accueilli Fabien Barthez en 1999, Emmanuel Petit en 2000, et Thierry Henry en 2001 et 2002. Pour l'opus de 2003, EA a frappé un grand coup en réunissant sur la même pochette Edgar Davids, Roberto Carlos et Ryan Giggs.

Face au succès gigantesque de FIFA, les éditeurs multiplient les tentatives. Le challenger viendra du Japon, pays pourtant traditionnellement peu porté sur le football. Alors que le base-ball règne sans partage sur le pays du Soleil levant et qu'à à Noël les gants s'y vendent incomparablement mieux que les ballons ronds, l'équipe de Konami Computer Entertainment Osaka développe en 1994 sur Super Nintendo un jeu de foot qui va faire beaucoup parler de lui. Ce jeu, c'est International Superstar Soccer (Perfect Eleven au Japon), un modèle de gameplay et techniquement très réussi pour la 16 bits de Nintendo. C'est au même moment que la folie du ballon rond s'empare de l'archipel. Un championnat est créé (la J-League), et les studios se ruent dans le créneau fraîchement émergé. ISS Deluxe se distingue sur SNES en 1995. Choix des arbitres, empoignades des joueurs lors des fautes, coup du sombrero... cet opus reste dans les mémoires.

Mais l'arrivée de la Playstation va changer la donne : le deuxième studio de Konami se lance à son tour dans l'aventure. Après un premier essai peu glorieux (atterri chez nous sous le nom de Goal Storm), Konami

FiFa & ISS - 2/4

Computer Entertainment Tokyo sort en 1997 Winning Eleven 2, alias ISS Pro, sur Playstation. Le jeu sonne le glas de l'arcade et fait entrer de plein pied le football dans la simulation.

Devant le succès du titre, Konami Europe décide de sortir les créations des studios de Tokyo et d'Osaka sous le même nom : ISS. Du coup, on se retrouve en Europe avec pêle-mêle les jeux des deux studios, au gameplay et au concept radicalement différents, pourtant réunis sous le même titre. Winning Eleven, Perfect Striker, World Soccer sortent tous sous le nom d'ISS.
Entre 1997 et 2002, c'est plus d'une quinzaine de titres qui sortiront, tous supports confondus. Sans compter les Winning Eleven Final Evolution et les J. League Winning Eleven, qui ne sortent qu'au Japon. Devant la masse de titres à la qualité très inégale, la série perd de son aura. La différence entre les productions des deux studios se fait cruellement sentir. Pour ne rien arranger, Osaka développe ISS sur Playstation ; le soft, médiocre, n'atteint même pas la qualité de ses aînés, sortis pourtant sur la PS One !

En 2001, KCET sort son premier jeu pour la PS2 : Winning Eleven 5. Afin de mettre un terme à l'imbroglio ISS, Konami décide de sortir la série des Winning Eleven sous le nom de Pro Evolution Soccer. Avec un gameplay tout en finesse et en précision, PES a placé la barre très haut. Difficile de cadrer un tir lors de son premier match, et l'ego en prend un coup. Cette contrainte fait pourtant toute la réussite du jeu, car derrière cette difficulté se cache le coeur du jeu : le réalisme. On est loin des scores de baby-foot que l'on retrouve chez FIFA. Ici, pas de frappe enroulée de 40m qui vient se caler en pleine lucarne, ni de courses folles en solitaire. Idem pour les exploits individuels qui sont rarissimes. Il faut réapprendre l'humilité, revenir en arrière, repasser par la charnière centrale, décaler les ailiers dans les couloirs...
Les joueurs sont dotés de caractéristiques qui leur sont propres et réparties sous une vingtaine de critères tels que l'agressivité, l'accélération, la force, le saut, l'équilibre, ou encore le jeu de tête.

La profondeur de jeu sera accentuée avec Pro Evolution Soccer 2 (Winning Eleven 6) qui sort en 2002 : ajout de coupes, de la Ligue Master, le mode entraînement Umbro PTC, mais également des animations plus poussées et une représentation plus fidèle des joueurs et de leurs mouvements. Mais la déception persiste. Les défauts inhérents au soft depuis ses débuts sont toujours présents : en premier lieu, les commentaires bâclés et les carences de la licence FIFPRO, ainsi qu'un nombre limité de clubs. De plus, quelques bugs fâcheux (lors des passes défensives notamment) altèrent le plaisir de jeu.

On ne comprend bien la différence entre FIFA et Pro Evolution Soccer qu'en les replaçant dans la question des deux philosophies : arcade ou simulation. Les deux restent aujourd'hui, chacun sur son terrain, des modèles. Devant cette situation qui voit les faiblesses d'un jeu être la force de l'autre, Konami et EA tentent de compenser rapidement les lacunes de leurs softs. Entre un PES3 qui cherche à étoffer son nombre de clubs et de joueurs et FIFA 2004 qui louche du côté de la simulation, la tendance est au rapprochement.

Et les miettes ?

A côté des deux grands que sont ISS et FIFA, il reste très peu de place pour d'autres productions du même genre, ce que la quantité de jeux développés semble contredire. Mais toutes les productions sont désormais jugées à l'aune des deux références. Ce jeu est-il plus beau que FIFA ? Son gameplay vaut-il celui de PES ? Ce sont des questions que se pose immanquablement le footballeur de salon lors de la sortie d'un nouveau prétendant.

En 1996 sort Actua Soccer, alors que Fifa règne en maître sur PC. Le titre est développé par In House pour Gremlin qui veut concurrencer EA sur son terrain en sortant une série sportive (Actua Tennis, Actua Golf, Actua Pool). Plus axé simulation que son concurrent et bénéficiant d'un bon moteur de jeu tout en jolie 3D

FiFa & ISS - 3/4

(avec en bonus, les commentaires de Thierry Roland), Actua Soccer se révélait être un bon compromis. Mais Actua Soccer aura deux suites malheureuses, sorties en 1997 et 1999 qui jetèrent le discrédit sur la série.

Mais il faut avouer que beaucoup de jeux de football sont mauvais, par faute de réalisme, bien qu'ils puissent afficher des qualités par ailleurs : c'était le cas par exemple de UEFA Dream Soccer sur Dreamcast, qui est beau mais pas réaliste. David Beckham Soccer est l'illustration de jeux uniquement basés sur le marketing. Fort de la présence du joueur vedette, Rage signe là l'un des plus mauvais jeux de foot jamais développé. Graphiquement indigne d'une PS2, c'est surtout la jouabilité exécrable qui provoque l'abandon inéluctable du joueur.

Reste malgré tout des jeux originaux, voire de qualité. C'est le cas de Libero Grande International qui propose de jouer un seul "footeux", le Libero, c'est à dire le n°=10 au Japon. Après avoir choisi l'un des prestigieux numéro 10 (Platini, Maradona...), vous intégrez l'équipe et organisez le jeu de l'intérieur, avec passes décisives et tirs au but. Si le premier opus de ce jeu ne bénéficiait pas d'une Intelligence Artificielle digne de ce nom et qu'en conséquence vos coéquipiers avaient des réactions inconsidérées, le second (qui vous donne toujours le contrôle d'un joueur, mais n'importe lequel et plus uniquement le numéro 10) corrige quelque peu le défaut, sans réellement convaincre pourtant.

Sur Dreamcast, le constat est encore plus alarmant. La console ne dispose en effet d'aucun jeu de football digne de ce nom. Accompagnant le lancement de la console à grand renfort de publicité, Virtua Striker se révélait particulièrement rageant tant l'IA était inexistante et le gameplay limité, malgré une réalisation très réussie. UEFA Dream Soccer et Sega Worldwide Soccer ne sauront être des jeux dignes de la défunte console.

Devant la situation quasi monopolistique de Konami et EA, Sony s'est lancé dans la bataille avec This is Football ou Le monde des bleus. Les opus sévissent d'abord sur PSOne avant de s'aventurer sur PS2, et bénéficient de la licence officielle de l'équipe de France. Affichant une volonté de réalisme, le jeu souffre cependant d'une jouabilité perfectible, même sur le dernier opus de 2003, qui ne l'empêche pas de très bien se vendre, en partie grâce à la licence FFF, propriété de Sony depuis 1998.
Faut-il en déduire qu'en dehors de Fifa et PES, point de salut ? Ces deux derniers jeux étant devenus des références, toutes les autres productions ne sont jugées que dans leur perspective. Aussi le savoir-faire des créateur n'est-il pas réellement en cause : ils évoluent sur des sentiers déjà battus et à partir desquels les premiers défricheurs ont su depuis tracer des avenues à la beauté inégalées... Autrement dit, après FIFA et ISS, difficile de faire mieux et tout paraît moins bien, voire vite pire.

Et enfin POUR LE FUN

Heureusement, la situation est plus réjouissante. Jamais passé de mode dans les cours de récréation, le football s'est rapidement trouvé des variantes pour se jouer dans la rue, à la manière du basket et de son street ball. Le street soccer s'est peu à peu affirmé jusqu'à devenir une discipline à part entière avec ses tournois. Acclaim a bien flairé le filon et nous a donc promis au début de l'année "l'expérience ultime de football d'arcade", en la personne d'Urban Freestyle Soccer. 4 contre 4, pas de cartons ni de hors-jeu, environnement strictement urbain, et, cerise sur le gâteau, un gameplay made in Acclaim (qui, pour mémoire, ont fait leurs preuves sur NBA Jam).

Dans le même esprit, on avait déjà pu jouer à Sega Soccer Slam, que n'aurait pas renié la série des Speedball. A 4 contre 4 sur un terrain rétréci, des grosses brutes s'affrontent dans un match où tous les coups sont permis, et même vivement recommandés. Le jeu bénéficie des atouts propres à ce style de jeu : prise en main

FiFa & ISS - 4/4

immédiate et fun instantané, décuplé lors de parties entre amis.

Quelles nouveautés peut-on attendre dans le domaine des jeux de football ? Après la démonstration Pro Evolution Soccer (et les merveilles promises pour le troisième opus), tout ou presque a déjà été fait au niveau du gameplay. Dans le registre arcade, FIFA a également fait les preuves de sa solidité. On ne peut qu'imaginer que les prochains jeux se contentent de décliner les deux systèmes tout en les affinant.

Cela dit, on peut espérer tout d'abord une évolution graphique : des textures de plus en plus fines, des graphismes photo-réalistes. Avec par exemple une foule dans les gradins crédible, et une modélisation des joueurs encore plus poussée. La marge de progression est par ailleurs bien plus importante dans la dimension sonore : si les vivas de la foule ont gagnés en cohérence, la gestion des commentaires se révèle par contre des plus médiocre. Là encore, mais dans les mauvais points, PES reste un exemple.

La grande révolution dans le futur proche sera bien évidemment liée à celle du jeu on-line. A l'heure du XBOX Live et de son équivalent chez Sony, on attend la possibilité de parties en réseau, où chaque joueur prendra le contrôle d'un membre de l'équipe et débattra de la tactique à adopter sur le terrain...