

**LA RÉVOLUTION  
ARCADE DE SEGA**

**DE 1945 À NOS JOURS**

**KEN HOROWITZ**

*La Révolution arcade de SEGA. De 1945 à nos jours*  
de Ken Horowitz  
est édité par Third Éditions  
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE  
contact@thirdeditions.com  
[www.thirdeditions.com](http://www.thirdeditions.com)

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditions  
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Édition : Damien Mecheri

Assistant d'édition : Ken Bruno

Textes : Ken Horowitz

Traduit de l'anglais par : Laurent Jardin

Relecture : Anne-Sophie Guénéguès (préparation de copie) et Charles Vitse (épreuves)

Mise en pages : Bruno Provezza

Couverture « First Print » : Atelier Sentô

Montage des couvertures : Frédéric Tomé

Édition originale : McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, Caroline du Nord

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à l'éditeur SEGA.

L'auteur se propose d'étudier un pan de l'histoire de SEGA dans le domaine de l'arcade, en s'attardant sur 62 jeux vidéo d'arcade.

Édition française, copyright 2020, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-129-5

Dépôt légal : janvier 2020

Imprimé dans l'Union européenne par PrintCorp.

# La Révolution Arcade de SEGA

DE 1945 À NOS JOURS



**THIRD**  
éditions

À toutes les personnes qui ont fait de SEGA un acteur majeur du jeu d'arcade pendant plusieurs décennies. Leur créativité, leur sens de l'innovation et de la qualité ont illuminé mon enfance. Ces hommes et ces femmes, qui ont contribué à de si nombreux jeux à succès, ont été une présence inestimable durant toutes ces années. Je les ai croisés dans tant de lieux publics : centres commerciaux, supermarchés, épiceries, laveries automatiques...

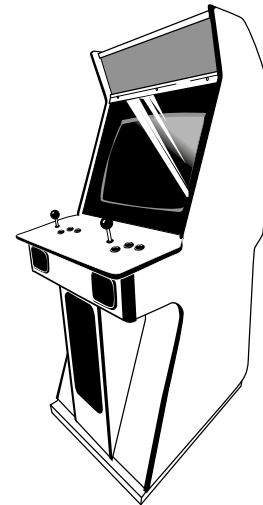
À ma femme et à mes enfants, qui se sont si souvent retenus de lever les yeux au ciel chaque fois que je mentionnais SEGA. Ils ont toujours soutenu mes projets par amour pour moi, et parce qu'ils voyaient à quel point ils me passionnaient. SEGA est devenu comme une deuxième famille pour moi, et ma véritable famille a su le comprendre et l'accepter.

À Irving Bromberg, Martin Bromley, James Humpert, Richard Stewart et Raymond LeMaire, les hommes qui ont posé les fondations de ce qui allait devenir SEGA. Plus particulièrement, je dédie ce livre à David Rosen, qui a propulsé SEGA au rang de légende du jeu vidéo. Je dédie également cet ouvrage à tous les gens qui ont participé à l'essor de SEGA Enterprises USA au cours des années 1980 et 1990. Ils ont nourri l'imaginaire de nombreux joueurs en publiant classique sur classique. Enfin, je dédie ce travail à deux géants que l'industrie du jeu a perdus en 2017 : l'ancien président de SEGA Amusements Alan Stone, décédé en février de cette année, et l'ancien président de SEGA Enterprises USA Tom Petit, parti quelques mois plus tard, en novembre. Stone avait cofondé Nintendo of America avant de présider la division arcade nord-américaine de SEGA de 1994 à 2004. Petit, quant à lui, avait cofondé cette dernière et l'avait dirigée de 1987 à 1994. Ils n'ont pas fini de nous manquer.

*Ken Horowitz*

# *La Révolution Arcade de Sega*

*DE 1945 À NOS JOURS*



**AVANT-PROPOS**

**D**E NOMBREUSES COMPAGNIES DE JEUX VIDÉO naissent sous un nom qu'elles gardent jusqu'à leur fermeture ou leur rachat. Les origines de SEGA sont cependant autrement plus complexes. L'entité que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de « SEGA » est en réalité le résultat de plusieurs fusions et rachats, à tel point que retracer l'histoire de cet éditeur adulé peut devenir une véritable gageure, surtout concernant ses premières années. En fait, l'histoire de cette entreprise est si riche en rebondissements que même le site officiel de la compagnie ne les liste pas tous.

Pour cette raison, nous n'essaierons pas ici de détailler les origines de SEGA. Bien sûr, il est important de comprendre d'où vient SEGA, et nous nous y emploierons dès que cela semblera pertinent par rapport au sujet de ce livre. Néanmoins, si vous cherchez une exploration en profondeur dans les archives de SEGA, vous pouvez consulter l'excellent blog de Keith Smith, *Golden Age Arcade Historian*, spécialisé dans l'origine de nombreuses compagnies et productions d'arcade. Ce site a d'ailleurs servi de point de départ pour plusieurs parties de ce livre, et l'histoire de SEGA retracée par Smith est tout à fait complète.

En l'occurrence, ce livre entend - comme son titre l'indique - rendre hommage à l'une des entreprises les plus innovantes et prolifiques de l'industrie du jeu d'arcade. Les jeux que nous allons évoquer ont certes un intérêt historique, mais leur présence dans ces pages tient à ces critères décisifs : leur importance dans le parcours de SEGA, et un développement intéressant mais jusqu'ici peu connu du grand public. Rassembler ces histoires au sein d'un seul et même ouvrage m'a semblé suffisamment utile à l'attention des fans de SEGA ou des amateurs d'arcade en général.

Au sein de chaque chapitre, les jeux seront traités par ordre chronologique. Les dates de sortie japonaises ou mondiales sont utilisées en fonction de leur disponibilité.

## Les origines de l'arcade chez SEGA

L'histoire complexe de l'arcade chez SEGA est celle d'une compagnie opérant dans de nombreux pays à travers trois continents, tout en changeant régulièrement de mains. Ces différents remous n'ont toutefois jamais altéré la capacité d'innovation de SEGA. Bien avant l'avènement de la fameuse division Amusement Machine (AM), plusieurs personnes aux États-Unis, au Royaume-Uni et au Japon redoublaient d'efforts pour sans cesse repousser les limites et entraîner le reste de l'industrie dans leur sillage.

Pour comprendre le développement de cette culture de l'innovation, il faut remonter aux origines de SEGA. Les jeux vidéo d'arcade ne pesaient pas lourd avant les années 1970, et à cette époque, SEGA avait déjà établi sa réputation dans le domaine des machines à sous. Voyons un peu comment SEGA en est arrivé là.

### LES PREMIÈRES ANNÉES (1945-1965)

Comme beaucoup le savent, les origines de SEGA sont plutôt américaines. La compagnie que nous connaissons aujourd'hui est basée au Japon depuis plusieurs décennies, mais tout a commencé avec des militaires américains servant sous les Tropiques. Le distributeur de machines à sous Irving Bromberg, son fils Martin (qui changera plus tard son nom pour Bromley) et James Humpert vendaient des appareils de divertissement aux bases de l'armée américaine à Hawaii.

Fils d'immigrés juifs ukrainiens, Bromberg a auparavant dirigé une compagnie automobile dans les années 1920. Il se lance dans les machines à sous et fonde la Irving Bromberg Company qui s'implante à Brooklyn, Boston et Washington D.C. Bromberg distribue notamment *Bingo*, flipper qui sera plus tard modifié par David Gottlieb et vendu comme le premier flipper moderne de l'Histoire sous le nom *Baffle Ball*. En 1933, Bromberg déménage avec sa famille à Los Angeles et noue des partenariats avec d'autres compagnies, comme Bally. Il distribue de nombreux jeux à succès, tel le flipper *Contact* d'Harry Williams, connu pour avoir popularisé des caractéristiques comme les bruitages et le fameux lanceur.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Avant-Propos</b>	<b>07</b>
---------------------	-----------

<b>Les origines de l'arcade chez SEGA</b>	<b>11</b>
---	-----------

Periscope (mars 1968) .....	16
Missile (avril 1969) .....	18

<b>Ça s'en va et ça revient</b>	<b>21</b>
---------------------------------	-----------

Pong-Tron (juillet 1973) .....	23
--------------------------------	----

<b>Planter les graines du futur</b>	<b>25</b>
-------------------------------------	-----------

<b>Un Gremlin dans la maison</b>	<b>29</b>
----------------------------------	-----------

Head-On (avril 1979) .....	32
Monaco GP (novembre 1979) .....	34
Carnival (juillet 1980) .....	36
Space Fury (juillet 1981) .....	38
Frogger (États-Unis, octobre 1981) .....	43

<b>L'innovation de SEGA à l'assaut des États-Unis</b>	<b>49</b>
---	-----------

Turbo (octobre 1981) .....	49
Eliminator (décembre 1981) .....	52
Zaxxon (mars 1982 aux États-Unis) .....	54
SUBROC-3D (septembre 1982 aux États-Unis) .....	58
Pengo (septembre 1982) .....	59
Buck Rogers: Planet of Zoom (décembre 1982) .....	61

<b>La relance malgré le crash</b>	<b>65</b>
-----------------------------------	-----------

Star Trek: Strategic Operations Simulator (janvier 1983) .....	70
Congo Bongo (mars 1983 aux États-Unis) .....	73
Astron Belt (octobre 1983) .....	76

<b>Une nouvelle ère pour SEGA</b>	<b>81</b>
-----------------------------------	-----------

Flicky (septembre 1984) .....	83
Ninja Princess (mars 1985) .....	87

<b>SEGA Enterprises USA</b>	<b>91</b>
-----------------------------	-----------

Choplifter (octobre 1985) .....	94
Hang-On (octobre 1985 aux États-Unis) .....	97

<b>Le deuxième âge d'or de l'arcade</b>	<b>103</b>
---	------------

Space Harrier (décembre 1985) .....	105
Fantasy Zone (mars 1986) .....	107
Quartet (avril 1986) .....	111
Wonder Boy (avril 1986) .....	112
OutRun (septembre 1986) .....	116
Alien Syndrome (avril 1987) .....	118
SDI (avril 1987) .....	120
Super Hang-On (juin 1987 aux États-Unis) .....	122
After Burner (juillet 1987) .....	124
Wonder Boy in Monster Land (août 1987) .....	127
Shinobi (novembre 1987) .....	130
Thunder Blade (décembre 1987) .....	133
Galaxy Force/Galaxy Force II (avril 1988) .....	135
Altered Beast (juin 1988) .....	136
Power Drift (août 1988) .....	138

## **SEGA termine les années 1980 en trombe** 143

Gain Ground (novembre 1988) .....	144
Super Monaco GP (mai 1989) .....	146
Golden Axe (mai 1989) .....	149
Mega-Tech Arcade System (1989) .....	152

## **Naissance des divisions AM de SEGA** 155

### **Du vieux, du neuf et du bleu** 165

Columns (mars 1990) .....	165
Alien Storm (mars 1990) .....	170
Bonanza Bros. (juin 1990) .....	172
Aurail (octobre 1990) .....	174
SEGA R360 (1990) .....	176
Rad Mobile (février 1991) .....	179
Time Traveler (septembre 1991) .....	181
Virtua Racing (août 1992) .....	184
SegaSonic the Hedgehog (octobre 1993) .....	186
Virtua Fighter (décembre 1993) .....	189

## **SEGA domine l'ère 3D** 193

Daytona USA (mars 1994) .....	194
Virtua Cop (septembre 1994) .....	198
Virtua Fighter 2 (novembre 1994) .....	199

## **La relève de la garde** 203

SEGA Rally Championship (février 1995) .....	204
Virtua Cop 2 (septembre 1995) .....	207
Fighting Vipers (novembre 1995) .....	209
Virtual-On: Cyber Troopers (décembre 1996) .....	211
Die Hard Arcade (juillet 1996) .....	213
The House of the Dead (mars 1996) .....	217

Top Skater (mai 1997) .....	219
Daytona USA 2: Battle on the Edge (juin 1998) .....	223
Spikeout: Digital Battle Online (septembre 1998) .....	226
Crazy Taxi (février 1999) .....	229
Planet Harriers (décembre 2000) .....	231

## **Un nouveau SEGA pour le nouveau millénaire** 235

### **Renaissance et repositionnement** 241

### **SEGA, l'exploitant de salles d'arcade** 249

### **Conclusion** 269

### **Bibliographie** 275

### **Remerciements** 275