

METAL GEAR SOLID

Denis BRUSSEAUX

Nicolas COURCIER

Mehdi EL KANAFI

METAL GEAR SOLID

Une œuvre culte de Hideo Kojima

Metal Gear Solid. Une œuvre culte de Hideo Kojima
de Denis BRUSSEAUX, Nicolas COURCIER et Mehdi EL KANAFI
est édité par Third Éditions
32 rue d'Alsace-Lorraine, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditions

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



Édition : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Textes : Denis Brusseau, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Chapitre VIII : Damien Mecheri
Relecture et mise en pages : Thomas Savary
Couvertures : Nikita Kaun (classique) et Johann « Papayou » Blais (First Print)
Montage des couvertures : Frédéric Tomé

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions aux grandes séries de jeux vidéo *Metal Gear* et *Metal Gear Solid*.

Ses auteurs se proposent de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Metal Gear* et *Metal Gear Solid* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces titres à travers des réflexions et des analyses originales.

Metal Gear Solid est une marque déposée de Konami Digital Entertainment. Tous droits réservés.
Le visuel de couverture est inspiré d'une œuvre de Yôji Shinkawa, *character designer* de *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain*.

Édition française, copyright 2015, Third Éditions. Tous droits réservés.
ISBN : 979-10-94723-22-7
Dépôt légal : novembre 2015

Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.



METAL GEAR SOLID

Une œuvre culte de Hideo Kojima

AVANT-PROPOS

LA SAGA *Metal Gear* peut se résumer simplement. Chaque jeu narre les aventures d'un espion envoyé en mission pour neutraliser une menace nucléaire matérialisée par le Metal Gear, sorte de char bipède capable d'atteindre n'importe quel point du globe avec ses missiles nucléaires. Un synopsis trivial, cachant néanmoins une série à la richesse extraordinaire et ô combien atypique ! Même si *Metal Gear* vous permet de jouer l'agent secret, il serait délicat d'inscrire la saga dans le seul genre de l'infiltration ou de la cantonner à un quelconque autre genre en fonction d'une composante isolée. L'unique qualificatif qui pourrait finalement lui seoir est le nom de son auteur : Hideo Kojima. Même si les titres qui composent l'ensemble de la série sont bien développés par une équipe, l'aura de son géniteur est tellement présente que son œuvre ne peut s'apprécier sans l'étude de l'homme. Ce dernier a su offrir à la saga une empreinte personnelle qui élève la singularité de chacun de ses épisodes au-delà des jugements de valeur classiques. De la narration aux trouvailles de *gameplay*, en passant par le scénario, rien de ce que réalise Kojima n'a d'équivalent dans le jeu vidéo.

La mythologie de la série est si riche, si dense que ce n'est qu'à travers ce seul prisme qu'il est possible d'appréhender les différents *Metal Gear*. L'univers de ces jeux inclut pourtant de nombreux événements réels et met en perspective des périodes historiques, des organisations et des personnages célèbres comme la guerre froide, le Pentagone et certains dirigeants. Mais la puissance évocatrice des héros prend le pas sur les parallèles qui pourraient être établis avec la réalité. Le contexte passe donc au second plan et laisse le champ libre aux personnages pour dessiner les contours d'une fiction exceptionnelle.

Metal Gear n'est pas qu'une succession de jeux à la toile de fond similaire, mais bien une œuvre élaborée comme un tout, destinée à véhiculer des messages précis. La série coïncide donc avec l'évolution d'un discours, d'une aspiration, mais elle témoigne aussi d'imperfections et d'insuffisances. L'âme d'un créateur n'est pas lisse, mais au contraire pleine d'aspérités et marquée par les vicissitudes. L'étude de la saga *Metal Gear* s'avère donc aussi particulière que l'œuvre sur laquelle elle s'interroge. De fait, impossible d'être exhaustif, la *database* officielle de Konami remplissant d'ailleurs très bien cet office. Dans la mesure où nous voulions nous éloigner d'un travail d'archivage, notre ouvrage présente des partis pris qui pourront sembler radicaux pour certains, mais dont l'organisation propose une vision transversale de l'ensemble des jeux de la franchise. Bonne lecture !

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Passionnés depuis l'enfance par la presse papier, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi n'ont pas tardé à lancer leur premier magazine, *Console Syndrome*, au cours de l'année 2004. Après cinq numéros à la distribution limitée à la région toulousaine, ils décident de créer une maison d'édition du même nom. Un an plus tard, la petite entreprise sera rachetée par Pix'n Love, éditeur leader sur le marché des ouvrages consacrés au médium du jeu vidéo. Au cours de ces quatre années dans le monde de l'édition, Nicolas et Mehdi auront édité plus de vingt ouvrages consacrés à des séries phares, dont ils auront eux-mêmes rédigé un grand nombre : *Zelda. Chroniques d'une saga légendaire*, *Resident Evil. Des zombies et des hommes* et *La Légende Final Fantasy VII et IX*. Depuis 2015, ils poursuivent leur démarche éditoriale articulée autour de l'analyse des grandes sagas du jeu vidéo au sein de la nouvelle maison d'édition qu'ils ont cofondée : Third.

Denis Brusseau

Juriste de formation, il travaille comme journaliste depuis quinze ans et s'est spécialisé dans les deux arts pour lesquels il nourrit une véritable passion : le cinéma et le jeu vidéo. Il a notamment participé aux magazines *Joypad* et *Videogamer* et au site *DVDrama*. Il a aussi coécrit le film *Le Guetteur* en 2012, avec Daniel Auteuil et Mathieu Kassovitz.

METAL GEAR SOLID

Une œuvre culte de Hideo Kojima

CHAPITRE PREMIER – KONAMI

LA SOCIÉTÉ Konami est fondée en 1969 par Kagemasa Kozuki, Yoshinobu Nakama et Tatsuo Miyasako. Si *konami* signifie *petite vague* en japonais, le nom de l'entreprise résulte avant tout de la juxtaposition de chaque première syllabe des noms de ses trois fondateurs. À l'origine, il s'agit d'une boutique de location et de réparation de juke-box basée à Osaka ; cependant, dès le milieu des années 1970, la firme s'intéresse au marché du jeu vidéo. En 1981 sort *Frogger* en arcade : le joueur dirige des grenouilles qui doivent tenter de traverser une route à grande circulation — un jeu culte s'il en est. Konami investit ensuite le domaine du *shoot them up* avec *Gradius* (1985), l'un des titres à défilement horizontal les plus fameux du genre, sans oublier sa déclinaison parodique et décalée, *Parodius* (1990). Toujours en arcade, de nombreux jeux orientés action commencent à fleurir, dont les plus célèbres resteront *Green Beret* (1985) et *Contra* (1987). En 1985, Konami réalise ce qui deviendra l'un des ancêtres des jeux de baston modernes : *Yie Ar Kung-Fu* propose ainsi d'incarner un héros qui affronte successivement divers adversaires disposant chacun d'un style de combat bien marqué.

L'éditeur s'intéresse ensuite rapidement au marché des consoles, adaptant ses hits sur les machines de l'époque : MSX, Atari VCS, Megadrive, etc. C'est en créant des filiales telles qu'Ultra Software en Europe ou Palcom Software en Amérique du Nord que Konami, qui s'est lancé dans la création de jeux pour la NES de Nintendo, réussit à contourner les restrictions imposées par la firme de Kyoto — imposant à chaque éditeur de se limiter à publier seulement cinq titres par an. Plus tard, des antennes officielles ouvriront sur ces territoires occidentaux.

Konami est connu pour ses nombreuses séries de qualité créées dans les années 1990. Dans un genre relevant plutôt du jeu d'action, on peut citer *Rocket Knight Adventures*, *Castlevania* ou *Ganbare Goemon*. En 1992, certains membres des équipes à l'œuvre sur ces derniers jeux vont d'ailleurs décider de quitter l'éditeur pour fonder Treasure, développeur légendaire à qui l'on doit entre autres *Radiant Silvergun*, *Guardian Heroes*, *Sin and Punishment* ou *Ikaruga*. En 1995, Konami pose le pied dans l'univers du RPG en dévoilant le premier volet de *Suikoden*, jeu de rôle adapté du conte chinois *Au bord de l'eau*. La société investit par ailleurs énormément dans les jeux à licence, sur console ou en

arcade, qu'il s'agisse des *Simpsons* ou des *Tortues Ninja*, sans oublier de décliner à toutes les sauces le manga *Yu-Gi-Oh!* de Kazuki Takahashi (plus d'une quarantaine de titres sont d'ores et déjà sortis sur quasiment tous les supports).

Après *Track & Field*, Konami revient dans le domaine du sport en 1994 avec le jeu de football *International Superstar Soccer* pour Super Nintendo, premier jalon d'une série mythique, qui sera par la suite rebaptisée *Winning Eleven* au Japon (*ISS Pro Evolution* chez nous), jusqu'à devenir le fameux *PES* sous la houlette de Shingo Takatsuka, alias Seabass. Deux ans plus tard, l'éditeur innove en créant le jeu de rythme, avec la gamme *Bemani*. *Beatmania* sort en 1997 et sera suivi quelques années plus tard des déclinaisons *Guitar Freaks* et *Drum Mania*. Dans le même genre, le jeu de danse *Dance Dance Revolution* fait un carton à cette époque dans les salles enfumées. Les tenanciers n'hésitent pas à placer les bornes dans la rue pour que les badauds constatent le talent des joueurs de *DDR* et soient tentés d'essayer à leur tour. Ainsi est-ce à Konami que l'on doit cette frénésie du jeu musical au Japon, même si en Occident l'éditeur s'est fait griller la priorité par Harmonix et son célèbre *Guitar Hero*. Un peu plus tard, en 1999, Konami répond au *Resident Evil* de Capcom en lançant *Silent Hill*, un *survival horror* développé par Keiichirô Toyama. Après le départ de ce dernier pour Sony (il y travaillera à *Extermination*, aux *Forbidden Siren* ainsi qu'à *Gravity Rush*), Akira Yamaoka reprend la saga en main dès le troisième volet, en plus d'en signer la bande-son. Pour beaucoup de joueurs, le deuxième épisode de *Silent Hill* représente l'un des sommets du jeu d'horreur. Aujourd'hui, pourtant, Yamaoka a quitté la firme, et la franchise *Silent Hill* semble au point mort.

Si les années 1990 furent fastes pour Konami, la décennie suivante se révéla plus difficile — un constat valant pour l'ensemble du marché japonais sur les consoles de la nouvelle génération de l'époque (PS3 et Xbox 360). Après avoir largement investi dans le capital de Hudson Soft, c'est finalement dans son intégralité que Konami a racheté, le 1^{er} avril 2011, l'un des porte-étendard du jeu vidéo des années 1980, accroissant de fait sa présence sur le marché des jeux sur les réseaux sociaux et plates-formes mobiles. Il ne faut pas non plus oublier qu'en 2007 la firme d'Osaka réalisait environ 30 % de son chiffre d'affaires avec la branche de ses clubs consacrés au bien-être et à la santé — un domaine fort éloigné du jeu vidéo.

La suite allait confirmer cette orientation. Après des années difficiles sur les machines de salon, le marché japonais du jeu vidéo allait d'abord se recentrer sur les consoles portables, puis — et surtout — les smartphones. Konami a été l'un des précurseurs de ce basculement en proposant en 2010 l'un des gros succès du genre avec *Dragon Collection*. Lors du Tokyo Game Show de 2015, les rumeurs couraient même que l'éditeur n'avait plus alors en interne aucun

développement en cours de jeux AAA (les titres à gros budget) — hormis la franchise *Pro Evolution Soccer* — et que les seules licences encore envisagées sur console seraient *Yu-Gi Oh!* et *Powerful Pro Baseball*, voyant ainsi s'achever la mutation du développeur-éditeur en producteur de contenus pour plates-formes mobiles, délaissant par là même son patrimoine vidéoludique mythique, au grand dam des joueurs (quand un éditeur comme Square Enix a prouvé qu'il était possible de continuer à jouer sur les deux tableaux). Les résultats financiers donnent pourtant raison aux pontes de la société : Konami est aujourd'hui plutôt en bonne santé.



METAL GEAR SOLID

Une œuvre culte de Hideo Kojima

CHAPITRE II – HIDEO KOJIMA

HIDEO KOJIMA est né le 24 août 1963 à Setagaya (l'un des arrondissements de Tokyo). Très vite, sa famille déménage dans la région du Kansai. Ainsi est-ce à Kobe que le jeune Hideo va vivre une enfance plutôt classique. Comme nombre de salariés, ses parents sont très absorbés par leur travail, et l'enfant, assez solitaire, va passer son temps devant la télévision à se nourrir de la culture populaire du pays. Son quotidien n'en est pas pour autant monotone : par exemple, il évoque volontiers la fois où il faillit mourir, le jour où il dut se suspendre à un pont pour éviter un train qui fonçait sur lui à pleine vitesse. C'est d'abord dans l'écriture qu'il va trouver petit à petit un champ d'expression sans limites. Plume à la main, Kojima est déjà très prolifique et couche sur le papier des histoires de plus de quatre cents pages ! L'une de ses premières tentatives fut d'emblée un long récit intitulé *Bataille pour la survie*, où s'affrontaient des adolescents de quatorze ans, chaque victoire augmentant leur espérance de vie. Il tentera bien de faire publier ses manuscrits en les envoyant à des magazines spécialisés, mais la longueur de ces récits lui valut d'essuyer refus sur refus. Son amour pour les intrigues extrêmement riches se dessinait toutefois déjà. Hideo Kojima s'oriente aussi très tôt vers le cinéma. Véritable passionné du septième art, il commence à tourner quelques courts-métrages avec ses amis, grâce à une caméra 8 mm.

À l'université, le jeune homme se tourne vers des études d'économie. Parmi ses camarades, il fait alors figure d'excentrique, espérant percer dans le domaine du cinéma ou de la littérature. Il avait même, dans le but d'étonner ses professeurs, incorporé à sa thèse un court récit. Il confesse néanmoins que cela ne l'aida pas à obtenir une meilleure note. Il finit par abandonner l'idée de devenir réalisateur lorsqu'il découvre la Famicom de Nintendo. C'est à travers cette console que Kojima commence à s'intéresser au jeu vidéo. Il découvre *Xevious*, *Super Mario Bros.* et *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (un jeu d'aventure textuel n'ayant jamais franchi les frontières nipponnes), trois titres qui resteront à jamais gravés dans sa mémoire. C'est pour lui une véritable illumination : le média du jeu vidéo représente la parfaite intersection de ses passions, mais surtout un moyen efficace de distraire les gens. Très intéressé par la notion d'interactivité, il décide alors de s'engager dans cette industrie dont il a immédiatement senti tout le potentiel. Néanmoins, au Japon

comme ailleurs, le secteur souffre à cette époque d'une piètre considération et offre peu de débouchés. Dans leur grande majorité, les proches de Kojima essaieront d'ailleurs de le faire renoncer à son entreprise : tous ses amis et ses professeurs le prennent pour un fou et lui conseillent de chercher un emploi dans le secteur bancaire. Seule sa mère lui apportera son soutien.

Si Kojima postule d'emblée et uniquement chez Konami, c'est que les studios de la firme sont plus proches de son domicile que ceux des concurrents. En 1986, il parvient à décrocher un poste au sein de la branche de développement pour MSX, standard de micro-ordinateurs produits par plusieurs fabricants ayant connu un beau succès dans plusieurs pays d'Europe et au Japon, sans toutefois jamais percer aux États-Unis. Malgré les bonnes ventes de cette plate-forme, son successeur, le MSX 2, ne sera jamais commercialisé sur le Vieux Continent. Si Hideo Kojima est heureux d'œuvrer pour son média favori, il est tout de même déçu de ne pas travailler pour la Famicom, la console qui lui a fait découvrir le jeu vidéo. Le voilà en tout cas directement propulsé au poste de réalisateur adjoint de *Lost World* (ce dernier mot étant la contraction de *world* avec *war*), une responsabilité plutôt importante, surtout pour un premier emploi. Il s'agit d'un jeu d'action – plate-forme, mettant en scène une combattante masquée (référence à un célèbre catcheur portant un masque de tigre). Malheureusement, ce premier projet n'aboutira jamais, Konami ayant rapidement décidé de l'annuler. Sous le coup de la déception, Kojima envisage alors de quitter la société. Il va toutefois se ressaisir : tant de personnes lui ont déconseillé de rejoindre le monde du jeu vidéo qu'il ne doit pas leur donner raison ; surtout, il veut mener à terme au moins un projet. Le premier jeu abouti auquel aura travaillé Hideo Kojima sera ainsi *Penguin Adventure*, suite d'*Antarctic Adventure*, toujours pour MSX.

En 1987, Kojima inaugure la franchise *Metal Gear* sur MSX 2 : cet événement marquera sa vie à jamais. Avant de revenir sur la création de cette saga, attardons-nous cependant encore un peu sur les autres travaux du *game designer*. C'est en 1988 que *Snatcher* est édité sur MSX 2 et NEC PC-8801. Ce jeu d'aventure, proche du roman graphique interactif, s'inspire du film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) et du mouvement *cyberpunk*. L'intérêt de Kojima pour les scénarios denses refait surface. Le titre connaît par la suite une adaptation pour PC Engine CD-ROM² en 1992, agrémentée pour les personnages de voix numérisées. *Snatcher* sort en Europe et aux États-Unis sur Megadrive Mega-CD deux ans plus tard. Son héritier spirituel, *Policenauts*, paraîtra quant à lui sur NEC PC-9821 en 1994, puis sur PlayStation et 3DO en 1995 et sur Saturn en 1996. *Snatcher* et *Policenauts* sont des œuvres majeures dans la carrière de Hideo Kojima. Il a conservé pour ces deux jeux une affection particulière, au point d'y faire fréquemment référence dans la saga *Metal Gear*.

Kojima va toutefois changer radicalement de sujet en produisant ou dirigeant trois titres de la série *Tokimeki Memorial* (sur PlayStation et Saturn), simulation de drague typiquement japonaise. *Tokimeki Memorial* est une licence phare de Konami à laquelle ont travaillé de nombreuses personnalités importantes de l'éditeur, dont Kôji Igarashi, qui a œuvré à *Castlevania*.

C'est sans aucun doute en avril 2005 avec la naissance de Kojima Productions que s'amorce l'un des virages les plus importants dans le parcours du concepteur. Nous y reviendrons en abordant la création des *Metal Gear* de manière chronologique.

Parallèlement à sa saga fétiche, et toujours au poste de producteur, Kojima va être amené à inaugurer de nouvelles licences. Il supervisera ainsi le diptyque *Zone of the Enders (ZOE)* : le premier épisode fut édité en 2001 et le second en 2003 (*The Second Runner*, ou *ZOE Anubis* au Japon), tous deux sur PlayStation 2. Avec ce diptyque, Kojima a su séduire le public tout en renouant, au travers de ces jeux d'action frénétiques, avec l'une de ses passions, la mise en scène de combats de robots géants, inspirés de divers mangas.

Kojima Productions, en 2003 — entre *MGS 2* et *MGS 3* —, produit le premier chapitre de la trilogie *Boktai (Bokura no Taiyô)*, sur Game Boy Advance. Les jeux de cette série proposent un *gameplay* action-aventure décliné dans une chasse aux vampires. Pour pousser le concept plus loin tout en profitant des caractéristiques de la console portable, Kojima va doter les cartouches de jeu d'un capteur de lumière. Le joueur doit ainsi sortir au soleil pour recharger les batteries de l'arme du héros, seule capable de détruire les buveurs de sang. La lumière artificielle permet aussi de faire réagir la cartouche, mais son efficacité est moindre. Édité en 2005, le troisième volet de la série demeure une exclusivité japonaise. Enfin, dernier épisode en date, *Lunar Knights* paraît sur Nintendo DS en 2006. Plus classique, ce dernier épisode n'impose plus de sortir à la lumière, la cartouche étant cette fois dépourvue de capteur photométrique.

Toujours en 2006, la société s'aventure sur le terrain du jeu éducatif. *Stock Exchange Kabutore* se démarque néanmoins des autres projets du genre en invitant le joueur à s'initier... au monde de la finance. Un jeu qui éduque à la Bourse, il fallait y penser !

En 2010, Kojima Productions entreprend de ramener sur le devant de la scène une vieille série en perdition : *Castlevania*. Même si ce sont les Espagnols de MercurySteam qui réalisent le projet, sous-titré *Lords of Shadow*, c'est bien Hideo Kojima qui le produit et même l'influence directement. En particulier, la conception du héros, Gabriel, est le fruit de remarques du créateur japonais. Le 1^{er} avril 2011, Kojima sera promu vice-président de Konami Digital Entertainment aux côtés de Shinji Enomoto.

D'une manière générale, l'homme est un vrai bourreau de travail, jonglant entre ses trois responsabilités de créateur, de gestionnaire et de commercial du studio : ses semaines de travail laissent peu de place au reste. Il regrette de ne pas passer plus de temps auprès de sa famille et s'interdit, pour compenser, de travailler les week-ends afin de rester disponible pour ses proches. Anecdote amusante : un jour, le fils de Kojima vint le voir au bureau durant la conception du premier *Metal Gear Solid* ; Kojima et son équipe travaillaient alors au système de caméra du jeu, modélisant pour ce faire les décors à l'aide de briques Lego ; l'enfant avait alors raconté à sa mère, déjà énervée par le trop-plein de travail de son mari, que son père passait ses journées à jouer aux Legos.

En réalité, ce véritable accro à Twitter ne peut s'empêcher de travailler sans relâche en vue d'atteindre son objectif personnel : rendre possible l'impossible. S'il ressent le besoin de tout gérer dans ses jeux (du *gameplay* au scénario), c'est parce que cela représente pour lui l'essence du vrai *game design*. Il compare le travail d'un *game designer* à celui d'un chef de cuisine : « Si vous vous rendez dans un restaurant après un changement de chef cuisinier, vous constaterez que le goût des plats que vous connaissiez sera différent. C'est la même chose avec les concepteurs de jeux. S'ils changent, toute l'expérience est affectée. »

Malheureusement, l'idylle qui liait le créateur à son éditeur Konami va brutalement prendre fin en 2015, alors que naîtront des rumeurs selon lesquelles Kojima devra plier bagage après la sortie de sa dernière production, *Metal Gear Solid V*. Nous y reviendrons dans le chapitre suivant.

?

METAL GEAR SOLID

Une œuvre culte de Hideo Kojima

CHAPITRE III – LA GENÈSE DES JEUX

Metal Gear

Retournons, pour commencer, en 1987. Hideo Kojima travaille pour Konami depuis l'année précédente. L'éditeur lui confie la réalisation d'un jeu d'action en contexte militaire pour le MSX 2. Malheureusement, les capacités modestes de la machine imposent de sévères limitations techniques au jeune *game designer* japonais : par exemple, ce micro-ordinateur ne peut pas gérer, pour les ennemis, plus de trois *sprites* simultanément à l'écran, trajectoire des balles incluse. La vision d'un jeu de guerre de qualité prend donc du plomb dans l'aile. Et si le joueur devait éviter les ennemis plutôt que de se battre contre eux ? Kojima décide de repenser le concept en s'inspirant de son expérience personnelle. Il a souvent filmé les parties de cache-cache auxquelles il s'adonnait dans sa jeunesse. Il pense alors réaliser un jeu où il faudrait se cacher des ennemis. Se remémorant le film *La Grande Évasion* (John Sturges, 1963), il en établit le concept : le héros devra s'infiltrer discrètement en milieu hostile. Pour l'époque, un choix étonnant, car il ne s'agira pas dans ce cas de s'évader d'un complexe, mais au contraire de pénétrer une base secrète, à la manière des films de James Bond, que Kojima affectionne tellement. Pour favoriser cette orientation du *gameplay* vers un mode furtif, Kojima décide que le personnage principal commencera sa mission sans arme : c'est au fur et à mesure qu'il lui faudra trouver l'équipement sur le terrain. Le joueur contrôle son personnage en vue aérienne, ce qui lui permet d'anticiper les mouvements et réactions des ennemis tout en lui offrant la possibilité de se cacher pour éviter les gardes dans leurs déplacements. Le monde à explorer se veut relativement ouvert, dans le sens où la progression n'est pas linéaire : le joueur peut se rendre n'importe où ; mais, s'il est bloqué par une porte ou par un ennemi, il devra explorer la base afin de trouver l'objet ou l'arme adaptés pour se sortir du pétrin. Du reste, le niveau de difficulté s'avère ici un peu élevé, vu qu'il n'est pas toujours évident de savoir où se rendre pour faire avancer l'histoire. C'est pourquoi les concepteurs décident à ce stade d'introduire une radio qui permettra au héros de s'assurer le soutien de différents personnages — chacun

spécialisé dans un domaine précis — lui permettant de glaner des informations vitales. Le concept de *Metal Gear* est né, et avec lui le jeu d'infiltration. Ne reste plus qu'à définir le héros. Pour cela, Kojima s'inspire de la personnalité de Snake Plissken, personnage principal du film *Escape from New York* (John Carpenter, 1981, sorti en France sous le titre de *New York 1997*), incarné par Kurt Russell : le héros du jeu sera donc lui aussi baptisé Snake. Sa mission sera de détruire le Metal Gear, arme de destruction capable de lancer des missiles nucléaires de très longue portée. Kojima souhaitait ainsi exprimer l'anxiété qui régnait à l'époque dans la région de son enfance (comme dans tout le Japon, on le présume), où la population avait été traumatisée par la bombe atomique. Sorte de tank bipède capable avec ses missiles d'atteindre n'importe quel point de la planète, le Metal Gear matérialise cette peur. Le jeu sort au Japon en 1987 : les ventes y sont encourageantes, mais c'est en Europe et aux États-Unis, après une conversion sur NES, que le titre va connaître le succès (plus d'un million de ventes rien qu'en Amérique du Nord), ce qui va conduire Konami à envisager d'y donner une suite.

Anecdotes

Snake porte un bandana qui évoque immédiatement le film *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982). Toutefois, il semblerait que Kojima ait plutôt puisé son inspiration du côté de *Voyage au bout de l'enfer* (Michael Cimino, 1978), où apparaît Robert De Niro.

Dans le manuel américain de la version NES de *Metal Gear*, on peut découvrir la présentation d'un personnage pourtant totalement absent du jeu. Répondant au doux nom de Vermon CaTaffy, ce colonel originaire de Mongolie s'est tourné très tôt vers le terrorisme avant de prendre le contrôle d'Outer Heaven. Devenu dictateur, il en enrôle de force tous les habitants pour en faire des soldats à sa botte ; par la suite, il prend la tête d'un réseau terroriste international. Son dernier objectif sera de s'emparer de l'arme capable de l'ériger en véritable maître du monde, le Metal Gear ! L'analogie avec un ancien dictateur libyen tristement célèbre est évidente. La question est maintenant de savoir pourquoi ce personnage a été retiré tout en continuant à figurer sur les notices des jeux américains.

Snake's Revenge

Snake's Revenge débarque sur NES dès 1990. Hideo Kojima n'est pas impliqué dans sa réalisation. Le scénario poursuit les péripéties de Snake, qui se verra encore une fois opposé au Metal Gear et au soldat de légende Big Boss.

Pourtant, la progression, qui fait une part plus grande à l'action, éloigne ce titre du concept original du tout premier *Metal Gear*, si bien qu'aujourd'hui il est plutôt considéré comme un volet hors série. Destiné au marché étranger, il n'est d'ailleurs jamais sorti au Japon, ce qui explique peut-être le choix d'en faire davantage un jeu d'action. Dans les transports en commun de Tokyo qu'il emprunte en rentrant du travail, Kojima tombe sur l'équipe chargée de ce *Snake's Revenge*. Ses membres, dans leur majorité, avaient déjà participé au premier *Metal Gear*. Bien conscients que leur travail de l'époque ne s'inscrivait pas véritablement dans la continuité du jeu précédent, ils encouragent Hideo Kojima à envisager de réaliser sa propre suite à *Metal Gear* et de faire alors de nouveau appel à eux. Kojima n'avait pas vraiment envisagé les choses ainsi, mais les paroles de ses collègues vont faire naître en lui une grande motivation. Dès le lendemain, il arrive aux bureaux de Konami avec sous le bras un plan de jeu complet et réussit à convaincre ses supérieurs de lui donner l'occasion de réaliser un authentique *Metal Gear 2*.

Metal Gear 2: Solid Snake

Kojima prend donc la tête du développement de ce *Metal Gear 2: Solid Snake*, véritable successeur de l'épisode fondateur. Sorti en 1990 sur MSX 2, le jeu approfondit le *gameplay* de son aîné sur quasiment tous les points. L'aspect infiltration esquissé avec *Metal Gear* premier du nom est ici beaucoup plus développé. Déjà, la signature de Kojima commence à se faire très présente : non seulement les idées originales apparaissent à foison, mais l'attrait du père de Snake pour le septième art se manifeste alors clairement (le générique, en particulier, semble très inspiré du cinéma), et le *game designer* commence à glisser de nombreuses références à ses travaux passés. Un exemple : après la défaite de Big Boss dans *Metal Gear*, ce soldat a fait l'objet d'expériences visant à remplacer par des prothèses certains de ses membres et organes blessés. Cette opération, qui lui permet de revenir en tant que grand méchant dans *Metal Gear 2: Solid Snake*, était baptisée « projet Snatcher » dans le scénario, référence directe à un ancien titre de Kojima. Mais beaucoup d'observateurs ont vu dans ce projet Snatcher un clin d'œil au dernier boss de *Snake's Revenge* : Big Boss devenu un cyborg !

Dès le second épisode de sa saga, Kojima s'affirme par ses idées insolites, que seuls toutefois les joueurs les plus attentifs pourront identifier. Ainsi, ce qui deviendra plus tard la « touche » de son créateur est déjà bien présent en 1990. Pour preuve, dans *Metal Gear 2: Solid Snake*, le scientifique Kio Marv dissimule la formule de l'OILIX (composé révolutionnaire dont tout le monde