

Le jeu vidéo au diapason

Pourquoi ce morceau vous donne-t-il envie de construire une maison ?



Extrait 1

A - Les briques de Minecraft sont faites pour ça

B - Parce qu'elle illustre The Sims, mais j'aurais plutôt envie de construire une piscine sans échelle

C - Je ne savais pas qu'il fallait construire une maison dans Tetris

Réponse B :

Dans les *Sims*, jeu de simulation de vie apparu en 2000, vous accompagnez vos personnages, dans un monde qui est la projection idéalisée du nôtre : vos héros vont pouvoir consommer, s'habiller, avoir des enfants et construire leur maison... ou se livrer à quantité d'activités absurdes, à votre gré.

Artiste : Jerry Martin & Marc Russo

Piste : Now Entering

Album : The Sims Original Video Game Soundtrack

Que ressentez-vous en écoutant cette musique ?



[Extrait 2](#)

A - De la nostalgie : dans Journey, on part sur les traces d'une civilisation disparue

B - De la tristesse : dans The Walking Dead, on voit souvent mourrir ses amis

C - De l'angoisse : dans Silent Hill, c'est le sentiment dominant

Réponse C :

Dans les huit opus de *Silent Hill*, parus entre 1999 et 2014, vos pas vous conduisent dans une ville fantôme, peuplée de créatures effrayantes et baignée dans un brouillard permanent. Vous allez devoir survivre et affronter l'angoisse qui peut surgir lors de la rencontre avec un monstre... ou avec un homme.

Artiste : Akira Yamaoka

Piste : Not Tomorrow

Album : Silent Hill - Original Video Game Soundtrack

À qui allez-vous offrir une moto, un peticopter ou un bateau ?



Extrait 3

A - Aux joueurs de FIFA, pour aller plus vite sur le terrain

B - À James Bond, pour combattre le syndicat du crime Janus

C - À Alex Kidd, pour échapper aux vilaines grenouilles et aux méchantes pieuvres

Réponse C :

Rien ne va plus au Royaume de Radaxian, dans lequel vit Alex Kidd. Ce jeune maître en arts martiaux a quitté le Mont Éternel pour sauver son royaume, mais les épreuves sont nombreuses sur sa route.

Vétéran des jeux vidéo, *Alex Kidd in Miracle World* a été conçu en 1986 par Sega pour contrer le succès de Nintendo avec *Super Mario Bros*. Les cinq épisodes d'*Alex Kidd* parus de 1986 à 1991 connaissent un grand succès en Europe et au Japon. En 2021, la série renaît avec *Alex Kidd in Miracle World DX*.

Artiste : Tokuhiko Uwabo

Piste : Underwater

Album : Alex Kidd in Miracle World

Éditeur : Sega Master System

Selon vous, quelle est la date de création de la musique de ce jeu ?



[Extrait 4](#)

A - C'est la musique de Legend of Zelda, sorti en 1993

B - C'est la musique de Donkey Kong, sorti en 1981

C - C'est la musique de Mario Kart, sorti en 1996

Réponse A :

Vous avez bien reconnu la musique de *Legend of Zelda Link's Awakening*, opus créé en 1993 pour la Game Boy de Nintendo. Jeu d'aventure dans lequel il s'agit de libérer Zelda des griffes du seigneur du Mal, Ganon, le jeu apparaît en 1986 et rencontre vite un grand succès : une trentaine d'épisodes se succèdent jusqu'à *Breath of the Wild* en 2017.

Artiste : M.Hamano, K.Ishikawa, K.Totaka

Piste : Main theme

Album : Legend of Zelda:Link's Awakening

Quels célèbres groupes de rock ont accompagné une des versions du jeu FIFA ?

A - Blur et Gorillaz

B - The Libertines et Black Eyed Peas

C - Arctic Monkeys et The Strokes

Divertissement qui ravit les amateurs de football, FIFA met en scène les équipes des différentes coupes du monde. Le jeu fait régulièrement appel à des groupes célèbres pour accompagner les parties. Dans *FIFA 98 : En Route pour la Coupe du Monde*, on trouve la chanson *Song 2*, dix-huitième single du groupe britannique Blur.

Gorillaz accompagne la version 2002 de FIFA avec le morceau *19-2000 Soulchild Remix*.

Avec quels instruments est jouée la musique que l'on entend dans ce morceau ?



[Extrait 5](#)

- A - Une puce électronique qui joue de la musique monophonique
- B - Un orchestre symphonique
- C - Un bon vieil ensemble de synthétiseurs

Réponse C :

La musique monophonique accompagnait les premiers jeux, mais depuis bien des progrès ont été faits, tant sur le plan technique que sur le plan musical... Dans l'extrait présenté ici, vous pouvez entendre la musique de *Hitman*, qui, en 2002, a été un des premiers jeux à faire appel à un orchestre symphonique.

Artiste : Niels Bye Nielsen

Piste : Agent and Handler

Album : Hitman 2 Original Soundtrack

Éditeur : IO Interactive A/S

Au milieu de quel champ de bataille vous conduit cette musique ?



Extrait 6

A - Sur le mont Olympe, combattant avec les dieux et demi-dieux de God of War

B - Sur la planète Vecta, parmi les Forces de Réactions Rapides de l'ISA, dans Killzone

C - Face aux forces de l'Axe, pendant la Seconde Guerre mondiale, avec les soldats de Medal of Honor

Réponse C :

Référence des jeux de tir, *Medal of Honor* place votre personnage au cœur de la Seconde Guerre mondiale. De la Normandie aux îles du Pacifique, en passant par l'Afrique du Nord, le jeu vous emmène dans différentes batailles historiques à travers ses dix-sept opus parus entre 1999 et 2020.

Artiste : Michael Giacchino

Piste : MoH: Allied Assault (Main Theme)

Album : Medal of Honor: Vanguard Original Soundtrack

Éditeur : Electronic Arts

Connaissez-vous le nom du compositeur des dix premiers épisodes de la saga Final Fantasy ?

A - Yoko Shimomura

B - Nobuo Uematsu

C - Jeremy Soule

Réponse B :

Nobuo Uematsu, compositeur dès 1985 pour le jeu *Genesis*, s'est fait connaître pour la musique des dix premiers opus de *Final Fantasy*. S'inspirant du rock comme de la musique classique, son style a eu une grande influence sur la musique des jeux vidéo.

Les autres compositeurs cités ici sont :

Jeremy Soule, compositeur des jeux *Secret of Evermore*, *Guild Wars*, *World of Warcraft*, *The Elder Scrolls*,
et

Yoko Shimomura qui a composé la musique de *Street Fighter 2*, *Super Mario RPG*, *Kingdom Hearts*.

Pourquoi cette musique vous donne-t-elle des envies de meurtre ?



Extrait 7

A - Dans Grand Theft Auto, le crime est un moyen d'auto-défense

B - Dans Killer Instinct, on se bat jusqu'à la mort

C - Quand on vous donne une mission dans Hotline Miami, il faut être prêt à tout

Réponse A :

À la fois jeu d'aventure, de conduite et de tir, *Grand Theft Auto* vous propose d'incarner un criminel chargé de remplir diverses missions : vols, assassinats, vengeance... Réputé pour son amoralité et sa mise en scène de la violence, du sexe et de la drogue, la série n'en rencontre pas moins un vif succès qui s'est confirmé au fil de ses seize opus.

Artiste : Michael Hunter

Piste : theme song

Album : Grand Theft Auto: San Andreas

Éditeur : Rockstar Games

Où avez-vous envie d'aller vous promener en écoutant cette musique ?



Extrait 8

A - Dans la jungle de Banjo-Kazooie, à la recherche de la tanière de Gruntilda

B - Dans le monde de Rêveria, issu de Fantasy Life, sur les traces des pierres du chaos

C - Au milieu du village d'Animal Crossing, pour ramasser des fruits

Réponse C :

Jeu de simulation de vie, *Animal Crossing* vous permet de créer votre personnage, puis de participer avec lui à la vie d'un village, de jardiner, de pêcher et d'interagir avec ses voisins Tom Nook, Méli, Mélo ou Marie. Apparue en 2001, le jeu comporte cinq opus et des jeux dérivés.

Artistes : Yasuaki Iwata, Yumi Takahashi, Shinobu Nagata, Sayako Doi, Masato Ohashi

Piste : 1:00 a.m. (~Sunny Weather~)

Album : Animal Crossing: New Horizons

Éditeur : Nintendo