

SHENMUE III

REVUE DE PRESSE





Source : <http://game-focus.com/e32015-shenmue-iii-annonce-sur-scene-mais%E2%80%A6-53512.php>
15 JUIN 2015

#E32015: Shenmue III annoncé sur scène mais...



Écrit par **Frédéric Laroche** - Directeur général

Publié le lundi 15 juin 2015 22:02



3 commentaires



Shenmue l'une des plus grandes expériences de l'histoire du jeu vidéo pourrait connaître une suite avec un 3 volet. En effet, sur la scène pendant la conférence de Sony, Yu Suzuki le créateur derrière Shenmue est venu annoncer qu'une campagne KickStarter était désormais lancée pour financer le projet.

Sony s'engage donc à produire le jeu si les fonds sont réunis par les amateurs. Les fans ont pris d'assaut le site Kickstarter immédiatement après l'annonce de sorte que le site est tombé hors ligne devant un nombre de requêtes trop élevé.

Source : <http://fr.ign.com/e3/5565/news/e3-2015-shenmue-3-sur-ps4-et-developpe-par-quantic>

15 JUIN 2015

E3 / 15 juin 2015

E3 2015 : SHENMUE 3 SUR PS4 ET DÉVELOPPÉ PAR QUANTIC DREAM ?



Et le Phénix met le miroir dans le papier d'alu...

PAR **JULIEN INVERNO** → **MàJ** : Quantic Dream a démenti travailler sur Shenmue 3 par un tweet.

@QUANTIC_DREAM is not developing Shenmue 3. While we highly respect this franchise, we are working (hard) on our own IPs,

— QUANTIC DREAM (@QUANTIC_DREAM)
June 15, 2015

Quantic Dream ne développe pas Shenmue 3. Bien que nous ayons un grand respect pour cette série, nous travaillons (dur) sur nos propres licences.

Tout commence avec des indications, de sources sûres, évoquant « **quelque chose** » **durant l'E3 2015 à propos de Shenmue**, saga formidable de la Dreamcast mais malheureusement incomplète...

Alors qu'on n'ose pas penser à un **Shenmue 3**, véritable Arlésienne, on imagine que dans les heures qui viennent, à Los Angeles, pourrait être annoncé une remasterisation HD de **Shenmue** (et Shenmue 2 ?) et rien que ça, ce serait déjà pas mal pour une série que l'on pensait morte et enterrée.



Et puis **Yu Suzuki**, le créateur de Shenmue mais aussi de Virtua Fighter ou de Space Harrier, **tweete avec malice un chariot élévateur**, véhicule emblématique de Shenmue, qui laisse penser sans équivoque qu'il se prépare quelque chose...

[@yu_suzuki_jp](#) joue avec mes sentiments. J'avais pourtant tourné la page. E3で見つけた。 pic.twitter.com/N6ZBs6H2pf"

— Julien Inverno (@JulienInverno) [June 14, 2015](#)

Et c'était sans compter sur les fantasmes ou les informations de nos confrères de JeuxActu, qui évoquant l'amitié entre Mark Cerny et Yu Suzuki, affirment que **Shenmue 3 sera une exclusivité PS4 et que celle-ci pourrait être développé par Quantic Dream (!)**, le studio auquel on doit [Heavy Rain](#) ou [Beyond : Two Souls](#).

Rendez-vous est désormais donné à [la conférence Sony](#) et après quinze ans d'attente, ces dernières heures avant peut-être un dénouement semblent interminables...

Ah et tiens, savez que cet E3 pourrait celui de tous les possibles avec un [remake de FF7](#) ?

16 JUIN 2016

PS4

Pour être plus sérieux, le délai pour récolter les fonds est de 31 jours, et la somme à atteindre est de 2 000 000 de doll's. [FAUT DEFONCER LAN DI PUTAIN](#)

[illegible]

J'en peux plus. Sinon le jeu serait apparemment prévu pour la PS4 et le PC, avec une exclusivité temporaire du côté de Sony, et est programmé pour une sortie fin 2017.



Source : http://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/shenmue-3-depasse-2-millions-de-dollars-de-financement-sur-kickstarter-en-moins-de-24-heures_1690080.html

16 JUIN 2015

Le projet "Shenmue 3" dépasse 2 millions de dollars sur Kickstarter en une nuit

Culture / Jeux vidéo / Par L'EXPRESS.fr, publié le 16/06/2015 à 13:12, mis à jour à 18:58

95
partages

f Partager

Twitter

g+ Partager

✉

0
réaction



, annoncée par Sony
objectif de 2 millions de
atteint sur Kickstarter.

Annoncé lundi par Sony lors de sa conférence de presse au [salon du jeu vidéo E3](#), à Los Angeles, la sortie prochaine de *Shenmue 3*, sous condition de financement, est désormais confirmée. Le jeu vidéo, suite de la saga *Shenmue* démarrée en 1999 sur Dreamcast, a [dépensé 2 millions de dollars de financement sur Kickstarter](#), aux alentours de 12h30 ce mardi. Il aura fallu moins de 24 heures pour atteindre ce montant sur la plateforme de crowdfunding. En deux heures, il avait déjà récolté un million de dollars.



Shenmue est né sur la console Dreamcast de Sega. Le jeu a posé les jalons des jeux d'aventures de nouvelle génération, dans lesquels le joueur dispose d'une grande liberté d'action, à la différence des systèmes de jeu très linéaires qui existaient jusque là. Il a également popularisé les actions en "QTE", pour *quick time event*, basées sur les réflexes, qui consistent à réaliser les actions qui s'affichent à l'écran dans un temps limité.

Shenmue 2 était sorti en 2001. La suite était très attendue par les joueurs, qui n'y croyaient plus.

Plus d'information sur l'E3 2015 ci-dessous:



Source : <http://www.franceinter.fr/blog-net-plus-ultra-larlesienne-du-jeu-video-fait-un-high-score-sur-kickstarter>

16 JUIN 2015



Posté le **mardi 16 juin**



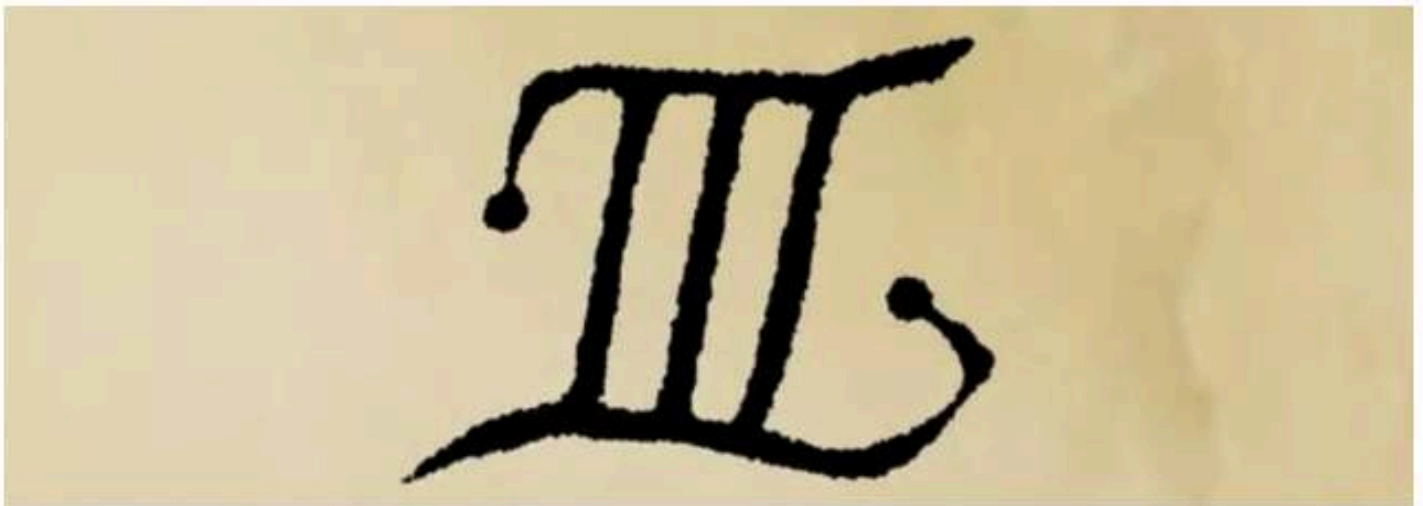
L'arlésienne du jeu vidéo fait un high score sur Kickstarter

0 commentaire

Recommander 154

Tweeter 0

g+1 2



Ce 3, les fans l'attendaient depuis 14 ans © Kickstarter - 2015

Quinze ans après la sortie du premier épisode, l'annonce d'une suite en financement participatif de Shenmue, jeu vidéo devenu culte, a fait sauter les compteurs. L'histoire était restée en suspens depuis Shenmue 2, sorti en 2001 déjà...

Ça vous a sans doute échappé si vous n'êtes ni joueur ni insomniaque, mais **il s'est produit un petit miracle la nuit dernière**. Lors de la conférence de Sony à l'E3 2015, les spectateurs ont vu se concrétiser l'une des arlésiennes les plus tenaces du jeu vidéo : Shenmue 3.



Shenmue 3, une bouffée de nostalgie © Kickstarter - 2015

Shenmue est un jeu sorti sur Dreamcast en 1999 au Japon (2000 en France). L'histoire d'un jeune homme dont le père est tué par un maître du kung-fu et qui va chercher à assouvir sa vengeance. Toute l'originalité du jeu était de proposer l'un des premiers mondes ouverts du jeu vidéo, où le joueur avait la possibilité de suivre le scénario ou de se perdre dans les rues d'une ville japonaise des années 80.

Comme la console qui l'a vu naître, Shenmue fut un échec commercial. Même four pour sa suite, Shenmue 2, sortie deux ans plus tard. Mais les qualités indéniables des deux jeux ont fait de Shenmue une série culte, une icône dont la réputation n'est plus à faire, même si dans les faits peu de gens y ont réellement joué.

■ Une heure, un million

Depuis, Shenmue 3 était devenu une blague récurrente dans le landerneau du jeu vidéo. "La grosse annonce de l'année, ce sera Shenmue 3", se lançaient les joueurs et les journalistes en ricanant un peu plus chaque année. D'ailleurs, quand une rumeur insistante au début de l'édition 2015 évoque pour la quatorzième année consécutive une sortie de Shenmue 3, on se gausse en dénonçant l'usure de la vanne.

Jusqu'à la nuit dernière, peu après 4h du matin (heure française).

Shenmue 3 est, finalement, officiellement annoncé par son créateur Yu Suzuki. Il sera d'ailleurs financé par les joueurs, en crowdfunding, **sur Kickstarter**, indique le maître japonais, qui lance un appel aux internautes pour l'aider à terminer sa trilogie. Dans le public à Los Angeles, **on aperçoit des joueurs en pleurs.**



Et là, tout s'emballe : en un peu plus d'une heure, le jeu récolte un million de dollars, soit la moitié de son objectif. **Le recordman en 2014** avait obtenu le même score... en 11 heures de campagne. Avec le réveil des Européens, l'objectif des 2 millions a été atteint vers midi, soit neuf heures après le lancement du Kickstarter, un autre record. **Le jeu a donc récolté plus de dollars en moins d'une demie-journée que le nombre d'exemplaires de Shenmue 1 et 2 jamais vendus dans le monde.**

De quoi se demander aussi si le système du financement participatif ne trouve pas là un effet un peu pervers. En annonçant en grande pompe un jeu dont le succès est quasi assuré puis en le faisant financer par les joueurs eux-mêmes, l'éditeur réduit le risque financier à zéro. Quitte à éclipser des projets plus modestes, qui n'ont eux que les sites comme Kickstarter pour avoir une chance de voir le jour.

Source : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2015/06/16/32001-20150616ARTFIG00056-e3-2015-sony-revele-plusieurs-jeux-attendus-de-longue-date.php>
16 JUIN 2015

Sony a frappé un grand coup lundi soir lors de sa conférence E3 en révélant coup sur coup le développement de jeux attendus, voire fantasmés depuis des années par une large communauté de joueurs. D'entrée, le constructeur a confirmé que le jeu d'aventure *The Last Guardian*, montré pour la toute première fois en 2009, était toujours d'actualité. Le pharaonique projet du japonais Fumito Ueda était une sorte d'Arlésienne dans le milieu du jeu vidéo: aucune image du jeu n'a filtré en cinq ans, laissant entendre que le projet avait pu être abandonné. Sony promet une sortie pour 2016, en exclusivité sur PlayStation 4.

Autre surprise de taille, le remake du jeu de rôle japonais *Final Fantasy VII*, sorti en 1997. Cette version au goût du jour d'un des plus grands succès de la PlayStation 1 - 10 millions de ventes à travers le monde - était réclamé ardemment par ses fans depuis une dizaine d'années. Mais son éditeur, Square-Enix, avait jusque-là rejeté cette éventualité, évoquant des coûts de développement excessifs. Le remake de *Final Fantasy VII* sera exclusif à la PlayStation 4 pour une durée limitée. Aucune date de sortie n'a été communiquée, mais des sources évoquent 2017, afin de coller avec les 20 ans du jeu.

『FINAL FANTASY VII』 フルリメイク作品 ティザートレーラー (E32015)



Dernier «fantasme» de joueurs sur le point de devenir réalité, *Shenmue 3*. Personne n'osait réellement croire au développement du dernier volet de cette trilogie, avortée au début des années 2000 faute de succès commercial. Sorti à l'origine en 1999 sur Dreamcast, la dernière console de Sega, *Shenmue* détient pourtant une solide communauté de fans. C'est cette dernière que Sony entend mobiliser. Plutôt que d'annoncer la sortie du jeu, le constructeur a expliqué que le titre ne verrait le jour que s'il réussissait à lever au moins 2 millions de dollars sur **la plateforme de financement participatif Kickstarter**. Une façon de tester le marché. En à peine une heure, *Shenmue 3* a récolté un million de dollars. Le jeu est prévu pour PlayStation 4 et PC, pour une sortie fin 2017.

La réalité virtuelle peu évoquée

La conférence Sony a également permis de dévoiler de nouvelles licences exclusives à la PlayStation 4, comme le jeu d'action *Horizons Zero Dawn* ou l'onirique *Dreams*. Le très attendu jeu d'action-aventure *Uncharted 4*, prévu pour 2016, a également eu droit à une démonstration prometteuse. Mais, **comme avait prévenu le directeur général de PlayStation, Andrew House, à ses actionnaires**, la PlayStation 4 ne dispose pas d'exclusivité de poids pour la fin d'année 2015 lui permettant de se distinguer de sa rivale, la Xbox One de Microsoft.



Contrairement à la conférence de Microsoft, qui a eu lieu quelques heures plus tôt, Sony est rapidement passé sur le chapitre de la réalité virtuelle. Plusieurs jeux pensés pour son casque Project Morpheus pourront être testés par les médias durant le salon E3. Mais ce projet n'a pour le moment pas de date de sortie, ni de prix, bien que des annonces pourraient être faites durant le salon. Dernière annonce réservée au marché américain, l'offre de télévision PlayStation Vue. Cette dernière permet aux détenteurs de PlayStation 4 non-abonnés au câble de regarder en direct ou en replay plusieurs chaînes américaines. Le service permettra prochainement de composer son bouquet de chaînes payantes à la carte.



Et là, tout s'emballe : **en un peu plus d'une heure, le jeu récolte un million de dollars, soit la moitié de son objectif.** **Le recordman en 2014** avait obtenu le même score... en 11 heures de campagne. Avec le réveil des Européens, l'objectif des 2 millions a été atteint vers midi, soit neuf heures après le lancement du Kickstarter, un autre record. **Le jeu a donc récolté plus de dollars en moins d'une demie-journée que le nombre d'exemplaires de Shenmue 1 et 2 jamais vendus dans le monde.**

De quoi se demander aussi **si le système du financement participatif ne trouve pas là un effet un peu pervers.** En annonçant en grande pompe un jeu dont le succès est quasi assuré puis en le faisant financer par les joueurs eux-mêmes, **l'éditeur réduit le risque financier à zéro.** Quitte à éclipser des projets plus modestes, qui n'ont eux que les sites comme Kickstarter pour avoir une chance de voir le jour.

Source : <http://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/021140288967-jeux-video-sony-surfe-sur-le-retrogaming-avec-shenmue-3-et-le-remake-de-ff-vii-1128804.php>

16 JUIN 2016

Accueil > Tech - Médias > High tech

Jeux vidéo : Sony surfe sur le retrogaming avec Shenmue 3 et le remake de FF VII

NICOLAS RICHAUD / JOURNALISTE | LE 16/06 À 15:26, MIS À JOUR À 16:38



Shenmue 3 devrait être disponible sur la PS4 et PC en décembre 2017, croit savoir The Verge - DR

1 / 1

HIGH TECH



Avec le téléphone Teorem, tout reste secret, en principe



Bouygues Telecom - Numericable : Martin Bouygues assure qu'«il n'y a pas eu de pression politique»



Bouygues refuse de vendre sa filiale télécoms à Patrick Drahi

Découvrir, apprendre, échanger
autour du **cloud computing**

+ VIDEOS - Le groupe japonais a lancé une campagne de financement participatif pour Shenmue 3 et le projet a récolté plus de 2 millions de dollars en 9 heures.

C'est une suite attendue depuis près de 15 ans par la communauté du jeu vidéo et les *gamers* sont sur le point d'être récompensés de leur patience. Tout s'est accéléré et concrétisé en quelques heures seulement.

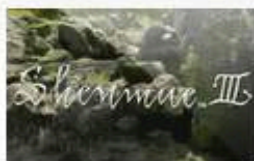
La suite de Shenmue 2, jeu sorti sur la console de salon Dreamcast en 2001 et devenu depuis un des jeux-phares des **adeptes du retrogaming**, verra bien le jour. L'annonce a été faite par Yu Suzuki, l'un des créateurs historiques de Sega - fabricant de consoles majeur dans les années 1980 et 1990 - lors du salon E3 qui se déroule actuellement à Los Angeles.

Shenmue 3 devrait être disponible sur la PS4 et PC en décembre 2017, **croit savoir The Verge**. A l'origine de cette résurrection, le groupe Sony en a profité pour annoncer, dans la foulée, qu'une **campagne de financement participatif était ouverte sur Kickstarter**.



Source : <http://www.jeuxcapt.com/E3-2015--Shenmue-3---Le-jeu-deja-Kickstarte--actualite-27046.htm> 16 JUIN 2015

► E3 2015 : Shenmue 3 - Le jeu déjà Kickstarté !



PS4

PC

Par **Sams94**

Posté le mardi 16/06/2015 à 15:47

1 Réaction

Tweet 2

Il s'agissait d'une des plus grandes surprises de la conférence de **Sony** qui a eu lieu ce matin entre 3H et 4H30. **Shenmue 3** est annoncé à la fois sur **PlayStation 4**, mais également sur **PC**.

Afin de permettre à **Sony** de jauger de l'intérêt des joueurs pour la licence, une campagne **Kickstarter** a été lancée cette nuit et comme vous vous en doutez, **Shenmue 3** a été financé en tout juste 8H. Actuellement, le projet a dépassé les 2,2 millions de dollars et le prochain palier concerne l'intégration dans le jeu des cinématiques du premier et du second opus.

La campagne a également pour but de proposer des sous-titres en français pour **Shenmue 3** à condition que la campagne atteigne les 2,7 millions, mais à n'en pas douter, au vu de l'engouement que les fans portent pour le titre, cette somme sera atteinte très rapidement. Notez également que la version **PlayStation 4** sera uniquement proposée en téléchargement, du moins pour le moment.

Lire aussi : E3 2015 - Shenmue 3 - Vidéo : Enfin de retour !



Source : http://www.nintendo-town.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=30521:shenmue-3-sur-dautres-plateformes-dont-la-wii-u-&catid=84:wii2&Itemid=232

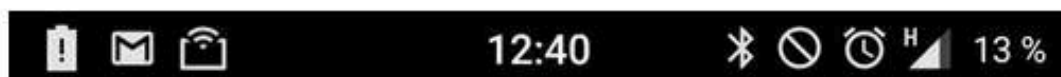
16 JUIN 2015

Shenmue 3 sur d'autres plateformes dont la Wii U ?

Mardi, 16 Juin 2015 15:49 | Juju05 | News - Wii U



A moins de vivre dans une grotte isolée de toute civilisation, vous n'êtes pas sans savoir qu'un certain **Shenmue 3** a été annoncé durant la conférence E3 de Sony par *Yu Suzuki* pour une sortie en décembre 2017 sur PS4 et PC. Le projet a été lancé sur **Kickstarter** et la campagne s'est financée en moins de 24h en récoltant les 2.000.000 \$ nécessaires au lancement du développement. Figurez-vous que si l'on fouine dans la FAQ du développeur, à la question d'une éventuelle version Wii U, One, Linux ou Mac, la réponse n'est autre que rien n'a été décidé encore alors pourquoi pas un futur stretch goal ? Qu'en pensez-vous ?



FAQ

▼ Will there be an Xbox/Wii U/Linux/Mac version for Shenmue 3?

Currently we are planning development only for PC (Windows) and PS4. Other platforms have not been decided yet.

Last updated: Mar 16 juin 2015 11:16 CEST

➤ Will there be a physical copy reward for PS4?

➤ Is this game affiliated with SEGA?

➤ Are there plans for the HD versions of Shenmue 1 & 2?

Source : <http://www.playfrance.com/news-ps4-shenmue3-sur-pc-et-ps4.html>

16 Juin 2016

L'actualité sur PS4



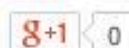
[Infos] Shenmue3 sur PC et PS4

A⁺ a⁻ | le 16 juin 2015 à 05h41, par [Vinz](#)



Très certainement l'annonce la plus inattendue de cet E3, [Shenmue 3](#) a été officiellement lancé en projet [Kickstarter](#). L'une des curiosités de ce projet, est l'absence de version Xbox One. La deuxième édition du jeu était pourtant sortie sur la toute première Xbox en 2002, laissant penser que Microsoft était devenu un partenaire de choix pour cette licence.

L'annonce de [Shenmue 3](#) ayant été faite durant la conférence de Sony, il n'est pas impossible qu'une version Xbox One soit confirmée par la suite. Autrement, ce serait un sacré coup porté à Microsoft.



[\[Videos\] RIGS : pilotez un mécha dans votre Morpheus NEWS SUIVANTE](#)

[NEWS PRECEDENTE \[Trailers\] Trackmania Turbo en approche sur PS4](#)

POUR EN SAVOIR PLUS



[\[Business\] Shenmue 3 : Yu Suzuki s'exprime sur le modèle économique](#) Le 25 Juin



[\[Infos\] Shenmue 3 : l'objectif Kickstarter déjà atteint !](#) Le 16 Juin



[\[Infos\] Shenmue 3 déjà millionnaire](#) Le 16 Juin



[\[Infos\] Shenmue 3 : une réalité par Kickstarter !](#) Le 16 Juin



[\[Infos\] Shenmue 3 : Quantic Dream dément la rumeur](#) Le 15 Juin



[\[Rumeur\] Shenmue 3 : un retour sur PS4 ?](#) Le 15 Juin

Source : <http://www.playfrance.com/news-ps4-shenmue-3-deja-millionnaire.html>

16 JUIN 2016

L'actualité sur PS4



[Infos] Shenmue 3 déjà millionnaire

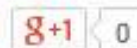
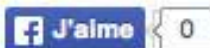


| le 16 juin 2015 à 06h38, par [Vinz](#)



Alors que nombreux sont ceux qui doutaient encore de la popularité de [Shenmue](#) dans le monde, le projet Kickstarter est venu apporter une preuve supplémentaire que le jeu de Yu Suzuki était très attendu. Mis en ligne pendant la conférence de Sony, [le projet Kickstarter a atteint 1 million de dollars en seulement 1h44](#), et devient le deuxième projet le plus rapide à atteindre le million. Le record appartenant à Star Citizen.

Pour mener son projet à exécution, Yu Suzuki et son équipe doit récolter 2 millions de dollars. A ce rythme, les 2 millions de dollars seront récoltés d'ici quelques heures.



[\[Infos\] E3 2015 : Microsoft chambre Sony](#) [NEWS SUIVANTE](#)

[NEWS PRECEDENTE](#) [\[Videos\] RIGS : pilotez un mécha dans votre Morpheus](#)

POUR EN SAVOIR PLUS

Source : <http://www.jeuxpcmag.com/actus/videos/32261-shenmue-iii-pour-de-vrai>

16 Juin 2015

[MAJ] SHENMUE III POUR DE VRAI !

Par Darkham | 16 juin 2015 à 12:35 | [6 commentaires](#)



Mise à jour :

Voilà mis en ligne à 03:51 et déjà financé, la barre des 2 000 000 \$ est franchie. C'est donc officiel SHENMUE III est dans la place.

Il n'aura fallu que 8 heures et 44 pour remplir l'objectif.

Après des années et des années de spéculations sur la sortie d'un potentiel SHENMUE III c'est enfin fait ! Et ça c'est passé cette nuit lors de la conférence Sony, Yu Suzuki a annoncé le développement du titre. Ce nouvel opus tant attendu des fans sera exclusivement sur PS4 et PC en décembre 2017.

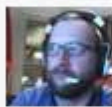
SHENMUE III sera un jeu monde ouvert réalisé avec le moteur Unreal Engine 4 développé par Ys Net. [Une campagne Kickstarter a été ouverte](#) afin de récolter les fonds. Sachant qu'à l'heure qu'il est 1 255 507 \$ sur 2 000 000 \$ ont déjà été récoltés. Et il reste 31 jours, il ne fait l'ombre d'un doute que les nombreux autres objectifs seront atteints aussi.



Source : <http://game-focus.com/e32015-shenmue-3-2-millions-de-dollars-en-moins-de-24-heures-53519.php>

16 Juin 2015

#E32015: Shenmue 3 : 2 millions de dollars en moins de 24 heures



Écrit par **René Cadieux** - Rédacteur en chef adjoint

Publié le mardi 16 juin 2015 09:50



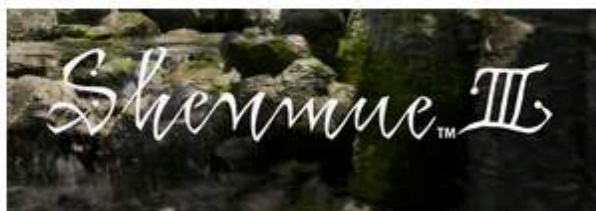
Consoles | PlayStation 4 | PC

3 commentaires



Il n'aura fallu que neuf heures aux amateurs de la franchise Shenmue afin d'amasser les 2 millions de dollars nécessaires pour le financement de Shenmue 3.

Annoncé lors de la conférence de presse de Sony, ce projet Kickstarter soutenu par Yu Suzuki est maintenant réel, ainsi, les fans de la série pourront bientôt jouer à Shenmue 3 sur PC et PS4. C'est plus de 28 000 amateurs qui ont financé le projet jusqu'à maintenant, ce dernier qui a déjà récolté 2,300 000\$ continuera d'amasser des fonds pendant encore 31 jours. Bref, voici une bonne nouvelle pour les amateurs de la série. Si vous avez envie de "backer" le projet Shenmue 3, c'est par ici:



Source : <http://www.arretsurimages.net/articles/2015-06-16/Crowdfunding-deux-millions-de-dollars-en-24h-pour-un-jeu-video-id7824>

16 JUIN 2015

J'aime Partager 168 Tweet 72



enquête du 16/06/2015 par Robin Andraca

CROWDFUNDING : DEUX MILLIONS DE DOLLARS EN 24H POUR UN JEU VIDÉO

Quand Sony va tâter le terrain dans la poche des joueurs

Mots-clés : CanardPC, Garden State, Ivan Gaudé, Pillars of Eternity, Ryo Hazuki, Shen Mue 3, Shibuya Productions, Sony, Torment Tides of Numenera, Wasteland 2, Yu Suzuki, Zach Braff

Deux millions de dollars : en moins de 24 heures, la campagne Kickstarter pour lancer le troisième épisode du jeu vidéo *Shenmue* a atteint ses objectifs. Lancée en grande pompe hier soir pendant la conférence de presse de Sony, lors du plus grand salon de jeu vidéo au monde, cette campagne pose toutefois question : fallait-il vraiment que les joueurs payent pour que ce jeu puisse exister ?

Chaque année, c'est la même histoire. Un homme monte sur scène à Los Angeles (qui accueille depuis 1994 la grande messe annuelle du jeu, l'E3), dévoile les premières images d'un jeu et tout le monde s'emballe : les éditeurs se frottent les mains, la presse s'emballe, les joueurs salivent et tout ce petit monde se donne rendez-vous l'année suivante pour remettre ça.

Cette année, Sony a décidé de changer les règles du jeu. Comment ? En faisant monter sur scène Yu Suzuki, l'un des plus célèbres concepteurs de jeu vidéo sur scène lors de sa conférence, hier soir. Non pas pour dévoiler la bande-annonce d'une nouvelle superproduction mais pour réclamer... deux millions de dollars !



Deux millions de dollars pour lancer le développement de *Shenmue 3*, troisième épisode d'une série emblématique du jeu vidéo, née en 1999 sur la dernière console de Sega, la Dreamcast. Emblématique pourquoi ? Parce que *Shenmue* est l'un des premiers jeux "ouverts" de l'histoire du jeu vidéo console, de ceux qui permettent de se balader librement en faisant fi de la quête principale. Dans *Shenmue*, on peut partir venger son père, assassiné sauvagement en début de partie, ou bien... flâner, discuter avec les commerçants, taper à la porte de ses voisins, aller jouer à d'autres jeux dans une salle d'arcade virtuelle. Un sentiment de liberté inédit, voire révolutionnaire, en 1999.



Source : <http://www.rom-game.fr/news/1722-Shenmue+3+finance+par+ses+fans.html>

16 JUIN 2015

Shenmue 3 financé par ses fans



16 juin 2015
16:17

par Achille Micral
Breaking News



Nous avons à peine appris le lancement du kickstarter de Shenmue 3 que la campagne était déjà un succès... après 14 ans d'attente des fans, la licence Shenmue revient pour boucler la boucle.

Il se peut donc que nous voyions enfin de notre vivant la dernière partie tant attendue du triptyque dévoilé par Sony à l'E3 2015, je veux parler du vénérable *Shenmue*.

De nombreuses fois évoquée par Yu Suzuki lui même, ce troisième volet du célèbre jeu d'aventure Dreamcast fait de nouveau parler de lui à travers une campagne [Kickstarter](#) qui a battu tous les records, puisqu'elle a d'ores et déjà engrangé plus de **2 millions de dollars** en quelques heures.

Un comble pour un jeu qui peina à rencontrer son public à l'époque, malgré un budget faramineux !

Depuis quelques temps, des rumeurs faisaient état d'un Shenmue 3 qui furent accueillies par un scepticisme et une prudence de mise. Mais cet E3 2015 a décidé de concrétiser pas mal d'attentes (FFVII HD et le come back de The Last Guardian sont là pour le prouver, il ne manque plus que Half Life 3 !)

ps : Chose intéressante, Geeks-line annonce la sortie pour la rentrée d'un ouvrage, écrit par Benjamin Berget, entièrement consacré à Yu Suzuki, si ça, c'est pas du bol !

Vidéo



Source : <http://www.jeuxvideo-live.com/news/shenmue-3-un-reeve-qui-devient-reealitee-73500>

16 JUIN 2015

▶ SHENMUE 3 : UN RÊVE QUI DEVIENT RÉALITÉ



[JEUX] SHENMUE 3 : UN RÊVE QUI DEVIENT RÉALITÉ

PS4 - E3 2015

16/06/2015 à 04h19

2346 lectures - 12 commentaires

Sony qui signe actuellement une conférence historique, a eu l'honneur d'accueillir le créateur de Shenmue pour officialiser la sortie du troisième volet.

La folle rumeur d'un troisième opus pour **Shenmue** était bien réelle et la révélation a eu lieu lors de la conférence Sony.

Son créateur **Yu Suzuki**, est apparu aux côtés d'Adam Boyes (Sony), pour annoncer que Shenmue 3 allait devenir une réalité grâce à Kickstarter et donc grâce aux joueurs.

Le jeu vise les 2 millions de dollars et sera développé sur PS4 et PC uniquement.

Yu Suzuki précise qu'il ne s'agit pas d'un spin-off, mais d'une suite aux deux premiers épisodes.

A l'heure où nous écrivons ces lignes, 370 000 dollars ont été récoltés.



Shenmue 3 - Trailer E3 2015 sur PS4

JeuxVideo-Live
04:15

Original **dailymotion**

Source : <http://www.ps4france.com/shenmue-3-sur-ps4-et-pc-la-cap-des-2-millions-de-dollars-deja-atteint-99024/> LE 16 JUIN



| Shenmue 3 sur PS4 et PC : Le cap des 2 millions de dollars déjà atteint

1

PAR MR ANZAI LE 16 JUIN 2015

NEWS

On s'attendait bien évidemment à ce que le succès soit au rendez-vous au moment de l'annonce d'une campagne Kickstarter dédiée à Shenmue 3... mais peut-être pas à un tel raz-de-marée.

En effet, près de 8 heures après le lancement du projet sur la plateforme de financement participatif, Shenmue 3 a déjà récolté les 2 millions de dollars nécessaires à sa sortie sur PS4 et PC. Désormais, il ne reste plus qu'à franchir les prochains caps fixés pour avoir un jeu encore plus abouti, à commencer par les sous-titres français lorsque les 2,7 millions de dollars seront atteints. Notez que la campagne est encore active durant 31 jours !

On a hâte de voir à combien se bouclera cette campagne Shenmue 3, et ainsi connaître les différents « bonus » qui s'ajouteront à la version initiale du jeu.

Plus d'infos sur la campagne Kickstarter à cette adresse : <https://www.kickstarter.com/projects/ysnet/shenmue-3>

Source : <http://www.leshommesmodernes.com/e3-2015-shenmue-iii/>

16 JUIN 2015-07-01



E3 2015 : Shenmue III verra le jour sur PS4 et PC... grâce à Kickstarter

Publié le **16 juin 2015** dans la catégorie **JEUX VIDÉO** par La Rédaction



3

SHARES



LIKE 2



TWEET 1



SHARE 1



SHARE 0

SUIVEZ LES HOMMES MODERNES SUR FACEBOOK



5,186 people like this.

Cet E3 2015 est décidément plein de rebondissements : après avoir eu confirmation du remake HD de **Final Fantasy VII** sur **PlayStation 4**, on vient d'apprendre que le développement de *Shenmue III* était lui aussi acté... grâce à la plate-forme de financement participatif Kickstarter !

Les aventures de Ryo vont enfin connaître un épilogue ! Près de 15 ans après la sortie de *Shenmue II* sur la regrettée Dreamcast de SEGA, Yu Suzuki, le « *papa* » de la saga, a confirmé la sortie d'ici 2017 du troisième opus de *Shenmue*. Qu'on n'attendait plus, pour tout vous avouer ! Mais voilà : le monde du jeu vidéo est plein de surprises, et le jeu devrait finalement voir le jour sur PlayStation 4 et PC.

Si vous désirez vous aussi mettre la main à la poche et supporter le projet, **rendez-vous ici**. Il vous faudra déboursier 29 dollars pour « *précommander* » votre édition digitale du jeu, et investir 60 dollars pour recevoir une version physique.

Source : <http://playerone.tv/news/v/7442/shenmue-3-financement-background-casting-et-un-reve-qui-se-realise-sur-ps4-et-pc.html>

16 JUIN 2015

Shenmue 3 - Financement, background, casting et un rêve qui se réalise sur PS4 et PC !



Publié par **Sadako**, le mardi 16 juin 2015 à 15:23

J'aime 48 Tweeter 1 +1 Share

14 ans. Cela fait 14 longues années que nous attendions d'avoir la certitude que Shenmue 3 serait ramené à la vie, et c'est enfin une réalité difficile à prendre en compte tant la série Shenmue a une histoire compliquée. Que s'est-il passé durant cette conférence magique de Sony à l'E3 2015 ? Tant de choses, mais ici, c'est surtout l'arrivée de Yu Suzuki sur la scène du convention center qui nous intéresse, tant elle était empreinte d'émotion, et de magie. **Sur fond de musique originale, le "petit" génie de Sega qui a fait les beaux jours de ce dernier lorsqu'il était constructeur de console s'est avancé au centre de la scène, pour avertir le monde entier qu'une campagne Kickstarter démarrait à l'instant pour le projet de sa vie, Shenmue 3.** Retour et informations sur ce titre qui se réveille enfin !



Shenmue 3 - Un nouveau record sur Kickstarter !

Si on nous avait dit avant le départ de cet E3 2015 que Shenmue 3 se serait retrouvé sur Kickstarter, nous aurions sans doute été les premiers à vous dire que ce n'était peut-être pas la meilleure idée du siècle. La série représente en effet beaucoup pour les joueurs, mais nous ne savions pas vraiment combien de personnes attendaient le retour du Messie. **Lorsque Yu annonce le démarrage immédiat de son projet sur la plateforme, nous n'en revenons pas, puisque le cap des 500 000 dollars a été littéralement explosé en moins de 20 minutes ! Après une heure de publication, le million a été franchi, faisant de Shenmue 3 le jeu le plus rapidement "baké" à ce montant.**

Et maintenant ? Yu Suzuki réclame la somme de 2 millions de dollars pour faire de Shenmue 3 une réalité sur PC et PS4. Ce matin, en nous réveillant de notre longue nuit de conférences, nous avons du mal à croire à l'annonce passée, mais surtout au montant qui s'affiche à l'heure actuelle, **soit très exactement 2 224 059\$ après quelques heures !** Allons-nous dépasser les 10 millions et quelques de Star Citizen ? Il est bien évidemment trop tôt pour le dire, mais si l'intérêt continue de grimper autant que cela, l'équipe de développement va pouvoir revoir ses ambitions à la hausse, ce qui sera un grand pas en avant, compte tenu de l'historique de financement des deux premiers opus, qui étaient les plus chers de leur temps...

Du beau monde au développement

Justement, en parlant de développement, on peut pour le moment constater une toute petite équipe. Sur la page Kickstarter de Shenmue 3, on peut bien évidemment voir Yu Suzuki à la tête du projet, en tant que Directeur et Producteur, Cedric Biscay, petit Frenchy à la tête de Shibuya Productions, à qui l'on doit notamment la venue de Yu en France pour le Toulouse Game Show quelques années auparavant, **mais surtout des développeurs ayant déjà travaillé sur Shenmue 1 et Shenmue 2 à l'époque où la Dreamcast impressionnait tout le monde dans nos salons.**

On pourra alors compter sur Takeshi Hirai à la Direction Créative, lui qui fut Lead Programmer au début des années 2000 sur la série, Masahiro Yashimoto au Script (30 ans d'expérience à la télé et au cinéma japonais), Kenji Miyawaki au Character Design qui était lui aussi au même poste pour Shenmue et Shenmue 2, Ryuji Iuchi à la composition sonore (auteur du somptueux Shenhua Theme... !). Manabu Takimoto était la personne en charge de la création du monde ouvert gigantesque (pour l'époque) des deux premiers Shenmue. C'est avec un grand plaisir qu'on le retrouvera au développement de Shenmue 3, où il reprendra du service au même poste ! Enfin, le projet inclura également Masaya Matsukaze qui était déjà la doublure de Ryo dans Shenmue 1 et 2, Hiroaki Takeuchi en tant que Producteur des Animations, Kenji Itoso à la Direction Vidéo, et la société Awesome Japan à la coordination et aux relations publiques. **Du très beau monde pour ce Shenmue 3, qui sera sans aucun doute complété par d'autres développeurs si le financement continue de grimper en flèche.**



Où reprendra Shenmue 3 ?

Shenmue et Shenmue 2 étaient très largement en avance sur leur temps quand ils sortaient sur Dreamcast (et Xbox pour Shenmue 2), mais de l'eau a coulé sous les ponts en plus de 14 ans... **Pour autant, Yu Suzuki déclare que l'aventure Shenmue 3 reprendra juste après la fin de Shenmue 2, alors que Ryo était parti en Chine pour en apprendre plus sur la mort de son père, décédé au tout début de Shenmue 1.** Pour tout savoir de l'histoire de Shenmue, nous vous donnerons bientôt rendez-vous dans une série de vidéo réalisée par Playerone.tv, qui vous expliqueront tous les tenants et aboutissants scénaristiques de la série jadis abandonnée. Shenmue 3 commencera donc directement après la fin de Shenmue 2, et on espère que l'équipe a prévu un petit aide mémoire pour aider les joueurs à se souvenir des événements passés... !

Vous avez peur de voir un jeu qui trahit les origines de la saga ? Yu Suzuki se veut plutôt rassurant sur ce point, en déclarant que Shenmue 3 possédera des éléments et mécanismes de gameplay déjà connus, mais aussi un tout nouveau niveau de storytelling. Pour sa future sortie sur PS4 et PC (en 2018 ?), Shenmue 3 optera pour le moteur Unreal Engine 4, et sera capable de satisfaire autant les fans que les nouveaux venus à l'aide d'une histoire profonde et d'un gameplay très riche. Vu l'héritage de la série, et la motivation de Yu Suzuki, on peut lui faire confiance pour ne pas dénaturer ce qui se rapproche le plus comme le projet de toute une vie pour lui !

Yu Suzuki et les fans n'en reviennent pas

Pour être honnête avec vous, ni les joueurs, ni les développeurs n'arrivent pour le moment à vraiment réaliser que Shenmue 3 est maintenant une réalité. **Après tant de fausses joies, de rumeurs démenties, d'annulations, une histoire tragique chez Sega lorsqu'il arrêta la commercialisation de la Dreamcast, cette certitude de voir la suite des aventures de Ryo est incroyable.** Dans tous les cas, Yu Suzuki remercie de tout coeur les fans, qui ont toujours cru en lui, et qui ont plus que largement facilité le retour de la série au premier plan. La patience a payé, et vous pouvez compter sur nous pour vous relayer la moindre information nouvelle qui popera ça ou là ! YES !



16 JUIN 2015

[Mardi 16 juin 2015]

par Léo de Urlevan

E3 : Shenmue 3 devient réalité



g+1 0

Tweeter 2

f J'aime 2



On l'attendait, oh oui qu'on l'attendait. Le troisième opus mythique d'un jeu sorti sur une console on ne peut plus mythique non plus : Shenmue 3 devrait voir le jour. Devrait ? Quel est encore ce conditionnel ?

C'est lors de la conférence de Sony qu'a été lancé le Kickstarter dédié à Shenmue 3. Je pense qu'aucun autre jeu n'aurait pu autant faire vibrer notre fibre nostalgique. Ce sera bien entendu une exclu Playstation. S'il ne fait aucun doute que le projet ira rapidement à termes, on se demande tout de même pourquoi un

Kickstarter. Projet participatif annoncé en pleine conférence Sony ? C'est totalement illisible. Le propre de ces conférences n'est-il pas, pour Sony ou un autre constructeur, de dire : on a confiance en tel ou tel développeur, on investit X millions dans le projet pour qu'il voie le jour. Bien qu'une conférence de l'E3 soit un tremplin génial en termes de visibilité, je trouve que c'est un peu le dernier endroit pour annoncer un financement participatif.

Et là, vous vous demandez peut-être si c'est bien parti. Le projet doit tout de même réunir 2 millions de dollars pour voir le jour. Au bout de quatre heures, nous en sommes tout de même à 1,4 million de dollars ! Au bout de dix minutes, nous en étions à 200.000 ! Il y a peut-être même des chances pour Shenmue 3 réunisse la somme avant la publication de cette news (l'auteur des news ne les met pas en ligne lui-même, c'est le très aimable Jean-Luc qui publie après l'envoi sur sa boîte mail ; voilà, vous savez tout d'EreNum).

Bref, on en a rêvé, Sony ne l'a pas fait mais on l'aura quand même.

Source : <http://www.actugaming.net/news/conventions/e3-2015-shenmue-3-annonc%C3%A9-et-kickstart%C3%A9-r2599>

16 JUIN 2015

E3 2015 : Shenmue 3 annoncé et kickstarté !

Publié le 16 juin 2015 - 03:12 par Matheus - 352



Les surprises vont décidément bon train dans cette conférence Sony, et cette énième surprise vient cette fois-ci de l'annonce officielle de Shenmue 3 !

A lire également : [E3 2015 : C'est au tour de Firewatch d'être annoncé](#)

Vous l'attendiez ? Eh bien, Sony l'a fait et annonce donc ce troisième épisode de **Shenmue 3**, qui fera donc suite aux deux premiers volets !

Vous pouvez donc si vous le voulez matter dès maintenant le trailer de **Shenmue 3**, dont le titre a ouvert sa page Kickstarter [ici](#) et réclame accessoirement plus de 2 millions de dollars de contribution.

On peut être clairement sûr à 200% que ce projet kickstarter sera assez facilement atteint avec tous les fans qui attendaient avec grande hâte ce troisième volet depuis un sacré moment !



Source : <http://fr.ign.com/e3/5713/news/e3-2015-et-la-recherche-numero-1-du-jour-sur-googl>

Source : <http://www.lesnumeriques.com/jeux-video/e3-2015-financement-shenmue-3-atteint-deja->

E3 / 16 juin 2015

E3 2015 : ET LA RECHERCHE NUMÉRO

E3 2015 – Le financement de Shenmue 3 atteint déjà ses objectifs

Sans surprise

Annoncé cette nuit pendant la conférence de Sony, le développement du troisième opus de la série *Shenmue* est assuré après avoir récolté plus de 2 millions de dollars en quelques heures sur **Kickstarter**.



Shenmue 3 PC

2 sont intéressés

Moi aussi !



Donnez votre avis

Shenmue 3 PS4

Ça m'intéresse



Donnez votre avis

€	MARKCHAND FR ▼	PRIX €
	Marketplace...	6.50
	Ebay.fr	40.50
	Pixmania ce...	50.70
	Priceminister	53.69
	Priceminister	67.17

€	MARKCHAND FR ▼	PRIX €
	Fnac.com	7.99
	Ebay.fr	8.99
	Priceminister	15.00
	Priceminister	16.98
	Auchan	19.99

Un engouement jamais vu, aussi français, comme le prouvent les recherches du jour sur Google France, où la recherche « **Shenmue / Kickstarter** » se place à la première place.

objectifs-n43015.html

16 JUIN 2015



Si le recours au financement participatif a pu faire débat dans le cas d'une licence aussi célèbre que *Shenmue*, force est de constater qu'il a été efficace. Quelques heures après l'annonce du lancement de la campagne Kickstarter, l'objectif de 2 millions de dollars a déjà été largement rempli et nul doute que les fonds continueront d'affluer pendant les 31 jours restants.

Cette réussite s'explique aisément par l'enthousiasme des fans de la franchise : ce nouvel opus est en effet attendu depuis de très nombreuses années. *Shenmue 3* est la suite directe du deuxième titre de la série, sorti en 2001 sur Dreamcast puis en 2003 sur la première Xbox. On pourra y retrouver Ryo, entraîné par la recherche désespérée de son père sur les terres de Chine. Il y rencontrera une nouvelle compagne de route et plongera à nouveau dans des intrigues et des affrontements contre une mafia chinoise. Ce monde ouvert sera géré par le moteur Unreal 4 et les premières images semblent prometteuses.



Le jeu est prévu sur PS4 et PC. Maintenant que son développement est assuré, il ne reste plus qu'à s'armer de patience — une vertu acquise depuis bien longtemps par les fans de la licence.

→ E3 2015 : jeux PC, PS4, Xbox One et Wii U, réalité virtuelle, toutes les annonces

Source : <http://www.gamergen.com/actualites/e32015-shenmue-iii-titre-est-realite-mais-besoin-vous-263456-1>

16 JUIN 2015



#E32015 - Shenmue III : le titre est une réalité, mais il a besoin de vous

Le mardi 16 Juin 2015 à 04h53 par [kabuto_rider](#)

4 867 lectures

Le créateur de la licence Shenmue, Yu Suzuki, lance son Kickstarter pour concevoir un troisième épisode.



Profitez d'une offre à croquer sur la FORD KA !

En mai, la petite citadine Ford KA avec système audio CD/MP3 et air conditionné est disponible chez votre concessionnaire avec une offre à 7 990 € SANS condition. N'attendez pas pour en profiter !

Proposé par Ford

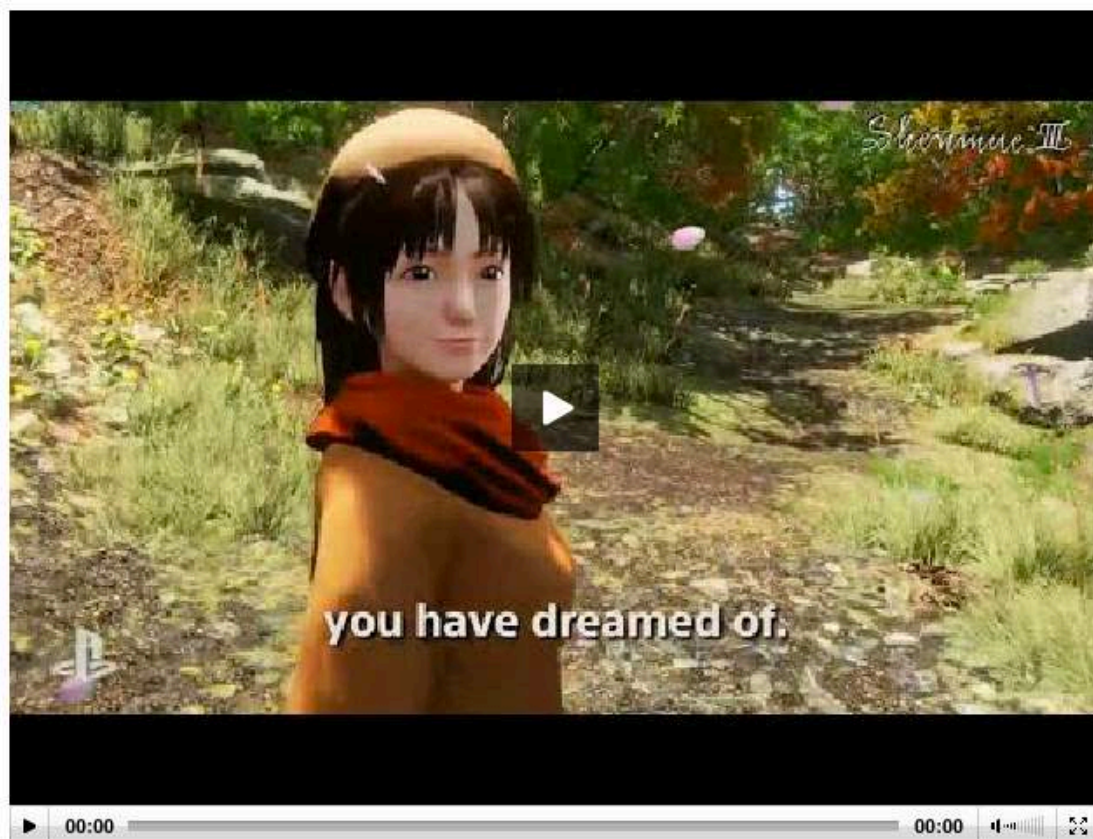
Sommaire

1

2

> Page 1 : En quelques mots et en vidéo

Yu Suzuki, le papa de la franchise *Shenmue*, est monté sur la scène de *Sony Computer*



Il a donc lancé un *Kickstarter* pour récolter des fonds afin de se lancer dans la conception de ce nouveau titre. Les plateformes concernées ? La PlayStation 4 et les PC. Le moteur ? L'*Unreal Engine 4*. L'objectif ? 2 millions de dollars. Sachez qu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, le projet a atteint la barre des 500 000 \$ en quelques minutes. Oui, de la pure folie !

Selon la somme récoltée, divers contenus seront plus ou moins ajoutés comme des sous-titres, des minis jeux ou encore un *Skill Tree System*. Pour participer, c'est par ici que cela se passe : [Shenmue III Kickstarter](#).

Source : http://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/shenmue-3-depasse-2-millions-de-dollars-de-financement-sur-kickstarter-en-moins-de-24-heures_1690080.html

16 JUIN 2016

ONDE SOCIÉTÉ SPORT **CULTURE** SCIENCES MÉDIAS ÉDUCATION HIGH-TECH INSOLITE Le Rend

Le projet "Shenmue 3" dépasse 2 millions de dollars sur Kickstarter en une nuit

Actualité / Culture / Jeux vidéo / Par L'EXPRESS.fr , publié le 16/06/2015 à 13:12 , mis à jour à 18:58

363
partages



Partager



Tweeter



Partager



Réagir



La suite de la saga Shenmue, annoncée par Sony à l'E3, verra bien le jour. L'objectif de 2 millions de dollars de financement a été atteint sur Kickstarter.

Annoncé lundi par Sony lors de sa conférence de presse au [salon du jeu vidéo E3](#), à Los Angeles, la sortie prochaine de *Shenmue 3*, sous condition de financement, est désormais confirmée. Le jeu vidéo, suite de la saga *Shenmue* démarrée en 1999 sur Dreamcast, a [dépassé 2 millions de dollars de financement sur Kickstarter](#), aux alentours de 12h30 ce mardi. Il aura fallu moins de 24 heures pour atteindre ce montant sur la plateforme de crowdfunding. En deux heures, il avait déjà récolté un million de dollars.



Shenmue est né sur la console Dreamcast de Sega. Le jeu a posé les jalons des jeux d'aventures de nouvelle génération, dans lesquels le joueur dispose d'une grande liberté d'action, à la différence des systèmes de jeu très linéaires qui existaient jusque là. Il a également popularisé les actions en "QTE", pour *quick time event* basées sur les

réflexes, qui consistent à réaliser les actions qui s'affichent à l'écran dans un temps limité.

Shenmue 2 était sorti en 2001. La suite était très attendue par les joueurs, qui n'y croyaient plus.

Source : <http://www.sega-mag.com/E3+2015+++Sony+CE+soutient+officiellement+Shenmue+III-news-7373.htm>

17 JUIN 2015

<< E3 2015 : le PC Gaming Show en live

E3 2015 : Total War Warhammer tease en image et

vidéo >>

↓ E3 2015 : Sony CE soutient officiellement Shenmue III

Durant le [live Playstation](#), Gio Corsi, responsable de la Third Party Production (qui se chargera également de la localisation de Yakuza 5) a confirmé l'implication de Sony dans le développement de Shenmue III.

Il a confirmé que Shenmue III était en tête des demandes des joueurs dans sa campagne "Building the List", et que les discussions avec Yu Suzuki avaient commencé lors de la GDC 2014.

[La campagne Kickstarter](#) de Shenmue 3 a atteint son objectif initial de \$2M en moins de 9h. Reste à voir maintenant si, une fois la première vague de financement passée, les joueurs ne connaissant pas la série se montreront intéressés.

En attendant, [une mise à jour](#) de la page Kickstarter a annoncé que de nouveaux stretch goals étaient prêts.

Toujours pas de réaction des représentants de SEGA, qui apparemment se cachent les yeux dans l'espoir que personne ne fasse attention à eux.

Shenron, le 17 juin 2015 à 09:11

Source : <http://www.rtl.fr/culture/web-high-tech/shenmue-iii-le-jeu-video-depasse-les-2-millions-de-dollars-sur-kickstarter-en-seulement-24-heures-7778773898>

17 JUIN 2015

Shenmue III : le jeu vidéo dépasse les 2 millions de dollars sur kickstarter en seulement 24 heures

Deux heures après son lancement, la campagne de financement participatif avait déjà récolté un million de dollars.

LE JEU VIDÉO SHENMUE FAIT UN RETOUR TRIOMPHAL

2 MILLIONS

C'est, en dollars, la somme récoltée en moins de 24 heures par la plateforme de financement participatif Kickstarter pour produire Shenmue III. Après quinze années d'absence et les échecs répétés pour fabriquer ce troisième volet, cet engouement sonne comme une renaissance pour ce jeu vidéo.

RTL
AMPLIFIÉ
24H/24

Partager



Devenez acteur
votre santé



Flash Culture

- 14H20 • 8 citations à retenir pour le nouveau "50 nuar"
- 13H41 • Wet Hot American premier trailer
- 13H16 • L'intrigue de Star élaborée aux Deux
- 12H34 • Pourquoi Tom Holland est le nouveau Spider-Man
- 12H26 • Une série "Les Visages" en développement

Après quinze années d'absence, le jeu Shenmue est de retour

PAR ALICE BECKEL | PUBLIÉ LE 17/06/2015 À 18:09

Annoncée lundi lors de la conférence de presse de Sony au salon du jeu vidéo E3 de Los Angeles, **la campagne Kickstarter** pour financer le troisième volet du jeu vidéo Shenmue a remporté un franc succès. **En moins d'une journée, le projet porté par le créateur du jeu Yu Suzuki a récolté deux millions de dollars.** Plus de 37.000 internautes ont donc permis le retour sur PS4 et PC du personnage de Ryo en donnant entre 5 dollars et 10.000 dollars.

Un troisième volet au parcours compliqué

Apparu pour la première fois en 1999, les aventures de Ryo, fils d'un maître en arts martiaux parti à la poursuite du meurtrier de son père avec le soutien de son amie la fleuriste Nozomi Harasaki, a **bouleversé l'univers du jeu vidéo par son graphisme, novateur pour l'époque, et pour la liberté de mouvement** laissée aux joueurs. Ces caractéristiques ont fait de Shenmue, un jeu culte.

L'aventure commerciale du jeu a en revanche été plus tumultueuse. **Tout comme la console Dreamcast qui l'a vu naître, le jeu édité par Sega a connu deux échecs successifs.** Malgré ces déceptions, les fans de la première heure ont multiplié les **pétitions** pour demander un troisième volet.

Sony agace certains fans

Le succès de cette campagne est en grande partie dû à Sony qui a fait la promotion du site lors de sa conférence de presse. Cependant, quelques fans du jeu vidéo ont tout de même regretté que la ma



NintendojoFR
@NintendojoFR

Suivre

La honte : au lieu de le financer, Sony a annoncé durant sa conférence un Kickstarter pour Shenmue 3 (PS4... et PC).
kickstarter.com/projects/ysnet...

07:26 - 16 Juin 2015



Kickstarter @kickstarter



11 4

Source : <http://lci.tf1.fr/high-tech/en-direct-de-l-e3-bonjour-je-voudrais-2-millions-pour-faire-un-jeu-8622488.html>

17 JUIN 2015

DOSSIERS : JEUX VIDÉO, QUIZ JEUX VIDÉO, QUIZ JEUX VIDÉO, PARIS GAMES WEEK, E3, LE SALON, QUIZ JEUX VIDÉO →

En direct de l'E3 : Bonjour, je voudrais 2 millions pour faire un jeu !



par Melinda Davan-Soulas

le 16 juin 2015 à 21h02 , mis à jour le 17 juin 2015 à 12h14.

TEMPS DE LECTURE

🕒 4min



Partager l'article

Recommander

1

Tweeter

1

+1

0

A lire aussi



En direct de l'E3 2015 : Ubisoft et ses stars

HIGH-TECH

Expatriée le temps d'une semaine dans la cité des anges, notre journaliste vous fait vivre de l'intérieur l'E3 de Los Angeles, le plus grand salon du jeu vidéo. Coup de cœur, coup de tête, démesure ou décalage "only in America !" Première surprise : l'appel au don lancé pour un jeu nostalgique.



**En direct de l'E3 2015
: Bethesda se fait son
cinéma**



**E3: avec la réalité
augmentée made in
Xbox, Microsoft
frappe un grand coup**

playstation , jeux vidéo , sony

Si vous pensiez encore que le jeu vidéo n'était réservé qu'à des ados boutonneux, la conférence [Sony PlayStation](#) a prouvé le contraire. Je ne vous parlerai pas de la tonne de jeux annoncés en rafale durant 1h30, à vous en donner parfois un peu le tournis, mais de trois jeux bien particuliers qui ont suscité le plus d'attention du public. Certes, l'E3 étant un salon avant tout professionnel, la majorité des spectateurs présents à la Los Angeles Memorial Sports Arena sont des journalistes (le quota de jeunes blogueurs est réduit car la présentation n'est réservée qu'aux plus de 21 ans) et les jeux les plus anciens leur parlent a priori davantage. Mais ils n'en sont quand même pas prêts pour autant à réunir deux millions de dollars en quelques heures.

C'est pourtant ce qui est arrivé en quelques heures pour le jeu Shenmue 3. Si vous ne connaissez pas ce jeu poétique, la saga Shenmue raconte l'histoire de Ryo Hazuki qui traque l'assassin de son père à travers la Chine. Le jeu de Yu Suzuki avait été un grand succès dès son lancement en 1999, suivi d'un second épisode en 2001. Depuis, les fans

attendaient la conclusion de la trilogie...



Depuis 14 ans, les fans réclamaient donc leur *Shenmue 3* avec des pétitions, puis depuis l'avènement de Twitter et Facebook, régulièrement sur les réseaux sociaux avec divers mots-clés pour appeler à son retour. Ils ont finalement été entendus lundi soir depuis Los Angeles. Mais de manière totalement surprenante. Les conférences pré-E3 servent généralement à nous allécher avec des jeux qui sortiront dans les mois et les années à venir. Cette fois-ci, elle a servi à Sony à faire un appel aux dons !

Un don et un repas contre le jeu de ses rêves

Chose assez incongrue, Yu Suzuki s'est avancé sur scène sous les ovations d'un public nostalgique. Et de sa petite voix chantante, le créateur du jeu a alors expliqué qu'il lui fallait deux millions de dollars pour boucler *Shenmue 3*. Pour cela, un projet Kickstarter était lancé pour l'aider à rassembler la somme. Le décompte a alors été donné sous les yeux quelque peu ahuris de l'assistance, peu habituée à se faire officiellement solliciter ainsi, surtout alors que l'évènement est organisé par un fabricant. Et bien en a pris à Suzuki et Sony.



Shenmue 3

by Ys Net

Yu Suzuki presents the long awaited third installment in the Shenmue series. [Read more](#)

📍 Tokyo, Japan 🎮 Video Games

Share this project

2,108

backers

\$198,522

pledged of \$2,000,000

31

31

days to go



Melinda Davan-Soulas

@Melinda_DS

Suivre

Le téléthon [#shenmue3](#) lancé par Sony sur Kickstarter va être bouclé avant qu'on aille se coucher... [#PlayStationE3](#)

04:18 - 16 Juin 2015



En moins de 20 minutes, le projet *Shenmue 3* avait rassemblé près de 200 000 dollars sur Kickstarter. Il aura fallu moins de huit heures pour atteindre les deux millions nécessaires à relancer le projet. Quelque 12 heures après avoir lancé l'annonce, Yu Suzuki a déjà récolté 2,4 millions d'euros grâce à 30 490 contributeurs qui ont donné dès 5 dollars pour recevoir en échange goodies ou version du jeu. Certains ont même gagné un dîner avec le créateur du jeu et le scénario original des deux premiers épisodes pour un don de 10 000 dollars. Et dire qu'il reste encore 30 jours avant que l'offre ne soit clôturée...

Sony a également fait plaisir aux nostalgiques avec deux autres jeux annoncés. Celui tout d'abord que l'on n'attendait plus a eu le droit à l'ouverture de la conférence pour mieux conquérir les spectateurs en liesse dès qu'ils ont réalisé : *The Last Guardian*. Apparu comme une petite perle il y a plus de six ans, envoûtant tous les observateurs, il était devenu une Arlésienne depuis, celui dont on parle mais qu'on ne voit jamais et auquel on finit par ne plus croire. On n'en sait toujours pas plus sur quand on le verra, mais on a vu son créateur Fumido Ueda, lui aussi acclamé par la foule, et de nouvelles images des aventures de cet enfant et de son animal, sorte de chien géant croisé avec un oiseau, dans une ville abandonnée.

Autre jeu qui a enthousiasmé l'assistante, le remake annoncé de *Final Fantasy 7*. Si la saga attaque désormais sa 15e déclinaison directe, le jeu sorti en 1997 a popularisé la franchise japonaise en Occident et reste comme l'épisode emblématique vendu à plus de 10 millions d'exemplaires.

Source : <http://www.20minutes.fr/culture/1633203-20150617-e3-2015-coproduiteur-francais-shenmue-3-raconte-dessous-revival>

17 JUIN 2015

E3 2015: Le coproducteur français de «Shenmue 3» raconte les dessous du revival

CONTRIBUTION

RÉAGISSEZ À CET ARTICLE

116

53

1

0

IMPRIMER

ENVOYER

Une image de «Shenmue 3» - YU SUZUKI INC

Philippe Berry

Publié le 17.06.2015 à 07:47
Mis à jour le 17.06.2015 à 07:47

MOTS-CLÉS
[jeu vidéo](#), [playstation](#)

A LIRE AUSSI

16/06/15 | ACTU
E3 2015: «En transition», Nintendo mise sur «Star Fox» et sur la 3DS

16/06/15 | DIRECT
Revivez la présentation de Nintendo

16/06/15 | VIDEO
Découvrez «Uncharted 4» et les prochains jeux PS4

1 SUR 3

De notre correspondant à Los Angeles,

C'est l'histoire d'un fan qui se retrouve coproducteur d'un jeu attendu depuis près de 15 ans. Sur la [page Kickstarter de Shenmue 3](#), qui a atteint son but de 2 millions de dollars en moins d'une demi-journée, mardi, un Français est listé aux côtés de Yu Suzuki comme coproducteur du projet: Cédric Biscay, via sa société [Shibuya Productions](#). Si son nom est peu connu du grand public, des millions de joueurs peuvent lui dire merci.

Sega conserve la licence

«A la base, j'adore *Shenmue*. J'ai joué aux deux premiers épisodes en japonais dès leur sortie», confie le producteur à *20 Minutes*. Par sa société Shibuya International, qui développe des ponts économiques entre la France et le Japon, il rencontre Yu Suzuki. «Nous avons commencé à parler du projet en 2013 à Monaco puis nous avons échangé à Tokyo et encore San Francisco.» Les deux hommes hésitent d'abord entre deux solutions: une véritable suite ou «quelque chose de moins risqué financièrement. Nous avons finalement choisi la première approche car c'est ce que tout le monde attendait», précise le Français.

Reste à régler le problème Sega. Pendant des années, l'entreprise a refusé de produire une suite de *Shenmue*, qui s'était soldé par un fiasco financier sur Dreamcast. Mais l'entreprise japonaise ne voulait pas non plus céder les droits de licence, malgré les demandes de Suzuki. Biscay ne livre pas les détails mais indique que «Sega conserve les droits et a accepté le projet actuel ainsi que ses partenaires.»

Sony à la rescousse

Aucun jeu n'avait atteint deux millions de dollars sur Kickstarter aussi vite que *Shenmue 3*. Mais pour réaliser un blockbuster ambitieux, c'est presque de l'argent de poche. «Evidemment, ce n'est pas suffisant», constate Biscay. Son entreprise, Shibuya Productions, déjà impliquée dans le reboot de l'anime *Astroboy*, participe au financement. L'autre chevalier blanc s'appelle Sony.

Si le jeu est une exclusivité Playstation 4 (et PC), ce n'est pas par hasard. Sony et Suzuki ont commencé de négocier en 2014 à la Game Developer Conference. Plus que le financement, Kickstarter sert ici à prendre la température en mesurant l'intérêt des fans. «S'ils soutiennent le projet, alors nous allons le réaliser», a expliqué lors de l'événement Playstation Live Gio Corsi, qui supervise les projets de Sony avec des éditeurs-tiers. Le support n'est pas que logistique. Sony confirme à *20 Minutes* qu'il y aura «évidemment» un soutien financier.

Le premier *Shenmue* avait coûté entre 47 millions de dollars ([selon Suzuki](#)) et 70 millions (selon Sega). Cette suite devrait pouvoir être réalisée pour moins que ça, alors que le jeu utilise le moteur Unreal Engine et pas une solution maison créée de toute pièce comme le jeu originel. Selon Biscay, Suzuki a déjà une vision «claire» du découpage de l'aventure, qui devra être accessible à tous ceux qui n'avaient pas joué aux deux premiers volets. «Il ne reste plus qu'à le fabriquer et à relever le challenge pour ne pas décevoir les fans», conclut-il. On espère que le résultat final sera meilleur [que le film *Veronica Mars*](#).

Source : <http://www.lesinrocks.com/2015/06/17/medias/jeux-video/jeux-video-les-8-infos-a-retenir-de-le3-11754486/>

17 JUIN 2016

Jeux vidéo: les 8 infos à retenir de l'E3

17/06/2015 | 09h54

f J'aime

45

Twitter

7

abonnez-vous à partir de 1€



Photo Lucy Nicholson-Reuters

Sorte de Festival de Cannes du jeu vidéo, le salon E3 (Electronic Entertainment Expo) bat son plein à Los Angeles comme tous les ans à la mi-juin. Au cours de la semaine, les annonces s'enchaînent. Voici les plus importantes à nos yeux.

commandes, la légende **Yu Suzuki** (*Out Run*, *Space Harrier...*) *Shenmue*, le jeu en avance sur son temps dont le flop commercial (au regard de son budget gigantesque pour l'époque) avaient contribué à couler la **Dreamcast** de Sega. *Shenmue*, que l'on tient personnellement pour **le plus beau jeu du monde**. Bien que dévoilé lors de la conférence de presse Sony, *Shenmue 3* (attendu sur PS4 et PC) s'appuie sur les fans pour assurer son financement en passant par **Kickstarter**. Sa campagne est triomphale – les 2 millions de dollars visés ont été obtenus en à peine 8 heures – mais le procédé surprend. Sony (qui participera à son financement) ne pouvait-il pas le produire lui-même ?



The Last Guardian aussi

Ce jeu-là n'est certes attendu "que" depuis six ans, mais il avait fini par devenir l'Arlésienne du monde vidéoludique. Après *Ico* et *Shadow of the Colossus*, le troisième jeu du génial **Fumito Ueda** sortira finalement en 2016 sur PS4 après bien des péripéties (développement lancé, stoppé, recommencé...) et pas mal de mystères. Le plus intrigant concerne la nature exacte de la relation entre son personnage principal, un jeune garçon, et l'espèce de chat ailé à cornes qui l'accompagne. Mais on est à peu près sûr qu'elle sera émouvante et belle.

+ VIDEOS - Le groupe japonais a lancé une campagne de financement participatif pour Shenmue 3 et le projet a récolté plus de 2 millions de dollars en 9 heures.

C'est une suite attendue depuis près de 15 ans par la communauté du jeu vidéo et les *gamers* sont sur le point d'être récompensés de leur patience. Tout s'est accéléré et concrétisé en quelques heures seulement.

La suite de Shenmue 2, jeu sorti sur la console de salon Dreamcast en 2001 et devenu depuis un des jeux-phares des **adeptes du retrogaming**, verra bien le jour. L'annonce a été faite par Yu Suzuki, l'un des créateurs historiques de Sega - fabricant de consoles majeur dans les années 1980 et 1990 - lors du salon E3 qui se déroule actuellement à Los Angeles.

Shenmue 3 devrait être disponible sur la PS4 et PC en décembre 2017, **croit savoir The Verge**. A l'origine de cette résurrection, le groupe Sony en a profité pour annoncer, dans la foulée, qu'une **campagne de financement participatif était ouverte sur Kickstarter**.



Source : <http://www.gamergen.com/actualites/e32015-shenmue-iii-changements-venir-par-rapport-anciens-episodes-un-jeu-accessible-tous-une-version-xbox-263516-1> 17 JUIN 2015

PS4 XBOX ONE PC



#E32015 - Shenmue III : des changements à venir par rapport aux anciens épisodes ? Un jeu accessible à tous ? Une version Xbox prévue ?

Le mercredi 17 Juin 2015 à 08h20 par [kabuto_rider](#)

3 446 lectures

Trois questions, trois reponses, Yu Suzuki s'exprime sur ce troisième épisode. Il est temps de faire un point.



Profitez d'une offre à croquer sur la FORD KA !

En mai, la petite citadine Ford KA avec système audio CD/MP3 et air conditionné est disponible chez votre concessionnaire avec une offre à 7 990 € SANS condition. N'attendez pas pour en profiter !

Proposé par Ford

Shenmue III a été annoncé durant la conférence de *Sony Computer Entertainment*. Du moins, Yu Suzuki, papa de la franchise, a lancé un **Kickstarter** pour récolter des fonds afin de démarrer le **développement**. Grande nouvelle, **le titre a déjà atteint ses objectifs** et, à l'heure où nous écrivons ses lignes, a franchi le cap des 2,9 millions de dollars.



Ce grand monsieur du jour s'est livré à une petite interview intéressante. Allons droit à l'essentiel, première question, les joueurs se lançant directement dans ce troisième épisode se doivent-ils d'avoir achevé les deux premiers pour comprendre l'histoire ?



Le premier Shenmue se passe dans la ville de Yokosuka (au Japon, ndlr), et le père du protagoniste est tué par un homme mystérieux. Dans Shenmue 2, le joueur se doit de voyager à Hong Kong afin de rencontrer divers personnages pour prêter main-forte et trouver le tueur. Pour profiter de Shenmue III, ce ne sera pas nécessaire d'avoir fait les premiers opus, car le jeu inclura des séquences, des flashbacks, pour comprendre ce qui s'est passé.

Par ailleurs, y aura-t-il de gros changements par rapport aux anciens volets ?



Dans Shenmue 1 et 2, on pouvait faire diverses choses, se rendre dans différentes villes, c'est vraiment très vaste, et c'était un challenge à l'époque de concevoir une sorte d'open world. Dans Shenmue III, nous conserverons divers aspects d'un open world, mais nous irons vers une nouvelle direction en nous concentrant principalement sur la relation entre Ryo et Shenhua.

La question que tout le monde se pose, est-ce que le titre pourrait voir le jour sur une machine Xbox ? Indirectement, un responsable des *Third Party* de chez *Sony Computer Entertainment* a répondu à la question en précisant que *PlayStation* est impliqué dans le projet, même si ce n'est pas précisé sur la page *Kickstarter*.



Avant toute chose, Shenmue III était la demande numéro un de la campagne #BuildingTheList. Quand ça avait commencé, dès le départ, "Shenmue III, Shenmue III, Shenmue III"... C'est un jeu que beaucoup réclament depuis un moment. Quand nous avons rencontré monsieur Suzuki à la gamescom l'année dernière, nous nous sommes lancés sur une longue route afin d'essayer de comprendre comme nous allions réaliser cette chose.

Il conclut avec :



Sony et PlayStation sont clairement des partenaires de ce jeu, nous sommes très heureux de voir cette chose sortir dans quelques années.

Vous l'aurez donc compris, le géant japonais est sur le coup pour accueillir **Shenmue III** sur sa plateforme du moment, la PlayStation 4. Pour finir, Yu Suzuki en a profité pour remercier les joueurs du monde entier de leur soutien.

Source : <http://www.jeuxcapt.com/Shenmue-3---Le-jeu-aura-des-sous-titres-en-francais--actualite-27061.html>

17 Juin 2015-07-01

► **Shenmue 3 - Le jeu aura des sous-titres en français !**



PS4 PC

Par **Sams94**
Posté le mercredi 17/06/2015 à 02:32
0 Réaction

 Tweet 0

Sans grande surprise, après avoir atteint son objectif de 2 millions en 8H seulement, la campagne de **Kickstarter** de **Shenmue 3** vient d'atteindre un palier important pour tous les joueurs francophones.

Si vous ne comprenez pas grand-chose à l'anglais, rassurez-vous, lors de la sortie du titre prévue sur **PlayStation 4** et **PC**, le jeu sera intégralement sous-titré en français.

Concernant les autres paliers déjà visibles, on peut voir que lorsque la campagne leur aura permis d'atteindre la somme de 3,5 millions, un arbre de compétences sera inclus dans le jeu alors que les 4 millions nous donneront accès à plus de mini jeux. La date de sortie de **Shenmue 3** est prévue pour décembre 2017.

Voir aussi : **E3 2015 - Shenmue 3 - Vidéo : Enfin de retour !**



Source : <http://www.rom-game.fr/news/1726-Le-financement-de-Shenmue-3,+sans+problemes+!.html>

17 JUIN 2015

Le financement de Shenmue 3, sans problèmes !



17 juin 2015
18:11

par Taku
Le Japon fou fou fou



L'une des grosses annonces de la conférence E3 de Sony était le lancement de la campagne Kickstarter de Shenmue 3, suite des épisodes 1 et 2 sortis respectivement sur Dreamcast en 1999 et 2001. Yu Suzuki, développeur mythique du jeu, est apparu sur scène très fier.

Après 14 ans d'attente, de nombreux joueurs découvrent qu'il y aura enfin une suite à la série, **Shenmue 3**, à condition qu'ils participent à hauteur de 2, 000, 000 d'euros pour soutenir le développement.

Et je peux vous annoncer qu'un peu plus de 24h plus tard, l'objectif est déjà dépassé (cf. Capture d'écran Kickstarter ci-dessous). Un record !



Si vous souhaitez soutenir le jeu de votre porte monnaie, vous pouvez encore puisque [la campagne continue](#).

Alors la question que j'ai par rapport à cette campagne, c'est **pourquoi ne demander que 2 millions ?**

Pour faire la fête le samedi soir, il est vrai que cette somme suffit amplement mais dans l'industrie du jeux vidéo et lorsque l'on sait que les gros jeux ont plutôt des budgets de plusieurs dizaines de millions, voire davantage, pourquoi ne pas demander plus ?

Les deux raisons que je verrais sont d'une part de faire du buzz sur internet avec un objectif atteint record et d'autre part, un financement qui sera globalement soutenu par un éditeur (**Sony** ?). Dans ce cas, **Kickstarter** n'aurait servi qu'à tester 14 ans après la popularité du jeu auprès des joueurs.

Enfin, peu importe, j'ai franchement hâte d'avoir le jeu entre les mains mais il faudra être très très patient pour un éventuel J3F Live Shenmue 3 puisque la sortie serait **pour décembre 2017**.

🔍 Mots clefs:

• SHENMUE

• SEGA

• YU+SUZUKI

Source : <http://lesilluminati.com/itw-shenmue-3-yu-suzuki-cedric-biscay/>

17 JUIN 2015

ITW : Shenmue III avec Yu Suzuki et Cédric Biscay

Après le tremblement de terre californien de lundi soir et l'annonce de Shenmue 3, **Yu Suzuki** et **Cédric Biscay** répondent au question de Abdelhamid en mode West Coast....Enjoy



Source : http://www.gamekyo.com/blog_article367890.html

17 JUIN 2015



Shenmue 3 dépasse Bloodstained!!! World Record!

news

Shenmue 3 devient donc le plus gros financement Kickstarter de tous les temps dans la catégorie jeu, félicitations à Yu Suzuki, Cédric Biscay et tous les fans around the world, champagne 🥂🥂🥂🥂🥂



Shenmue 3

par Ys Net

Yu Suzuki presents the long awaited third installment in the Shenmue series. [En savoir plus](#)

📍 Tokyo, Japan

🎮 Jeux vidéo

Partager

61 541

contributeurs

5 548 239 \$

sur 2 000 000 \$

13

heures restantes

Source : <http://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20150617.OBS0985/faut-il-financer-des-jeux-video-sur-kickstarter.html>

18 JUIN 2016

Faut-il financer des jeux vidéo sur Kickstarter ?



Par **Boris Manenti**
[Voir tous ses articles](#)

Publié le 18-06-2015 à 15h00
Mis à jour à 17h47

A⁺ A⁻

Sony a dévoilé un futur "Shenmue 3" qui sera financé par les fans. Mais, le jeu sera essentiellement assuré par le Japonais. L'illustration du détournement du crowdfunding.



Image de présentation du jeu "Shenmue 3" (Capture d'écran Kickstarter)

f Recommander 103 personnes le recommandent.

g+1

1

"Si je dois le faire, je le ferai avec les fans." Le Japonais Yu Suzuki l'assure : il a opté lui-même pour faire financer son jeu "Shenmue 3" sur la plateforme de crowdfunding Kickstarter. Et le succès a été au rendez-vous puisque les deux millions de dollars demandé pour son projet ont été récoltés en 9 heures chrono. Il vient tout juste de dépasser les trois millions, pour près de 38.000 contributions... Un record.

Pourtant, ce choix du financement participatif laisse un arrière-goût amer. D'abord parce qu'il était certain qu'une suite de "Shenmue", classique du jeu vidéo et attendue par une large communauté de fans depuis 14 ans, allait recueillir un grand succès. L'annonce de la campagne, lors de la conférence de Sony au salon E3, a d'ailleurs été accueillie par un tonnerre d'applaudissements.

Ensuite, parce qu'il est illusoire de penser que "Shenmue 3" pourra être créé avec un budget de "seulement" trois millions de dollars. Le développement du premier "Shenmue", sorti en 1999 sur Dreamcast, a coûté la bagatelle de 70 millions de dollars (soit 99 millions si l'on ajuste l'inflation), soit un record à l'époque, rappelle "Forbes".

Aujourd'hui, la facture pour un titre d'envergure (dit "triple A" ou blockbuster) s'élève en général autour de 70 millions de dollars, plus autant en marketing. Sans surprise, une fois le financement participatif de "Shenmue 3" complet, Sony a annoncé qu'il va également "financer" le développement.

PARTAGER



RECEVOIR LES ALERTES

À LIRE AUSSI

Crowdfunding : Kickstarter arrive, les plateformes françaises doivent-elles trembler ?

La Playstation 4 a-t-elle définitivement enterré la Xbox One ?

Le plan de Nintendo pour redevenir un géant du jeu vidéo

Pourquoi alors lancer une telle campagne de financement, qui plus est sur la scène du numéro un mondial du jeu vidéo ? La réponse pourrait être laconique : pour s'offrir une étude de marché.

Jauger de l'intérêt d'un placement



L'idée du crowdfunding est de démocratiser le financement, surtout quand le système classique ne le permet pas. Et il a déjà fait ses preuves. Depuis la création de Kickstarter en 2009, plus de 371 millions de dollars ont été récoltés pour la création de jeux vidéo. Près de 18.000 projets ont été créés, dont ceux de Keiji Inafune (producteur des "Megaman") ou de Koji Igarashi (producteur des "Castlevania").

Seulement, des projets comme "Shenmue 3" (ou celui de Varda et JR) détournent l'objectif pour jauger de l'intérêt d'un placement potentiellement porteur, afin de réduire le risque de l'investissement. En somme, une étude de marché réalisée sur le dos des joueurs.

“ La campagne de crowdfunding est utilisée pour montrer l'intérêt d'un projet, afin que les investisseurs se décident à injecter du capital réel pour monter le projet", résume le magazine "Forbes".

Que nenni ! Pour sa défense, Sony affirme qu'il s'agit là d'une volonté du créateur de "Shenmue" :

“ M. Suzuki avait déjà prévu de lancer un Kickstarter pour financer le projet. Il voulait le faire dans tous les cas. Nous lui avons dit que nous voulions trouver un moyen de le soutenir, et avant de lancer un projet de cette nature, il est normal de tester l'appétit du public. Nous avons trouvé un accord : il lançait son Kickstarter, et nous nous engageons à le financer s'il atteignait le but", a fait valoir Andrew House, PDG de PlayStation, dans un entretien au "Monde".

Le co-producteur de "Shenmue 3", Cédric Biscay, souligne toutefois à 20 minutes que les négociations entre Sony et Yu Suzuki ont débuté lors de la Game Developer Conference, en mars 2014.

"J'ai un peu de mal à croire que Yu Suzuki ai choisi Kickstarter pour créer



Le crowdfunding est toutefois détourné dans sa logique "participative". En effet, le plus souvent les "backers" (ceux qui contribuent à un projet) sont consultés et émettent des avis dans le développement du produit qu'ils financent. Seulement, si d'autres investisseurs sont impliqués avec des budgets bien plus supérieurs (comme Sony sur "Shenmue 3") alors on ne peut que douter que les "backers" auront leur mot à dire.

Yu Suzuki garantit que dès 5 dollars de contribution, alors il sera possible de "participer et de voter pour les idées qui se retrouveront dans le jeu". Difficile d'imaginer que l'avis des contributeurs surpassera celui de Sony en cas de désaccord créatif.

Finalement, le passage par Kickstarter pour de gros projet comme celui de "Shenmue 3" répond plus à une logique de pré-commande. Une démarche choisie par plusieurs créateurs. Comme le confirme Fabien Culié, créateur du tournoi de jeux vidéo Tales of the Lane :

“ Notre crowdfunding n'en était pas vraiment un dans le sens où, par ce biais-là, on vendait en avance des places pour l'évènement. [...] La prévente constituait vraiment le cœur de cette campagne de financement. On savait que l'on n'aurait pas assez de sponsoring pour atteindre le budget nécessaire donc on s'est dit que si le public ne participait pas, l'évènement ne pouvait pas voir le jour", confie-t-il à Next Inpact.

Les risques du crowdfunding



Demeurent toutefois des risques dans le financement de jeux vidéo sur des plateformes comme Kickstarter. En effet, que se passe-t-il quand un concept financé ne passe jamais à la production ? Ou quand le créateur prend l'oseille et se tire ? Dans tous les cas, le risque repose sur le financeur et non sur la plateforme.

Le fondateur de la plateforme Ulule, Alexandre Boucherot, le confirme à Next Inpact :

“ Le porteur de projet est responsable des sommes collectées et des contreparties à fournir vis-à-vis des internautes qui ont soutenu son projet. Ulule ne provisionne pas de sommes pour effectuer des remboursements.”

Même son de cloche chez Kiss Kiss Bank Bank. En revanche, son cofondateur, Vincent Ricordeau, nuance : "Contrairement à ce que l'on peut croire, c'est le créateur de projet qui prend tous les risques, parce que la seule chose que peut le donateur perdre, c'est 50 euros, alors que le créateur met toute sa crédibilité et sa réputation en jeu, et c'est très difficile de supporter un échec dans ce cas-là."

Reste alors à éviter les fraudes. En effet, pour surfer sur le succès du financement de "Shenmue 3", un petit malin a créé une collecte sur la plateforme concurrente Indiegogo. La page reprenait mot pour mot l'originale de Kickstart, si ce n'est qu'elle visait à la collecte de 1,5 millions de dollars. Indiegogo s'est aperçue de la supercherie et a désactivé la collecte, mais le risque de fraude demeure.

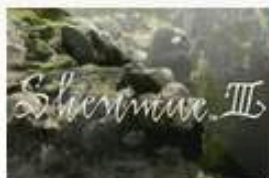
Boris Manenti

"Shenmue 3" est annoncé pour la fin 2017 sur Playstation 4 et PC. La page Kickstarter précise que les fonds supplémentaires récoltés permettront de financer des sous-titres dans des langues supplémentaires (dont le français), des fonctionnalités de jeux plus importantes, et même des courts-métrages inspirés des deux premiers "Shenmue".

Source : <http://www.jeuxca pt.com/Shenmue-3-entre-dans-le-Guinness-des-Records--actualite-27083.html>

18 Juin 2015

▶ Shenmue 3 entre dans le Guinness des Records !



PS4 PC

Par **Fear**

Posté le jeudi 18/06/2015 à 11:35

0 Réaction

Tweet 2

Shenmue 3 a fait sensation lors de sa révélation à la conférence de **Sony** à l'**E3 2015** et a même fait exploser les serveurs de **Kickstarter** qui se sont trouvés down pendant plusieurs minutes. C'est pour dire l'engouement qu'il y a eu lors de l'annonce.

Shenmue 3 a aussi explosé un autre record. Le projet a réussi à récolter les 2 millions de dollars en moins de 24h et est actuellement à 3 139 224 dollars pour un total de plus de 40 000 contributeurs. Ce qui signifie, entre autres, que le titre proposera des sous-titres en français.

Mais ce n'est pas tout. **Shenmue 3** rentrera également dans le **Guinness des Records** pour avoir franchi le palier des 1 million de dollars récolté le plus rapidement. Il aura fallu 1h42 pour franchir ce cap. De là à dépasser **Bloodstained** et ses 5 500 000 de dollars, il n'y a qu'un pas. Il reste 29 jours, c'est tout à fait possible.

En attendant, nous vous rappelons que **Sony** participera au financement et au développement du jeu qui est, quant à lui, attendu pour décembre 2017 selon **Kickstarter**, sur **PlayStation 4** et **PC**.

Lire aussi : Shenmue 3 - Le jeu aura des sous-titres en français !

Source : <http://www.sega-mag.com/E3+2015+++Shenmue+III+entre+records+et+objectifs-news-7380.htm>

18 JUIN 2015

E3 2015 : Shenmue III entre records et objectifs

Shenmue III est d'ores et déjà entré dans la courte histoire du financement participatif, en décrochant notamment un record mondial chez [Guinness](#).

En effet, le titre de Ys Net a levé un million de \$ en 102 minutes au début du Kickstarter, faisant beaucoup mieux que Torment Tides of Numenera en 2013, le précédent record côté jeu vidéo. Seule la smartwatch Pebble Time est devant Shenmue III, si on sort du cadre du JV.

L'un des prochains records pour Shenmue III sera de battre Bloodstained Ritual of the Night, qui a levé 5.545.991 \$ en fin de Kickstarter. Vu le rythme actuel du projet, on peut penser que ça va finir par arriver.

Par ailleurs, Ys Net a ajouté comme prévu de nouveaux stretch goals sur son [Kickstarter](#) entre 4 et 5 millions de \$. Les fans peuvent améliorer un peu plus le village Baisha situé en Chine, afin de le rendre plus riche et attractif.

Haneda, le 18 juin 2015 à 10:20

SHENMUE 3 : YU SUZUKI ET CÉDRIC BISCAY DÉVOIENT LA DATE DE SORTIE DU JEU !



Maintenant que Shenmue 3 a été officialisé, Yu Suzuki peut enfin prendre la parole et s'étendre davantage sur son jeu. Invité dans l'émission Bien Ouèj de Sébastien-Abdelhamid, et tourné le lendemain de son reveal à la conférence de Sony, on y voit le créateur du jeu se balader en voiture décapotable dans Los Angeles avant de terminer son road trip à Santa

Monica. C'est là qu'il décide de dévoiler les premières informations croustillantes de son jeu, en compagnie de Cédric Biscay, producteur du jeu dont le studio planche actuellement sur le développement.

On apprend ainsi que les images qui ont été dévoilées pendant la conférence Sony et sur la page Kickstarter sont bel et bien représentatives du jeu en cours de développement. Une annonce pas vraiment rassurante pour ceux qui trouvent que ce rendu a déjà plus de 10 ans de retard, surtout en termes d'animations... Néanmoins, comme le jeu n'est pas attendu avant fin 2017 et que le financement est en réalité assuré par Sony, on ose imaginer que le jeu évoluera d'ici là et qu'on aura droit à un titre digne de tourner sur PS4 et PC. D'ailleurs, Yu Suzuki a confirmé que Shenmue 3 offrira un nouveau système de combat basé sur des parchemins. Quant à l'histoire, elle reprendra exactement là où s'étaient arrêtés les événements du deuxième épisode. De quoi rendre encore plus fou les fans de la saga.



Source : <http://www.jeuxvideo.com/news/430275/shenmue-3-entre-dans-le-guinness-des-records.htm>

18 JUIN 2015

NEWS JEU



Shenmue 3 entre dans le Guinness des Records

PC **PS4**

18/06/2015 à 11:02

Shenmue 3 ne cesse de faire parler de lui. Après avoir fait exploser [Kickstarter](#), le 3ème opus de la saga se permet une entrée fracassante dans le Guinness des Records en tant que jeu vidéo ayant atteint le cap des 1 million de dollars le plus rapidement.

Il n'aura fallu que 102 petites minutes (1h42) pour que le prochain jeu de Yu Suzuki fasse sauter la banque explosant le précédent record de 6h05 tenu par [Torment : Tides of Numenera](#).

Shenmue 3 s'attaque désormais au record de Bloodstained et ses 5.545.991 \$ récoltés au total sur Kickstarter. De là à parier sur un record tombant en moins d'une semaine...

Il est à noter que Sony assistera l'équipe de Yu Suzuki dans le développement du projet... cela allant de soi à la vue du projet titanesque à venir.



Voir la vidéo E3 de Shenmue 3 et n'hésitez pas à la commenter.

Mis à jour le 18/06/2015

Par [Silent_Jay](#), Journaliste Jeuxvideo.com

18 JUIN 2016

E3> SHENMUE III ÉTEND SES OBJECTIFS

A propos de..., par Jarod - Jeudi 18/06/2015 à 05h 20

Tags : PC, PS4, Sony, E3 2015, Aventure



Venant tranquillement de dépasser les **3 millions de dollars** en dons participatifs, **Shenmue III** peut déployer une nouvelle échelle de paliers additionnels, qui ne seront sans doute pas les derniers.

A ce stade on peut affirmer que **Shenmue III** développera un *Rapport System* dont le but est d'approfondir le scénario, le développement des personnages ainsi que les interactions. Le *Skill Tree System* offrira à Ryo un nouveau moyen de se renforcer et de parfaire ses techniques de combat. Puis, une fois les 4 millions de dollars dépassés, le village de Baisha sera plus grand et doté de cinq mini-jeux supplémentaires.

Les paliers additionnels s'étendent désormais jusqu'à 5 millions de dollars et tous ont pour but de renforcer le village en question : mission d'infiltration, quête supplémentaire, événement de combat et enfin un *Character Perspective System* encore bien vague.

A noter que la date de lancement du jeu actuellement programmée est décembre 2017 sur PS4 et PC. Outre Yû Suzuki en réalisateur et Tak Hirai en directeur créatif, Masahiro Yoshimoto sera responsable du scénario et Kenji Miyawaki des personnages. Le studio japonais Neilo sera chargé du développement proprement dit avec Ys Net (la boîte de Yû Suzuki) mais la société de production monégasque Shibuya Productions (Astroboy Reboot) joue également un rôle dans la production et la promotion du titre, dont les droits restent détenus par Sega.

MERCI RYAN, AU FAIT

Tout cela fait déjà pas mal de monde impliqué dans la naissance du projet, sans compter la participation de Sony encore assez floue notamment sur le plan financier, mais il semblerait que les amoureux de **Shenmue** dont le fantasme vient de se réaliser doivent aussi remercier tout particulièrement Ryan Payton, ancien assistant de Kojima et également directeur créatif sur **Halo 4**. C'est l'actuel directeur du studio **Camouflaj** qui, à force d'insister lourdement, aurait **définitivement convaincu** Yû Suzuki de se lancer dans ce Kickstarter.

Source : <http://www.gameblog.fr/>

18 JUIN 2015

E3 2015 : Shenmue 3 entre dans le Guinness Book des records

Par **Julien Hubert** - publié le 18 Juin 2015 à 11h20



L'annonce de **Shenmue 3** est sans conteste l'un des temps forts de cet E3 2015, et il a été suivi d'un financement éclair sur Kickstarter, qui vaut aujourd'hui au prochain jeu de Yu Suzuki un record officiel au Guinness Book des Records !

À voir aussi : **E3 2015 : Shenmue III récolte ses 2 millions de dollars en un temps record**

Shenmue 3 inscrit donc un **nouveau record au Guinness Book**, celui du jeu vidéo atteignant la barre symbolique du million de dollars le plus rapidement de l'histoire. Il aura fallu en effet très exactement 1 heure et 42 minutes au jeu pour atteindre ce chiffre.

Le précédent record est tout simplement explosé, puis qu'il était détenu par **Torment : Tides of Numenera**, qui en 2013 avait atteint le million en très exactement... 6 heures et 5 minutes. Oui, ça fait une belle différence.

À noter que si l'on sort de la catégorie jeux vidéo pour regarder le classement général, **Shenmue 3** devient également le deuxième projet Kickstarter à atteindre le million de dollars le plus rapidement, toutes catégories confondues, juste derrière la Pebble Watch et ses 46 minutes.

Source : <http://www.gamalive.com/actus/25409-shenmue-3-kickstarter-succes-record-millions-de-dollars.htm>

SAMEDI 18 JUIN 2015

Shenmue III / 18 juin 2015

E3 2015 : UN RECORD DU MONDE POUR SHENMUE 3 ET DE NOUVEAUX OBJECTIFS



Déjà plus de trois millions de dollars récoltés.

PAR JULIEN INVERNO — Si l'on pourrait décerner une palme à *Shenmue 3* pour la somme d'émotions, joyeuses ou fâcheuses, qu'il a suscité chez les joueurs au fil des années de sa non-existence, le prochain de jeu de Yu Suzuki est désormais **détenteur d'un Guinness World Record** pour le jeu vidéo à avoir atteint le plus rapidement le million de dollars sur une plateforme de financement participatif.

Le jeu YS Net a en effet **levé le million de dollars en 1 heure et 42 minutes**, explosant ainsi le précédent record de 6 heures et 5 minutes établi par *Torment : Tides of Numenera* en 2013.

Source : <http://www.begeek.fr/shenmue-3-interview-exclusive-de-yu-suzuki-cedric-biscay-173201>

18 JUIN 2015



Shenmue 3 : interview exclusive de Yu Suzuki et Cédric Biscay

Publié le 18 juin 2015 à 16h00 | Modifié le 18 juin 2015 à 16h35
Begeek.fr > Shenmue > Shenmue 3 : interview exclusive de Yu Suzuki et Cédric Biscay



Yu Suzuki dévoile les premières informations sur Shenmue 3.

RESTEZ CONNECTÉ

J'aime

Suivre

Suivre

En exclusivité mondiale, l'émission Bien Ouej de Sébastien-Abdelhamid propose une interview de Yu Suzuki et Cédric Biscay concernant Shenmue 3, les deux producteurs de cet opus qui était encore considéré il y a peu comme une arlésienne du jeu vidéo.

Après 14 ans d'attente, Shenmue 3 est désormais une réalité. Annoncé durant la conférence **E3 2015** de Sony via un projet Kickstarter, le jeu a atteint son objectif des deux millions de dollars en un temps record grâce à l'aide de nombreux fans de la franchise.

D'ailleurs, afin d'en savoir plus sur les dessous de cette annonce historique, le journaliste Sébastien-Abdelhamid a eu la chance de s'entretenir avec Yu Suzuki et Cédric Biscay dans le cadre de son émission *Bien Ouej*.

En direct de la Californie, et plus précisément à Santa Monica, les deux producteurs vont livrer quelques secrets sur le retour de Ryo Hazuki qui est prévu pour décembre 2017 sur PS4 et PC.

Shenmue 3 : les premières informations

Dès le début de l'interview, Yu Suzuki explique que Shenmue 3 reprendra là où s'était arrêté Shenmue 2 à savoir dans la ville chinoise de Gui Lin avec Ryo et Shen Hua. Il revient ensuite sur son état avant l'annonce de Shenmue 3 à l'E3 2015 durant la conférence de Sony : « *Il y a eu plein de grosses annonces de jeu alors que j'attendais patiemment mon tour en me demandant si Shenmue 3 allait pouvoir rivaliser avec tous ces titres. Ça m'a rendu nerveux. Mais quand j'ai entendu les applaudissements, j'ai compris que ça allait marcher.* »

Sébastien-Abdelhamid se targue par la suite d'avoir été le premier à lui avoir donné l'idée de faire un Kickstarter pour financer Shenmue (durant une conférence au MAGS). Le réalisateur de jeu vidéo japonais lui annonce que non car quelques heures avant cette conférence, Ryan Payton (ancien assistant producer chez Kojima Productions) lui avait fait la même proposition. Donc non, il n'est pas le premier à lui avoir donné l'idée.

Arrive enfin une question sur le gameplay de Shenmue 3. Yu Suzuki annonce que de nouveaux éléments de gameplay seront présents de ce nouvel opus de la licence comme par exemple les parchemins de technique. Ils seront à débloquent via des mini-jeux en faisant des paris ou des quêtes. Ces parchemins permettront à Ryo d'avoir accès à des supers coups afin de le rendre plus performant durant les phases de combat.

Yu Suzuki et sa relation avec Sega

Alors que Sega n'a jamais souhaité produire une suite de Shenmue, notamment à cause de l'échec commercial des deux premiers opus, Suzuki-san déclare être en bon terme avec l'éditeur japonais (il précise qu'il est toujours conseiller pour la société japonaise). Mieux encore, nous apprenons que Sega conserve les droits de la licence mais a accepté le projet de développer Shenmue 3 ainsi que la collaboration avec Sony et Shibuuya International.

Le moment d'introduire Cédric Biscay, président de Shibuuya International, arrive enfin et c'est Yu Suzuki qui s'en charge. Pour le japonais, Cédric est un connaisseur de la culture japonaise au travers des animés, des jeux vidéo ou du cinéma. Il s'occupera via sa société de faire la promotion de Shenmue 3 en Europe mais également de la version PC du jeu.

Cédric Biscay prend la parole pour expliquer pourquoi il a intégré ce projet et surtout comment : « *Je suis quelqu'un qui adore Shenmue, comme tout le monde j'en avais marre d'attendre et donc je me suis demandé ce que je pourrais faire pour que la suite puisse voir le jour. En rencontrant un jour Suzuki-san, on a évoqué le sujet puis... on était dedans. Au final, on s'est dit qu'on allait le faire ensemble.* »

Source : <http://fr.ign.com/shenmue-iii-rumored-tba-1/5797/news/e3-2015-un-record-du-monde-pour-shenmue-3-et-de-no>

18 JUIN 2015

Shenmue III / 18 juin 2015

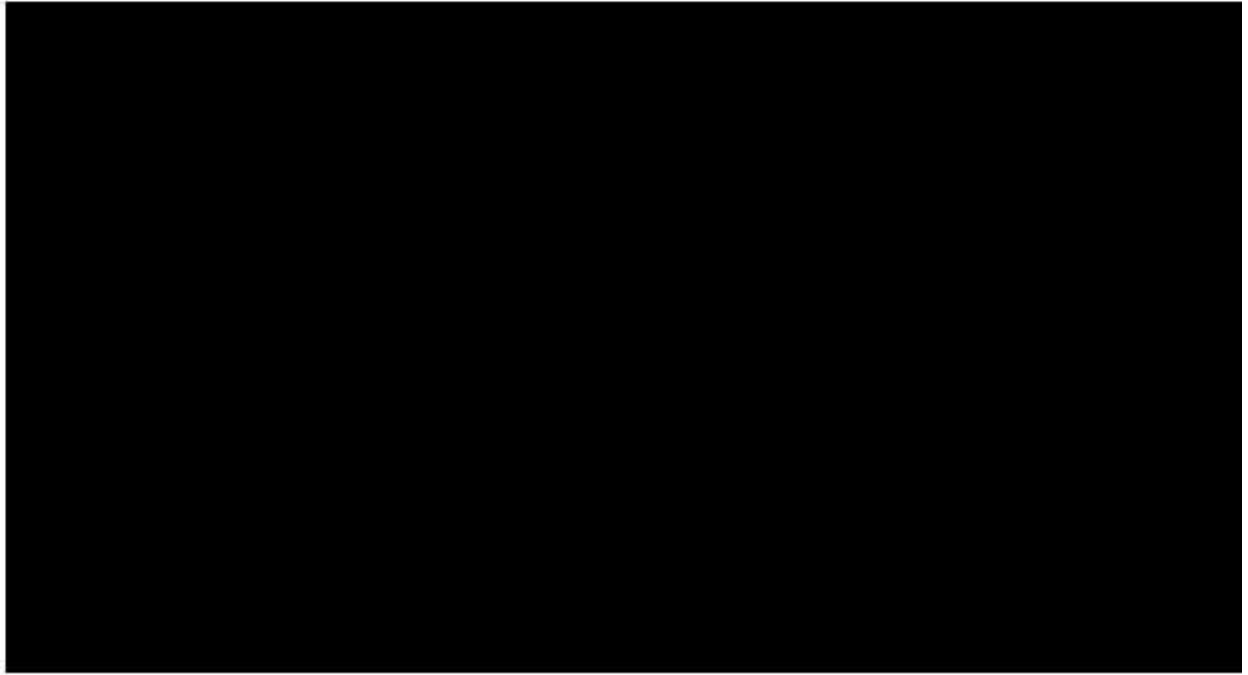
E3 2015 : UN RECORD DU MONDE POUR SHENMUE 3 ET DE NOUVEAUX OBJECTIFS



Déjà plus de trois millions de dollars récoltés.

PAR JULIEN INVERNO → Si l'on pourrait décerner une palme à [Shenmue 3](#) pour la somme d'émotions, joyeuses ou fâcheuses, qu'il a suscité chez les joueurs au fil des années de sa non-existence, le prochain de jeu de Yu Suzuki est désormais **détenteur d'un Guinness World Record** pour le jeu vidéo à avoir atteint le plus rapidement le million de dollars sur une plateforme de financement participatif.

Le jeu YS Net a en effet **levé le million de dollars en 1 heure et 42 minutes**, explosant ainsi le précédent record de 6 heures et 5 minutes établi par [Torment : Tides of Numenera](#) en 2013.



Shenmue 3 est désormais le deuxième projet Kickstarter à la progression la plus fulgurante toutes catégories confondues, derrière [la montre Pebble](#) qui a atteint le million de dollars récolté en 46 minutes.

Maintenant, avec plus de trois millions de dollars amassés, [le Kickstarter de Shenmue 3](#) offre de nouveaux objectifs au fil des millions qui pourront s'ajouter.

Sans compter ceux de [Sony qui financera aussi le jeu](#).

Shenmue 3 : du nouveau en février 2016

L'interview se termine avec une information capitale. Shenmue 3 sera présent durant le Monaco Anime Game Show du 27 février 2016 au Grimaldi Forum de la ville de Monaco.

Cedric Biscay annonce que des choses exclusives seront annoncées durant cet événement monégasque où Yu Suzuki sera d'ailleurs une nouvelle fois présent comme invité spécial.



19 JUIN 2015-07-01

SHENMUE 3 – TOUR D'HORIZON DE CE QUE L'ON SAIT !



12
PARTAGES

g+ PARTAGER

f PARTAGER

TWEETER

...

...

A+ A-



QUAND LA JOIE SE MÊLE À L'INQUIÉTUDE...

L'une des grosses surprise de l'**E3 2015** a bien sûr été l'annonce de **Shenmue III** par **Yu Suzuki** en personne, lors de la **conférence** de **Sony**. Et puisque quelques informations ont filtré sur le jeu depuis son annonce, nous nous sommes dit qu'il était temps de centraliser tout ça pour avoir une vision plus globale du projet, ce qui a eu pour effet de verser quelques gouttes de craintes dans notre verre qui était jusque là plein de bonheur...

SONY AIDE AU FINANCEMENT



Autant l'avouer tout de suite, à l'annonce de la campagne [KickStarter](#) de **Shenmue 3**, nous étions si excités comme des puces que notre cerveau était complètement éteint et n'a même pas percuté sur le fait que les 2 millions de dollars demandés, pour faire un jeu à priori en monde ouvert, c'est une somme ridicule... On rappelle que **The Witcher 3 : Wild Hunt**, dont le budget a tout de même été incroyablement optimisé, **a coûté quelques 32 millions de dollars...**

Cependant, il faut savoir que **Shenmue 3** ne sera pas seulement financé par la communauté de joueurs, que la campagne [KickStarter](#) a surtout été mise en place pour tâter un peu la popularité actuelle de la licence et qu'en fait, **Sony** filera un coup de main pour payer le projet. Une information confirmée depuis par **Gio Corsi**, Directeur du département "Production Tierce Partie & Relations Développeurs" chez **Sony** :

“Sony et PlayStation sont définitivement partenaires pour ce jeu et cela va se faire au travers de la Production Tierce Partie. Nous allons aider Ys Net à faire le jeu, nous allons être partenaires dessus tout du long et nous sommes très excités à l'idée de voir le jeu sortir d'ici deux années.”

Bon après, la campagne [KickStarter](#) a beau avoir été mise en place pour tester la popularité de la franchise, cela ne les empêche pas de continuer d'engranger de la caillasse avec. Aide de **Sony** ou pas. Du coup, on se demande à quelle hauteur la firme nippone va participer au financement et si le fait d'avoir fait monter **Yu Suzuki** sur scène lors de l'**E3**, pour qu'il annonce son projet, n'était pas surtout pour eux une façon de gagner le cœur de certains joueurs sans prendre aucun risque financier.

Forcément, si le jeu se ramasse alors qu'il a essentiellement été payé par les joueurs, **Sony** aura marqué le coup lors de sa conférence, tout en ne perdant pas d'argent avec un jeu dont le succès est incertain... Et c'est qu'il n'est pas à l'abri de se viander ce **Shenmue 3** car, après tout et malgré toutes ses qualités, **Shenmue 2** s'est ramassé à son époque, portant au passage un violent coup à **Sega**... Et ce n'est pas tout, **Shenmue 2** date tout de même déjà de 2001, alors autant dire que beaucoup de "nouveaux joueurs" ne connaissent même pas la série... De fait, on les voit donc mal se jeter sur ce troisième épisode qui, pour eux, sortira de nulle part...

ET SEGA DANS TOUT ÇA ?



Mettons ces premières inquiétudes de côté et parlons un peu de **Sega**. Pourquoi ? Tout simplement car c'est **Sega** qui possède les droits de **Shenmue**. Ainsi, il convient de se demander comment se fait-il que **Yu Suzuki** ait pu lancer une campagne [KickStarter](#) pour le projet de **Shenmue III**, alors qu'il ne possède pas les droits de la franchise. Mais avant de vous révéler le pourquoi du comment, il convient de vous faire un tout petit cours d'histoire.

Le tout premier **Shenmue**, sorti en 1999, avait coûté quelques 47 millions de dollars de développement. Une somme colossale à l'époque qui avait presque tué **Sega**. A titre d'information, le jeu est sorti sur Dreamcast et il aurait fallu que chaque possesseur de ladite console achète deux exemplaires du jeu pour qu'il devienne rentable pour **Sega**... Vous vous doutez bien que ce n'est pas arrivé et puisque **Sega** était déjà un peu dans la panade, financièrement parlant, c'était un coup dur... Ajoutez à cela un **Shenmue II**, sorti de son côté sur Dreamcast et Xbox, dont le succès n'a pas non plus été incroyable, loin de là et vous obtenez un **Sega** qui ne veut plus rien avoir à faire avec la franchise, dont l'histoire est du coup restée en suspend pendant plus de 10 ans... Attention, pour les mauvaises langues qui se diraient que si les jeux n'ont pas marché, c'est en raison de leur médiocrité, sachez simplement que vous avez tout faux ! Le tout premier **Shenmue** était clairement en avance sur son temps et offrait une liberté qu'on ne voyait nulle-part ailleurs. **Shenmue**, c'est un peu l'ancêtre des jeux à monde ouvert où l'on trouve plein d'activités annexes, en plus de la trame principale et où l'on est libre de se balader où l'on veut. Typiquement, s'il n'y avait pas eu **Shenmue**, la licence des **Yakuza** n'aurait sûrement jamais vu le jour.

En somme, ce qu'il faut retenir de tout ça, c'est que **Shenmue** est, malgré ses qualités, une licence à risque pour **Sega**, voire carrément un traumatisme pour le studio. Alors, quand **Yu Suzuki** est allé voir la firme japonaise pour leur demander la permission d'en faire la suite, il lui ont donné sans lui prendre le chou avec des questions légales...

“Ils se sont sentis rassurés en me donnant la licence pour en faire le prochain épisode.”

Si **Yu Suzuki**, en disant ça, veut nous faire comprendre que **Sega** a confiance en lui pour faire **Shenmue III**, nous on comprend plutôt que **Sega** est content de ne pas avoir à financer le projet, vu leur histoire commune... Ceci étant dit, il semble cependant que **Sega** touchera un pourcentage des bénéfices générés par le jeu lorsqu'il sortira, puisque lorsque nos confrères de chez **Kotaku** ont justement demandé à **Suzuki** ce qu'il en sera à ce propos, celui-ci s'est contenté de dire qu'il ne pouvait pas parler en détails des accords qu'il a passés avec **Sega**... Après avoir pris des risques et perdu des ronds avec la série, la firme de Sonic semble cette fois-ci bien décidée à ne prendre aucun risque et à ramasser des pépettes...

UN EPISODE PLUS INTIMISTE QUE LE PRÉCÉDENT ?



Pour en revenir au jeu en lui-même, il semble également que **Shenmue III** soit bien parti pour être plus intimiste que le précédent. En tout cas **Yu Suzuki** s'interroge encore sur la taille du monde ouvert et le nombre de personnages qu'il va y mettre, en fonction du financement de son projet.

“Tout le monde pense que nous allons davantage étendre le monde ouvert, mais je me suis profondément posé la question s'il fallait vraiment faire ça, ou non. Si nous devions avoir 100 personnages et partager le budget parmi eux, nous serions limités en termes de ce que l'on peut faire avec chacun ; cependant, si nous divisions le budget parmi seulement 10 personnages, nous pourrions faire bien plus avec ceux-ci. Par exemple, nous pourrions mettre en place un paramètre pour Lin Shen Hua, ensuite nous pourrions faire changer son attitude en fonction des conversations, ou la façon dont on procède à travers les quêtes. Bien sûr, cela ne veut pas dire qu'il ne s'agira pas d'un jeu en monde ouvert. L'objectif atteint sur Kickstarter déterminera la taille de la ville.”

Là encore, aussi intéressés par une suite et une fin pour cette licence que nous sommes, on ne peut s'empêcher de s'inquiéter un peu et de penser que **Yu Suzuki** va se retrouver à devoir faire un **Shenmue III** avec trois bouts de ficelle, pour que l'on se retrouve au final avec un épisode bien moins ambitieux et complet que les précédents...

UN NOUVEAU GENRE DE QTE ?



Tout le monde connaît désormais les séquences en **QTE**, ou **Quick Time Event**, ces moments de jeu où l'on doit tout simplement appuyer au bon moment sur le bon bouton pour réussir une action lors d'une séquence qui tient plus de la "cinématique" que de véritable gameplay. Par contre, ce que tout le monde ne sait peut-être pas c'est que c'est **Yu Suzuki** qui, avec le tout premier **Shenmue**, a inventé le principe même de **QTE**. Évidemment, il va sans dire que, du coup, on n'y coupera pas avec **Shenmue III** ! Cependant, **Yu Suzuki** a tout de même déjà annoncé sa volonté de rafraîchir un peu les **QTE** avec son prochain titre.

“J'aimerais présenter un nouveau QTE. Quelque chose d'élaboré, mais facilement jouable par tout le monde. Au lieu de simplement gagner en pressant sur des boutons au bon moment, j'aimerais faire quelque chose qui permette aux gens de remporter des combats en effectuant des jugements corrects.”

Que dire si ce n'est qu'il serait effectivement bon de réinventer le système pour le rendre plus intéressant et intelligent. Car si à l'époque de **Shenmue** l'idée était bonne et originale, nous avons tellement mangé de **QTE** depuis qu'en retrouver dans leur forme la plus basique risque d'agacer plus qu'autre chose.

CE QUE L'ON SAIT D'AUTRE



D'autres informations sont également tombées depuis l'annonce de **Shenmue III**, sans être vraiment développées. C'est de celle-ci qu'on va désormais parler succinctement.

Tout d'abord, il a été dit que **Suzuki** s'était tourné vers le studio **neilo** pour qu'il soit le développeur principal du jeu. Ce qu'il faut retenir de cette information, c'est la présence de **Takeshi Hirai** qui était le programmeur en chef du tout premier Shenmue. D'ailleurs, il a également été confirmé que **Suzuki** faisait son possible pour réunir de nombreux membres clés de l'équipe de **Shenmue** premier du nom sur ce nouveau projet. Projet qui, a priori, tournera grâce à l'**Unreal Engine 4**, toujours d'après **Suzuki** :

“J'ai observé de nombreux moteurs pour Shenmue III lors des 3 dernières années et les couleurs offertes par l'Unreal Engine 4 collent à celles que j'envisage pour le monde de Shenmue III.”

A part ça, on sait également que la sortie est pour le moment prévue pour la fin de l'année 2017, ce qui risque clairement de changer d'ici là, que plusieurs personnages connus feront leur retour, forcément, et qu'un résumé des épisodes précédents sera proposé sous la forme de deux courts-métrages, étant donné que la campagne [KickStarter](#) a engrangé assez de sous pour ça. Oh et dernier petit point amusant, **Suzuki** semble bien décidé à faire revenir un mini-jeu avec le chariot-élévateur !

QUESTION POPULARITÉ, CA VA !



D'ailleurs, penchons-nous un peu sur cette campagne [KickStarter](#), le temps de dire qu'elle en est déjà à un peu plus de 3 millions de dollars réunis en 3 jours... Et puisqu'il reste 28 jours pour atteindre les 5 millions qui permettront de débloquent tous les paliers de la campagne, débloquent ainsi plus de mini-jeux, des quêtes supplémentaires et on en passe, on ne s'inquiète pas trop concernant le succès total de cette campagne de financement participatif.

Au passage, sachez que cette dernière a atteint les 2 millions de dollars en environ 9 heures, faisant entrer **Shenmue 3** dans le livre **Guinness des Records du Monde** en tant que jeu ayant le plus rapidement réuni une contribution d'1 millions de dollars sur une plate-forme de financement participatif. Piquant ainsi la place à **Torment : Tides of Numenara**.

De façon plus générale, **Shenmue 3** est le deuxième produit à avoir atteint le plus rapidement la barre du million, derrière la montre intelligente **Pebble** qui avait passé le fameux cap en seulement 46 minutes... Un record qui n'est pas près d'être battu, pour le coup...

CONCLUSION



Tout ceci étant dit, aussi excité soit-on à l'idée d'avoir enfin droit à une conclusion à la saga, **Shenmue III** n'est pas forcément la solution à tous les problèmes. Difficile de ne pas craindre d'avoir un monde ouvert plus tristounet que les deux titres précédemment cités quand on voit également que **Yu Suzuki** et sa team semblent devoir faire leur jeu avec un budget limité... Et puisque **Sony** s'est bien gardé de ne pas préciser à quelle hauteur ils comptaient aider le projet, on se dit que ça ne doit pas voler bien haut. Clairement, si **Sony** comptait filer une grosse somme pour le développement de **Shenmue III**, ils l'auraient dit, ne serait-ce que pour faire encore plus de bien à leur image. Ajoutons qu'à côté de ça, on trouve aussi **Sega** en mode vautour, qui s'est contenté d'autoriser le projet, en évitant soigneusement de participer à son financement, mais en se préparant tout de même à profiter du résultat...

Finalement, le seul point qui nous rassure peut-être un peu, c'est le fait que **Suzuki** semble bien conscient de ces limitations financières et qu'il compte du coup proposer un univers plus petit qu'avant, mais plus profond et riche, au lieu de tenter coûte que coûte la surenchère du monde ouvert encore plus grand, au risque de se retrouver avec des environnements vides et habités par des personnages plats...

➡ **Shenmue III**

Source : <http://www.gamekult.com/actu/shenmue-iii-limprobable-retour-A149447.html>

LE 19 JUIN 2015

SHENMUE III : L'IMPROBABLE RETOUR

Dossier, par Amaebi - Vendredi 19/06/2015 à 17h 30

Tags : PS4, Sony, E3 2015, Aventure

J'aime

184



"Today is very exciting. I hope we can make Shenmue III for all the fans. Thank you so much !" Ces quelques mots prononcés par Suzuki-sensei surgissant au coeur de la folle conférence pré-E3 2015 de Sony résonneront sans doute encore longtemps dans le coeur des fans de Shenmue. À la faveur d'un partenariat soulevant bien des questions et d'une campagne Kickstarter explosive, le troisième épisode de la saga née à la toute fin du siècle dernier sur Dreamcast verra enfin le jour... un jour. Entre réjouissances, promesses, désillusions et surprises, plongeons-nous dans l'histoire de cette suite, véritable archétype de la fameuse "arlésienne".

HAVE YOU SEEN ANY MEN IN BLACK SUITS ?



Shenmue peut à bien des égards être considéré comme le point d'orgue de l'incroyable carrière de Yu Suzuki, souvent décrit comme le Miyamoto de Sega. Space Harrier, OutRun, After Burner, Virtua Fighter... L'homme a donné naissance à certaines des plus prestigieuses licences de l'éditeur japonais. Shenmue fut d'ailleurs un premier temps pensé comme un *spin off* de la série de jeux de combat Virtua Fighter et devait explorer l'histoire d'un de ses principaux personnages : Akira. Le développement du jeu démarra d'ailleurs au milieu des années 90 dans le but de venir supporter une Saturn malmenée par la PlayStation de Sony. Toutefois, en 1997 et après deux années de travail, Suzuki décida finalement de poursuivre le développement sur la future console de Sega, le projet Katana qui deviendra la Dreamcast.

Pour se donner une idée de l'ambition du projet, on peut évidemment se fier à son budget : 47 millions de dollars (ainsi que le confiait Suzuki à *Gamasutra* en 2011. Il fut ainsi longtemps détenteur du titre de "jeu le plus cher de l'histoire" avant d'être détrôné en 2008 par un certain *GTA IV*. Lors de sa sortie le 29 décembre 1999 au Japon, le monde put enfin mesurer l'ampleur du travail réalisé sur un titre hors-normes et sur bien des aspects en avance sur son temps. Yu Suzuki aimait le définir avec un acronyme puissant : F.R.E.E. pour *Full Reactive Eyes Entertainment*. Plus concrètement, le jeu se présentait comme un *open world* réaliste, habité par des *PNJ* suivant leur routine quotidienne, avec un cycle jour/nuit, une météo changeante (même un cycle saisonnier)... Ne serait-ce que d'un pur point de vue technique, *Shenmue* était et reste une incroyable vitrine pour la Dreamcast. Et une petite claque pour l'époque.



THERE, THERE, GOOD KITTY

Petit rappel à ceux (il y en a) qui auraient découvert l'existence de la série cette semaine : on y incarnait Ryo Hazuki, un jeune japonais de dix-huit ans vivant dans la ville côtière de Yokosuka en novembre 1986. Son destin bascule lorsqu'il assiste impuissant à la mise à mort de son père dans le dojo familial sous les attaques d'un certain Lan Di, un sombre personnage cherchant à mettre la main sur un mystérieux artefact : le *Dragon Mirror*. Le gameplay multi-facettes de *Shenmue* le rend difficile à classer dans une catégorie. Sous ses airs de simple simulation de vie plutôt contemplative, il entraîne en fait le joueur dans une véritable enquête pour découvrir des indices afin de traquer ce fameux Lan Di. Tout autant quête initiatique et vengeresse (même si le jeu met en avant le *self control* et une violence très mesurée), l'aventure de Ryo est à la fois parsemée de très nombreux dialogues (entièrement doublés), de quêtes annexes où l'on aide les vieilles dames et les petits chats errants, ou de choses encore plus futilles comme collectionner des *toy capsules*, jouer aux fléchettes dans quelque bar enfumé, quand ce ne sont pas divers jeux d'arcade ou la Saturn dans la maison familiale (un anachronisme évident qui fait partie des innombrables clins d'oeil de Suzuki à Sega et ses précédentes productions).



Mais le jeu s'ouvre occasionnellement à de véritables phases d'action, des combats d'arts martiaux évoquant d'ailleurs *Virtua Fighter*. Même si le concept existait déjà depuis de nombreuses années, c'est également *Shenmue* qui, pour le meilleur et pour le pire, popularisa le système du *Quick Time Event* (le terme même de QTE a d'ailleurs été inventé par Yu Suzuki), notamment dans de mémorables courses-poursuites dans les rues de Yokosuka ou durant certains combats. Enfin, dans la dernière partie du jeu, Ryo devra même se faire embaucher comme manutentionnaire au port et travailler pour gagner de l'argent ; ainsi peut-on découvrir les fameuses phases en chariot-élévateur devenues mythiques, un symbole sur lequel n'a d'ailleurs pas hésité à jouer Yu Suzuki pour faire monter la pression juste avant l'E3. Longue et très ouverte, l'aventure de *Shenmue* s'étalait ainsi sur trente à quarante heures, en fonction de l'attention du joueur portée aux à-côtés du jeu. De par son ambiance, sa narration et ses innovations (aussi bien technologiques qu'en termes de *game design*), ce premier épisode constituait une expérience de jeu totalement singulière qui mettait notamment en avant la culture et le mode de vie japonais.



I SEE...

Outre un accueil particulièrement positif dans la presse de l'époque (89,34% sur [GameRankings](#)), Shenmue réalisa des ventes tout à fait honorables avec 1,2 millions d'exemplaires vendus à travers le monde pour un parc total estimé de 10,6 millions de Dreamcast. Au regard de son budget pharaonique, la rentabilité du jeu fait évidemment débat, mais cela n'empêcha pas Sega de sortir comme prévu le second épisode à l'automne 2001 sur une Dreamcast pourtant déjà condamnée ; la production de la console s'étant arrêtée le 30 mars de cette même année. Cela va finalement à l'encontre de la théorie assez répandue du flop commercial du jeu tout en contredisant les critiques sur les coûts de développement élevés, évidemment à relativiser dans la mesure où le deuxième épisode bénéficia des outils développés pour son prédécesseur.

Ce second volet intégrait les chapitres 3 à 6 de la saga sur les 11 prévus dès le départ par Yu Suzuki (ainsi qu'il le confirmait en mars 2014 à [Polygon](#)). *Shenmue* n'était donc que le premier chapitre (simplement appelé "Yokosuka"), le second ("Journey to Hong Kong", dont l'action se déroule sur le bateau menant Ryo vers le continent) n'existera que sous forme de manga paru dans le magazine *Dorimaga* (et proposé en bonus dans la version Xbox du jeu). En bonne suite directe, *Shenmue II* poussera un peu plus loin les différents éléments du gameplay de la série tout en marquant un changement radical d'ambiance avec l'arrivée de son héros en Chine, la découverte de tout nouveaux lieux et personnages, mais également d'une nouvelle culture.



Encore une fois, les critiques ne tarirent pas d'éloges à l'égard du jeu (89,63% sur [GameRankings](#)), mais, sortant sur une console morte trop tôt, pris dans le remous d'un éditeur en pleine restructuration et à l'ombre écrasante d'une PlayStation 2 fraîchement sortie, *Shenmue II* avait tout du chant du cygne pour la série. Il ne sortit d'ailleurs jamais sur Dreamcast aux États-Unis.



Pourtant, malgré la tourmente, la saga *Shenmue* ne semblait pas perdue. En abandonnant son maillot de constructeur début 2001 pour celui de "simple" éditeur, Sega s'engageait notamment dans un partenariat avec Microsoft avec l'annonce lors du Tokyo Game Show 2001 du portage de deux jeux phares de la Dreamcast sur la première Xbox : *Phantasy Star Online* et *Shenmue II*. Peter Moore, alors président de Sega of America, ne cachait d'ailleurs pas son ambition : *"cet accord avec Microsoft va apporter à Shenmue II et Phantasy Star Online l'appui marketing et la mise en avant que ces deux titres méritent, tout en permettant à Sega d'augmenter significativement ses recettes et nous permettre d'atteindre nos objectifs de rentabilité dès cette année fiscale et pour l'avenir"* (source : [Spong](#)). Dans la foulée de cette annonce, Sega-AM2, peut-être porté par l'enthousiasme de cette nouvelle alliance, annoncera le 12 novembre 2001 la mise en chantier de *Shenmue III*. Tous les feux étaient alors allumés au vert : la saga de Yu Suzuki survivrait à la Dreamcast, les fans allaient connaître le dénouement des aventures de Ryo Hazuki.

Il ne faudra hélas pas attendre longtemps avant les premières désillusions. *Shenmue II* sortira bien sur Xbox le 28 octobre 2002 aux États-Unis et le 21 mars 2003 en Europe. Mais à l'heure des comptes, la déception est au rendez-vous : le jeu ne s'écoulera au final qu'à 320.000 exemplaires à travers le monde, dont seulement 220.000 aux États-Unis (estimations VGChartz). Un contre-coup d'autant plus dur à encaisser que Sega avait déjà été chahuté par ses fans américains suite à l'annonce de l'annulation de *Shenmue II* sur Dreamcast, incitant même Peter Moore à publier une *lettre d'excuse* sur le site de la firme. Dès lors, la promesse du III va s'évaporer, se métamorphoser en serpent de mer qui ne réapparaîtra que par quelques rumeurs, bruits de couloir et morceaux d'interviews de Yu Suzuki comme en mai 2003 où il indiquait que le développement "pourrait être remis sur rails lorsque Sega donnerait son accord" ; un an et demi après l'annonce officielle du démarrage dudit développement...

LES SPIN-OFF DE L'ESPOIR

Outre le farouche désir d'une poignée d'irréductibles fans de voir un jour se concrétiser *Shenmue III*, la saga réussit à continuer à faire parler d'elle, prouvant sa vivacité et, en filigrane, la tenace volonté de son créateur de ne pas la laisser sombrer dans l'oubli. Après le ping-pong de rumeurs et démentis qui secouera les années 2002 et 2003, une *annonce* va remettre le feu aux poudres le 3 août 2004 : Sega et JC Entertainment travaillent de concert sur un MMORPG dans l'univers du second épisode. *Shenmue Online* venait de naître. À l'heure de l'annonce, le projet n'était prévu que pour les PC coréens et chinois à l'horizon 2005, mais Sega n'excluait pas alors une sortie à terme sur d'autres territoires. Qui plus est, un tel *spin off* ne pouvait qu'indiquer la vigueur de la licence et, dès lors, entrouvrir à nouveau la porte à une possible suite.





Artworks, nombreux détails sur le gameplay... Shenmue Online se présenta même en septembre 2004 dans un trailer et fera également une apparition au Tokyo Game Show cette année-là. Le projet était tout ce qu'il y a de plus concret à cette époque, mais, alors que la bêta devait être prête pour le mois de novembre, Yu Suzuki confiait alors au site coréen Ruliveb que le développement d'un jeu *online* se révélait complexe et estimait que celui n'en était qu'à la moitié de son développement. Shenmue Online va finalement à son tour disparaître pendant de nombreux mois et même faire craindre le pire avec la fermeture en août 2005 du site officiel du jeu hébergé par JC Entertainment. Mais comme le révélera 4Gamer, c'est le partenariat avec la société coréenne qui a pris fin courant 2005.



Dans une interview donnée au site taiwanais GNN en novembre 2005, Yu Suzuki dissipa d'ailleurs les rumeurs d'annulation du jeu tout en révélant de nouveaux éléments de gameplay. *Shenmue Online* fera encore un peu parler de lui pendant l'année 2006 notamment durant le salon China Joy en juillet où une vidéo de douze minutes sera présentée. Ce sera quasiment la dernière fois que l'on entendra officiellement parler du jeu dont les rumeurs d'annulation iront bon train à l'été 2007, notamment relayées par *Wired*. Bien sûr, la mort présumée de *Shenmue Online* ne pourra qu'entraîner avec elle celle des espoirs de voir un jour un troisième épisode. Sega ne prendra jamais la peine de confirmer ou infirmer officiellement les choses.

Parallèlement aux péripéties du MMORPG de la série, Sega-Sammy (l'éditeur fut racheté par Sammy en mai 2004) connut de nombreuses restructurations dont l'une mena à la dissolution de DigitalRex, le studio qu'avait créé Suzuki après son départ d'AM2. Son rôle au sein de la compagnie japonaise devint dès lors assez flou, menant même à une bourde mémorable de Simon Jeffery, président de *Sega of America*, qui en août 2008 affirmera à *Gamasutra* que Yu Suzuki n'était plus salarié de Sega. Il se rétractera finalement dès le lendemain en précisant que le créateur occupait en fait le poste de *Creative officer* au sein de Sega Japon. Il quittera finalement cette fonction en avril 2009 tout en gardant un pied chez Sega en tant que responsable de la R&D d'AM Plus et de la division Amusement.

Pourtant, en catimini, quelques mois plus tôt (le 11 novembre 2008), Suzuki fondait un studio indépendant Ys Net. Et c'est finalement en décembre 2010 que l'on entendit à nouveau parler de Shenmue avec la sortie du premier jeu de la série depuis huit ans : *Shenmue City* développé par Ys Net et Sunsoft. Il s'agissait en fait d'un jeu inspiré par *Mafia Wars*, uniquement disponibles sur mobiles japonais (une version PC était prévue à terme) en *free to play* et où l'on incarnait un disciple de Ryo Hazuki évoluant dans Yokosuka. Dans une interview accordée à Famitsu et relayée par *Andriasang*, Suzuki ne cachait qu'à mi-mots son ambition de relancer le travail sur *Shenmue III* si le succès était au rendez-vous pour son *free to play*. Mais, une fois encore, la réalité rattrapa Suzuki et les fans de la saga puisque *Shenmue City* ferma finalement ses portes le 26 décembre 2011 après une toute petite année d'existence... Une énième banderille plantée dans le rêve des fans.



SI J'EXISTE, MA VIE...

Ceux-ci n'ont pourtant jamais lâché l'affaire après toutes ces années. De nombreuses pétitions virent ainsi le jour au fil du temps avec des fortunes pour le moins diverses (l'une d'elles sur petitiononline.com réussit à atteindre les 22.600 signatures). Sites spécialisés, forums, groupes Facebook... Au gré des annonces et désillusions, la communauté disparate remuait dans l'ombre. L'été dernier, on vit même le [projet fou](#) d'un sud-Coréen de réaliser une version HD du premier épisode, *screenshots* et vidéos à l'appui.

D'une certaine manière, c'est finalement par ses fans que *Shenmue III* a été relancé pour de bon. Car, bien que Sony ait habilement choisi de donner un coup de pouce à Suzuki (et d'en récolter les lauriers médiatiques au passage), c'est bien l'ardeur des joueurs qui a permis à la campagne Kickstarter de décoller comme jamais et de propulser le troisième épisode vers un avenir plus certain. Néanmoins, au regard de l'histoire mouvementée de la saga, la partie n'est pas pour autant gagnée. L'inconnue sur l'implication réelle de Sony dans le projet, sur le rapport déséquilibré entre la poignée de millions récoltés sur Kickstarter et les probables dizaines dont le jeu aurait vraiment besoin pour être bouclé en bonne et due forme... Les interrogations sont encore nombreuses. Embarqué dans l'aventure en dépit d'un historique assez flou, le studio japonais Neilo aura-t-il les reins suffisamment solides (et les fonds nécessaires) pour mener un tel projet à son terme ? Même si, depuis cet E3 2015, le soleil brille sur l'horizon de *Shenmue III* comme jamais auparavant, le chemin pour revêtir une ultime fois le blouson en cuir de Ryo est loin d'être parfaitement dégagé. Passé l'enthousiasme du 16 juin 2015, on en revient finalement à la même chose depuis toutes ces années : l'espoir.



Source : <http://www.gamekult.com/actu/shenmue-iii-yu-suzuki-reve-de-10-millions-A149507.html>

22 JUIN 2015

SHENMUE III : YÛ SUZUKI RÊVE DE 10 MILLIONS

A propos de..., par Jarod - Lundi 22/06/2015 à 12h 20

Tags : PC, PS4, Japon, Aventure

J'aime

57



Passé par [reddit](#) pour participer au jeu des questions/réponses, Yû Suzuki a fait savoir qu'atteindre les 10 millions de dollars en dons Kickstarter pourrait profondément bouleverser la nature du futur **Shenmue III**.

A lire également : [Shenmue III : l'improbable retour](#)

"Je dirais ceci : si nous atteignons les 5 millions de dollars, l'une des choses que je veux vraiment faire avec **Shenmue III** deviendra réalité. A 10 millions de dollars, le jeu aura vraiment les fonctionnalités d'un monde ouvert", lance le vénérable réalisateur.

Pour l'heure, **Shenmue III** a amassé 3,5 millions de dollars sur Kickstarter. Outre les joueurs, les seuls autres investisseurs connus actuellement sont la société de production monégasque Shibuya Productions, qui prend en charge l'intégralité de la version PC ainsi que le marketing en Europe, et Sony qui soutient principalement le jeu sur le plan [publicitaire](#).

La session de questions/réponses permet au passage de revenir sur le fait que l'histoire de **Shenmue** avait été imaginée pour tenir en 11 chapitres. Or, **Shenmue II** se conclut sur le chapitre 6 et Yû Suzuki avait prévu au départ de réaliser 4 ou 5 jeux pour faire tenir la totalité de l'histoire. "Si cela est possible, j'aimerais encore réaliser l'histoire complète en 11 chapitres", déclare-t-il en laissant entendre que **Shenmue III** ne sera pas nécessairement la conclusion de l'histoire. "Si les fans ne sont pas contents avec **Shenmue III**, alors il n'y aura pas de **Shenmue IV**", ajoute-t-il par ailleurs.

Développé par Neilo avec le moteur Unreal Engine 4, **Shenmue III** ne sera pas disponible avant décembre 2017. Comme l'ont promis Yû Suzuki et Cédric Biscay de Shibuya Productions dans un [entretien](#) avec Sébastien-Abdelhamid, **Shenmue III** fera reparler de lui au plus tard le 27 février 2016 durant le salon MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences).



Jarod (Steeve Mambrucchi), Journaliste



Source : <http://playerone.tv/news/v/7491/shenmue-3-yu-suzuki-fait-le-point-sur-le-financement-et-l-aspect-open-world.html>

25 JUIN 2015

Shenmue 3 - Yu Suzuki fait le point sur le financement et l'aspect open world



Publié par Sadako, le jeudi 25 juin 2015 à 11:56

J'aime

10

Tweeter

14

G+

Share

Depuis maintenant plus d'une semaine, les joueurs et fans de la Terre entière sont certains de voir Shenmue 3 devenir une réalité, au moins sur PS4 et PC. Après un début de campagne Kickstarter record, Yu Suzuki revient sur les objectifs financiers de son projet, tout en abordant des sujets comme le financement de Sony, l'utilité et l'utilisation des fonds pour le développement de Shenmue 3, mais aussi sur l'aspect monde ouvert / open world du jeu en fonction du montant final de la campagne. Toutes ces informations sont officielles, et proviennent en partie de la page Kickstarter du titre, mise à jour ces dernières heures, et d'autres interview de Yu Suzuki suite à sa venue à l'E3 2015.



Où ira l'argent Kickstarter de Shenmue 3 ?

Est-ce que l'argent versé par les fans ira bien au développement de Shenmue 3 ? Oui ! Si Yu Suzuki remercie encore du fond du coeur les investisseurs qui croient au projet depuis plus de 14 ans, il nous assure également que la somme réunie sur Kickstarter s'ajoutera à des fonds déjà disponibles pour faire de Shenmue 3 le meilleur jeu possible. Le premier pallier de 2 millions de dollars ayant été plus que rapidement explosé, Suzuki San assure que plus l'argent s'accumule autour du projet, plus le titre gagnera en ambition. Le but maximal ? 10 millions de dollars...

10 millions de dollars pour un Monde Ouvert

En effet, Yu Suzuki annonce que si la campagne Kickstarter de Shenmue 3 atteint, ou dépasse les 10 millions de dollars, plusieurs choses seront mises en place. A partir de 5 millions (nous en sommes actuellement à 3 623 778 \$ et il reste 22 jours... !), un tout nouvel élément de gameplay sera ajouté à la mythologie Shenmue. **Mais c'est littéralement à partir de 10 millions que les choses pourraient faire tourner Shenmue 3, puisque Yu Suzuki transformera alors l'expérience de jeu en un véritable monde ouvert.** Une ambition démesurée, pour deux premiers Shenmue qui étaient les investigateurs des jeux vidéo en open world, proposant de grandes zones libres et interactives. Cependant, ce montant de 10 millions de dollars est encore très loin, et l'augmentation de la somme étant faible depuis quelques jours, les espoirs sont assez maigres.

L'engagement et le financement de Sony pour Shenmue 3 sur PS4

En s'alliant avec Shibuya Productions et Sony, beaucoup de joueurs et de backers ont cru à une mascarade visant à engraisser encore plus le constructeur de la PS4. Un point était donc nécessaire de la part de Yu Suzuki, qui revient sur l'engagement de ces deux acteurs majeurs dans l'aventure Shenmue 3. **Non, la somme réunie sur Kickstarter n'ira pas dans les mains de Sony pour financer Shenmue 3 sur PS4.** Suzuki San nous apprend que l'aide de Sony est certes financière, mais ne concerne que la version PS4 de Shenmue 3. Le constructeur aidera en effet l'équipe de développement à optimiser cette version, mais c'est surtout en termes de marketing (publicité) que l'aide de Sony se fera autour du jeu. Sega sera-t-il éditeur de Shenmue 3 sur PS4 au même titre que la série Yakuza ? Nous ne le savons pas encore.

Pas de Shenmue 4 si Shenmue 3 ne se vend pas bien ?

A l'origine, lorsque Shenmue était déjà en développement / prototype sur Sega Saturn, la série était prévue pour tenir en 11 chapitres. Non, ce n'est pas 11 jeux Shenmue qui devaient sortir, puisqu'un jeu embarque plusieurs chapitres, sauf le 1er, mais plus de 3 épisodes étaient en tout cas prévus. **Est-ce que Shenmue 3 nous permettra de savoir le fin mot de l'histoire ?** A priori, Yu Suzuki souhaite faire redémarrer la saga, en imaginant déjà Shenmue 4. Un pari encore une fois risqué, pour des raisons évidentes de succès de Shenmue 3 ou non. En imaginant le pire, on pourrait voir un flop de Shenmue 3 en termes de vente, une histoire non conclue, et un Shenmue 4 qui ne verrait jamais le jour.

Mais nous sommes optimistes, et avons cru à la renaissance de Shenmue, et attendrons donc avec la plus grande des impatiences les prochains épisodes de la série, tels que Yu Suzuki voulait les produire à l'époque. **En tout cas, si vous voulez un Shenmue 3 en monde ouvert, et aussi impressionnant que les deux premiers en leur temps, il va falloir mettre à la main au porte-monnaie sur Kickstarter !**

Source :http://www.engadget.com/2015/07/04/shenmue-3-physical-ps4-copy/?a_dgi=aolshare_twitter

4 JUILLET 2015

'Shenmue 3' Kickstarter will offer PS4 copies on disc

by Dana Wollman | @danawollman | July 4th 2015 At 1:57pm



It's safe to say people are excited about *Shenmue 3*: Just 48 hours after legendary developer *Yu Suzuki* launched a crowdfunding campaign, the game *smashed* its \$2 million fundraising goal, pulling in more than \$4 million, and setting *a couple Kickstarter records* in the process. So it's clear fans of the series are already happy. But just in case you needed another reason to commit, Suzuki's studio YS Net just posted an *update on Kickstarter* saying that backers will now have the option of choosing a physical PS4 copy of the game. Previously, the options were: digital copies for PS4 or Windows for \$29, or a physical Windows copy for \$60. So, PlayStation fans will now also have the option of playing off a disc; there, too, the price will be sixty bucks. If that's the only reason you were previously holding off on backing, you can still do so: The campaign is open through the evening of July 17th, with the game set to arrive in December 2017.

| SOURCE: [Kickstarter](#)

| TAGS: [kickstarter](#) [ps4](#) [shenmue3](#)

Source : <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/entrevista-cedric-biscay-productor-shenmue-3-121638>

9 JUILLET 2015

• Hablamos con uno de los grandes impulsores del juego.

Entrevista a Cedric Biscay, productor de Shenmue 3

Por: Rafael Aznar | 9 Jul 2015 - 21:00

Me gusta

145

Twitter

96

G+

0

Share

145

Meneame

Compartir

El Kickstarter de Shenmue 3 está a sólo ocho días de su conclusión. Mientras llega ese momento y conocemos cuál es la recaudación final del proyecto (todo apunta a que puede batir el récord de los 5,5 millones de Bloodstained: Ritual of the Night), hemos podido entrevistar a Cedric Biscay, productor del título, que es una de las personas que más han hecho por la puesta en marcha del proyecto. Aquí tenéis lo que nos ha contado.



Desde que se anunció el [Kickstarter de Shenmue 3](#) en la [conferencia de Sony](#) del pasado E3, no han parado de manar los detalles sobre el proyecto. A ocho días de que se cierre la campaña, nosotros hemos tenido la oportunidad de hablar con el productor del juego, [Cedric Biscay](#), presidente de Shibuya Productions, una compañía monegasca con oficinas en Japón que está llamada a ser una de las patas del proyecto. Con permiso de Yu Suzuki y los fans de la saga, a él hay que darle buena parte del mérito de que la larga venganza de Ryo Hazuki contra Lan Di vaya a seguir su curso en **PS4** y **PC**, en diciembre de



P. Lo primero de todo es preguntarte cómo conociste la saga. ¿Qué significa para ti, como jugador y como desarrollador?

R. Jugué por primera vez a Shenmue en Dreamcast, en su versión japonesa, en el año 2000, y, por supuesto, fue una especie de revolución: la posibilidad de ser 'libre' en un videojuego y muchos otros elementos interesantes, como los QTE, los minijuegos y, claro, la profunda historia. Yo era un jugador 'hardcore' cuando era joven, y no fue un problema jugar muchas horas en japonés, aunque no entendiera todos los detalles de la historia.

jugar muchas horas en japonés, aunque no entendiera todos los detalles de la historia.

P. ¿Cuándo conociste a Yu Suzuki y cómo llegasteis a un acuerdo Ys Net y Shibuya Productions para el desarrollo de Shenmue III? ¿Puedes contar alguna curiosidad sobre ese proceso?

R. Conocí a Yu-san hace muchos años en su oficina. ¡Fue un auténtico placer para mí conocer a la leyenda! Intercambiamos opiniones sobre la industria del videojuego en general. Más tarde, le invité a algunos eventos en Europa, y era increíble para los visitantes encontrarse con el responsable de OutRun, Afterburner, Virtua Fighter, Shenmue, etcétera. Por supuesto, siempre recibía preguntas concernientes a Shenmue 3.

En 2013, en Mónaco, hablamos por primera vez de la posibilidad de, realmente, hacer Shenmue III. Lo recuerdo perfectamente porque fue durante una cena que organicé con el señor Go Nagai, creador de Grendizer o Mazinger Z. ¡Qué momento tan raro! Después, discutimos sobre esa posibilidad muchas veces, en Tokio, San Francisco y Valle de Napa. El proyecto tuvo muchas formas hasta que, finalmente, ocurrió. Cuando se anunció el juego, la gente lloraba a mi alrededor, y eso es algo que nunca olvidaré.



P. ¿Qué plan mediático tenéis para el juego? ¿Lo vais a mostrar en cada feria (Gamescom, Play Station Experience, E3)? ¿Veremos algo antes de MAGIC, el evento que se celebra en Mónaco el 27 de febrero de 2016, o habéis considerado ese evento como una especie de 'premiere' para mostrar el primer tráiler real?

R. Tenemos, por supuesto, un plan para visitar todos los eventos importantes del mundo. Sin embargo, es muy pronto para decirte fechas concretas. Con seguridad, visitaré el Tokio Game Show en septiembre, y también hay una gran posibilidad para la GDC. Yu-san decidirá si es posible mostrar algo antes de MAGIC. Por supuesto, dado que soy el organizador de ese evento, me gustaría tener cosas exclusivas en la medida de lo posible, pero no voy a forzar a nada. Respeto a los fans por encima de todo, y sé que esperan que mostremos algo antes de esa fecha. Por último, pero no menos importante, estamos considerando hacer un 'streaming' durante la conferencia de MAGIC.

P. Shenmue es el perfecto ejemplo de algo con una filosofía oriental que es muy querido en Occidente y, curiosamente, Shibuya Productions tiene mucho de eso, en la medida en que es una compañía europea con fuertes vínculos con Japón. La cuestión es: ¿Tiene un rol específico de hacer el juego más 'entendible' para el público occidental?

R. Hace más de trece años, creé Shibuya International, una empresa de consultoría con cultura cruzada, establecida en Japón y Francia. Todavía dirijo esa compañía y, al mismo tiempo, me encargo de Shibuya Productions, así que sí, puede decirse que somos una suerte de especialistas en traer cosas de filosofía japonesa o asiática a Occidente. Creo que Yu Suzuki sabe perfectamente cómo hacer juegos para una audiencia global, así que nunca interfiero en el juego como tal. Obviamente, a veces, puedo dar consejos como jugador experimentado, según el caso. Lo que está claro es que el hecho de que Shibuya Productions esté a bordo del proyecto permite que [Shenmue 3](#) tenga una visión internacional más cercana a los fans y los jugadores.



P. Sé que esto depende exclusivamente de Sega, pero, ¿tienes esperanza en la posibilidad de una remasterización de las dos primeras entregas? Creo que sería totalmente necesaria, de cara a atraer a un buen número de usuarios a la tercera entrega.

R. Bueno, es una pregunta un poco complicada de contestar, porque no quiero dar demasiadas esperanzas y que, luego, no pase nada. Desde un punto de vista de empresario, diría que no hay razón para que Sega no la haga... Gracias al éxito del Kickstarter de Shenmue 3, Sega puede entender más el potencial de la saga. Si decide lanzar una versión HD de las dos primeras entregas en los próximos meses, sería un éxito con seguridad. La decisión es suya.

P. Shenmue es una de las pocas sagas basadas en una historia lineal que se continúa con cada entrega. Eso es genial, pero también puede ser un problema de cara a atraer a esos usuarios de los que hablaba (suponiendo que Sega no saque esas versiones HD). ¿Cómo planeáis atraer a la gente que no está familiarizada con la historia de Ryo Hazuki, Lan Di o Shenhua?

R. Como dices, la mejor manera es tener Shenmue I y II en HD. Si no es posible, tendremos que apañárnoslas por nuestra cuenta para crear un cortometraje de animación o algo similar. En todo caso, los fans tienen que entender que nosotros tenemos el permiso para hacer Shenmue 3, pero todo lo demás relativo a la saga es decisión de Sega, porque es la dueña de la IP. Lo mejor que podemos hacer es dar ideas a Sega.



P. La campaña de Kickstarter tuvo un gran éxito en sus dos primeros días, pero, después, la progresión decayó... hasta que anunciasteis la versión física para PS4 como recompensa, lo cual fue un éxito de cara a captar a nuevos financiadores. La pregunta es: ¿Podemos esperar alguna actualización similar para los últimos días de la campaña, sabiendo que muchos proyectos experimentan un gran empujón en esa recta final? ¿Y qué hay de nuevos objetivos parciales para el juego?

R. Sinceramente, creo que la campaña de Kickstarter ha sido un gran éxito, no sólo los dos primeros días. Por supuesto, sé que los primeros días fueron una locura. Ahora, estamos en torno a los 4,5 millones, lo cual no está mal. Por mi parte, espero que Shenmue 3 sea el juego más financiado de la historia de Kickstarter. Hay más actualizaciones en camino, pues el equipo está trabajando muy duro para añadir algunas recompensas. En cuanto a las metas parciales, no te puedo contestar: dependerá del dinero que consigamos.

P. ¿Hay alguna posibilidad de ver una versión del juego para Xbox One? En la sección de preguntas y respuestas del Kickstarter, parece que no negáis esa posibilidad. ¿Es realmente posible, teniendo en cuenta que, por otro lado, Sony os dará algo de apoyo en temas de marketing?

R. A día de hoy, no sé nada acerca de una versión para Xbox One.

P. Mucha gente os ha preguntado por la posibilidad de añadir la opción de PayPal al Kickstarter o incluso para seguir financiando el proyecto en el futuro. ¿Habéis considerado esa posibilidad?

R. Sí.



P. Una vez acabe el Kickstarter, ¿cómo os mantendréis en contacto con los financiadores? ¿Les mostraréis materiales periódicamente o les pediréis su opinión? Si es así, ¿cómo lo haréis? ¿Tal vez a través de la web oficial del juego? ¿Y qué hay de la demo que habéis prometido a quienes han aportado 100 dólares o más?

R. Por supuesto que nos mantendremos en contacto con los financiadores y nos preocuparemos por su opinión. Sabemos que todo el mundo quiere ver nuevas actualizaciones, pero, al mismo tiempo, no queremos destripar demasiado del juego. ¡Encontraremos un buen equilibrio!

P. Los estudios Ys Net y Neilo están trabajando con Unreal Engine 4. ¿Qué nivel de realismo podemos esperar, teniendo en cuenta la experiencia de Yu Suzuki con las innovaciones técnicas? ¿Veremos un nuevo hito gráfico, como en los dos primeros juegos, o, en ese sentido, será un proyecto más modesto?

R. Shenmue 3 no puede ser un juego modesto. La razón por la que me gusta la saga es que no es sólo un juego con buenos gráficos. Es más profundo que eso. Personalmente, hoy en día, estoy cansado de los juegos que sólo se basan en gráficos. La jugabilidad y las innovaciones técnicas son algunos de nuestros puntos fuertes.



P. Una de las cosas más queridas de las dos primeras entregas eran las recreativas. De momento, no habéis dicho nada específico de ellas para Shenmue 3, así que...

P. Una de las cosas más queridas de las dos primeras entregas eran las recreativas. De momento, no habéis dicho nada específico de ellas para Shenmue 3, así que... ¿Las volveremos a ver? ¿Tenéis permiso de Sega para usar sus juegos de recreativa, como Hang-On, OutRun, Space Harrier, Afterburner o, incluso, nuevos títulos, especialmente de AM2, por ser el antiguo estudio de Yu Suzuki? Sería genial ver Virtua Fighter, Virtua Racing o Virtua Striker.

R. No puedo responder a eso.

P. Y la última: sabemos que la fecha estimada de lanzamiento es diciembre de 2017, pero mucha gente está preocupada porque los proyectos de Kickstarter siempre se retrasan. ¿Qué puedes decirles? Por cierto, si el juego es un gran éxito, ¿crees que todo lo que creéis durante los dos próximos años y medio será útil de cara a tener Shenmue IV 'antes'?

R. Es imposible decir ahora mismo si el juego se retrasará o no. Lo que es seguro es que hemos intentado ser realistas, conforme a nuestro conocimiento y nuestra experiencia: diciembre de 2017 no es ninguna locura. En efecto, si el juego es un éxito, será bastante fácil hacer Shenmue IV. Ahora, todos los riesgos los asumen Ys Net y Shibuya Productions, pero no me sorprendería tener nuevos amigos para esa cuarta entrega en caso de éxito (risas).



Si queréis conocer en detalle todo lo que se sabe por ahora del juego, no os olvidéis de consultar el [reportaje](#) que publicamos hace unas semanas (ni tampoco el de la [saga en general](#)). Además, tenéis un [blog](#) en el que se reflexiona sobre lo que ha supuesto la saga de Yu Suzuki para la industria y lo que puede traer consigo esta nueva entrega.

Source : http://www.gameblog.fr/interview_891_cedric-biscay-sans-kickstarter-shenmue-3-n-aurait-jamais-vu
15 JUILLET 2015

Jeux Vidéo Gameblog > Dossiers du jeu vidéo > Cédric Biscay : "Sans Kickstarter, Shenmue 3 n'aurait jamais vu le jour"

Cédric Biscay : "Sans Kickstarter, Shenmue 3 n'aurait jamais vu le jour"

Entretien avec l'homme qui a participé à faire renaître Shenmue 3

Par **Gianni Molinaro** - publié le 15 Juillet 2015 à 15h00



© Nicolas Meunier / ANADORE 2015

[J'aime](#) 112 [Tweeter](#) 86 [G+](#) 1 [Follow](#)

Il s'appelle Cédric Biscay, il est français et à la tête d'une société dans laquelle beaucoup aimeraient déambuler sous la forme d'une petite souris. Car si l'on a pu pleurer en voyant Yu Suzuki annoncer **Shenmue 3** durant la conférence Sony de l'E3 2015, c'est grâce à Shibuya Productions. Et on aimerait forcément en savoir plus...

Qu'est-ce que Shibuya ? Comment celle-ci, impliquée dans d'autres projets, est parvenue à ressusciter Ryo Hazuki ? Comment gère-t-on ce genre de production et tout le battage qui l'accompagne ? A quelques jours de la fin de la **campagne Kickstarter de Shenmue III**, Cédric Biscay a accepté de répondre à nos questions - formulées en majorité par les fans Julo et Romain.

SOMMAIRE

1. Shibuya Productions
2. Shenmue 3

1. Shibuya Productions

Bonjour Cédric, peux-tu te présenter ainsi que ta société Shibuya Productions ?

A la base je suis un fan de jeux vidéo et de dessins animés. J'ai démarré à 5 ans sur un CPC 464 monochrome et j'ai ensuite beaucoup joué en import, à l'époque où les jeux mettaient un temps fou à sortir chez nous (quand ils sortaient). Je suis un inconditionnel de la Sega Saturn et de la Neo Geo Pocket color mais j'ai eu à peu près toutes les consoles sous la main. J'ai créé ma première entreprise en 2002, Shibuya International, qui est un cabinet de conseil spécialisé dans les relations d'affaires entre l'Europe et le Japon. En 2014, j'ai créé officiellement Shibuya Productions à Monaco, l'entreprise a pour mission principale de produire des dessins animés et des jeux vidéo. En avril dernier, nous avons ouvert la succursale au Japon. Depuis la rentrée 2006, je suis également prof à l'Ecole Polytechnique de Nice - Sophia Antipolis en Master 1 & 2 jeux vidéo, je présente notamment les marchés japonais, coréen et chinois.



Combien de personnes travaillent dans la société ?

5 personnes travaillent à Shibuya Productions pour le moment. Je considère qu'une société de production n'a pas besoin de beaucoup de *staff* pour bien fonctionner. Notre vraie force est de savoir nous entourer de partenaires de qualité.

Pourquoi le nom Shibuya ?

Lorsque j'ai découvert le Japon, j'ai été fasciné par Shibuya, ses lumières, ses *game centers*, le côté très mode des gens dans la rue. Lors de mes premiers voyages au Japon, j'allais absolument tous les soirs à Shibuya. En ajoutant à cela le côté cosmopolite du quartier, je me suis dit que le nom collait parfaitement avec ce que je voulais faire.



ASTROBOY REBOOT - TEASER

Outre l'organisation du prochain MAGIC, le reboot d'*Astro*, *Windwalkers* et *Shenmue 3*, y a-t-il d'autres projets dont tu peux d'ores et déjà parler - ou que tu peux *teaser* ?

Nous venons de terminer notre premier long métrage d'animation, "*Lilly et la Perle Magique*" qui est un film d'auteur avec au casting voix US le célèbre Ben Cross (*Les chariots de feu*, *Star Trek*) Nous travaillons également sur *Fusion*, un univers transmédia dense et complexe dont la première pierre sera constituée d'un roman d'Alain Damasio à paraître début 2016. Suivront ensuite manga, jeux vidéo, série, etc. Enfin, nous dévoilerons prochainement notre premier hardware, un appareil qui permet de faire du fitness tout en jouant ! Nous l'avons fait découvrir au Japon le mois dernier à de grandes personnalités du jeu vidéo comme Yuji Naka, Shinji Hashimoto, Fumito Ueda ou encore Yu Suzuki, pour ne citer qu'eux.

Comment est venue cette idée de financer un projet vidéoludique à hauteur de 100.000 euros par le biais d'un concours (une première) ?

Personnellement, je pense que le gameplay devient de plus en plus secondaire dans les jeux. Voir de beaux graphismes, de sublimes animations, c'est très bien, mais si on peut en plus s'amuser, c'est encore mieux. Avec 100 000 euros, on ne finance bien entendu pas de AAA, mais si nous pouvons aider des personnes qui comme moi veulent mettre le gameplay au centre de leurs productions, et bien nous le faisons avec plaisir. C'est en faisant ce constat que nous avons mis en place ce concours. Léon, le jeu vainqueur de l'édition 2015, en est le parfait exemple.



Avez-vous été satisfaits de la manière dont s'est déroulé le concours et quels enseignements en avez-vous tiré pour la prochaine édition ?

J'ai été surpris du succès rencontré par le concours, plus de 40 inscriptions de 5 pays dont le Japon, c'est exceptionnel pour une première. Le jury de professionnels composé de Eric Chahi, Alain Damasio et Oskar Guilbert a également été surpris de la qualité des jeux proposés. Il est probable que pour la prochaine édition, nous ayons encore plus de candidats. Les inscriptions sont ouvertes sur le site www.magic-ip.com et 2 membres du jury sont déjà annoncés, Viktor Kalvachev (*Blue Estate*) et Christophe Heral (*Rayman*).

Source : <http://www.gameblog.fr/news/52130-record-shenmue-3-est-desormais-le-jeu-le-plus-finance-de-kic>

17 JUILLET 2015

RECORD. Shenmue 3 est désormais le jeu le plus financé de Kickstarter

Par **Rami Bououd** - publié le 17 Juillet 2015 à 14h42

The image shows the title "Shenmue III" in a stylized, golden-yellow font with a slight shadow, set against a solid black background. The letters have a hand-drawn or calligraphic feel.

La campagne pour **Shenmue 3** a franchi un cap, celui d'être le jeu vidéo ayant récolté le plus d'argent sur **Kickstarter**, dépassant ainsi **Bloodstained** de Koji Igarashi.

À voir aussi : **J'ai quelque chose à vous dire sur Shenmue, le jeu de ma vie**

À l'heure où ces lignes sont écrites, **Shenmue 3** vient d'atteindre les **5.560.837 dollars** dépassant **Bloodstained** qui lui s'était arrêté à **5.545.991 dollars**. Le titre de Yu Suzuki prend donc le record détenu jusqu'à maintenant par Igarashi.

Et ce n'est pas totalement fini, car il reste encore 13 heures avant la fin de la campagne de financement. A noter que s'il atteint les 6 millions, il débloquera un nouveau palier, celui de l'extension du système de combat... alors aux fans de jouer. C'est maintenant où jamais...

112
PARTAGES

 Facebook

 Twitter









Source : <https://fr.news.yahoo.com/record-shenmue-3-d%C3%A9sormais-jeu-financ%C3%A9-kickstarter-124200947.html>

VENDREDI 17 JUILLET 2015

RECORD. Shenmue 3 est désormais le jeu le plus financé de Kickstarter

+ Gameblog Par Rami_008 | Gameblog – ven. 17 juil. 2015

 Partager  Tweeter  G+1



Gameblog/Rami_008 - RECORD. Shenmue 3 est désormais le jeu le plus financé de Kickstarter

La campagne pour Shenmue 3 a franchi un cap, celui d'être le jeu vidéo ayant récolté le plus d'argent sur Kickstarter, dépassant ainsi Bloodstained de Koji Igarashi.

À voir aussi : J'ai quelque chose à vous dire sur Shenmue, le jeu de ma vie

À l'heure où ces lignes sont écrites, Shenmue 3 vient d'atteindre les 5.560.837 dollars dépassant Bloodstained qui lui s'était arrêté à 5.545.991 dollars. Le titre de Yu Suzuki prend donc le record détenu jusqu'à maintenant par Igarashi.

Et ce n'est pas totalement fini, car il reste encore 13 heures avant la fin de la campagne de financement. A noter que s'il atteint les 6 millions, il débloquera un nouveau palier, celui de l'extension du système de combat... alors aux fans de...

Source : <http://www.gamalive.com/actus/25409-shenmue-3-kickstarter-succes-record-millions-de-dollars.htm>

SAMEDI 18 JUILLET 2015



Dernières actus

Concours Ant-Man : Gagnez 20 pla...

Prototype et Prototype 2 sortent...

Narcos, la nouvelle série Netfl...

Elder Scrolls Online Tamriel Unl...

Les Cosplays les plus Sexy de la...

Publié le Samedi 18 juillet 2015 à 09:00:00 par Cedric Gasperini

Shenmue 3 bat tous les records de Kickstarter

Mais ce n'est pas assez quand même

L'annonce du développement de Shenmue III a remué le monde du jeu vidéo, excitant la fibre nostalgique des fans de la série nippone.

Si le choix d'un Kickstarter pour financer le projet, pourtant soutenu financièrement par Sony, a offert de quoi s'interroger pour cette manière peu orthodoxe, pour ne pas dire inhabituelle pour un grand éditeur, et semblait surtout destiné à s'assurer de manière un peu truande de la popularité du titre, les développeurs peuvent être rassurés : Shenmue III a battu tous les records.

En effet, le **Kickstarter** a pris fin avec quelques 6 333 295 dollars, explosant le précédent record situé à 5,5 millions (Bloodstained).

Une somme récoltée par 69 320 contributeurs...

Toutefois, même si record il y a, une déception reste : les développeurs avaient promis un monde ouvert pour leur jeu si la somme atteignait 10 millions. On en est loin.

Résultat, Shenmue III sera un jeu mièvre, avec des personnages caricaturaux insupportables, vous fera progresser dans des couloirs, avec des ennemis à l'IA ridicule, le tout suivant une histoire débile. Et ce sera bien fait pour vous. Na.



Source : <http://www.journaldugamer.com/2015/07/20/la-prix-de-la-nostalgie-shenmue-iii-est-donc-devenu-le-projet-de-jeu-video-le-plus-finance-de-kickstarter/>

20 JUILLET 2015

[La prix de la nostalgie] Shenmue III est donc devenu le projet de jeu vidéo le plus financé de Kickstarter



Par Fabio, le 20 juillet 2015 à 10h14

4 commentaires

[Signaler une erreur](#)

148
PARTAGES



La campagne de financement de *Shenmue III* s'est terminée ; elle a réuni 69 320 contributeurs qui ont engagé 6 333 295 dollars pour soutenir le projet de Yu Suzuki. Et des records sont tombés.



Avec ses 6,3 millions de dollars récoltés, *Shenmue III* est, comme on vous le disait, parvenu à détrôner le récemment financé *Bloodstained: Ritual of the Night* et ses 5,5 millions de dollars, ainsi que *Torment: Tides of Numenera* et ses 4 millions de dollars. À titre de comparaison, le jeu vidéo français le plus financé a récolté 406 979 dollars, il s'agit du *Diablo-like* nicois *Umbra*.

Le jeu intègre le Top 3 des projets les plus financés sur Kickstarter dans la catégorie Jeux, derrière la *OUYA* et le jeu de cartes *Exploding Kittens*.

Et pour conclure, deux autres records, celui du projet qui a atteint le plus rapidement les 1 million de dons, ainsi que celui qui a atteint le plus rapidement les 2 millions de dons. C'était seulement quelques heures après que le jeu a été annoncé lors de la conférence E3 de Sony.

Si vous avez raté la semaine dernière pour cause de piscine, sachez qu'un trailer moche du jeu est sorti des internets pour fêter les 5 millions de dollars récoltés.

Shenmue III est espéré en 2017 sur PC et PS4.

Source : <http://mcetv.fr/mon-mag-gamers-time/shenmue-3-kickstarter-paypal-2107/>

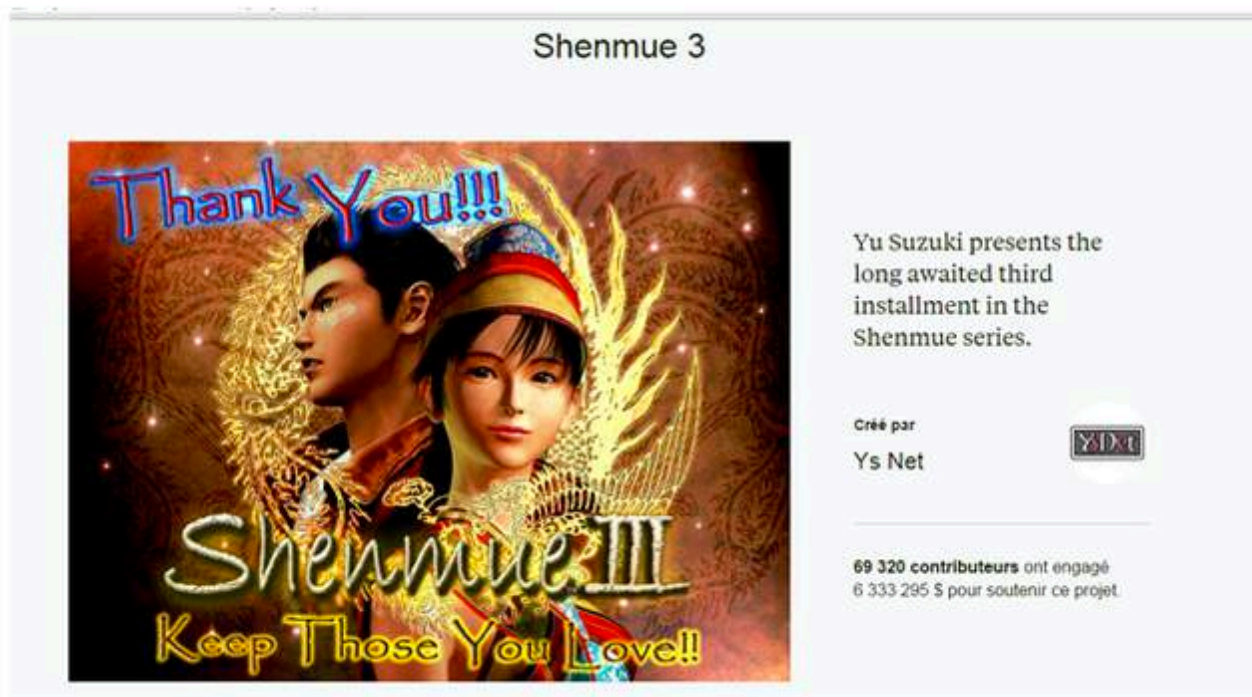
21 JUILLET 2015

Shenmue 3: de Kickstarter à PayPal

Après le nombre record de \$6,333,295 récoltés pour Shenmue 3 sur Kickstarter, le développeur a fait savoir qu'il ouvrirait une campagne PayPal...

Par Dorian B. le 21/07/2015 à 22:40

Gamers Time | Partager



J'aime 176 076 personnes aiment ça.

Après le nombre record de \$6,333,295 récoltés pour Shenmue 3 sur Kickstarter, le développeur a fait savoir qu'il ouvrirait une campagne PayPal...

Après Kickstarter, place à PayPal!

6 333 295, c'est le nombre incroyable de dollars récoltés pour Shenmue 3 sur Kickstarter, répartis en 69 320 contributeurs. Encore loin du nouveau pallier de 11 millions de dollars escomptés par le développeur, celui-ci a fait savoir qu'il ouvrirait une campagne PayPal: c'est à dire que des dons supplémentaires lui seront nécessaire d'ici 2017 afin de « *proposer un monde ouvert de qualité pour Shenmue 3* »... Du moins c'est ce que Yû Suzuki a annoncé lors d'un live web sur Twitch.

Sony participe au développement de Shenmue 3

« Nous atteindrons notre objectif – \$2 de dollars, ndlr – en moins de 24 heures » a annoncé Corsi. Notez qu'il a employé le pronom personnel « Nous ». Apparemment, Sony a rencontré Suzuki à la Game Developers Conference en 2014: la même année où il a annoncé la reprise du développement de Shenmue, ce qui n'a pas manqué d'enflammer les fans de la licence.



De temps à autres, Suzuki s'amusait à mentionner Shenmue III dans diverses interviews, en proposant même l'idée de lancer une campagne de crowdfunding afin de financer l'éventuel développement. Le problème de Suzuki était, bien entendu, de récolter suffisamment d'argent pour concrétiser le projet.

« Sega me laissera probablement le faire », disait Suzuki à Gamasutra en 2011. « Je pense... C'est seulement une question de budget. »

Corsi a dit « Shenmue III était au top de la liste ». Et d'ajouter « Quand ils en ont parlé, ils n'avaient que ça en tête: Shenmue III, Shenmue III, Shenmue III. Ce jeu était demandé depuis bien plus longtemps que je ne travaille chez PlayStation! ».

Source : <http://www.gameblog.fr/news/52216-tiens-sega-propose-une-sonnerie-shenmue-sur-iphone>

22 JUILLET 2015

Tiens, Sega propose une sonnerie Shenmue sur iPhone

Par **Julien Hubert** - publié le 22 Juillet 2015 à 17h18

PUBLICITÉ



Shenmue (Original Version)
SEGA >

Bandes originales
Sortie le : 22 juil. 2015

Morceaux

Avis

Associés

1

Shenmue (Original Version)

0:28

1,29 €

 5  24  2 

[Start Download](#)

fromdoctopdf.com
Convert Any File to a PDF.
From Doc to Pdf Appl

[Fond d'Écran Gra](#)

[Promo Jeux à Me](#)

[MyTransitGuide](#)

[Travail en Ligne F](#)

[Trouver un Emplo](#)

[1ère tirage de tar](#)

On n'a jamais autant parlé de **Shenmue** que depuis le lancement et finalement le **grand succès de son Kickstarter...** et voilà que **SEGA** déboule avec une petite sonnerie payante de derrière les fagots !

À voir aussi : **Shenmue 3 vient d'entrer en phase de "développement"**

En vous rendant sur le Store iTunes de votre iPhone, vous pourrez désormais vous payer, moyennant la modeste somme de **1,29€ très exactement**, une sonnerie proposant 28 secondes extraites du thème principal de la saga.

C'est amusant de voir l'éditeur et développeur historique japonais, si peu enclin ces dernières années à communiquer sur **Shenmue**, profiter du grand élan de communication autour de **Shenmue III...** mais c'est de bonne guerre !

Espérons simplement que l'éditeur nippon aura surtout la bonne idée de lancer bientôt les "*remaster*" tant réclamés de **Shenmue 1** et **2** !

Source : <http://www.gameblog.fr/news/52204-shenmue-3-vient-d-entrer-en-phase-de-developpement>

22 JUILLET 2015

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Shenmue 3 vient d'entrer en phase de "développement"

Shenmue 3 vient d'entrer en phase de "développement"

Par **Rami Bououd** - publié le 22 Juillet 2015 à 12h44



f J'aime 27

Tweeter 37

G+ 2

Follow

Start Dow

fromdoctopdf.com
Convert Any Fi
From Doc to P

Fond d'Éc

Promo Je

MyTransit

Travail en

Trouver u

Commenc

Yu Suzuki, le papa de Shenmue a indiqué être "éternellement reconnaissant" envers les fans pour leur support sans faille et a indiqué que **Shenmue III** vient tout juste d'entrer dans la phase de "développement".

A voir aussi : J'ai quelque chose à vous dire sur Shenmue, le jeu de ma vie

Dans un message adressé ce matin par Yu Suzuki à l'attention des backers, le créateur japonais a tenu à remercier les efforts consentis par les fans pour aider **Shenmue 3** et exploser quelques records au passage :

Le plus intéressant étant que Suzuki a communiqué sur le titre en indiquant que le développement venait de démarrer :

“ Nous venons d'entrer dans la phase de développement et nous avançons, je vous écouterai pour rendre Shenmue III encore meilleur. Je vous remercie encore une fois pour votre soutien et, de tout mon coeur, j'ai hâte que nous fassions le reste du voyage ensemble.

Il faudra donc attendre de voir comment évolue le projet et ce Shenmue quand du gameplay émergera. Il reste encore plus de deux ans pour les équipes. Le temps pour eux de nous sortir un jeu de qualité.

Source : <http://www.gameblog.fr/news/52880-shenmue-3-le-role-de-sony-enfin-explique-par-gio-corsi>

17 AOÛT 2015

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Shenmue 3 : Le rôle de Sony enfin expliqué par Gio Corsi

Shenmue 3 : Le rôle de Sony enfin expliqué par Gio Corsi

Par Romain Mahut - publié le 17 Août 2015 à 12h50



PUBLICITÉ



Malgré diverses informations venues de part et d'autre, le rôle joué par **Sony** dans la création de **Shenmue III** reste flou dans l'esprit de certains. Un des pontes de PlayStation tente donc de tirer les choses au clair une fois pour toute.

À lire aussi : **Shenmue 3 : nouvelle campagne de financement PayPal à venir**

Le site américain GameSpot a récemment eu l'occasion de parler de **Shenmue III** avec Gio Corsi, le directeur de la production des éditeurs tiers et des relations avec les développeurs chez PlayStation. Et grâce à cet entretien, les fans de Shenmue, ainsi que les joueurs curieux, ont une meilleure idée du processus qui a mené à l'annonce de Shenmue III pendant la conférence E3 2015 de Sony, ainsi que du rôle joué par le constructeur japonais dans le développement du jeu.

Bien évidemment, les discussions préliminaires entre Sony et Yu Suzuki étaient classées secret défense. Lorsqu'Adam Boyes, Gio Corsi, et Yu Suzuki ont eu leur premier rendez-vous (tout aussi discret lui aussi) au sujet de Shenmue III en marge de la GDC 2014, le projet n'en était encore qu'à ses balbutiements. Les deux camps ont par exemple discuté d'idées de game design ou des moyens avec lesquels Sony pourrait aider Yu Suzuki et son équipe.

Comme Sony ne savait pas encore si la licence Shenmue disposait véritablement d'une base de fans suffisamment grande, et donc si le développement de Shenmue III ne constituait pas un trop gros risque financier, le constructeur a été intéressé par la proposition de Yu Suzuki de faire passer le projet par Kickstarter.

Sony présent pendant tout le développement

Et pour ce qui est du rôle directement joué par Sony, Gio Corsi explique que son entreprise va apporter son soutien au niveau de la production, **effectuer des "milestone reviews"** (Sony va passer en revue le jeu lorsque ce dernier aura atteint des points clés de son développement et relayera ses notes à ses créateurs), **proposer de l'aide en matière de marketing et de relations publiques/presse** (diffusion des bandes-annonces et des démos, présentation du jeu lors d'événements), et **aider à la commercialisation des versions physique et numérique du jeu** (approbation de la version finale, soutien en matière de communication, etc.).

Même si Sony a par le passé affirmé participer au financement du jeu, il est intéressant de voir que Gio Corsi n'en a pas parlé pendant l'interview.

Anecdote amusante Gio Corsi explique que pendant la mise en place du projet, il était extrêmement compliqué de rester discret. Pour que l'information ne fuite pas avant son annonce officielle, Shenmue III a eu pour noms de code "Ebisu" et "Ramen." Ce qui provoquait la confusion des personnes qui n'étaient pas au courant lorsque le projet était évoqué pendant des réunions.

À noter qu'à la question d'un possible accord d'exclusivité entre Ys Net et Sony autour de Shenmue III, **Gio Corsi affirme que le sujet vient tout juste d'être évoqué par les deux camps.** Selon lui, les discussions étaient jusqu'à présent axées sur la campagne Kickstarter et son déroulement.

Pour rappel, Shenmue III est prévu pour le mois de décembre 2017 sur PS4 et PC.

[Source : [GameSpot](#)]

Source : <http://www.gameblog.fr/news/53118-shenmue-3-yu-suzuki-fait-le-point-sur-le-developpement>

31 AOÛT 2015

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Shenmue 3 : Yu Suzuki fait le point sur le développement

Shenmue 3 : Yu Suzuki fait le point sur le développement

Par Romain Mahut - publié le 31 Août 2015 à 13h35



J'aime 61

Tweeter 39

G+ 1

Follow

Promo Jeux

Fond d'Écran

Gagnez jusqu'à 1000€ /Heure

Trouver un Emploi

MyTransitGu

Start Downlo

Télécharger

easypdfcombine.com/
Fusionner des PDF

Même s'il ne fait pas l'actualité toutes les semaines, le développement de **Shenmue III** continue d'avancer. Et à en croire Yu Suzuki, les choses sérieuses devraient commencer très prochainement.

À voir aussi : **Shenmue : Un documentaire rare datant de 1999 refait surface**

Depuis la fin de la campagne Kickstarter de **Shenmue III**, Yu Suzuki et le reste de l'équipe de développement se sont faits plutôt discrets. Histoire d'expliquer où les choses en sont aux joueurs et aux personnes qui ont contribué au financement du jeu, les gestionnaires de la campagne Kickstarter viennent de publier une nouvelle interview avec Yu Suzuki. Voici la traduction de cet entretien avec le créateur du jeu :



Comment se passe la progression de la production ?

*Regardez s'il vous plaît ce diagramme (le diagramme peut être retrouvé ci-dessous **ainsi que dans notre galerie hébergée à cette adresse, ndlr**). Pour l'instant, nous avons terminé la composition, l'histoire, la planification, et le déroulement du jeu. Nous passeront bientôt à la prochaine étape du développement.*

Pouvez-vous nous en dire davantage au sujet de l'étape de la composition ?

Shenmue III est basé sur 11 chapitres créés il y a 17 ans. Chaque chapitre se déroule dans une région différente. Le premier chapitre se déroulait par exemple à Yokosuka, tandis que le second se passait à Hong Kong, etc. En revanche, nous ne pouvons pas terminer avec seulement un chapitre par région. J'ai donc dû restructurer l'histoire afin qu'elle corresponde à l'envergure de Shenmue III.

À quoi correspond l'étape de la création de l'histoire ?

Nous avons dû repenser l'histoire afin de proposer un déroulé plus cohérent. Cela correspond à l'écriture d'histoires additionnelles et d'autres changements.

Qu'en est-il de l'étape de planification ? Que se passe-t-il à cette étape ?

Puisque nous connaissons désormais le montant du financement obtenu grâce à la campagne Kickstarter, nous pouvons planifier le budget de développement global. À cette étape, j'ai donc organisé le projet de manière à ce qu'il corresponde au budget alloué.

Une fois que le plan est écrit et prêt, que se passe-t-il à l'étape du déroulement ?

Cette étape concerne le placement dans le bon ordre de différents scènes cinématiques, événements, batailles, et quêtes. Nous avons terminé cette étapes il y a quelques jours et allons désormais travailler sur le véritable développement du jeu.

Quels sont les autres étapes à venir ?

Je vous promet de vous tenir au courant du progrès du développement au moins une fois par mois. C'est tout ce que nous avons à communiquer pour le moment.

Quels sont les gros événements à venir sur votre agenda ?

Je pense à assister au Tokyo Game Show 2015 qui se déroulera en septembre. Je prévois également de me rendre en Chine en octobre afin d'assister à un salon qui s'appelle CHUAPPx2015 ainsi que pour faire du repérage pour le développement de Shenmue III.

Pour terminer, pouvez-vous partager une anecdote s'étant déroulée pendant le développement ?

Un soir après le travail, nous nous sommes rendus à un restaurant Thai avec l'équipe de développement. Dans ce restaurant, un homme m'a approché et a demandé à me serrer la main. Il a dit être un fan et nous avons discuté brièvement. Il s'avère qu'il travaille également dans l'industrie du jeu vidéo et nous nous sommes bien entendus. Nous avons parlé un peu plus ce qui m'a permis de me rendre compte qu'il connaît vraiment bien son travail, et que c'est quelqu'un de très bien par dessus le marché. J'ai été tellement impressionné que je lui ai demandé de nous aider avec le développement de Shenmue III. Je n'ai pas pu m'empêcher de me dire que c'était une fois de plus l'unique attrait de Shenmue qui rassemblait des éléments intéressants.

En plus de cette interview, Yu Suzuki et l'équipe derrière le Kickstarter de Shenmue III ont également diffusé un croquis inédit de Ryo en train de piloter son chariot élévateur. Ce dernier peut être lui aussi retrouvé ci-dessous et dans notre galerie.

Pour rappel, Shenmue III est prévu pour décembre 2017 sur PS4 et PC.

[Source : [Kickstarter](#)]

Source : <http://www.nextinpact.com/news/96580-shenmue-3-nouvelle-campagne-souvre-version-pc-mise-en-suspens.htm>

21 SEPTEMBRE 2015

Shenmue 3 : une nouvelle campagne s'ouvre, la version PC mise en suspens

La veste à 8 000 dollars est toujours à vendre 💬 56



Ys Net a décidé de lancer une deuxième phase de financement participatif pour le développement de *Shenmue III*. L'objectif est de permettre à ceux ayant loupé le coche sur Kickstarter de se rattraper, mais le studio en a profité pour glisser une petite surprise plutôt amère.

En juin dernier, Yu Suzuki montait sur la scène de la conférence que tenait Sony à l'occasion de l'E3. L'homme y a annoncé le lancement d'une campagne de [financement participatif](#) devant permettre à *Shenmue III* de voir le jour sur [PlayStation 4](#), ainsi que sur PC. La campagne fut un succès, et plus de 6,3 millions de dollars ont été récoltés. Une somme impressionnante, mais toutefois insuffisante pour que le créateur du jeu puisse [réaliser son œuvre telle qu'il l'imaginait](#).

Service minimum

Pour parvenir à lever plus de fonds, le studio Ys Net a décidé d'ouvrir une deuxième phase pour sa campagne de financement. Elle se déroule sur la plateforme [Slacker](#) et sera ouverte jusqu'au 31 décembre 2015. Le studio n'a pas d'objectif chiffré précis et se contente simplement de rappeler quels étaient les objectifs bonus de la campagne Kickstarter.

Le studio ne s'est d'ailleurs même pas fatigué à faire un visuel différent pour la liste des objectifs, puisque c'est celui utilisé sur la première phase qui est repris, et fait même apparaître la mention « *\$8,80M New Kickstarter Record Games Category* ». Ainsi, entre 6,5 et 7,5 millions de dollars le système de combat sera amélioré, tandis que les fonds levés au-delà de 8 millions de dollars permettront d'étendre certaines zones. Les contreparties sont également les mêmes que lors de la première phase, la veste à 10 000 dollars qui n'avait pas trouvé preneur est donc encore disponible, pour 2 000 dollars de moins cette fois.

Le studio précise néanmoins que l'ensemble des fonds collectés iront dans sa poche et permettront d'améliorer le jeu, et que ni Sony, ni Shibuya Productions n'en tireront profit.

Et la version PC ?

La FAQ sur le site est également riche d'enseignements au sujet de la version PC du jeu. Si, sur Kickstarter, le studio proposait bien aux participants d'obtenir une telle mouture du jeu, ici, ce n'est plus le cas. Seule explication fournie par Ys Net : « *Pour le moment, nous sommes en train de discuter de la version PC avec les parties concernées* ». Mais un peu plus loin, le studio assure qu'il a « *prévu de développer le jeu sur PC (Windows) et PS4* ».

Concrètement, il est difficile de savoir ce qu'il en est. L'une des hypothèses les plus probables serait que Sony tente de s'adjuger une période d'exclusivité sur PlayStation 4, ce qui retarderait quelque peu la mouture PC, et le studio n'est pas encore en mesure de savoir quelle serait l'ampleur du délai.

Source : <http://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-780388-shenmue-3-campagne-financement-pc.html>

MARDI 22 SEPTEMBRE 2015

Shenmue 3 : une nouvelle campagne de financement et des doutes sur la version PC

 Commenter (26)

 Partager

 Tweeter

La production de *Shenmue 3* continue de faire parler d'elle : en marge d'une nouvelle campagne de financement fraîchement lancée, la production de la version PC est remise en question.

Après avoir récolté 6,3 millions de dollars par le biais d'une campagne Kickstarter retentissante, notamment en raison d'une annonce faite lors de la conférence de Sony à l'E3, *Shenmue III* repart en quête d'argent. Malgré une première très belle performance en matière de financement participatif qui en fait le jeu le plus financé par ce biais, le titre porté par le studio Ys Net est encore loin d'avoir les moyens d'être produit.



Du coup, c'est sur la plateforme Slacker que le studio de Yu Suzuki cherche de l'argent. La campagne se déroulera jusqu'au 31 décembre 2015. Le compteur n'est pas reparti de zéro puisque les fonds déjà récoltés via Kickstarter sont comptabilisés d'emblée. Désormais, il n'a plus de montant précis à atteindre : comprenez par là que tout est bon à prendre, pour Ys Net, qui reprend la plupart des visuels présents sur Kickstarter.



La version PC a disparu

Différence notable, cependant : lorsqu'on regarde les contreparties prévues pour les contributeurs, on remarque que la version PC n'est plus proposée. Initialement, elle faisait partie des contreparties offertes à partir de 60 dollars. Désormais, seule la version PS4 est listée. A partir de 100 dollars, toutefois, on voit apparaître une « copie numérique de la version d'essai sur PC ». Mais plus de trace d'une version complète.

Ys Net donne quelques éléments au sein de la FAQ, en bas de page. A la question « Pourquoi la version PC de Shenmue 3 n'est pas proposée sur le site ? », le studio répond : « Actuellement, nous sommes en discussion avec les parties concernées concernant la version PC ». Plus loin, on peut lire malgré tout que le jeu est prévu « sur PC (Windows) et PS4 ». Des informations qui ne sont pas forcément contradictoires, mais on est en droit de penser que Sony pourrait être en train de négocier une période d'exclusivité du titre sur sa console.



L'autre théorie, c'est que la version PC n'a pas rencontré autant d'engouement que la version PS4 lors de la campagne Kickstarter, avec un peu plus de 4 600 *backers* sur ce palier, contre plus de 14 600 pour la version PS4. Dans tous les cas, Ys Net devra clarifier la situation dès que possible, pour ne pas écopier d'un *bad buzz* supplémentaire.

Une production longue et coûteuse

Shenmue III a encore le temps de faire parler de lui avant sa sortie, prévue à l'heure actuelle pour décembre 2017. D'ici là, la question du financement pourra encore se poser. Fin juin, **Yu Suzuki expliquait** que Sony allait aider « *pour la fin de la production et la commercialisation* », assurant que « *Ys Net peut disposer de plus d'argent que ce qui est récolté via Kickstarter pour le développement de Shenmue 3* ». En attendant que Sony mette la main au porte-monnaie, les internautes sont à nouveau sollicités.

Lors de sa production à la fin des années 90, le premier épisode de *Shenmue* avait coûté 70 millions de dollars. On est donc bien loin d'atteindre une telle somme pour *Shenmue III*, dont on ne connaît pas encore les ambitions.

Source : <http://playerone.tv/news/v/7758/shenmue-3-est-jouable-mais-non-presentable.html>

VENDREDI 25 SEPTEMBRE 2015

Playerone.tv > Articles > Actualité > Shenmue 3 est jouable, mais non présentable !

Shenmue 3 est jouable, mais non présentable !



Publié par Sadako, le vendredi 25 septembre 2015 à 15:13



13



0



Dernièrement, nous vous faisons part de l'ouverture d'une nouvelle campagne de financement pour Shenmue 3, qui se déroulera jusqu'à la fin de l'année via PayPal, avec les mêmes récompenses que lors de la campagne Kickstarter de Yu Suzuki. Aujourd'hui, il n'est point question d'argent pour la suite des aventures de Ryo Hazuki, mais bien de son avancée de développement ! Pourra-t-on voir très bientôt un extrait de gameplay de Shenmue 3 sur PC ou PS4 tourner en live ? En regardant un peu plus près sur Twitter, on se rend compte que si Shenmue 3 progresse bien, nous sommes encore loin de pouvoir avoir une telle vidéo.

Cedric Biscay, producteur du jeu dirigé par Yu Suzuki, déclare qu'il a pu apprécier le 22 septembre 2015 une phase de gameplay jouable de Shenmue 3. Suite à ce Tweet, des utilisateurs lui ont demandé si les fans avaient une chance de pouvoir observer du gameplay du jeu avant la fin de la campagne PayPal, question à laquelle Cedric Biscay répond que malgré de bons résultats, les développeurs travaillent dur sur le moteur graphique (l'Unreal Engine 4, pour rappel), et que l'équipe est encore loin de pouvoir montrer du gameplay publiquement. Il faudra donc faire confiance encore un bon moment à Yu Suzuki et ses développeurs, et attendre le moment opportun pour voir comment tourne Shenmue 3 sur PC et PS4. Nous ne sommes plus à quelques mois près, après tout !



Source : <http://www.gameblog.fr/news/53841-shenmue-3-yu-suzuki-pret-a-sacrifier-les-graphismes-au-profi>

5 OCTOBRE 2015

Shenmue 3 : Yu Suzuki prêt à sacrifier les graphismes au profit de l'histoire

Par Romain Mahut - publié le 5 Octobre 2015 à 13h29



Les coûts de développement de **Shenmue** et de **Shenmue II** ont contribué à créer la légende de la série. Même si **Shenmue III a battu des records sur Kickstarter**, les 6,3 millions de dollars obtenus sur la plate-forme de financement participatif semblent bien peu pour un tel projet.

À lire aussi : **Shenmue 3 : La campagne de financement par Paypal est ouverte**

Dans une interview récemment accordée au site britannique Eurogamer, le créateur du jeu **Yu Suzuki** a une nouvelle fois rappelé que **Shenmue III** n'est pas développé avec le seul argent obtenu grâce à la campagne de financement participatif :

“ *Kickstarter n'est pas la seule source d'argent. Sony et Shibuya Productions participent également au financement. Avant que nous ouvrons le Kickstarter, nous avons établi des objectifs liés au budget. Cela signifie que si nous obtenions 6 millions de dollars, nous créerions Shenmue III en fonction de ce que nous pourrions faire avec ces 6 millions.* ”

Nous continuons d'essayer d'obtenir des fonds. Plus nous avons d'argent plus nous pouvons évidemment faire de choses. Même si nous n'avons pas autant de budget que les précédents jeux, nous développerons le jeu quand même.

En revanche, il ne cache pas qu'il ne serait pas contre une cagnotte plus importante. Car avec le budget dont il dispose actuellement, le titre ne pourra logiquement pas être techniquement révolutionnaire comme l'ont été ses deux prédécesseurs en leur temps :

“ J'aimerais avoir un peu plus d'argent ! Le jeu en lui-même n'a pas besoin d'être magnifique visuellement. Une grande part des budgets de développement va dans les graphismes de nos jours.

Nous pourrions peut-être faire un bon jeu si nous faisons des concessions au niveau des graphismes et que nous nous concentrons davantage sur l'histoire. Le plus important pour moi est de faire en sorte que le jeu soit intéressant, que cela soit quelque chose auquel les gens ont envie de jouer.

Pour les amoureux de Shenmue coincés avec Ryo dans une grotte depuis bientôt 14 ans, le fait que l'accent soit mis sur l'histoire n'est pas nécessairement inquiétant. Selon Yu Suzuki, cette histoire est un peu de celle qu'il aurait proposée s'il avait développé Shenmue III juste après Shenmue II :

“ *Nous avons un format bien établi jusqu'à Shenmue III. Mais nous avons réajusté la structure et créé une nouvelle histoire pour Shenmue III. Elle n'est pas exactement similaire à celle que nous avons prévue initialement même s'il y a des éléments qui se chevauchent.*

Le concept est le même. L'idée de base et le concept n'ont jamais changé. Ce qui a changé se situe au niveau de ce que permet de faire la technologie désormais disponible. L'outil (l'Unreal Engine 4, ndlr), voilà ce qui a changé.

Histoire de faire gonfler le budget du titre, et permettre de participer au financement du jeu aux fans de Shenmue qui n'avaient pas la possibilité d'utiliser Kickstarter, Yu Suzuki et son équipe ont ouvert **une seconde campagne de financement participatif via Paypal. À l'heure où sont écrites ces lignes, cette campagne Paypal a pour l'instant permis d'engranger moins de 50.000 dollars.**

Pour rappel, Yu Suzuki et Ys Net espèrent pour le moment sortir Shenmue III pour les fêtes de fin d'année 2017 sur PS4 et PC.

Source : <http://www.gameblog.fr/news/53838-shenmue-3-yu-suzuki-recrute-le-createur-du-remake-hd-de-shen>

5 OCTOBRE 2015

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Shenmue 3 : Yu Suzuki recrute le créateur du remake HD de Shenmue

Shenmue 3 : Yu Suzuki recrute le créateur du remake HD de Shenmue

Par **Romain Mahut** - publié le 5 Octobre 2015 à 10h39

PUBLIC



f J'aime

144

Tweeter

34

G+

1

Follow

Fond d'Écran G

marineaquariumfree.com/Éc
Aquarium Virtuel 3D Gr
Maintenant !

Promo Jeux à M

Start Download

MyTransitGuide

Travail en Ligne

Mon tarot en lig

Télécharger DD

Il arrive de plus en plus fréquemment que des développeurs amateurs soient recrutés pour travailler sur des projets de jeu tout ce qu'il y a de plus professionnels. Le dernier exemple en date concerne **Shenmue III**.

À lire aussi : **Shenmue 3 : Le rôle de Sony enfin expliqué par Gio Corsi**

Il y a plusieurs mois, NoconKid, un développeur amateur coréen, **avait fait sensation en publiant sur YouTube son ébauche de remake HD de Shenmue**. Son travail a de toute évidence impressionné Yu Suzuki puisque le créateur de Shenmue a décidé d'embaucher NoconKid pour qu'il travaille sur **Shenmue III**.

L'information est on ne peut plus officielle puisqu'elle a été communiquée par le compte Twitter officiel de Shenmue III, à l'aide d'une photo sur laquelle figure Yu Suzuki et NoconKid.





Shenmue 3
@Shenmue_3

Suivre

Yes, it's official! Kid Nocon is signed on for #Shenmue3 !!!
shenmue.link/order/

17:51 - 3 Oct 2015



302



318

Vue la qualité du travail accompli, cette nouvelle ne peut que réjouir les fans de **Shenmue**. Avec son projet, NoconKid semblait avoir capturé l'essence de ce qu'attendent les fans de Shenmue d'un épisode de la série en 2015. Pour ceux qui n'avaient pas vu la vidéo du projet de NoconKid, vous pouvez la retrouver ci-dessous.

Pour rappel, Shenmue III est toujours prévu pour la fin de l'année 2017 sur PS4 et PC.



Source : <http://www.gameblog.fr/news/54204-shenmue-3-yu-suzuki-evoque-le-framerate-de-la-version-ps4>

21 OCTOBRE 2015

Shenmue 3 : Yu Suzuki évoque le framerate de la version PS4

Par **Romain Mahut** - publié le 21 Octobre 2015 à 17h30



J'aime 61

Tweeter 24

G+ 2

Follow

PUBLICITÉ



L'ACTU EN COI

07:45 Darksiders 3 sera bien u

06:29 FF 7 Remake : Pas de No

09/11 PS4 : La manette Dark Va

00/11 Final Fantasy XV aura d

La majorité des fans de **Shenmue** se posent beaucoup de questions au sujet du scénario du jeu et de la progression de la quête de Ryo Hazuki. Le développement de **Shenmue III** ayant commencé, les interrogations au sujet de la partie technique du titre commencent elles aussi à apparaître.

A lire aussi : **Shenmue 3 : La campagne de financement par Paypal est ouverte**

Le site DualShockers a récemment eu l'opportunité de parler de **Shenmue III** avec son créateur, Yu Suzuki. Le sujet du framerate dans les jeux New-Gen étant sur toutes les lèvres, le site a demandé au créateur ce qu'il compte faire dans la version PS4 de Shenmue III :

“ Je pense pour l'instant au 30 images par seconde. Atteindre les 60 sera peut-être trop difficile mais je n'en suis pas encore certain.

Vu que le jeu est prévu sur PS4 et sur PC, il est possible demander laquelle des deux machines sert de "lead platform." D'après Yu Suzuki, il n'est pas possible de présenter les choses d'une manière si tranchée :

“ *Ce n'est pas si simple. Les prototypes sont créés sur PC mais ensuite la production passe sur PS4, avant de revenir sur PC. C'est donc PC, PS4, PC. Cela dépend vraiment de la phase de développement dans laquelle nous sommes.*

DualShockers a également questionné Yu Suzuki à propos de ce qui l'a poussé à choisir l'Unreal Engine 4 pour développer Shenmue III :

“ *C'est la représentation des couleurs, ainsi que les shaders et le moteur de rendu. Ils sont proches de l'image que je me fait du monde de Shenmue III. L'Unreal Engine 4 me permet de représenter ce que l'humidité et l'odeur du monde (de Shenmue III) devrait être selon moi. Si vous regardez une scène dans le désert, vous sentirez l'air sec du désert. J'ai l'impression que je peux donner vie aux caractéristiques abstraites du climat et de l'atmosphère à l'aide de l'Unreal Engine 4.*

Pour rappel, Shenmue III est prévu pour la fin de l'année 2017 sur PS4 et PC. Histoire de tenir les joueurs et les personnes ayant participé au financement du jeu au courant de la progression de son développement, Yu Suzuki promet de donner des nouvelles du jeu tous les mois jusqu'à sa sortie.

Source : <http://www.jeuxvideo.com/news/447161/shenmue-3-yu-suzuki-revele-quelques-informations.htm>

22 OCTOBRE 2015

NEWS JEU



Shenmue 3 : Yu Suzuki révèle quelques informations

PC **PS4**

22/10/2015 à 10:23

Malgré les nombreuses annonces qui ont de quoi faire grincer les dents des fans, Yu Suzuki partage son enthousiasme pour **Shenmue 3** dans deux interviews accordées à **Shenmue Dojo** et à **Dual Shockers**. Il y dévoile plus d'informations sur son prochain jeu.

Source : <http://www.gamekult.com/actu/shenmue-iii-yu-suzuki-parle-A154735.html>

22 OCTOBRE 2015

SHENMUE III : YÛ SUZUKI PARLE

Work in progress, par Jarod - Jeudi 22/10/2015 à 07h 40

Tags : PC, PS4, Japon, Aventure

J'aime

38



La publication de nouveaux entretiens avec Yû Suzuki nous permet de revenir sur le développement de **Shenmue III**, concernant notamment la philosophie des combats.

Chez DualShockers, Yû Suzuki confirme la présence de 4 boss. L'assassin Lan Di bien sûr, mais aussi Niao Sun, personnage féminin qui n'est jusqu'ici apparu que sous forme d'illustration. Selon Suzuki, le duel entre cette séductrice avec Ryô Hazuki reposera sur la ruse plutôt que sur le combat direct. Les deux autres boss sont toujours inconnus à ce jour, mais les quatre dirigent le cartel chinois Chi You Men, présent dans l'intrigue de la série depuis ses débuts.

Yû Suzuki a également évoqué la philosophie des combats, essayant d'illustrer son propos en improvisant quelques gestes et en expliquant que son but est de pouvoir effectuer des attaques complexes avec des commandes simples. *"Ce que je souhaite faire avec l'intelligence de combat, c'est que les coups sortent automatiquement en se basant sur la distance, les conditions et la position de votre adversaire"*, explique-t-il chez Shenmue Master. Ce concept dit *AI Battling* semble donc être une modernisation des combats, avec un ajustement automatique du placement de Ryô par rapport à l'adversaire. Au lieu de donner un coup de poing dans le vide, Ryô effectuera un pas de côté automatiquement de sorte que son coup puisse toucher l'ennemi. Autre exemple, si le joueur se trouve près d'un mur, le voyageur au pansement pourra prendre appui sur celui-ci pour donner un coup aérien.

"Les contrôles seront plus simples que par le passé, le combat sera plus cinématique et ressemblera davantage à un film", affirme d'ailleurs le créateur. Celui-ci avoue ne pas vraiment être un joueur lui-même et être davantage influencé par le cinéma, pour l'action comme pour la romance entre Ryô et Shenhua. Officiellement, le *AI Battling* est tributaire du palier additionnel de 7 millions de dollars. Or, si la campagne de financement de **Shenmue III** a été couronné de succès sur Kickstarter, son prolongement sur PayPal est au point mort avec seulement 70.000 dollars générés en plus d'un mois (6,4 millions au total).



Sur un autre sujet, Suzuki explique ne pas avoir eu de mal à gagner la confiance de [Sega](#) pour récupérer les droits de réaliser ce projet. Il ajoute même qu'il bénéficie de tout le soutien nécessaire de la part de son ancien employeur, ce qui peut surprendre compte tenu du fait que l'éditeur n'a jamais reconnu, ou même évoqué publiquement, la seule existence de **Shenmue III**. Relevons aussi une importante précision sur la taille supposée de l'aire de jeu, précédemment comparée à celle de Dobuita dans le premier **Shenmue**. Cette superficie correspond en fait à celle de Choubu, l'un des trois villages de **Shenmue III**. La taille des autres villages est toujours en cours d'étude.

Quant à savoir quelle est la principale plate-forme de développement de **Shenmue III**, Suzuki ne livre pas de réponse claire. *"Les prototypes sont réalisés sur PC, puis la production bascule sur PS4, puis encore sur PC. Ça dépend vraiment de la phase de développement du moment"* Suzuki indique également que **Shenmue III** devrait tourner en 30 images par seconde, en tout cas sur console. Sur le plan technique toujours, le créateur vante le choix du moteur Unreal Engine 4 qui selon lui est idéal pour retranscrire les conditions climatiques et les sensations de l'environnement. Notons que la possibilité d'inclure les voix japonaises et les voix anglaises sera étudiée en fonction de la demande.

Et pour finir avec l'anecdote improbable du jour, dites-vous que ce jeudi 22 octobre, le producteur Cedric Biscay va présenter **Shenmue III** au sérénissime Albert II de Monaco. Voilà un potentiel *backer* de rang.

Source : <http://www.jeuxvideo.com/news/449935/shenmue-3-un-prototype-du-cycle-jour-nuit-presente-en-chine.htm>

16 NOVEMBRE 2015

NEWS JEU



Shenmue 3 : Un premier prototype présenté en Chine

PC PS4

16/11/2015 à 18:42

Faisant parti du trio sacré annoncé par Sony durant sa conférence de l'E3 2015, **Shenmue 3** a été lancé sur Kickstarter il y a de cela quelques mois. Les objectifs de la campagne ayant été atteint, Yu Suzuki et son équipe ont pu commencer leur développement dans un silence brisé qu'à de rares moments.

À l'occasion d'un événement qui s'est tenu il y a quelques jours en Chine, le papa de Ryo a fait le déplacement afin de présenter un prototype de son bébé. Malgré la qualité de la vidéo, **nous pouvons apercevoir un cycle jour / nuit et quelques détails sur les environnements**, sans aucun spoiler évidemment. (Il se peut que vous ayez 30 secondes à attendre avant que la vidéo ne se lance)



腾讯视频

Shenmue3 天機

00:00/00:00

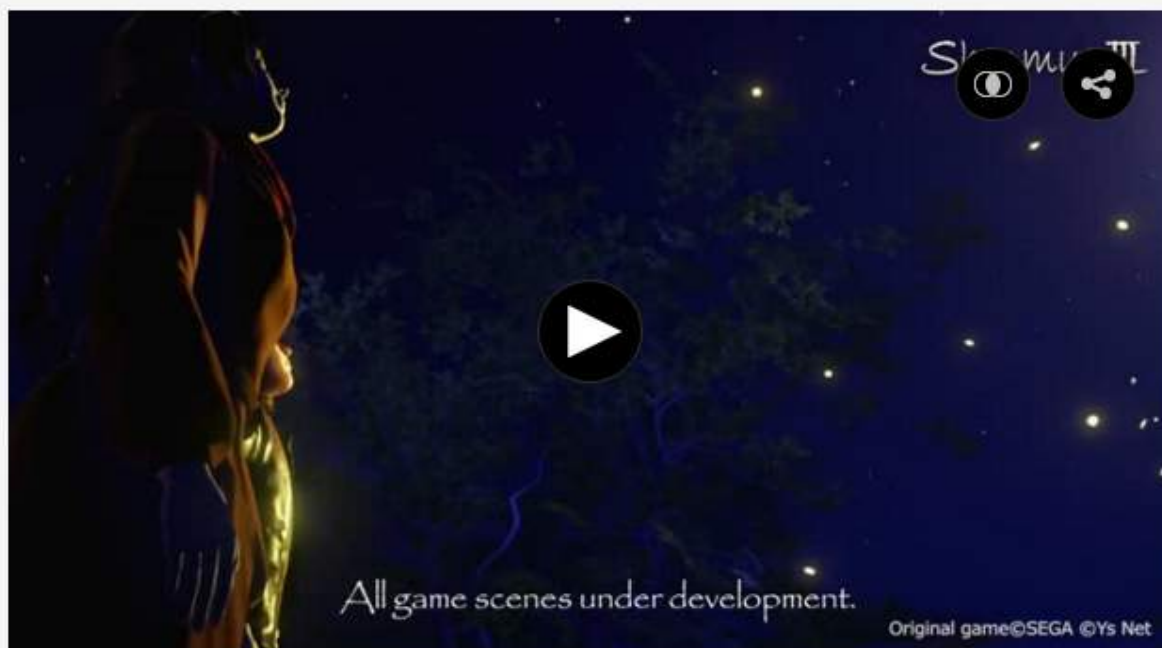
弹幕 清晰度 设置 全屏

登录后可发送弹幕，快来试试吧

发表 热门弹幕

Il s'agit donc d'une présentation du travail que les développeurs d'YS Net ont pu réaliser à l'aide de l'Unreal Engine 4. Rappelons que **Shenmue 3** est prévu pour sortir en décembre 2017 sur **PC et PlayStation 4**, même s'il ne s'agit que d'une date de livraison prévisionnelle qui pourrait être amenée à changer.

Trailer de Shenmue 3



Source : <http://www.jeuxvideo.com/news/450103/shenmue-3-sega-soutient-yu-suzuki.htm>

17 NOVEMBRE 2015



NEWS JEU



Shenmue 3 : SEGA soutient Yu Suzuki

PC

PS4

17/11/2015 à 19:16

Dévoilé en grande pompe lors de la conférence tenue par Sony peu avant l'E3 2015, l'inattendu **Shenmue 3** s'est tourné vers Sony, SEGA ne produisant évidemment plus de consoles (sauf au Brésil). Mais dans tout le bruit provoqué par cette annonce, aucun mot n'émanait de la firme au hérisson, pourtant foyer historique de Yu Suzuki.



De nombreux fans commençaient donc à penser que SEGA boudait tout simplement les nouvelles aventures de Ryo, mais ce n'est en fait pas le cas. Alors que le responsable du marketing de la branche européenne avait parlé d'une éventuelle ressortie des deux premiers opus en version remasterisée, **c'est au tour d'Hideki Okamura de s'exprimer sur la franchise** dans une interview accordée à Gamebusiness.jp.



D'après l'ancien président de SEGA, la compagnie soutiendrait Yu Suzuki dans son aventure et communiquerait même régulièrement avec lui. Une information qui rassure, **l'ancien éditeur de Shenmue reconnaît enfin l'existence de ce troisième épisode et apporte son soutien au créateur** :

“ Shenmue est évidemment une franchise importante, pas que pour Sega, mais aussi pour les nombreux jeux qu'elle a influencés. C'était le premier dans le genre "vous pouvez aller partout, faire ce que vous voulez" dans un style jeu en open-world. En plus de cela, Mr. Suzuki avait un profond désir de faire Shenmue 3.

Bien sûr que Sega communique avec Mr. Suzuki même maintenant. Nous allons également continuer à le soutenir à propos de Shenmue 3.

Rappelons que **Shenmue 3** est prévu pour sortir en décembre 2017 sur **PC** et **Play Station 4**, même s'il ne s'agit que d'une date de livraison prévisionnelle qui pourrait être amenée à changer.

Source : <http://www.lesnumeriques.com/jeux-video/shenmue-3-avec-sans-version-pc-n45683.html>

23 NOVEMBRE 2015

Shenmue 3 : avec ou sans version PC ?

Bon, tant qu'il sort...

Alors que le titre devait être financé par la campagne Kickstarter annoncée par Sony à l'occasion du dernier E3, l'équipe de *Shenmue 3* vient à nouveau de faire appel au financement participatif pour poursuivre le développement. Détail notable : elle ne parle plus que de la version PS4. La mouture PC serait-elle menacée ?



Shenmue 3 PC

😊 2 sont intéressés | [Moi aussi !](#)

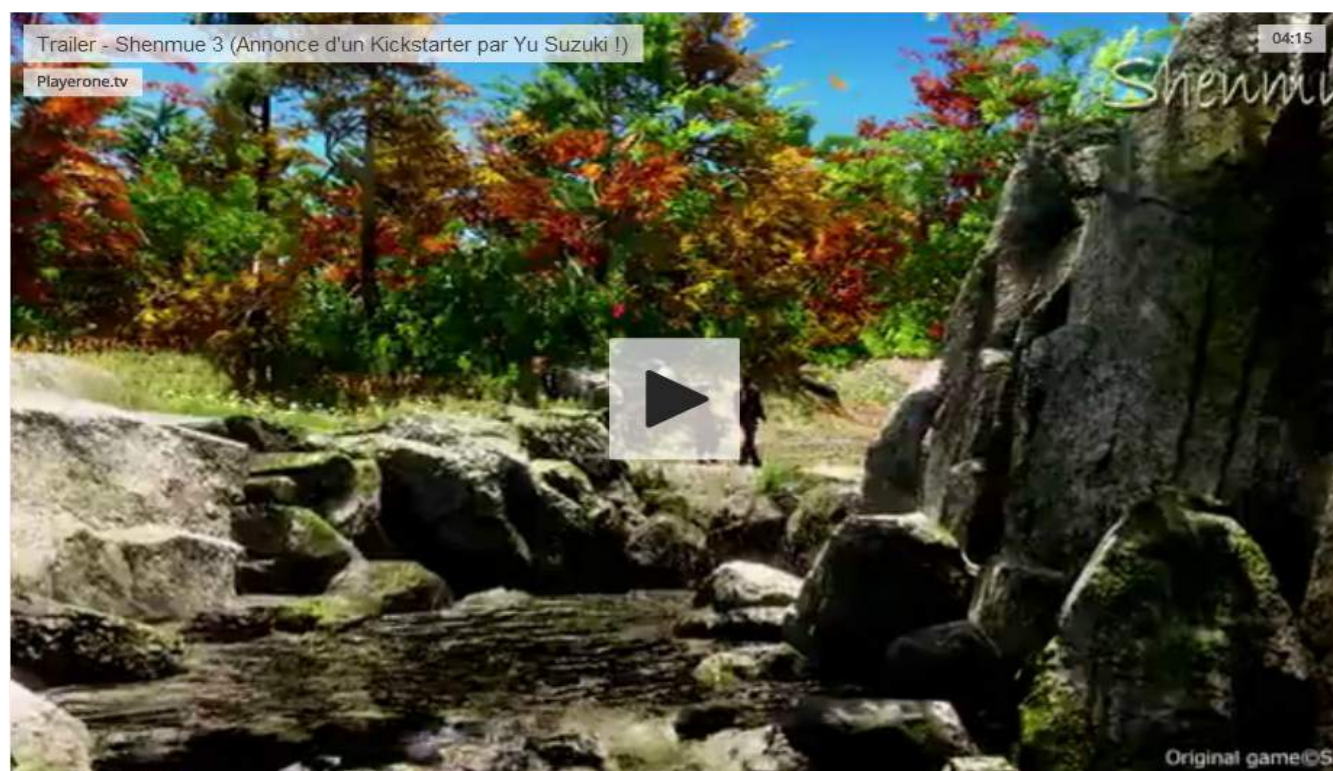
Donnez votre avis

Le top	📈	🕒	?
En l'absence d'offre FR ▼			
Le choix de la rédaction			
The Witcher 3 Wild Hunt PS4			
Tombée de rideau pour le Chevalier noir			
Batman Arkham Knight PS4			
Le jeu de course du moment			
Project CARS PS4			
Action infiltration avec Big Boss			

Il y a trois mois, Sony était déchaîné. Au fil de [son habituelle conférence pré-E3](#), le Japonais dévoilait coup sur coup la résurrection de *The Last Guardian*, la nouvelle licence de Guerilla Games, *Horizon Zero Dawn*, le remake tant attendu de *Final Fantasy VII* et le développement du non moins attendu *Shenmue 3*. Ce dernier, toutefois, se distinguait par un statut bien à part : bien que prévu sur PlayStation 4 et annoncé par Sony, il n'était pas produit par le Japonais. C'est pourquoi les développeurs en appelaient aux fans au travers d'une [campagne Kickstarter vouée à un succès éclatant](#).

À en croire [le résultat de ladite campagne](#) (6,333 millions de dollars), l'affaire était pliée : Ys Net disposait des fonds nécessaires pour finaliser *Shenmue 3* sur PlayStation 4 et PC. Pourtant, un été plus tard, le studio vient de lancer [une nouvelle campagne de financement participatif](#). Officiellement initiée "en réponse à toutes les demandes sollicitant une nouvelle opportunité de participer à la création de *Shenmue 3*", celle-ci est présentée comme un prolongement de la campagne Kickstarter du mois de juin avec une durée étendue jusqu'en fin d'année. Un détail, cependant, n'a pas manqué de soulever quelques interrogations : aucune récompense ne fait mention d'une mouture finale du jeu PC. Seule "une copie numérique de la version d'essai pour PC" est proposée pour 100 \$.

Dans la FAQ de la nouvelle campagne, on peut lire que le studio "discute actuellement de la version PC avec les acteurs engagés". Une phrase qui sonne comme une remise en question. Un peu plus loin, l'équipe se veut néanmoins rassurante : elle "prévoit un développement [...] sur PC (Windows) et sur PS4", tandis que "rien n'a encore été décidé pour d'autres plateformes". Et Cédric Biscay, à la tête de Shibuya Productions (qui soutient Ys Net), a livré le même son de cloche à [PC Gamer](#). L'absence de mention de la version PC ne serait "que purement administrative". Pour la nouvelle campagne, il serait en effet nécessaire de renégocier les détails avec tous les partenaires, ce qui justifierait l'impasse temporaire sur la version PC. L'homme s'est néanmoins dit "confiant" quant à un ajout "dans un futur proche" et n'a pas manqué de rappeler que "pour la campagne Kickstarter, la version physique sur PS4 n'a pas pu être proposée d'emblée". Bref, pas d'inquiétude pour le moment.



Source : <https://www.jeuxvideo.com/news/450879/shenmue-iii-contiendra-les-chapitres-5-et-6-de-l-aventure.htm>

24 NOVEMBRE 2015

NEWS JEU

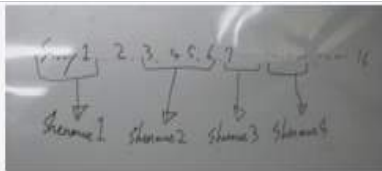


Shenmue III contiendra les chapitres 5 et 6 de l'aventure

PC **PS4**

24/11/2015 à 15:42

Dans une récente interview accordée à [Baidu](#) et traduite en anglais par [Shenmue Dojo](#), Yu Suzuki explique que [Shenmue III](#) couvrira les chapitres 5 et 6 de l'aventure, onze étant prévus au total. Une révélation qui chamboule un peu les théories précédentes concernant le découpage des chapitres de Shenmue.



Les fans ont longtemps supposés que l'aventure était découpée en seize chapitres, hypothèse appuyée par un schéma présenté par Shin Ishikawa, le directeur de la version Xbox du jeu, qui montrait notamment que le chapitre

2 de Shenmue n'était présent dans aucun jeu. Il est en fait paru sous forme de manga, débloable dans la version Xbox de [Shenmue II](#). En 2010 Yu Suzuki annonce pendant la conférence de presse Shenmue City que son aventure est finalement découpée en onze chapitres, propos qu'il réitère en juin dernier [sur Reddit](#).



Dans cette interview Yu Suzuki explique que [Shenmue II](#) ne couvre qu'une partie du chapitre 5, où Ryo rencontre Shenhua, et que sa suite se tiendra dans [Shenmue III](#) avec également le chapitre 6. La théorie la plus probable est que le premier chapitre serait le scénario du premier épisode de [Shenmue](#), que le second correspondrait au manga, et que les troisième et quatrième chapitres ainsi que le début du cinquième formeraient la trame de [Shenmue II](#). Onze chapitres étant prévus au total, cela indique qu'au moins un quatrième jeu Shenmue est nécessaire pour que l'histoire arrive à son terme, et plus vraisemblablement un cinquième voire un sixième.

En outre, Yu Suzuki révèle que la deuxième moitié du jeu inclura une toute nouvelle manière de jouer afin d'attirer de nouveaux joueurs. [Shenmue III](#) n'aura pas de fonctionnalités online et gardera l'esprit des premiers épisodes, tout en accentuant le côté Open-World afin de permettre aux joueurs d'explorer plus de lieux. [Shenmue III](#) est toujours prévu pour 2017 sur [PC](#) et [PlayStation 4](#).