

CONSOLES
MÉGACONSOLES
DE LÉGENDE

50 ANS DE JEU VIDÉO !

GAMER HORS-SÉRIE
RETRO

COLLECTOR
268
PAGES



CONSOLES D'ORIGINES, MINIS OU RECONDITIONNÉES
2022 : JOUEZ RÉTRO !

LES STARS, LES RÉVOLUTIONNAIRES, LES EXOTIQUES

CONSOLES & MICRO-ORDINATEURS DE LÉGENDE

De la Magnavox Odyssey à la PS5 : toutes les machines
qui ont fait l'histoire du jeu vidéo



L 13893 - 4 H - F: 13,90 € - RD



BEL/LUX 14,90€ - CH 22 CHF - CAN 21,99 CAD

NOUVEAU

NUMÉRO COLLECTOR

CADEAU
2 POSTERS
GÉANTS



HOBBY LINE

TOTAL JEUX VIDÉO
CLASSICS

DE 1996 À 2022

LA FABULEUSE HISTOIRE DES

Pokémon

COLLECTOR
148
PAGES



LES 905 POKÉMON
CULTES ILLUSTRES

TOUS LES SECRETS
DE LA SAGA

SÉRIES, CARTES, GOODIES...
TOUT UN UNIVERSE

ISSUE 16 - SEPTEMBRE 2022
L-1716-1-H-F-12,90 € RD

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



BIEHUE IL Y A DÉJÀ 50 ANS !

Il y a 50 ans, la Magnavox Odyssey donnait le coup d'envoi de ce qui allait être une révolution culturelle : l'arrivée du jeu vidéo dans les foyers. Retrouvez ici les consoles et les micro-ordinateurs qui ont marqué ce demi-siècle. À la lecture de certains noms, vous allez sûrement replonger rapidement dans le passé, les

souvenirs seront là, comme si finalement le temps venait de s'arrêter. Nous avons tous en mémoire ces moments incroyables où nous avons déballé notre première machine, attendue souvent depuis plusieurs mois. Nous n'avons pas non plus oublié nos allées et venues devant les vitrines des magasins

spécialisés, nos échanges de jeux pour nous offrir la dernière console, notre impatience avant d'appuyer sur le bouton POWER pour la première fois. Bref, nous vous proposons un numéro autant nostalgique que d'actualité. Car, comme vous le verrez la plupart de ces consoles incroyables sont encore trouvables aujourd'hui !

Nous avons aussi voulu témoigner de nos propres souvenirs. Sachez que nous avons pris beaucoup de plaisir à faire ce numéro spécial tant le sujet ravive chez chacun d'entre nous de belles émotions.

Bonne lecture à tous !

La Rédaction

“Nous avons tous en mémoire ce moment incroyable où nous avons déballé notre première machine.”



**GAMER
RÉTRO**

SERVICE ABONNEMENTS

235 avenue le Jour se Lève
92100 Boulogne Billancourt
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr

Tarif France pour 1 an : 32,90 €
Prix au numéro : 7,90 €

RÉDACTION

191-195, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine

Email : videogameretro@nickelmedia.fr

Rédacteur en chef : Laurent Dehepe

Création graphique : Éric Salle

Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Thomas Huguet, Mickael Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Otti.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

191-195, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine

Email : pub@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

(réservé aux dépositaires et diffuseurs)

A Juste Titres

Tél. : 01 48 15 12 42

Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr

Diffusion : MLP

Impression : BLG Toul

ZI Croix de Metz - 54200 Toul-France

Dépot légal : à parution

Commission paritaire : 1024 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDOGAMER RÉTRO est éditée par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 191-195, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tous droits de reproduction réservés
VIDOGAMER RÉTRO est une marque déposée

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

GAMER LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#24

METAL GEAR SOLID 2
ET KOJIMA ENTRA DANS LA COUR DES GRANDS

JOUEZ RETRO !

12 CONSOLES PORTABLES
QUI FONT TOUT TOURNER !

FROM SOFTWARE
LES MULTIPLES VIES DU STUDIO CRÉATEUR D'ELDEN RING

PAPERBOY
LES JOURNÉES FOLLES D'UN LIVREUR DE JOURNAUX

SUPER MARIO KART LA VRAIE HISTOIRE

COMMENT NINTENDO A CRÉÉ LA SÉRIE LA PLUS FUN DE TOUS LES TEMPS !

DAVID CAGE
L'INTERVIEW EXCLUSIVE DU FONDATEUR DE QUANTIC DREAM

ELITE
LE PRÉCURSEUR DE TOUS LES SPACE-OPÉRAS

DRAGON'S LAIR
QUAND LE DESSIN ANIMÉ S'INVITAIT SUR BORNE D'ARCADE



En vente chez votre marchand de journaux

Également disponible en édition numérique sur

cafeyn

ePresse.fr

CONSOLES & MICRO-ORDINATEURS DE LEGENDE

Bienvenue dans 268 pages
de pur bonheur rétro !

SOMMAIRE



P10 DANS LES
ENTRAILLES
DES MACHINES

Toutes les générations passées au scan

P20 DES BORNES
100% CULTES

L'arcade, la vraie !

P26 MAGNAVOX

P28 FAIRCHILD

P30 ATARI 2600

P38 INTELLIVISION

P44 GAME & WATCH

P50 ZX 81

P58 COLECOVISION

P66 COMMODORE 64

P72 VECTREX

P80 AMSTRAD

P86 NES

P94 ATARI ST

P98 AMIGA

P104 MASTER SYSTEM

P108 PC ENGINE

P114 MEGA DRIVE

P122 NEO GEO

P126 GAME BOY

P134 GAME GEAR

P140 SUPER NES

P150 PCFX

P154 3DO

P160 VIRTUAL BOY

P166 SATURN

P172 PS ONE

P180 JAGUAR

P188 NINTENDO 64

P194 DREAMCAST

P200 PLAYSTATION 2

P208 GAME BOY ADV.

P212 GAMECUBE

P218 XBOX

P226 DS 3DS

P234 Wii

P242 PLAYSTATION 3

P250 XBOX 360

P256 Wii U

P258 PLAYSTATION 4

P260 XBOX ONE

P262 NINTENDO SWITCH

P265 PLAYSTATION 5

P264 XBOX SERIES

P266 LIVRES



SUPER NES P140

PCFX P150

3DO P154

VIRTUAL BOY P160

SATURN P166

PS ONE P172

JAGUAR P180

NINTENDO 64 P188

DREAMCAST P194

PLAYSTATION 2 P200

GAME BOY ADV. P208

GAMECUBE P212

XBOX P218

DS 3DS P226

Wii P234

PLAYSTATION 3 P242

XBOX 360 P250

Wii U P256

PLAYSTATION 4 P258

XBOX ONE P260

NINTENDO SWITCH P262

PLAYSTATION 5 P265

XBOX SERIES P264

LIVRES P266



P104 MASTER SYSTEM

P108 PC ENGINE

P114 MEGA DRIVE

P122 NEO GEO

P126 GAME BOY

P134 GAME GEAR

P140 SUPER NES

P150 PCFX

P154 3DO

P160 VIRTUAL BOY

P166 SATURN

P172 PS ONE

P180 JAGUAR

P188 NINTENDO 64

P194 DREAMCAST

P200 PLAYSTATION 2

P208 GAME BOY ADV.

P212 GAMECUBE

P218 XBOX

P226 DS 3DS

P234 Wii

P242 PLAYSTATION 3

P250 XBOX 360

P256 Wii U

P258 PLAYSTATION 4

P260 XBOX ONE

P262 NINTENDO SWITCH

P265 PLAYSTATION 5

P264 XBOX SERIES

P266 LIVRES



DEPUIS 50 ANS DANS NOS SALONS~!

Il faut un début à tout : en 1972 sortait aux États-Unis la Magnavox Odyssey, considérée comme la première console de l'histoire du jeu vidéo. Depuis, des dizaines de machines sont sorties, certaines réussies, d'autres moins, mais toutes passionnantes. C'est à ces 50 ans de consoles (et ordis !) que ce magazine est dédié. Reprenons tout ça depuis le début.



Les historiens sont nuancés mais puisqu'il faut bien trancher, disons-le : la Magnavox Odyssey est la première console de l'histoire en ce sens qu'il s'agit d'une machine dédiée au jeu vidéo, équipée d'un périphérique en guise de contrôleur, que l'on branche sur un téléviseur. Et par un système de calques à poser sur l'écran, il est possible de jouer à différents jeux - ou disons de vivre plusieurs expériences visuellement variables. Du jeu vidéo préhistorique certes, mais du jeu vidéo tout de même ! On ne reviendra pas ici en détail sur les prémisses de la conception de la machine par l'immense Ralph Baer (qui s'intéresse au sujet depuis le début des années 50) mais si le sujet vous passionne, un hors-série de VIDÉOGAMER RÉTRO dédié aux « grands débuts du jeu vidéo » est consacré à la question. Et de toute façon, la machine est plus loin dans ces pages ! Tout ce que

nous retiendrons ici est qu'avec une commercialisation débutée aux États-Unis en 1972 par la société Magnavox, l'Odyssey fête cette année ses 50 ans. Par la même, c'est toute l'industrie des consoles qui fête ce demi-siècle d'existence. 50 ans, un demi-siècle !

DES BITS ET 9 GÉNÉRATIONS

En réalité, les machines de jeu vidéo ont eu plusieurs vies. Vous vous doutez bien qu'il n'y a pas de

grand rapport entre la Magnavox Odyssey et la Switch, ou entre Pong, sorti en 1975, et le fabuleux Elden Ring de FromSoftware - il n'a rien à faire là, mais on voulait le caser quelque part. L'histoire du jeu vidéo, et des consoles en particulier, n'est pas un long fleuve tranquille. Il y a des étapes, des moments-clés, des ruptures. Disons que la classification la plus simple est technique. Avec l'essor de la technologie se sont dessinées plusieurs générations

de machines. Selon certains observateurs, avec la PS5 et les Xbox Series, nous serions entrés dans la 9e génération de consoles. Quelles sont les 8 précédentes ? On ne vous fera pas le tableau ici, mais il se trouve que l'Odyssey constitue, à elle seule, la première génération de consoles de jeu vidéo. La deuxième voit apparaître les cartouches et correspond plus ou moins à des machines sorties au milieu des années 70, Atari 2600 en tête. La troisième

“L'Odyssey constitue, à elle seule, la première génération de machines de jeu vidéo.”

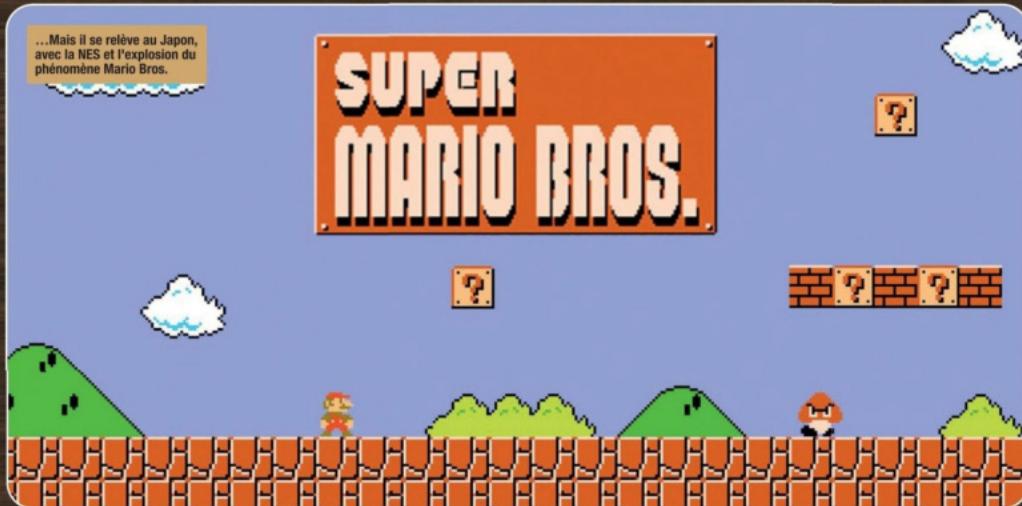
1 C'est par elle que tout commence, en 1972 : la fameuse Magnavox Odyssey !

2 En 1983-84, on n'est pas loin de penser que le marché du jeu vidéo est mort...



...Mais il se relève au Japon, avec la NES et l'explosion du phénomène Mario Bros.

SUPER MARIO BROS.



est celle de la démocratisation du jeu vidéo dans les années 80, côté Japon, avec le succès de la NES de Nintendo et de la Master System de SEGA. La quatrième est celle des consoles 16-bits, et ainsi de suite jusqu'aux consoles actuelles de 8e (Switch, PS4, Xbox One) et 9e génération, les PS5 et Xbox Series. Vous le voyez : il est possible d'opérer une classification technique des consoles, les repères étant le plus souvent la puissance de leur processeur (les fameux bits) ou, plus récemment, leur capacité d'affichage (HD, puis passage à la Full HD, 4K, etc.). C'est intéressant, certes, mais cela ne raconte rien des grandes étapes qui ont structuré le marché

du jeu vidéo en général et des machines en particulier. Cela ne dit rien des rapports de force entre les constructeurs, de l'émergence des différents marchés, américain tout d'abord puis japonais. De la révolution de la 3D à la fin des années 90 ou d'internet dans les années 2000. Sans compter que cela évacue des machines telles que les Atari ST ou Amstrad CPC, essentielles à notre histoire ! Bref, cette classification générationnelle a le mérite d'exister, mais elle enferme nos 50 ans dans une simple évolution technique. Voyons les choses autrement.

KRACH, BOOM, HUE !

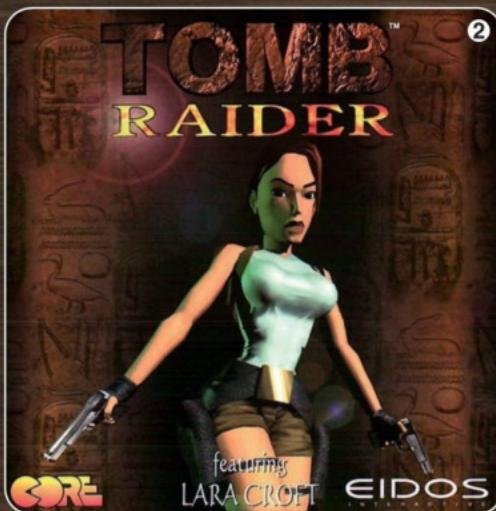
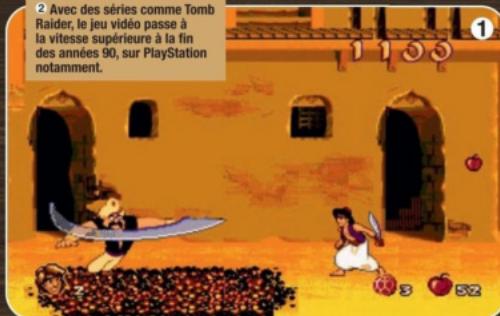
Si l'on met un point de départ en 1972 avec l'arrivée de notre fameuse Magnavox Odyssey, sans doute que la première étape, la

première rupture, se situe au début des années 80, précisément en 1983 lors du krach qui a touché l'ensemble du marché occidental du jeu vidéo. Certes il ne concerne pas directement les consoles mais plutôt les jeux eux-mêmes – produits à la chaîne, sans aucun souci qualitatif et en trop grande quantité – mais il a eu pour conséquence de stopper net l'essor de l'industrie du jeu vidéo. Exit les consoles, merci, au revoir : à ce stade, beaucoup d'observateurs considèrent, aux États-Unis, que le secteur ne s'en relèvera pas. C'est

pourtant ce qu'il fait de l'autre côté du Pacifique : la même année sort la NES de Nintendo au Japon. On ne le sait pas encore, mais une révolution est en marche. Il faut attendre 1985 pour qu'elle prenne corps : cette année-là sort Super Mario Bros., le jeu le plus vendu de la machine... et surtout l'explosion du mythe Mario ! Dans la foulée, SEGA sort sa Master System et nous voilà partis pour une guerre qui courra, de la Super NES à la N64 en passant par la Mega Drive, la Game Boy, la Saturn et quelques autres (elles sont toutes dans les

1 Le jeu Aladdin résume à lui tout seul la mythique rivalité entre SEGA et Nintendo dans les années 90.

2 Avec des séries comme Tomb Raider, le jeu vidéo passe à la vitesse supérieure à la fin des années 90, sur PlayStation notamment.



pages qui suivent), jusqu'à la fin des années 90. Ça tombe bien, c'est sans doute là que se situe la rupture suivante. Après la naissance du jeu vidéo moderne dans les années 80 puis son « âge d'or » dans les années 90, voici venu le temps de sa démocratisation. Et ça, c'est Sony qui s'en charge.

DES BLOCKBUSTERS EN 3D

Là encore, nous ne raconterons pas ici la genèse de la première PlayStation (foncez page 172), d'autant que l'embrouille avec Nintendo est connue. Faisons

simplement le constat qu'en entrant dans le game des consoles avec la IPS, Sony donne un coup de vieux à la rivalité SEGA/Nintendo, et à leurs jeux eux-mêmes. La PlayStation, c'est le passage à une techno supérieure, à la 3D et à la synthèse, à une bande-son qui prend de l'ampleur et ainsi de suite. Le jeu vidéo sort de sa niche et devient un marché de blockbusters (Tomb Raider, Resident Evil, etc.), plus encore avec l'avènement de la PlayStation 2, la console la plus vendue dans l'histoire. Dès lors, l'industrie traverse une nouvelle fois le Pacifique : si depuis les années 80 le marché des consoles était essentiellement japonais (saluons

On la connaît par cœur mais comment faire autrement ? La PS2 est la console la plus vendue de l'histoire : plus de 155 millions !

ici les tentatives d'Atari), il va progressivement se retourner vers les États-Unis avec l'arrivée de Microsoft et de sa Xbox. Désormais, et cela vaut depuis 20 ans, le marché des consoles de jeu vidéo est articulé comme suit : une rivalité Sony/Microsoft tournée vers les marchés occidentaux et qui court après la puissance génération après génération, et Nintendo qui avance en solitaire avec toujours, ou presque (coucou la Wii U), un

succès insolent. Évidemment, le marché du jeu vidéo ne se résume pas aux seules consoles : le PC est bien vivant et depuis l'invention des smartphones, les jeux sont plus jamais dans nos poches. Mais c'est une autre histoire et pour le moment, c'est à celle des consoles que nous nous convions. 50 ans de machines, cela valait bien un hors-série !

“Voici venu le temps de la démocratisation. Et ça, c'est Sony qui s'en charge !”

Un tableau (vu sur Wiki) des générations de consoles. Il vaut ce qu'il vaut, mais ça vous fait un résumé.

Consoles de jeu	Puissance en FLOPS	Nombre de bits	Consoles de jeu	Puissance en FLOPS	Nombre de bits			
Première génération								
Magnavox Odyssey			Dreamcast	1,4 GFLOPS	128-bits			
Atari 2600	8-bits		PS2	6,2 GFLOPS	128-bits			
Consoles Sega	8-bits		Gamecube	8,4 GFLOPS	128-bits			
Magnavox Odyssey 2	8-bits		Xbox	20 GFLOPS	256-bits			
Vectrex	8-bits							
Intellivision	16-bits		Septième génération					
			Wii	12 GFLOPS				
Deuxième génération			Xbox 360	240 GFLOPS				
Atari 7800	8-bits		PS3	251 GFLOPS				
Sega Master System	8-bits							
NES	8-bits		Huitième génération					
			Wii U	176 GFLOPS				
Troisième génération			Switch	157,993 GFLOPS (probablement déduite)				
Atari 7800	8-bits		Xbox One	1,3 TFLOPS				
Sega Master System	8-bits		Xbox One S	1,4 TFLOPS				
NES	8-bits		PS4	1,8 TFLOPS				
Quatrième génération			PS4 Pro	4,2 TFLOPS				
PC Engine	8-bits		Xbox One X	6 TFLOPS				
Megadrive	16-bits							
Nan Géo	16-bits		Neuvième génération					
Super Nintendo	16-bits		PS5	10,28 TFLOPS				
			Xbox Series X	12,1 TFLOPS				
Cinquième génération			Xbox Series S	4 TFLOPS				
Sega Saturn	32-bits							
PS1	100 MFLOPS	32-bits						
Nintendo 64	200 MFLOPS	64-bits						

L'histoire des consoles c'est aussi celui d'échecs, comme la PSP Go de Sony.



DE 1972 À AUJOURD'HUI
DANS LES
**ENTRAILLES
MACHINES**

Si l'histoire des jeux vidéo est évidemment jonchée d'innombrables sagas cultes et de chefs-d'œuvre d'imagination ayant passionné des millions de joueurs, elle est aussi plus prosaïquement peuplée de transistors, de circuits imprimés et de puces de silicium. Se pencher sur les entrailles de nos consoles, c'est revivre des décennies d'innovations technologiques et célébrer la créativité de tous ces ingénieurs, qui ont composé avec les limites de chaque époque afin de débrider le potentiel de l'industrie. Enfilez votre casque de spéléologue : nous allons dépoussiérer les cartes mères de générations de machines.





Approchant déjà un demi-siècle d'existence, le jeu vidéo n'est évidemment plus cet art de la bidouille et du bricolage informatique comme à ses débuts. S'il s'inscrit aujourd'hui dans une florissante industrie, loin de ses premiers tâtonnements, il préserve heureusement ce fantastique échange entre deux profils de créatifs : les ingénieurs, d'une part, qui rivalisent de talent pour assembler des composants de silicium, et les développeurs d'autre part, capables de les faire parler. Explorer le hardware de générations de machines, c'est ainsi célébrer cette union créative et percer à jour les secrets de ses magiciens.

Et évidemment, loin de nous l'idée de faire l'amalgame entre la puissance des machines et la qualité des jeux : à chaque génération ses limites, sans cesse repoussées avec ingéniosité et talent. Entre le mythique processeur MOS 6502 qui équipe l'Atari 2600 (1977) ou la Nintendo NES (1983) et l'AMD Jaguar à huit coeurs de la PlayStation 4 Pro, plus de quarante ans plus tard, il y a un colossal fossé que des centaines de titres mythiques ont comblé. Qui osera prétendre qu'un *Super Mario Bros.* 3 est moins riche et enivrant qu'un titre actuel en 3D temps réel ? Pourtant, il faut bien se figurer l'incroyable changement d'échelle. Cadencé à 1,19 MHz, le vénérable 6502 était capable d'effectuer

430 000 instructions

par seconde.

Aujourd'hui, l'AMD Jaguar est cadencé à 2,13 GHz, soit plus de 2000 fois la

“À chaque génération ses limites, sans cesse repoussées avec ingéniosité et talent.”

vitesse de l'ancêtre, et à lui seul, il réalise plusieurs centaines de milliards d'instructions par seconde ! En réalité, le moment n'a jamais été aussi bien choisi qu'aujourd'hui pour évoquer ces générations de composants et leur impact sur les possibilités des développeurs. Alors que l'industrie fantasme à l'idée de s'évaporer dans le cloud, avec d'immenses datacenters distants qui nous priveraient du plaisir d'héberger de « vraies » consoles à la maison, se pencher sur ces coeurs de silicium a quelque chose de réconfortant.



De physique, d'humain, de concret. C'est aujourd'hui un découpage unanimement accepté, les histoires du jeu vidéo identifiant huit générations successives de machines, des lointains *Pong* du début des années 70 aux Xbox One X et PlayStation 4 Pro actuelles. Parcourons-les successivement pour nous rendre compte du chemin ainsi traversé.

PREMIÈRE GÉNÉRATION

MAGNAVOX ODYSSEY ET CLONES DE PONG

Beau avant *Pong* et son principe de joueurs s'envoyant un pixel blanc sur fond noir, le jeu vidéo est fondamentalement né dans les laboratoires de recherche des universités américaines. Dès 1958, on recense un premier exemple de console primitive construite autour d'oscilloscopes et de très simples transistors. En 1962, au fameux Massachusetts Institute of Technology, des étudiants utilisent les ultra-coûteuses et volumineuses armoires informatiques pour prolonger l'expérience. L'Homme n'a pas encore marché sur la Lune mais cette époque s'enthousiasme pour le balbutiant matériel informatique, dont tout le monde pressent le potentiel. Il faudra attendre 1972 pour assister à la première tentative de miniaturisation de ces concepts, avec la volonté de faire entrer le jeu vidéo dans tous les foyers. Lancé à 99\$, l'*Odyssey* de Magnavox (1972) est le premier appareil grand public offrant la possibilité de jouer à des jeux interactifs sur le téléviseur familial. Ses premières ébauches remontent à 1966 : avec sa manette filaire, la machine est capable d'animer des carrés blancs sur un fond noir. Pour compenser cet affichage spartiate, Magnavox commercialise des filtres transparents de couleur à apposer sur l'écran. Le charme opère et une douzaine de titres voient ainsi le jour. Du côté du hardware, l'*Odyssey* a la particularité de ne pas abriter

le moindre circuit imprimé ou processeur. Il est entièrement constitué de transistors, de diodes et de résistances : dix cartes filles sont attachées à la carte mère, afin de générer les images à l'écran. Ce premier tour de force rencontre un immense succès. Magnavox poursuit sur la même voie, en intégrant les contrôleurs autour de boîtiers mieux fermés et plus compacts. L'architecture reste sensiblement identique, avec des manettes pour deux joueurs de part et d'autre d'un boîtier. Toutes ces premières consoles célébraient essentiellement la gloire de *Pong* et des clones se sont rapidement multipliés sur le marché, jusqu'au Japon où un certain Nintendo se mit à réaliser ses propres variantes, avec la famille des *Color TV-Games* (1977). Pour réduire les coûts et faciliter l'intégration, une première puce a vu le jour et embarquait directement la logique et les circuits nécessaires au jeu. Il s'agissait de l'*AY-3-8500* de General Instruments, historiquement le premier processeur des jeux vidéo, et il affichait une fréquence de 2 MHz tout en se voyant alimenté par une simple pile.

“Toutes ces consoles célébraient essentiellement la gloire de *Pong* et des clones se sont rapidement multipliés.”

Identifiée comme l'une des premières consoles de salon, l'*Odyssey* de Magnavox n'embarque pas encore de processeur et se compose de résistances et de transistors.

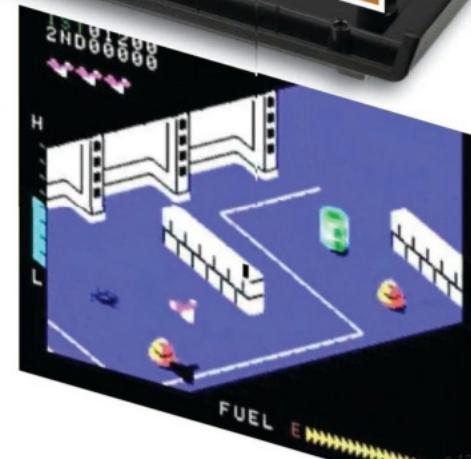
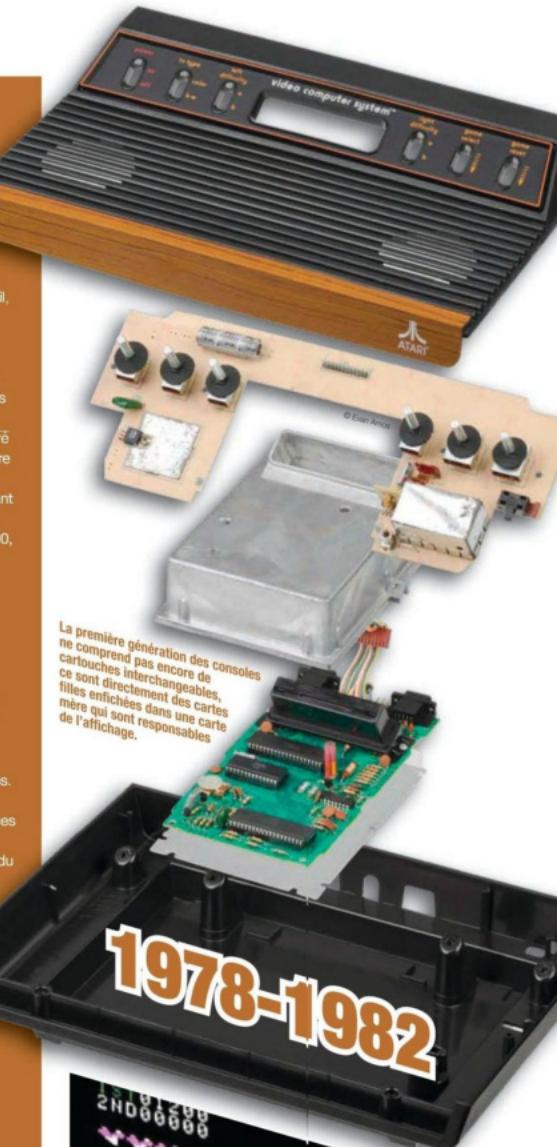


DEUXIÈME GÉNÉRATION

ATARI 2600, COLECOVISION ET JEUX INTERCHANGEABLES

Le virus était ainsi entré dans les foyers. Mais avec ces boîtier circonscrits à un ou deux titres en particulier, les clones ont vite lasé le grand public, qui s'est mis à exiger des systèmes aux jeux interchangeables. L'évolution technologique et l'apparition de nouveaux microprocesseurs capables d'exécuter du code compris dans des puces de mémoire morte (ROM) ont rendu possible ce rêve. C'était aussi l'âge d'or des salles d'arcade, leurs propriétaires devenant capables d'insérer de nouvelles « cartes filles » dans les bornes afin d'adapter régulièrement leur offre. Parmi ces pionniers, la Channel F de Fairchild (1976) s'impose comme la première console aux médias amovibles. On la doit à un constructeur de processeurs et de semi-conducteurs, qui la considérait comme la vitrine technologique de sa propre puce 8-bits. Elle embarquait pour la première fois un CPU maison, le F8 cadencé à 1,79 MHz avec 64 octets de mémoire vive et un catalogue de 26 jeux. Côté mémoire, cette quantité est tout simplement 135 millions de fois moins importante que celle de la PS4 ! Mais signe que la puissance de calcul ne fait pas tout, déjà à cette époque lointaine, la console disparaît rapidement des radars – Fairchild n'est au fond qu'un constructeur de processeurs, et méconnaît la création de jeux vidéo. Il faudra attendre l'Atari 2600 (1977), commercialisé à 199\$, pour que le jeu vidéo à cartouches prenne réellement son envol. Animé par le MOS 6507 à son origine, cadencé à 1,19 MHz, la machine double la quantité de mémoire vive de la Channel F. Il n'en demeure pas moins que les limites techniques sont rapidement atteintes et il faudra toute l'ingéniosité d'une armée de jeunes programmeurs pour créer tous ces titres emblématiques. Atari règne alors sans partage sur le marché et s'autorise même quelques prototypes technologiques

avant-gardistes, comme la 2700 qui ajoute des contrôleurs sans fil, qui communiquent par radiofréquence avec l'unité centrale. Mal maîtrisée, cette technologie était susceptible de parasiter les appareils avoisinants et la production n'a finalement jamais été lancée. Alors considéré comme un jouet, le jeu vidéo attire les convoitises de nombreux constructeurs du secteur. Le géant Mattel propose alors sa propre copie dans le sillon de l'Atari 2600, avec l'Intellivision (1980). La machine est animée par un processeur General Instrument CP1610 – oui, le successeur des premiers clones de Pong de la génération précédente. Son architecture gagne en complexité et fait ainsi cohabiter ce processeur central, cadencé à 0,895 MHz seulement, avec un coprocesseur AY-3-8900 auquel il délégue certaines tâches. Avec 1456 octets de RAM, l'Intellivision dispose de ressources supérieures et son constructeur n'hésite pas à comparer son rendu visuel et sonore avec celui de la machine d'Atari. Il s'écoulera plus de trois millions de consoles, en à peine deux ans. Après une première tentative avec la Telstar (1976), qui animait de multiples clones de Pong, le constructeur Coleco s'engage à nouveau sur le marché en imitant la copie d'Intellivision. La ColecoVision (1982) ne cache d'ailleurs pas ce lien de parenté, jusqu'à son patronyme et son architecture interne. Elle fait toutefois le choix d'un processeur Zilog Z80A cadencé à 3,58 MHz, l'un des plus véloces de l'époque, secondé par un coprocesseur Texas Instruments TMS9928A et 1 Ko de mémoire vive. Plus impressionnant encore, un accessoire embarquant le hardware de l'Atari 2600 se greffe à la console-mère et donne ainsi accès au catalogue de l'auguste console.

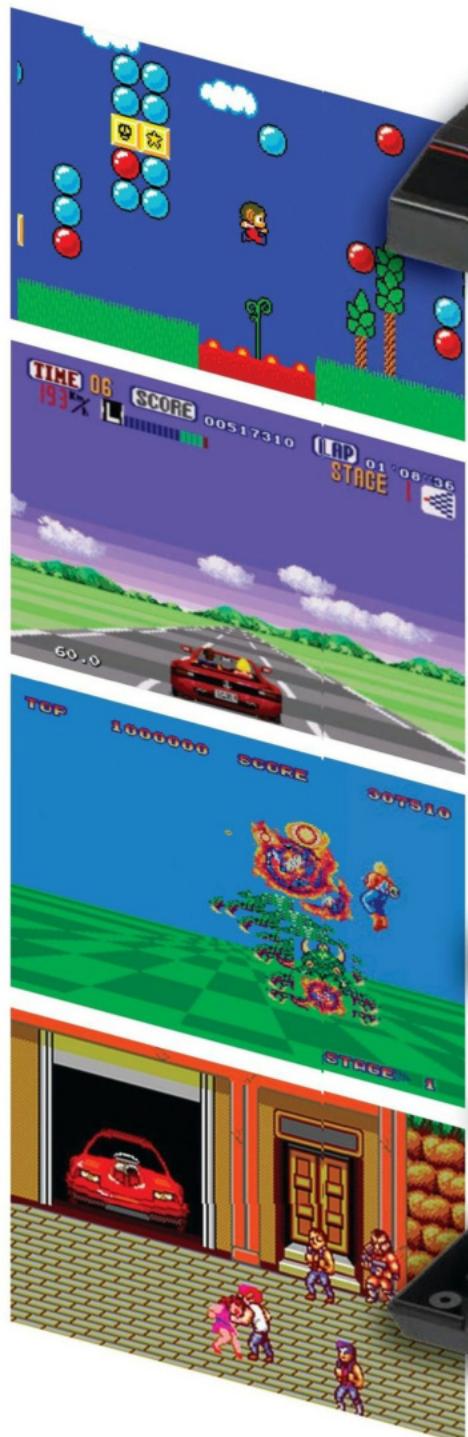


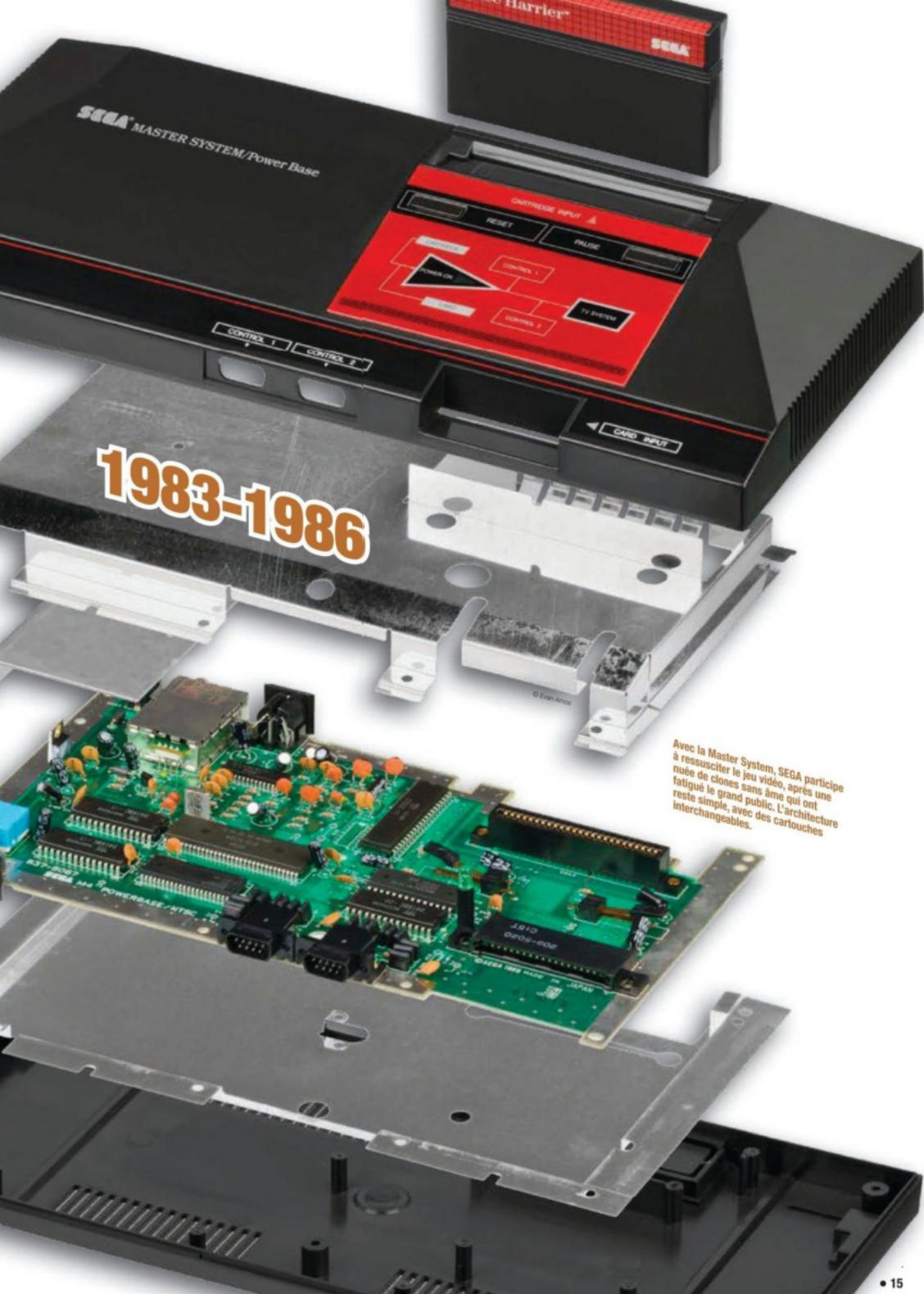
TROISIÈME GÉNÉRATION NINTENDO NES, SEGA MASTER SYSTEM

Mais cette rapide succession de machines aux capacités relativement similaires vire à l'indigestion. Convaincus que ce marché naissant est propice à des profits immédiats, les éditeurs américains lésinent sur la qualité des jeux et enchainent les clones sans intérêt. C'est le crash des jeux vidéo de 1983, une période où des milliers de cartouches sont délaissées sur les étals des revendeurs spécialisés. La donne change de camp : c'est désormais au Japon que le jeu vidéo renait de ses cendres, en particulier sous l'impulsion de jeunes créatifs avec un sens aiguisé du game design. La SG-1000 de SEGA (1983) ouvre le bal et constitue la première incursion dans tous les foyers de ce constructeur réputé pour ses bornes d'arcade. Avec un processeur NEC 780C cadencé à 3,58 MHz, comme le Zilog de la génération précédente, la machine ambitionne d'adapter la qualité graphique de ces titres d'arcade. Trois ans plus tard, elle sera entièrement rebadgée sous le nom de Master System (1986), avec le même processeur mais une quantité de mémoire vive portée à 8 Ko. Elle adopte également un système de médias hybrides, au Japon, avec des cartouches qui s'insèrent sur la partie supérieure mais aussi de fines cartes sur la face avant. Mais de cette génération de consoles, on retiendra essentiellement la Nintendo Entertainment System (1985), d'abord sortie

sous le nom de Famicom (1983) au Japon. Signe du développement de l'industrie des jeux vidéo, avec ses besoins spécifiques, elle est aussi le fruit d'un étroit partenariat avec le constructeur Ricoh, côté hardware. La machine embarque ainsi un processeur custom Ricoh 2A03 – en réalité, une version remaniée de l'incontournable 6502 des débuts de l'industrie. C'est un choix payant : le processeur est davantage documenté et souple, avec une génération de programmeurs qui savent le maîtriser. La console affiche jusqu'à 25 couleurs simultanément à l'écran, elle se distingue également par son coprocesseur sonore et Nintendo innove sur de nombreux périphériques, à commencer par la manette qui arbore pour la première fois une croix directionnelle. Au Japon, des accessoires avant-gardistes voient le jour, comme un modem pour télécharger de nouveaux titres, un clavier pour apprendre le langage BASIC ou encore un lecteur de disquettes réinscriptibles pour charger des jeux à loisir, sur des bornes compatibles présentes en grandes surfaces. Le succès est phénoménal et le jeu vidéo gagne ici ses lettres de noblesse, sacralisant le Japon comme la terre de sa renaissance. Plus de 1 250 jeux vidéo ont été développés pour la NES à travers le monde et pour la première fois, une génération se stabilise et prétend à plus grande longévité.

“Avec la NES, le jeu vidéo gagne ses lettres de noblesse, sacralisant le Japon comme la terre de sa renaissance.”





© Evan Amos

Avec la Master System, SEGA participe à ressusciter le jeu vidéo, après une nuée de clones sans âme qui ont fatigué le grand public. L'architecture reste simple, avec des cartouches interchangeables.

OUATRIÈME GÉNÉRATION

SEGA MEGA DRIVE ET SUPER NINTENDO, L'ÈRE DES 16-BITS

Témoignage de l'importance phénoménale que revêt le hardware dans l'histoire des jeux vidéo, ces générations successives de composants intronisent peu à peu le game design comme une discipline à part entière. Mais les développeurs ont poussé la génération des consoles 8-bits dans leurs retranchements et prétendent à davantage de ressources : c'est le rôle des nouvelles machines 16-bits, essentiellement incarnées par la rivalité entre la SEGA Mega Drive et la Super Nintendo. La première s'inspire avant tout de l'architecture des vraies bornes d'arcade de l'éditeur, estampillées System 16 : elles reprennent le même processeur central Motorola 68000 cadencé à 7,6 MHz, et secondé par un coprocesseur Zilog Z80 à 3,58 MHz, essentiellement responsable du rendu audio. Avec deux banques mémoire de 64 Ko et 8 Ko et 64 couleurs affichables simultanément à l'écran, c'est un saut technologique de géant. Avec deux ans de recul supplémentaires, la Super Nintendo (1990) fait un choix architectural relativement similaire mais adopte des composants supérieurs. Elle embarque un processeur 65C816 personnalisé, avec un coprocesseur graphique qui fera tout le sel de la console – il introduit les fameux

« modes » d'affichage et leurs effets spéciaux, tout en affichant jusqu'à 256 couleurs à la fois sur une palette de 32 768 teintes possibles. La machine embarque par ailleurs 128 Ko de RAM, l'une des plus importantes quantités de l'époque. En marge de ces deux indétrônable piliers, cette génération abrite quelques autres incongruités, qui orientent le jeu vidéo vers de nouvelles sphères. C'est en particulier le cas de l'essor des consoles portables, la Game Boy de Nintendo en tête (1989). Là encore, c'est un heureux choix matériel qui a largement contribué à son succès. Au lieu de céder aux sirènes des écrans couleurs et de la surenchère technologique, elle se contente d'un modeste processeur Sharp LR35902 cadencé à 4,19 MHz, de 8 Ko de RAM et d'un écran monochrome avec une définition de 160 x 144 pixels seulement. L'engouement est phénoménal : toute la place est finalement accordée aux jeux et la machine est autonome et accessible.

“Les développeurs ont poussé la génération des 8-bits dans leurs retranchements et prétendent à plus de ressources.”

L'architecture de la Mega Drive est adaptée de celle du System 16, les bornes d'arcade de SEGA, avec le même processeur Motorola 68000. Son coprocesseur Zilog Z80 assure quant à lui la rétrocompatibilité avec la Master System.



CINQUIÈME GÉNÉRATION

SEGA SATURN ET SONY PLAYSTATION, L'ÈRE DES 32-BITS

Le marché croît de manière exponentielle et les joueurs, comme les développeurs, se sentent à l'étroit dans le carcan 2D qui constitue l'unique environnement jusqu'à là.

La nouvelle génération de machines qui apparaît au milieu des années 90 consacre le hardware comme premier argument de vente : le grand public s'initie à des termes comme « 32-bits », « 3D temps réel » ou « scènes cinématiques » et les jeux changent aussi de support, avec l'avènement du CD-ROM.

C'est une fois encore SEGA qui dégaine le premier ... et essuie les plâtres de la nouveauté. Sa Saturn (1994) n'a pas rencontré le succès escompté mais symbolise bien ces nouveaux choix architecturaux. On retrouve ainsi deux processeurs internes, des Hitachi SH-2 cadencés à 28,6 MHz chacun, avec six autres coprocesseurs, un lecteur de CD-ROM et de la mémoire vive extensible. Le résultat d'un tel choix architectural ? Une machine vraiment complexe à programmer, ce qui va lourdement peser sur son catalogue. C'est une erreur que ne commet pas Sony en produisant sa première console de salon, la PlayStation (1994).

Avec un processeur central MIPS R300A à 33,8 MHz, un lecteur de CD-ROM et 2 Mo de RAM, elle s'articule autour d'une architecture connue et éprouvée. Le processeur graphique affiche jusqu'à 4 000 sprites de 8x8 pixels et profite de nombreux algorithmes de compression et de transformation géométrique. C'est l'avènement des jeux 3D, avec des polygones qui s'animent en temps réel : la PS1 est capable d'en afficher 360 000 par seconde à l'image contre ... 1,6 million pour la PS4. Une vraie révolution à l'époque, qui donnera naissance à l'un des plus volumineux catalogues pour une machine qui se sera écoulée à plus de cent millions d'exemplaires à travers le monde.



La PlayStation est une franchise réussie et inaugure une nouvelle génération de machines aux caractéristiques de plus en plus proches de celles des PC classiques. C'est l'ère des 32-bits et du CD-ROM.

SIXIÈME GÉNÉRATION

SONY PLAYSTATION 2,
MICROSOFT XBOX,
NINTENDO
GAMECUBE

Empruntant de plus en plus étroitement leur architecture aux véritables PC, avec la cohabitation de nombreux processeurs et puces spécialisées, les consoles de début des années 2000 s'enchaînent à un plus grand rythme. On attribue une fois encore à SEGA le changement générational qui s'opère vers la fin de la carrière de la première PlayStation. Sa Dreamcast (1998) illustre les choix architecturaux propres à cette période et combine un Hitachi SH-4 à 200 MHz en guise de CPU et un NEC PowerVR2 à 100 MHz comme GPU, avec 16 Mo de RAM. Autre nouveauté significative, elle embarque en standard un modem et consacre ainsi les balbutiements du jeu en réseau. Mais là encore, la console reste délicate à programmer, un échec dont le constructeur n'arrivera pas à se relever. Quelques mois plus tard, la PlayStation 2 (2000) revigore le catalogue de Sony et s'impose comme un succès encore plus phénoménal, avec 155 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde. Signe de la montée en puissance du constructeur japonais, elle embarque une série de composants spécialement conçus pour elle, dont le fameux Emotion

Engine en guise de processeur, cadencé à 295 MHz. Son autre force tient à la présence d'un lecteur de DVD, la grande nouveauté du moment et un vrai argument de vente pour la faire pénétrer dans de nombreux foyers. La console suivra ensuite une cure d'amincissement pour devenir la Slim, avec un CPU et un GPU alors fusionnés dans une même puce. Nouvel acteur dans le domaine, Microsoft illustre le rapprochement entre les consoles de salon et les PC traditionnels. Sa Xbox (2001) embarque ainsi directement un processeur Intel Pentium III à 733 MHz, avec un GPU Nvidia. Même Nintendo, avec sa GameCube (2001) fait un choix comparable en embarquant un processeur PowerPC et un GPU signé de l'écurie concurrente, ATI (aujourd'hui AMD).

“La PlayStation 2 revigore le catalogue de Sony et s'écoule à 155 millions d'exemplaires à travers le monde.”

Avec la Xbox, Microsoft décline la pure architecture d'un PC à sa console de salon.



SEPTIÈME GÉNÉRATION ET AU-DELÀ

L'ÈRE DE LA SURENCHÈRE TECHNOLOGIQUE

L'histoire ne s'arrête pas et a consacré deux principaux piliers, Sony et Microsoft, avec l'éternel Nintendo en alternative originale. La septième génération de machines vient ainsi essentiellement jouer la surenchère technologique du côté des deux premiers, avec une Xbox 360 (2005) et une PlayStation 3 (2006) aux caractéristiques surgonflées. Du côté de Microsoft, on continue de piocher dans le catalogue traditionnel des composants PC, avec un processeur IBM Xenon cadencé à 3,2 GHz et un GPU ATI à 500 MHz, et 512 Mo de RAM. Même choix pour Sony, qui bénéficie de son propre Cell maison et qui troque le lecteur de DVD contre un lecteur de disques Blu-ray. On entre de plain-pied dans l'ère de la haute définition. Face à cette surenchère, Nintendo décide de ne pas entrer en compétition directe et mise sur une approche alternative. Sa Wii (2006) sacrifie ainsi l'accessibilité et le casual gaming, avec comme principale originalité ses contrôleurs équipés d'un gyroscope, que l'on manipule dans les airs. Du côté du hardware, la machine tutoie en réalité les caractéristiques d'une simple GameCube de génération précédente, avec une définition de 480p tout au plus. La huitième génération en est une pure évolution, sans véritable redistribution des cartes. Elle s'ouvre en réalité avec la PlayStation 4 de Sony (2013), boostée par un processeur à huit coeurs, et par la Xbox One sortie la même année, qui embarque d'ailleurs rigoureusement le même CPU. Une fin de cycle où les concurrents jouent pour ainsi dire à armes égales : c'est le signe d'une durable stabilisation de l'industrie, du côté de l'architecture matérielle. Seuls les jeux sont amenés à parler !

La PS4 suit une voie similaire à celle de la Xbox : comme avec la PS3 ou un PC classique, son disque dur interne de 2,5 pouces peut être remplacé.





DES BORNES 100% CULTES

L'ARCADE À SON MEILLEUR

Tombées en désuétude, les salles d'arcade d'autrefois étaient des temples inviolables. Des sanctuaires qui ont vu apparaître certaines des plus grandes reliques de notre histoire. Il est l'heure pour nous de rendre hommage à ces trésors.

SPACE INVADERS

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Plus qu'un jeu, *Space Invaders* compte parmi les œuvres qui ont démocratisé le jeu vidéo. En tant que pionnier, il a aussi contribué à la mode du shoot them up.

Avant *Space Invaders*, il n'y avait rien... ou presque. Le monde se rappelle qu'en 1972, un certain *Pong* est créé et devient le premier jeu à prendre l'appellation « jeu vidéo », au détriment des jeux électroniques plus archaïques créés avant. Six ans séparent ces deux titres, mais leur importance pour notre média de prédilection est identique. *Space Invaders* a fait l'effet d'une bombe à sa sortie, surtout au Japon, son pays natal. Tomohiro Nishikado, développeur pour la société Taito, se met en tête de concevoir un titre particulièrement puissant pour l'époque. Le jeu est tellement gourmand en données que son créateur ne peut tout simplement pas le coder sur un micro-ordinateur, trop faible pour cela. Nishikado est forcée de créer son propre matériel pour pouvoir travailler. Le succès commercial est sans précédent, en 2007 Taito annonce que *Space Invaders* lui a rapporté quelque 500 millions de dollars. Et encore, ce n'est que la version borne... Derrière il y a tous les portages sur les consoles de l'époque qui ont aussi été des succès.

“Space Invaders a fait l'effet d'une bombe à sa sortie, surtout au Japon.”

1



1 Les sortes de bunkers en bas de l'écran peuvent être détruits par les aliens, mais aussi par vos propres tirs.

2 Un vaisseau apparaît parfois en haut de l'écran. Sa destruction vous apporte plein de points bonus.

ASTEROIDS

NOUVELLE INTERPRÉTATION

Voici la réponse américaine à la provocation de *Space Invaders*. Atari essaie de profiter du succès des shoot them up naissants et y parvient très bien.



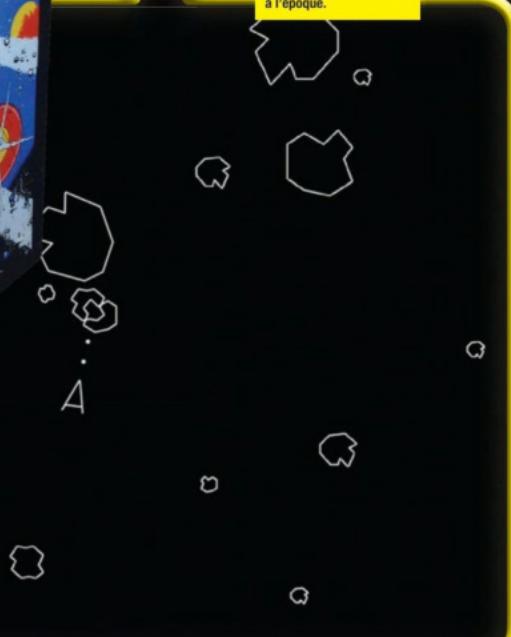
2

Bien que les consoles d'Atari fassent partie de celles qui ont le plus bénéficié du succès de *Space Invaders*, le constructeur américain s'est tout de même senti obligé de surfer sur la vague initiée par Taito. *Asteroids* n'est cependant pas devenu célèbre en clonant bêtement le titre japonais. Le concept du jeu repose avant tout sur la division des astéroïdes et la liberté de mouvement qui va avec pour pouvoir les éviter. Il se démarque aussi par ses graphismes vectoriels. Assez minimalistes, ces derniers tranchent beaucoup avec ceux en 2D de *Space Invaders*. Par ses différences, *Asteroids* s'inscrit comme une relecture du genre tout frais des shoot them up et en devient un classique. Comme pratiquement tous les jeux de cette liste, *Asteroids* a droit à sa flopée de portages, de suites et de clones. Aucun d'entre eux n'a jamais réussi à faire oublier l'aura de l'*Asteroids* original.

“Asteroids s’inscrit comme une relecture du shoot them up et devient un classique.”

1 Il n'y a pas que des astéroïdes à éviter. Des aliens viennent aussi vous chercher des poux dans la tête.

2 Une flèche en guise de vaisseau et hop ! On ne s'embarrasse pas du design chez Atari à l'époque.



PAC-MAN

L'ICÔNE DE L'ARCADE

Il y a quarante ans naissait une petite boule jaune à l'appétit vorace. Son jeu d'arcade est resté aussi mémorable que sa silhouette.



1 Le déplacement des fantômes est programmé mais devient complètement aléatoire si le joueur prend une super pac-gomme.

2 Namco a édité dès l'année suivante *Ms. Pac-Man*, un titre pratiquement identique à l'original.

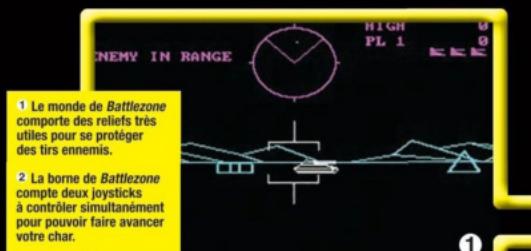
Comment ne pas être jaloux des premiers titres des salles d'arcade quand on est éditeur. Les jeux comme *Space Invaders* font partie de ceux qui ont rendu le jeu vidéo populaire et surtout, ils rapportent très gros à leurs créateurs. Dans les années 70, Namco veut sa part. C'est dans cet état d'esprit que la société demande à un de ses jeunes employés, Toru Iwatani, de créer un nouveau titre pour les salles d'arcade. Iwatani imagine un jeu très simple et accessible pour compenser un genre qui ne correspond pas aux standards du moment. *Pac-Man* devient rapidement un succès international suite à sa forte impression sur le public américain. On apprécie surtout la subtilité du gameplay retracée grâce au comportement de chaque fantôme. Pour Iwatani, c'est l'élément au cœur du jeu, bien plus important que le scoring ou le ramassage de gomme. Pour la petite histoire, le jeu est d'abord baptisé *Puck-Man*. C'est le distributeur américain Midway qui fait remarquer que la borne pourrait être victime de blagues de mauvais goût, comme remplacer le « P » par un « F ». On comprend mieux pourquoi Namco a finalement opté pour *Pac-Man*.

“Pac-Man devient rapidement un succès mondial !”

BATTLEZONE

ROLL OUT !

On doit beaucoup à Atari à l'époque des bornes d'arcade. En 1980, on trouve par exemple *Battlezone*, un titre en forme d'innovation.



“La borne s'est vendue sans soucis et a attiré l'armée US en plus de ses clients habituels.”

Observer le monde en pseudo 3D et en vue subjective, en voilà une idée sympa pour le début des années 80. Avec des graphismes vectoriels en renfort comme pour *Asteroids*, Atari rend cela possible. *Battlezone* se considère comme une simulation de combat blindé, mais reste dans notre esprit comme un produit d'innovation. Déjà parce qu'un jeu de tir à la première personne, ce n'était pas ultra commun dans les années 80, mais également grâce à l'utilisation de l'image et de la borne. Cette dernière possède par exemple un écran qui rappelle étrangement un télescope. Sur certaines machines, il était même possible d'enfiler des lunettes simulant la vue télescopique, faisant de *Battlezone* le premier jeu en réalité virtuelle sur certains... alors qu'on est pourtant loin de la définition actuelle du terme. La borne s'est vendue sans soucis et a attiré l'armée américaine en plus de ses clients habituels. Ce partenaire inattendu demanda une nouvelle version de *Battlezone*, spécialement conçue pour l'entraînement des équipages de véhicules blindés. Une version comprenant de nombreux changements dont le titre devint alors *The Bradley Trainer*.



DONKEY KONG

LE DÉBUT DE LA GLOIRE

La perle de Nintendo. Le constructeur japonais introduit deux de ses plus grandes stars sur cette borne, tandis que le monde fait connaissance avec Miyamoto.



Le saviez-vous ? La plus grande mascotte de Nintendo a vu le jour uniquement pour séduire le public nord-américain. Les tentatives précédentes n'ont pas été très fructueuses et le président de l'époque, Hiroshi Yamauchi, confia le projet suivant à un jeune homme talentueux : Shigeru Miyamoto. Le désormais vétéran de Big N a raconté à maintes reprises s'être inspiré de la culture américaine pour faire son jeu, il cite principalement *Popeye* et *King Kong* comme références, bien que les caractéristiques visuelles des personnages soient directement liées aux limitations techniques imposées. Mario a par exemple une moustache pour cacher l'absence de bouche, impossible à réaliser. Dès sa première année de mise en vente, *Donkey Kong* a été le carton international espéré. Le jeu n'est pas adulé pour ses personnages ou son background, mais pour son gameplay orienté plate-forme, genre dans l'ombre des shoot them up au début des années 80. La variété des niveaux fait également bonne impression sur les joueurs et les concurrents de Nintendo. Certains d'entre eux comme Atari, Mattel ou Coleco demanderont gentiment des licences pour utiliser le jeu, tandis que d'autres contourneront le problème en créant des clones plus ou moins inspirés. Nintendo pour sa part produit les suites *Donkey Kong Jr.* et *Donkey Kong 3* respectivement en 1982 et 1983.

“Dès la première année, *Donkey Kong* a été un carton international.”

(1982) GENRE : COURSE

POLE POSITION

QUALIFIÉ HAUT LA MAIN

Deux ans après *Pac-Man*, Toru Iwatani est de retour. C'est lui qui va donner ses lettres de noblesse aux jeux de course modernes.



- 1 Faire la course face à des I.A. change complètement la donne. Encore faut-il atteindre le championnat pour ça.
- 2 Sur les portages, certains circuits ont dû être renommés comme Fuji Speedway.

“C'est sur cette borne que les pilotes se frottent pour la première fois à des I.A.”

Out *Run* est souvent cité comme l'un des meilleurs jeux de course de l'époque des salles d'arcade. Le plus beau, le plus réaliste, le plus immersif. Le jeu de SEGA a mille qualités sauf celle d'être précurseur. Dans cette catégorie, c'est *Pole Position* qui excelle. Certes, ce n'est pas lui qui a inventé la vue à la troisième personne. En revanche, c'est sur cette borne que les pilotes se frottent pour la première fois à des I.A. C'est également Iwatani qui a l'idée pour la première fois de reproduire les règles du sport mécanique dans le jeu.

Ainsi, un tour de qualification est toujours nécessaire avant de passer au véritable championnat. La chose peut paraître banale actuellement et pour cause, elle est acquise depuis 36 ans. *Pole Position*, c'est aussi un jeu qui cherche l'authenticité. Les développeurs se sont inspirés des tracés existants en Formule 1, ce qui ajoute un capital sympathie à ce jeu qui a tout pour être aimé.



(1982) GENRE : RÉFLEXION

Q*BERT

ÉTRANGE ET ÉTRANGEMENT BIEN

Un jeu au nom étrange fait par des inconnus, il n'y avait pas beaucoup de chances qu'il soit remarqué et pourtant...



- 1 Comme dans *Pac-Man*, Q*Bert est poursuivi par des ennemis. Et comme dans *Pac-Man*, il peut s'en débarrasser.
- 2 Le dialecte étrange de Q*Bert vient d'une blague de bureau de son lead designer qui a préféré tout laisser comme ceci.



Autre gameplay atypique, autre personnage étrange. *Pac-Man* et Q*Bert ne jouent pas dans la même cour mais partagent un character design bien étrange, ainsi qu'un gameplay axé sur la réflexion. Avec des créateurs anonymes comme ceux de Gottlieb, développeurs d'une vingtaine de titres aussi réputés qu'eux, Q*Bert est quand même passé à la postérité.

L'idée de placer le joueur au cœur d'une pyramide en relief est probablement l'une des raisons qui font que le jeu a marché par rapport à toutes les bornes en 2D basique qui entraînaient dans les salles d'arcade. L'utilisation d'un joystick à quatre directions renforce la profondeur d'un titre pourtant si simple. D'ailleurs, c'est peut-être la simplicité et l'efficacité de ses mécaniques qui font de Q*Bert un bon jeu, encore à l'heure actuelle.



“La simplicité et l'efficacité de ses mécaniques font de Q*Bert un bon jeu.”

ODYSSEY

1972, L'ODYSSEY DU JEU VIDEO

La Magnavox Odyssey est la toute première machine dédiée aux jeux vidéo. Tellement avant-gardiste qu'on ne parlait pas encore de console de salon. Retour sur ce big-bang vidéoludique.



Le passage de la Brown Box à la Magnavox Odyssey s'est traduit par un changement de design, jugé plus moderne.

C'est l'histoire d'une pensée vagabonde qui est sur le point de bouleverser à jamais le monde du divertissement. Une idée qui traverse l'esprit de Ralph Baer par une belle journée de 1951 et qui lui fait se dire qu'un peu d'interactivité entre le spectateur et son écran de télévision ne serait pas de refus. Les péripéties de la vie font que le héros de notre

histoire ne mettra son projet à exécution qu'à partir de 1966. S'ensuit un long chemin périlleux qui voit la création de sept prototypes dont la Brown Box, version ultime qui nous intéresse aujourd'hui. C'est ce modèle que Baer présente à bon nombre d'entreprises avant d'être finalement récupéré par la compagnie Magnavox, fabricant de produits électroniques. Tout ça nous emmène finalement en septembre 1972, date de

commercialisation de la toute première Magnavox Odyssey en Amérique du Nord. Une date pour le coup cruciale puisqu'il s'agit là de la toute première console de salon de l'histoire et le début de l'industrie du jeu vidéo, rien que ça. De tout ce périple, c'est évidemment ce dernier fait que l'on retient puisque la console en soi est très rudimentaire. Pour vous

donner une idée, la machine n'a pas de processeur ou même de boîtier d'alimentation, forçant les utilisateurs à sacrifier six piles pour la faire marcher. La technologie des années 70 est telle que la Magnavox Odyssey ne peut afficher que trois points carrés monochromes et quelques lignes simultanément, le tout sans le moindre son. Malgré ces

❶ Il est possible d'utiliser la même cartouche pour jouer à plusieurs jeux différents en changeant simplement l'overlay.

❷ Haunted House consiste à échapper à un fantôme tout en ramassant des objets dans le manoir.



Table Tennis est le jeu le plus important de l'Odyssey. Il peut être joué sans overlay.

OÙ LA TROUVER AUJOURD'HUI ?

On ne va pas vous mentir, l'Odyssey n'est pas simple à trouver de nos jours. Vous pouvez toutefois, sur certains sites de vente, tomber sur la perle rare. Il faudra en moyenne compter entre 600 et 1500 € suivant l'état. Attention à ne pas confondre avec l'Odyssey 2, bien moins cotée.

Les manettes de l'Odyssey ont été pensées pour être posées sur un support plutôt que tenues en main.

problèmes d'une autre époque, Ralph Baer a su trouver les bonnes idées qui ont traversé le temps, à commencer par la possibilité de se brancher directement sur le téléviseur familial pour faire du jeu vidéo une activité domestique.

Passer d'un jeu à l'autre en changeant simplement le circuit imprimé qui sert de cartouche est aussi une idée qui a de l'avenir. Il est à noter que lesdites cartouches ne contiennent pas directement les jeux et servent simplement à modifier le comportement de l'Odyssey qui, elle, possède toutes les données. Ce principe fera des enfants même si plusieurs successeurs préféreront un système plus simple avec plusieurs jeux contenus sur une console sans possibilité de modulage, comme c'est le cas pour la gamme des Coleco Telstar ou les Color TV de Nintendo. Baer signe également la première manette de l'histoire, mais il faut voir le morceau.

"C'est grâce à la Magnavox Odyssey que le véritable potentiel de l'industrie du jeu vidéo se dévoile aux yeux de tous."

En l'absence de valeur étalon, le fabricant

accouche d'un monstre qui ferait passer le pad de la première Xbox pour une manette de petite taille. L'ergonomie de ses trois boutons est à revoir mais pour une première expérience, force est de constater que Baer s'en tire plutôt bien. Le constat s'applique à l'ensemble de la console qui s'avère de bonne facture pour son époque, mais surtout inspirante. Il y a beaucoup de choses à apprendre pour les futurs constructeurs, y compris dans ses défauts.

PIONNIER OU SUCCÈS ?

En dépit de son statut historique, la Magnavox Odyssey reste dans l'esprit un accessoire 2.0 plus qu'autre chose. Une source d'amusement novatrice mais pas assez pertinente pour se suffire à lui-même. Il faut dire qu'avec trois points affichés, il est quasiment impossible de faire de bons jeux variés. La Magnavox Odyssey n'en accueillera d'ailleurs que 28, ce qui est déjà une prouesse sachant qu'en plus, les titres développés essayent d'explorer différents genres. Pour vraiment tirer parti de

la console il est nécessaire d'utiliser des overlays à appliquer directement sur l'écran de la télé. Le calque a la particularité de travestir les limitations de la machine en éléments de game design mais même avec ça, certains jeux réclament l'utilisation d'autres accessoires, allant du paquet de cartes au plateau de jeu en passant par le Shooting Gallery, un fusil optique. La Magnavox Odyssey est loin d'être une console tout en un, ce qui en fait indirectement une machine chère. Ça ne aide pas à la rendre populaire et ce ne sont finalement que 350 000 exemplaires qui sont dispatchés. Ce n'est pas trop mal pour un premier essai mais

on ne peut vraiment pas parler de démocratisation à ce stade. Par contre, c'est effectivement grâce à la Magnavox Odyssey que le véritable potentiel d'une industrie se dévoile aux yeux de tous. Ce n'est pas un hasard si les projets de consoles commencent à fleurir après 1975, date de la fin de la production de l'Odyssey. Cela dit, la trace des premiers gourous est plus ancienne puisque le premier d'entre eux, un certain Pong, prêche déjà la bonne parole dans les salles d'arcade à partir de novembre 1972.

Voilà un aperçu de tous les accessoires qu'il était possible de se procurer, sans compter les cartouches tout à droite.



CHANNEL F

L'ANCESTRE MODERNE

La Fairchild Channel F apporte une vision de la console de salon qui est encore valable aujourd'hui et qui ne repose que sur quelques ajustements techniques à l'époque. Pas mal pour une machine de 1976.

Lorsque Fairchild décide de se lancer dans le marché prometteur du jeu vidéo (en Amérique du Nord en tout cas), les vannes sont ouvertes depuis un moment. La Fairchild Channel F arrive en 1976, date à laquelle la Magnavox Odyssey a déjà cessé d'exister depuis un an. Cette année-là, Pong commence à se faire vieux puisqu'il célèbre déjà ses quatre ans. Et il ne faut pas oublier dans cette affaire toutes les consoles de première génération venues abreuver un public qui s'intéresse de plus en plus à ce nouveau loisir. Bref, le fabricant prend le train en marche avec la motivation de marquer lui aussi l'Histoire. Pour cela, l'entreprise met les petits plats dans les grands. Elle commence par confier son projet de console à Jerry Lawson, célèbre pour son travail sur la borne d'arcade Demolition Derby. C'est ce dernier qui a l'intelligence d'aller plus loin sur le plan technique. Voilà pourquoi la Fairchild Channel F est la toute première console à bénéficier d'un microprocesseur. L'histoire aurait

simplement pu la retenir pour ce fait d'arme, mais la console est également la première à utiliser des cartouches contenant des roms. Et puisqu'on n'arrête pas le progrès, il faut aussi signaler l'utilisation de la couleur (un luxe dans les années 70), la sortie sonore située directement sur la console ainsi que son pad atypique. Ce dernier est loin d'être le plus ergonomique mais il possède un joystick qui fait aussi bouton d'action quand on le presse. C'est un combo gagnant pour la machine, qui définit à elle seule les standards de l'industrie,

encore valables aujourd'hui. Le progrès est là mais en dépit de ce qu'on pourrait penser, l'innovation est bien plus idéologique que concrète. On repense sa manière d'accéder aux jeux vidéo mais la console est encore trop peu puissante pour apporter des jeux vraiment transcendants.

GUERRE DES CONSOLES : ROUND 1

Les possesseurs de la Fairchild Channel F doivent composer avec des titres qui, à l'inverse de la console, ne sont pas trop inspirés.

D'un côté il y a les très classiques Hockey, Tennis et d'autres jeux qui surfent sur les premiers gros succès du média, sans être vraiment plus originaux. On trouve même le jeu Space War (1977), un clone du titre préhistorique Spacewar! de 1962 qui ne s'est même pas embarrassé d'un changement de nom. Pour le reste, nous avons des softs à l'intérêt variable. Quelques jeux éducatifs se perdent dans la ludothèque de la Channel F aux côtés de mini-jeux de cartes, puzzles ou de jeux de casino. La Fairchild Channel F a

Le haut-parleur de la Channel F est connu pour être strident et particulièrement insupportable.

VES VS VCS
De la même manière que l'Atari 2600 s'appelle VCS à ses débuts, la Fairchild Channel F n'a pas toujours porté ce nom-là. Initialement elle se nomme Fairchild VES pour Video Entertainment System. Il se trouve que le fabricant a laissé ce nom précisément à cause de la console d'Atari dont le sigle était beaucoup trop proche.

SIMPLE À TROUVER AUX USA
Cette machine est trouvable en Europe si vous cherchez bien, mais c'est avant tout aux États-Unis que vous pouvez mettre la main dessus. C'est en effet une console américaine, elle est donc forcément plus simple à trouver outre-Atlantique. La question ensuite sera bien sûr de pouvoir la faire tourner car le format vidéo n'est pas le même qu'en France (Secam à l'époque), idem concernant l'alimentation.



une certaine variété dans son line-up mais absolument aucun de ses jeux ne marquera les joueurs. Il faut dire qu'il n'y en a pas des masses non plus : 26 cartouches en tout et pour tout, certaines contenant jusqu'à quatre titres. C'est finalement assez peu compte tenu du fait que la Fairchild Channel F a vécu jusqu'en 1983. Cela dit, son activité a été contrariée beaucoup plus tôt par un certain Atari qui sort dès 1977 la toute première Atari VCS. Plus connu sous le nom d'Atari 2600, cette machine fait aussi son entrée dans l'Histoire pour faire la même chose que la Fairchild Channel F... mais en bien mieux. Pour tout vous dire, elle rafle tout à son époque et devient sans mal la première console de salon tout public. Ce concurrent turbulent marque le début du déclin de l'engin de Fairchild. Une chute qui s'avère rapide puisque dès 1978, la production de jeux cesse pratiquement. Les ventes, elles, se limitent à un public de niche qui représente quelques centaines de milliers d'exemplaires. C'est un aveu d'échec pour la société Fairchild, qui n'insiste guère plus longtemps dans le secteur du jeu vidéo. L'entreprise Zircon

① On reconnaît le terrain en vert mais pour le reste, Pro Football est assez archaïque.

2 Cette pub très vintage est là pour vanter les mérites des cartouches de la Chanel F. Elle prône aussi la lydothèque de la console.



La Channel F System II a eu des noms différents selon le pays dans lequel elle était commercialisée.

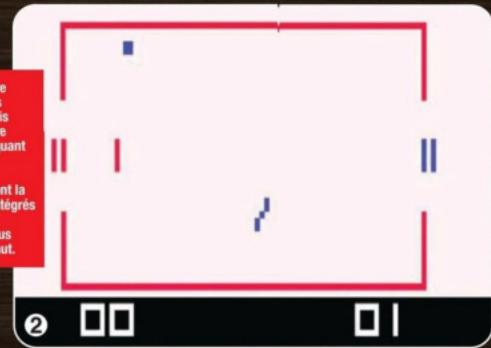
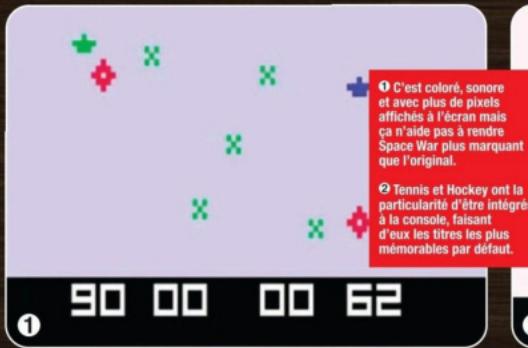


International vient soulager le constructeur de son fardeau en 1979 en lui rachetant la licence de sa console. Ce bouleversement de dernière minute ne change pas la donne. Tout ce que Zircon entreprend est la construction de la

Channel F System II qui n'aurait pas pu rivaliser avec l'Atari 2600 même si elle l'avait voulu. Pour cause, il s'agit là d'un simple exercice de redesign qui voit le capot changer, les manettes devenir indépendantes de la console et la sortie audio utilisée

le son du téléviseur. Bel effort mais avec seulement cinq jeux développés sur ce support, il n'y a pas d'avenir pour la Fairchild Channel F et son successeur opportuniste qui restent malgré tout dans l'Histoire, ainsi que dans les coeurs des collectionneurs.

“C'est un combo gagnant pour la machine qui définit à elle seule les standards de l'industrie.”



ATARI

À TRAVERS LES ÂGES

2600



Pour beaucoup, l'Atari 2600 est celle qui a donné forme à l'industrie du jeu vidéo telle que nous la connaissons aujourd'hui. Si on va par-là, c'est aussi celle qui a participé à sa chute prématurée. Dans tous les cas, elle est la console la plus importante de la seconde génération, avec une histoire aussi riche que longue.



Sur le look, son pad culte (pas forcément dans le bon sens) et tous ces jeux qui nous semblent injouables aujourd'hui sont une véritable marque de fabrique. L'Atari Video Computer System (ou VCS, son nom lors de son premier baptême) garde une certaine aura pour les fans de rétro-gaming, celle d'une machine accessible, la première qui faisait vraiment l'unanimité dans les cours de récré et qui a séduit plus d'un adulte également. Pour faire moins mélancolique, disons que c'est la première console de masse. Atari a une vision bien différente de la mythique 2600, c'est pour lui la console du risque et de l'enrichissement. Il faut dire qu'avant même que notre chère Atari 2600 n'arrive au monde, c'était déjà l'effervescence chez Atari. Au milieu des années 70, l'entreprise caracole après avoir bousculé le marché des salles d'arcade et introduit ses consoles de salon mono-jeu. Ces dernières ne sont que des adaptations des premières, mais parmi celles-ci trône les premiers monuments du jeu vidéo, dont *Pong* qui est forcément sur toutes les lèvres. Gloire et richesse sont le quotidien de la compagnie, et vient fatidiquement la question qui tue : comment en avoir plus ? La réponse à cette question à plusieurs millions de dollars est de créer une machine capable de lire plusieurs jeux. Vous nous voyez déjà venir avec nos gros sabots et nos Atari 2600.

Son design rustique ne lui en donne pas l'air mais elle est bien la console du futur aux alentours de 1975. C'est même de la haute technologie puisque ses créateurs l'équipent d'un microprocesseur, une technologie

“Pour Atari, la mythique 2600 est la console du risque et de l'enrichissement.”

encore en marge pour les jeux vidéo et qui coûte un bras au temps du disco. Alors que l'engin est sur les rails, tout s'enchaîne rapidement. L'Atari 2600 se fait voler la vedette par la Fairchild Channel F en 1976, suivi de près par le Studio II en début d'année 1977, les deux utilisant sensiblement le même principe que l'Atari 2600. C'est un coup dur pour la société qui bêche encore sur le développement de sa console. Nolan Bushnell réplique d'une manière peu orthodoxe en vendant sa société pour amasser des fonds et ainsi accélérer la fabrication de son prototype. Ce sont les studios Warner (Warner Communications pour être précis) qui s'emparent de la start-up avec une certaine autorité mais au moins Atari sauve les meubles en sortant la 2600 en fin d'année 1977.

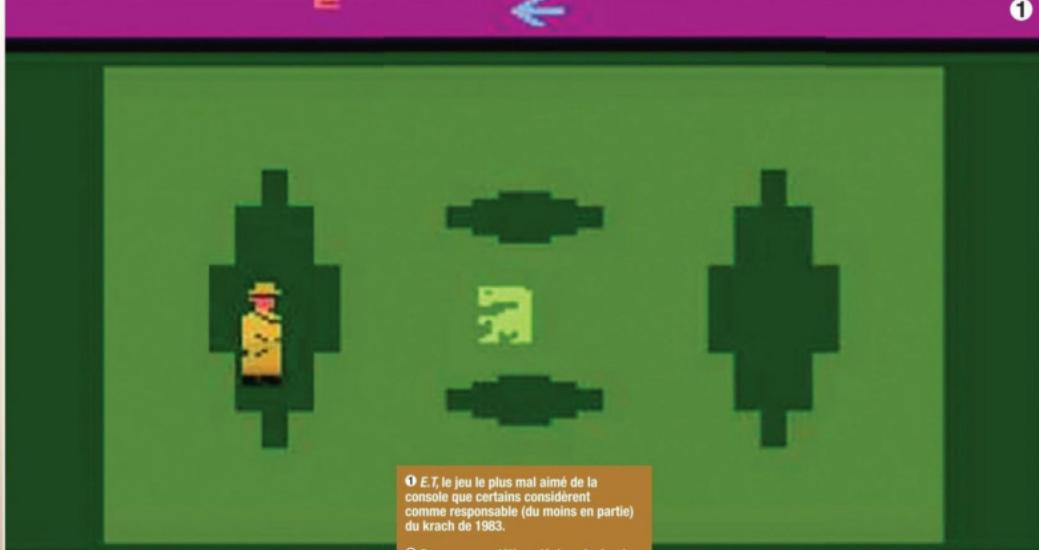
Le retard est rattrapé et rapidement, la 2600 met en déroute ses deux rivaux. La Fairchild Channel F pour sa part ne parvient à vendre que 250 000 consoles en sept ans, un score qu'Atari arrive à battre rien qu'à la période

encourageant, que la 2600 doit avant tout à la réputation de ses géniteurs et à son hardware légèrement meilleur que ses concurrents. L'année suivante, ce n'est pas la même mayonnaise. Les ventes n'exploseront pas comme prévu. Seulement 550 000 exemplaires en une

Première chasse aux œufs

Le premier easter egg nous est gracieusement offert par l'Atari 2600. Par le bon *Adventure* pour être précis. Ce clin d'œil n'a pas la vocation d'être drôle ou évocateur mais militant. Warren Robinet, le programmeur du jeu, veut lutter contre la politique d'anonymat d'Atari envers ses développeurs. Le fait de ne pas apparaître au générique ne lui plaît pas et il décide d'écrire son nom malgré tout dans une pièce cachée du jeu. Un cas isolé qui devient rapidement une habitude dans l'industrie.

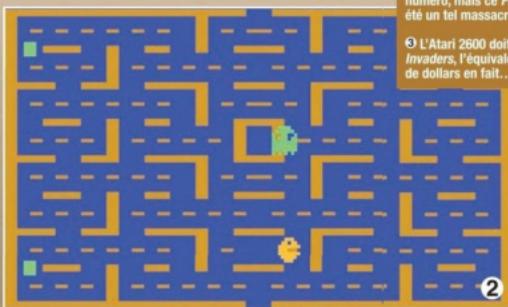




1 E.T., le jeu le plus mal aimé de la console que certains considèrent comme responsable (du moins en partie) du krach de 1983.

2 On vous en a déjà parlé dans le dernier numéro, mais ce Pac-Man sur Atari 2600 a été un tel massacre qu'il fallait y revenir.

3 L'Atari 2600 doit beaucoup à Space Invaders, l'équivalent de 100 millions de dollars en fait...



année, ça sent déjà mauvais, et ça sent très vite le brûlé quand on apprend qu'Atari a anticipé de grosses ventes avec un stock dépassant les 800 000 unités. Il est dit qu'Atari comme Warner perdent quotidiennement des millions de dollars en ce temps-là.

Un événement qui énerve évidemment ceux qui ont investi deux années plutôt dans l'entreprise. Nolan Bushnell ne sort pas indemne de cette histoire. Officiellement pour cause de désaccord, le co-fondateur charismatique prend la petite porte en 1978, tandis que la Warner remet à flot un rafiot dont les performances ont été inégalées en deux ans. L'infusion de billets est rédemptrice mais ne dissipe pas la plus grande peur d'Atari qui est sur le point de se réaliser. De nouveaux concurrents ont vu l'émergence des consoles à cartouche et sont maintenant prêts à contre-attaquer.

L'Odyssey² de Magnavox est celle qui fait le plus peur au pionnier

Les mutins d'Activision

En voilà d'autres qui n'apprécient pas le dédain d'Atari vis-à-vis de leur travail. Plutôt que de protester, quatre des meilleurs développeurs d'Atari (Alan Miller, David Crane, Bob Whitehead et Larry Kaplan) fondent leur propre compagnie, Activision. En plus de valoriser les créateurs et de développer d'excellents jeux, Activision est aussi le tout premier éditeur tiers. Bien que considérés comme des traits intrusifs, c'est en partie grâce aux jeux d'Activision que la ludothèque de l'Atari 2600 a tenu le choc après la crise de 1983. Leur plus grande réussite pour la console est sans aucun problème *Pitfall!* qui est le second jeu le plus vendu (4 millions de copies) derrière le tristement célèbre *Pac-Man*.





américain en 1978, mais d'autres redoutables machines lui présentent le pas dans les années qui suivent. L'Intellivision (1980), la ColecoVision (1982), et bien sûr la NES (1983) vont faire trembler l'Atari 2600, ces dernières étant plus balèzes au niveau hardware.

LES BIENFAITEURS DE L'ESPACE

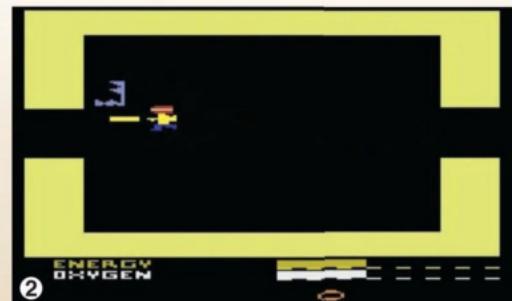
Bien sûr que non, ce n'est pas la mort prématuée de notre chère

“Space Invaders devient le tout premier portage d'arcade sur l'Atari 2600.”

console. C'est un départ plutôt miteux mais il faut attendre 1992 avant de dire lui adieu. Alors vous imaginez bien qu'entre 1979 et 1980, elle n'attend qu'une occasion pour rebondir. Atari cherche justement à la créer en se focalisant sur les jeux, domaine dans lequel la société a prouvé un certain savoir-faire. Cela commence avec neuf jeux en 1977. Pas les plus mauvais, mais pas de blockbuster pour autant.

Celui qui fait le plus parler de lui c'est *Combat*, pour la seule raison qu'il devait être accessible depuis la console sans utiliser de cartouche. Accessoirement, c'est aussi le jeu qu'Atari choisit pour être vendu en package avec la console jusqu'en 1980. D'autres titres développés au sein d'Atari font leur entrée sur la console, aucun n'a cependant l'éclat d'un *Adventure* qui offre à l'Atari 2600 son premier hit en 1979, ainsi qu'un des premiers jeux d'action-aventure qui va en inspirer plus d'un. Ça aide à faire avancer le schmilblick, cependant le gros poisson de l'Atari 2600 arrive en 1980. Cette année-là Atari

parvient à conclure un accord historique avec Midway. Ce dernier lui offre les droits américains et européens de *Space Invaders*. Le jeu de Taito devient non seulement le tout premier portage d'arcade sur la console mais également le succès qui fait décoller l'Atari 2600. Rien qu'avec cette version et sans compter les



❶ Alors que des horreurs sortent la même année, le bon élève Activision publie *Pitfall!* en 1982.

❷ Atari se surpasse en créant *Secret Quest* en 1989, signant l'une des dernières œuvres à posséder de la console.

❸ *Combat* est un jeu de lancement assez simpliste qui reprend les gameplays de *Tank* et *Jet Fighter*, deux classiques d'Atari.



ventes de consoles, Atari fait des bénéfices de plus de 100 millions de dollars. Pour la petite histoire, l'entreprise remercie l'auteur de ce portage, Rick Mauer, avec un chèque de 11 000 dollars... Bref, après cela, les perles de l'Atari 2600 s'enchaînent. *Checkers* (1981), *Dragster* (1980) ou *Kaboom!* (1981) pour ne citer

Un bouton et un joystick, Atari ne pouvait pas faire plus minimaliste comme manette.



qu'eux, ainsi que quelques portages ultra connus dans les salles d'arcade, dont *Missile Command* (1980) et *Asteroids* (1981). Le début des années 80 aurait pu être idyllique pour l'Atari 2600 si la console ne devait pas faire face à une vague d'éditeurs tiers peu scrupuleux prêts à salir l'image de marque de la console. Cette sale histoire commence en 1980 lorsque les anciens employés d'Atari partent fonder

Activision pour voir si l'herbe y est plus verte (voir encadré). Le nouvel éditeur gagne sa vie en publiant des jeux sur Atari 2600, ces derniers sont d'ailleurs excellents. La direction d'Atari se révèle assez ingrate et veut faire interdire ces ingérences traitrisses à grands coups de procès en 1980.

Manque de chance, la justice donne raison à Activision la même année. Une aubaine pour les joueurs qui profitent de ses jeux de qualité, ainsi que pour les autres éditeurs qui voient dans ce verdict une porte ouverte vers une montagne d'argent facile. Atari tente tant bien que mal d'empêcher d'autres éditeurs d'approcher de sa console avant d'abdiquer en 1982. En échange d'une partie des bénéfices, Atari ouvre les vannes des productions douteuses (même des jeux pornographiques) en faisant passer ça pour la volonté d'avoir la plus grosse ludothèque du marché. Un bien mauvaise contrepartie avec le recul, qu'Atari ne tarde pas à payer.

DROIT DANS LE MUR

L'amoncellement de ces déchets ludiques devient un vrai problème pour le public, qui ne sait plus à quel saint se vouer pour trouver un jeu convenable. Atari lui-même fait preuve de laisser-aller. Il commet son plus grand crime

ÉVOLUTION DARWINIENNE

Première révision

À chaque fois qu'Atari pensait perdre pied face aux autres consoles, une nouvelle version de l'Atari 2600 voyait le jour. La première a lieu en 1980 et coïncide avec la sortie de l'Intellivision. Rien de fondamental ne change hormis le déplacement des boutons de difficulté à l'arrière de la console.

Seconde révision

Rebelote en 1982 avec la ColecoVision. Toujours pas de changement de hardware mais l'abandon pur et simple du design boisé pour quelque chose de plus moderne, intégralement noir.

Atari Jr.

La plus importante des transformations a lieu en 1986. Elle est surnommée l'Atari 2600 Jr. à juste titre puisque le fabricant sort une machine réduite en taille, comme en prix est vendue l'équivalence

et fait de c
page public
urs, son look
+ l'Atari 7800

Atari 2800

Atari a également lancé en 1983 une 2600 spécialement pour le Japon qui est appelée Atari 2800. À l'intérieur, elle est identique à celle que nous



1 Malgré les graphismes limités de la machine, *Adventure* parvient à être immersif. Il a même une histoire s'il vous plaît.

2 En 1977, le public est déjà lasse par *Pong*. Pourtant, Atari parvient à en remettre une couche dans le titre *Video Olympics*.



“*Jr. Pac-Man* et *Secret Quest* permettent d’offrir de dernières années lucratives à l’Atari 2600.”

cette même année, l’assassinat de *Pac-Man*. On exagère bien sûr, il s’agit simplement du portage du célèbre jeu d’arcade que le monde attend désespérément sur console de salon, et bon sang qu’il est mauvais. Ce *Pac-Man* pour Atari 2600 est développé avec seulement 4Kb de ROM sur les 8Kb demandés par Todd Frye, l’auteur du portage. Pas étonnant donc qu’il porte des stigmates qui le rendent méconnaissable. Nous

vous parlions dans notre précédent numéro des nombreux défauts et sacrifices auxquels le jeu a dû consentir, mais également de sa participation active à la crise de 1983 qui approche à grands pas. À cela il faut ajouter la participation d’*E.T.*, toujours en 1982, pour lequel Atari a dépensé 20 millions de dollars juste pour obtenir la licence. Ray Kassar, le président d’Atari à l’époque, n’est pas enchanté



3

ATARI
THERE'S NO
COMPARING IT WITH ANY
OTHER VIDEO GAME.

Only ATARI makes the games the world wants most. Games that are innovative, intense, Incredibly involving. In 1980 ATARI invaded the minds of millions with Space Invaders. It went on to become the single most popular game in the world and thereby launched the space age game revolution. Today ATARI Missile Command™ and Asteroids™ are the fastest selling home video games in the country. And judging by its current success in the *Pac-Man* is



❶ *Pitfall* a le droit à sa suite, *Pitfall II : Lost Caverns* en 1984. Cet opus n'a pas eu le même succès en revanche.

❷ Quoi de mieux qu'un jeu Activision pour redonner du poil de la tête à la console après le Krach ? (H.E.R.O)

❸ Une pub d'Atari qui date de 1981 et dans laquelle l'entreprise nous explique que son portage de *Pac-Man* va être un carton.

❹ Après 1984, il n'y a plus que trois éditeurs à publier sur 2600. À l'image de Summer Games, ils ne publient pas les meilleurs jeux.

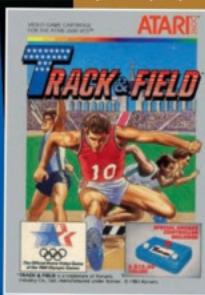
❺ Parmi la tonne de jeux déplorables, il y a aussi des titres totalement stupides comme la série (!) des *Chuck Norris Superkicks* (1983).

4


Je connais très bien cette machine puisque je l'ai eue ! Ce dont je me souviens le plus, ce sont les ampoules que je me faisais aux mains sur *Track & Field*. Si vous n'aviez pas le Track & Field Controller, il fallait agiter le plus rapidement possible le joystick d'origine de la console et c'est là que les ennuis commençaient. Au bout d'une petite demi-heure, il était impossible de continuer à jouer tant ma main droite commençait à me faire mal. Mais le plus drôle dans tout ça, c'est que pour aller vite sur l'épreuve du 100 mètres, je ne regardais même plus l'écran, j'étais focus sur le fait d'agiter le joystick le plus vite possible pour faire avancer le personnage.

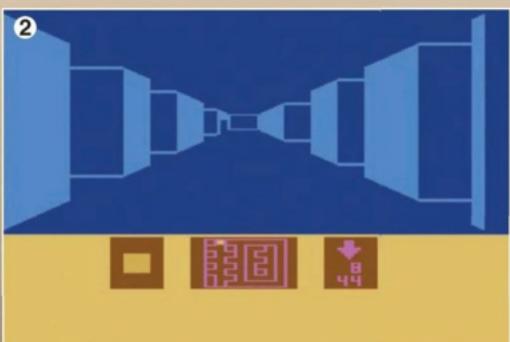
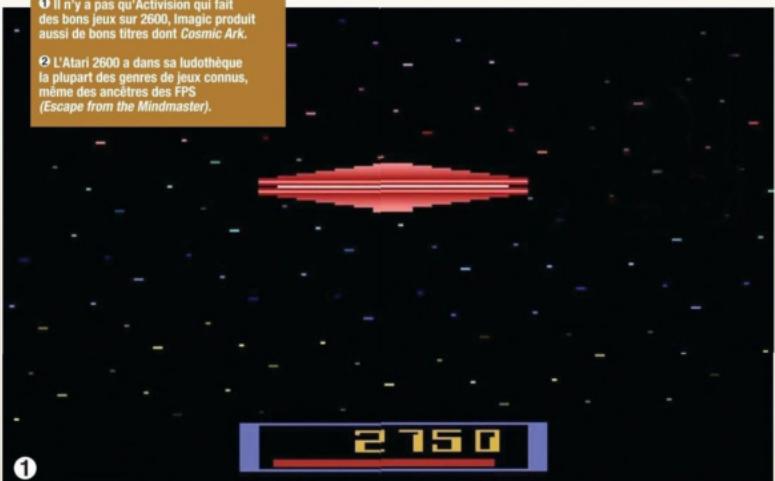
Laurent Dehepe, Rédacteur en chef





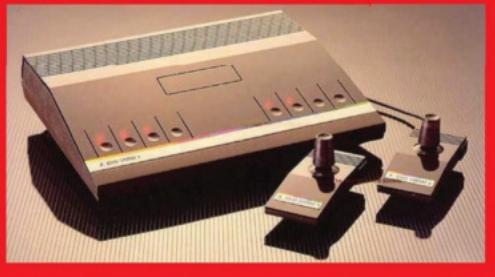
1 Il n'y a pas qu'Activision qui fait des bons jeux sur 2600, Imagic produit aussi de bons titres dont *Cosmic Ark*.

2 L'Atari 2600 a dans sa ludothèque la plupart des genres de jeux connus, même des ancêtres des FPS (*Escape from the Mindmaster*).



Atari 3200, qui es-tu ?

Au moment de remplacer l'Atari 2600 par une console plus puissante, la firme développe un prototype que l'on connaît aujourd'hui comme l'Atari 3200. Elle repose sur une architecture suffisamment puissante pour enterrer la 2600, sauf que les développeurs d'Atari n'apprécient pas trop ce modèle. Ils le jugent trop compliqué à programmer et réchignent à faire des jeux dessus. L'arrivée de la Colecovision en 1982 clôt les débats. La 3200 n'est pas sortie de l'état de prototype et Atari a besoin d'une console plus puissante que la 2600 pour contrer son concurrent. Il se tourne en catastrophe vers sa gamme d'ordinateurs 8-bits et en adapte le fonctionnement pour faire une nouvelle machine. Un recyclage savant qui devient l'Atari 5200.



à l'idée de faire un jeu mais les décisionnaires de Warner lui font comprendre qu'il n'a pas le choix et que le jeu est attendu pour la période de Noël de cette année. En comptant le temps passé à négocier les droits, cela fait... six semaines. Un temps record avec lequel le programmeur Howard Scott Warshaw n'a pas pu faire de miracle. *E.T.* est un crime contre l'humanité et malgré tout, Atari pense que le jeu se vendra bien grâce à la popularité du film, tout comme *Pac-Man* s'est vendu à 7 millions d'exemplaires grâce au jeu d'arcade. Il n'a pas tort, 1,5 million de copies sont vendues mais ces bouses infâmes finissent quand même par agacer le public. L'offre déplorable est trop forte pour une demande qui ne cesse d'être déçue. Le mur est inévitable pour l'Atari 2600 comme pour ses concurrents d'alors, il n'y a pourtant que notre console qui survit à ce cataclysme. « Survie » est d'ailleurs le mot approprié dans son cas. L'appareil voit son prix diminuer de plus de 50%, ce qui lui fait trouver grâce auprès d'un plus large public. Cette résilience inattendue surprend ses créateurs qui essayent déjà de la remplacer depuis 1982 par sa petite sœur l'Atari 5200 (c'est à cette occasion que la console prend son nom définitif d'Atari 2600). Malgré la crise et la supériorité technique de cette console, c'est toujours la 2600 qui se vend en grande quantité alors que la 5200 se vend à seulement un million d'exemplaires avant de disparaître en 1984. C'est la faute de trop

pour la société mère Warner Communications qui ne veut plus entendre parler d'Atari. La branche console et ordinateur de l'entreprise est ainsi vendue la même année à Jack Tramiel qui lui donne le nom d'Atari Corporation. Sous ce nouveau règne, on calme le jeu avec l'Atari 2600 et la 7800 annoncée juste avant la scission d'Atari. Cette nouvelle tentative de console next-gen ne sort qu'en 1986 pour répondre à l'offensive de Nintendo sur les marchés européen et américain. Deux ans après l'Atari 5200, le constat est le même avec cette nouvelle console. Le public plébiscite toujours la console de 1977 par rapport à ses successeurs, et cela malgré la rétrocompatibilité de la 7800 qui aurait pu changer la donne.

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

L'Atari 2600 trouve un dernier sursis grâce une ultime transformation physique en 1986 (voir encadré). Pour le reste, elle reste discrète dans les années qui suivent son rachat, son nouveau propriétaire n'ayant pas de projet de grande envergure pour elle. Elle renoue peu à peu avec le succès en s'appuyant sur son catalogue de jeux, son atout de toujours. Cela recommande doucement avec des jeux comme *Ghostsbusters* (1984) ou *H.E.R.O* (1984) (deux autres jeux d'Activision, tiens) qui sont bons mais ne parviennent pas à lui redonner sa gloire d'autan. Des titres comme *Jr. Pac-Man* (1986) et *Secret Quest* (1989), qui arrivent vers la fin des années 80 permettent quant à eux d'offrir de dernières années luctueuses à l'Atari 2600. Cependant il n'y a pas de bataille commerciale qui tienne pour la console. Tout le monde sait que le combat est perdu d'avance, elle n'a plus assez de patauge pour faire face à la NES ou la Master System. Après tout, elle appartient à la précédente génération de consoles. C'est bien la première fois qu'une machine dépassée technologiquement arrive à tenir aussi longtemps et face à des caïds comme les deux japonaises. Officieusement, la longue vie de l'Atari 2600 s'arrête juste avant les années 90 avec la fin de la production de jeux pour la console. Atari fera trainer son acte de décès jusqu'en 1992 où il annonce finalement que l'Atari 7800 et les Atari 8-bits rejoignent la 2600 dans sa dernière sépulture.

STAR D'UN JOUR

Entre deux poupées Barbie, c'est sur une console de jeu historique qu'a planché Mattel. Console d'exception pendant un temps, l'Intellivision est surtout restée dans les mémoires pour la formidable concurrence qu'elle a opposée à l'Atari 2600. On se souvient également de son design, aussi mémorable que maladroit.



TROUVEZ-LA COMME NEUVE !

À l'heure actuelle vous pouvez facilement trouver cette machine et mieux encore, reconditionnée après une recherche rapide sur Google. Et ça, c'est vraiment une bonne nouvelle car la machine aura au préalable été testée et donc vous n'aurez pas de mauvaise surprise.



Si nous devions vous raconter l'expérience française de l'Intellivision, l'histoire serait pour le moins incomplète. Uniquement disponible sous sa forme la plus simple à partir de 1982, les joueurs de l'hexagone n'ont pu se frotter à la console que durant son âge d'or. En vérité, la genèse de la console nous ramène cinq ans plus tôt au pays de l'oncle Sam. Le pays appartient depuis un bon moment au triomphant Atari qui a scellé son succès en 1977 avec son Atari 2600. Du côté du fabricant de jouets, le challenge ne paraît pas insurmontable. Boosté par le mannequin de cire le plus connu, Mattel sort de son camion rose une

Major League Baseball est le roi de l'Intellivision. Preuve que c'est Outre-Atlantique que s'est jouée la carrière de la console.



Une jolie console moderne et plutôt en avance sur son temps, plombée par des manettes vraiment mal pensées.

Promis en 1980, le Keyboard Component sort en retard, sous une contrainte juridique et à 4 000 exemplaires avant d'être annulé et remplacé.



division toute neuve pour s'occuper d'une autre forme de jeu. C'est donc à partir de cette même année 1977 que Mattel Electronics voit le jour pour investir dans un projet avec lequel la société n'est pas forcément à l'aise. Malgré la difficulté initiale, les têtes pensantes ne s'en sortent pas trop mal. Ils commencent par

teaser le public (toujours en 1977) avec quelques petits jeux portables. Rien de bien incroyable, mais cela donne l'occasion à Mattel de tester ses compétences en matière de vente et surtout de production. En 1978, les travaux sur l'Intellivision démarrent pour de bon. Sous les meilleurs auspices diraient même

certains. Mattel Electronics prépare une machine performante qui compte bien ringardiser l'Atari 2600 qui

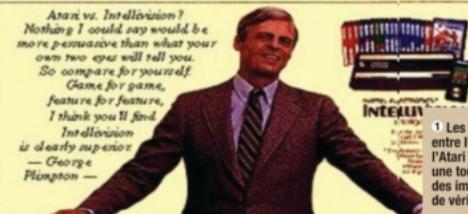
commence doucement à faire son nid. À ce titre, son principal coup de poker est l'acquisition de ce processeur 16-bits signé

TWO PICTURES ARE WORTH A THOUSAND WORDS.

*Anari vs. Intellivision?
Nothing I could say would be
more persuasive than what your
own two eyes will tell you.
So compare for yourself.*

*Game for game,
feature for feature,
I think you'll find*

*Intellivision
is clearly superior
— George
Plimpton —*



1 HOME RUN BASEBALL 2 MAJOR LEAGUE BASEBALL

PAR LA PORTE DU LA FENÊTRE

Si Mattel s'est contenté de l'Intellivision et de sa refonte, Terrence Valeski, vice président marketing lorsque Mattel Electronics existait encore, a voulu aller plus loin. Il crée à la fin de l'année 1984 la société Intellivision Inc (renommée par la suite INTV Corporation) afin de s'approprier tout ce qui possède la console mais aussi pour sortir l'INTV System III en 1985, le troisième modèle fantasmé sous l'ère Mattel. Pas gagné d'avance, cette initiative a quand même duré six ans. Il faut dire qu'INTV Corporation a aussi édité quelques jeux pour sa console en plus du reste.

1 Les pubs comparatives entre l'Intellivision et l'Atari 2600, il y en a eu une tonne. Toujours avec des images criantes de vérité.

2 En 1981, l'équipe chargée d'alimenter l'Intellivision en jeux sort *Astromash*, une variante de *Space Invaders*.





1 Las Vegas Poker and Blackjack affiche des personnages identifiables et du texte. Une prouesse technique pour l'époque

2 Pour faire plus beau et plus pratique, les jeux d'Intellivision avaient des overlays à coller sur la manette.

“Mattel Electronics prépare une machine performante qui compte bien ringardiser l'Atari 2600 qui commence à faire son nid.”

General Instruments, trois canaux pour le son ou encore une palette de 16 couleurs. Cela ne suffit pas pour mettre la console à égalité avec de vraies 16-bits mais l'Intellivision est suffisamment bonne pour faire de l'ombre à l'Atari 2600. Une conclusion à laquelle arrive Mattel en 1979, avant de lâcher le fauve mécanique sur l'Amérique en 1980.

BAS LES PADS

Accueillant par nature quand il s'agit de jeux vidéo, le nouveau monde se montre très

affectueux avec cette nouvelle console. Son aspect premium est plutôt apprécié. La console est vendue 299 dollars à l'époque mais affiche une nette différence par rapport aux graphismes enfantins de l'Atari 2600, sans parler du son « audible » qu'elle est capable de produire.

Toujours

est-il que les acheteurs, aussi séduits soient-ils par le hardware, ne perdent pas de vue l'amateurisme avec lequel Mattel a designé sa console. Sa forme générale n'a rien de choquante. Elle s'inscrit même dans la mode de l'époque tout en faisant valoir sa position de noble avec des surfaces boisées plutôt classes.

La disposition du port

cartouche sur le côté droit n'est en revanche pas du plus bel effet. Un défaut qui n'est en rien comparable avec les désastreuses manettes qui affublent l'Intellivision. Par où commencer ? Peut-être par ses deux ports manettes qui n'en sont pas vraiment puisque les télécommandes sont en fait greffées directement à la console. Une idée pas très brillante qui a conduit bien trop de joueurs à jeter par la fenêtre des consoles intactes dont les pads, pas forcément l'élément le plus solide de la console, venaient de rendre l'âme. Plus trivial, les emplacements pour ranger les manettes, situés sur le dessus de l'Intellivision, sont tout sauf pratiques en raison



L'Intellivision II, une console qui n'a absolument rien changé sinon le design de la machine.



Toute ressemblance entre l'INTV System III et l'Intellivision est totalement volontaire.

du câble de ladite manette. On peut toutefois trouver mieux en s'intéressant de près aux touches laissées à la disposition des joueurs. Que diriez-vous par exemple de ce « cercle » directionnel censé être révolutionnaire avec ses 16 directions possibles ? Dans les faits, la tache est d'une imprécision remarquable en plus d'être inconfortable au possible. Le pavé numérique qui trône en haut de la manette est aussi complet et mal fichu que le cercle. Le problème vient cette fois de la dureté des touches ainsi que du manque d'ergonomie

de l'ensemble. La présence de quatre boutons sur le côté ne vient pas arranger une prise en main qui n'a jamais aussi mal porté son nom. Bref, tous ceux qui ont déjà posé leur main sur une Intellivision se rappelleront sans doute de ces moments de douleur. Ils se souviendront également de cette double personnalité un peu bancane entre luxe et top budget qui a fait en partie la réputation de la console.

WALKER BLUE SKY RANGERS

À l'inverse, ce n'est pas vraiment ses jeux qui font de la console de Mattel le monument qu'elle est aujourd'hui. Malgré le fait d'avoir constitué une équipe de choc, ceux que l'on identifie souvent sous le nom Blue Sky Rangers, pour développer des

titres, le catalogue de l'Intellivision est plutôt pauvre.

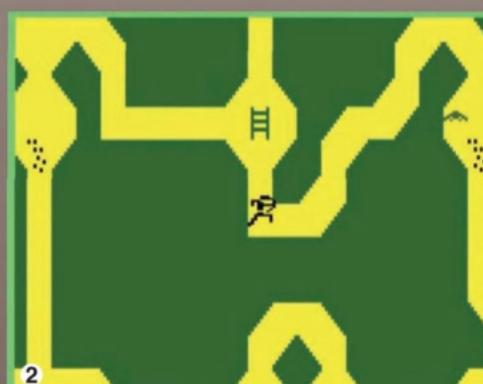
Avec *Las Vegas Poker & Blackjack* (1980) comme jeu vendu en bundle avec la console et *Major League Baseball* (1980) comme titre phare, on sent bien que Mattel ne fait pas le poids face à Atari dans ce domaine. Ce ne sera d'ailleurs jamais le cas, et ce malgré l'insistance du fabricant de jouets qui fait passer l'équipe des Blue Sky Rangers de 9 à 200 personnes à son apogée. Une poignée de jeux réussiront à marquer les joueurs de l'époque mais aucune licence de l'Intellivision ne parviendra à se hisser au stade de classique du jeu vidéo. Mattel, conscient de ses lacunes, opte pour une

stratégie raisonnable : rabaisser son adversaire. Un plan efficace, d'autant que c'est effectivement l'Intellivision qui possède les meilleurs visuels sur les jeux que les deux consoles ont en commun. En 1981, Mattel dépense la rondelette somme de 6 millions de dollars juste à cet effet. Il n'en fallait pas plus pour voir dans la presse de l'époque le mot « guerre » finalement lâché plus ou moins de justesse puisque la console prend de plus en plus d'importance et de parts de marché sur sa rivale. On observe ainsi une montée

1 *Space Spartans* est l'un des premiers titres avec voix-off. Écouter les voix aujourd'hui est une expérience... enrichissante.

2 Pour du RPG de qualité, la référence sur Intellivision était *Advanced Dungeons & Dragons*.

“100 millions de dollars de bénéfices rien que pour l'année 1982 et un total de 2 millions de machines vendues.”



en puissance jusqu'en 1982, année charnière pour l'Intellivision.

RETOURNE JOUER À LA BARBIE

Pour Mattel Electronics, c'est l'heure de la consécration. Une époque bénie où le constructeur s'est exporté dans toutes les régions ayant un gros potentiel (dont la France comme nous vous le disions au début de l'article). C'est aussi à ce moment que l'Intellivision parvient à rallier des éditeurs tiers talentueux, dont Activision et Imagine, qui offrent généralement pour le compte de l'Atari 2600. La console n'a plus qu'à récolter les fruits de son succès. Une belle panoplie qui représente 100 millions de dollars de bénéfices rien que pour cette année 1982 et un total de 2 millions de machines vendues à travers le monde. La console a à peine le temps de célébrer son ascension qu'elle doit aussi faire

1 Les 16 directions de la manette étaient une autre spécificité de l'Intellivision qui s'est plus ou moins retournée contre elle.

2 Atlantis fait partie des jeux sortis en 1982, publiés par des éditeurs habitués à l'Atari 2600 et intéressés par l'Intellivision.

face à son déclin la même année, et quel déclin ! Les coups de semonce des nouveaux concurrents sont des signes avant-coureurs de la catastrophe à venir. Coleco est le premier à venir mettre le bazar dans les affaires de l'Intellivision en sortant sa ColecoVision en 1982. Les deux consoles partagent la moitié de leur nom et un certain goût pour les designs bizarroïdes mais manque de pot pour Mattel, sa machine se fait battre

sur le terrain des performances.

L'approche de son obsolescence force le fabricant

de jouet à se réfugier vers une politique d'extension qu'il avait entamée dès 1980. La stratégie s'avère désastreuse, bien pire que celle de la Mega Drive des années plus tard. Les quatre modules créés ne sont qu'une perte de temps et d'argent, bien que l'Intellivoice marque l'histoire en permettant les tout premiers jeux parlant. Les choses se gâtent davantage en 1983 quand la Vectrex et l'Atari 5200 se joignent à la fête. Mattel Electronics en est alors à son plan C qui consiste à

Et voici l'extension qui permettait d'ajouter ces voix si douces. Un gros bloc qui n'a eu que cinq jeux compatibles.

fabriquer l'Intellivision II. Habilé

moyen de relancer la machine, surtout qu'il s'agit ou prou de l'Intellivision originale. Les composants sont moins chers à produire tandis que le maquillage est différent mais les capacités restent les mêmes et donc insuffisantes face aux nouvelles menaces. La dégringolade de la console, façon chute dans l'escalier, reste aussi mémorable que le reste de son histoire. Le Krach du jeu vidéo de 1983 finira de l'achever ainsi que la société qui l'a créé. Malgré des projets pour une Intellivision III et IV, la division Mattel Electronics est obligée de se déclarer en faillite marquant ainsi sa fermeture et la fin de la production d'une console qui nous aura fait rêver l'espace d'un instant.



GAME
&
WATCH
Nintendo

OIL PANIC

MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo



MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo

SAFE BUSTER



MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo

ZELDA



MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo

BOMB SWEeper



MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo

PINBALL



GAME
&
WATCH
Nintendo

DONKEY KONG

MULTI SCREEN

GAME
&
WATCH
Nintendo

MICKEY &

MINNIE

MULTI SCREEN

GAME & WATCH



UN JEU,
UNE CONSOLE,
UN SUCCÈS

Avant même de triompher avec la NES à partir de 1983, Nintendo s'est déjà fait une place parmi les constructeurs de consoles. Sa première grosse réussite est la gamme des Game & Watch, des consoles portables à la longévité incroyable, mais pas forcément précurseurs dans leur domaine.





1

La Microvision et ses 12 jeux arrivent un an avant les Game & Watch. L'obsolescence est programmée...

La série Widescreen est la première à destination des enfants, mais aussi la première avec des héros de dessins animés.

Les premiers Game & Watch respirent la sobriété et la simplicité. Sur *Ball*, il n'y a d'ailleurs que deux boutons.



2

© Walt Disney Productions

Les années 70 et 80 sont ce que l'on peut qualifier de balbutiements de l'industrie vidéoludique, les constructeurs américains comme japonais sont nombreux à se lancer sur ce créneau nouveau et prometteur à l'image du succès d'Atari avec *Pong* et plus tard de l'Atari 2600. Comme pour toutes les industries nouvelles, il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus. Dans le lot, on trouve Nintendo qui tente une introduction sur le marché en 1977 en sortant sa toute première console, la Color TV-Game. Une percée de taille au Japon puisque la gamme de consoles se vend à plus de trois millions d'unités, un succès qu'il faut nuancer cependant

à cause de son anonymat total à l'étranger. Les trois derniers modèles de la Color TV-Game se vendent beaucoup moins bien que les deux premiers, ce trio de consoles représente moins d'un million d'unités vendues, un chiffre qui sous-entend que le vent est en train de tourner pour Nintendo et cela dès la fin de l'année 1978, bien que les consoles continuent d'être produites jusqu'en 1980. La société nipponne a besoin de rebondir rapidement pour rester dans la course, puisque vers la fin des années 70 Magnavox, Mattel, Coleco et Atari, pour ne citer que les plus connus, se livrent une guerre sans merci sur le secteur des jeux

électroniques. En filigrane, il y a aussi la distribution mondiale qui se joue, domaine dans lequel Nintendo ne s'est pas encore lancé. Mais fût heureusement pour l'entreprise de Kyoto, le fameux projet qui va changer la face de la société arrive. Ces nouveaux produits sont bien entendu les Game & Watch. La légende de leur création remonte à 1977 et est attribuée à Gunpei Yokoi. L'histoire la plus connue raconte que l'employé de Nintendo observe son



3



1

1 La Super Color n'a pas de pixels colorés mais un filtre de couleur appliquée directement sur la console.

2 Donkey Kong est le jeu incontournable sur Game & Watch. Il fait aussi partie des jeux de lancement de la NES.

“Donkey Kong est le jeu le plus vendu, il est aussi le premier à posséder une croix directionnelle”

voisin durant un trajet un train. Celui-ci, apparemment accablé par l'ennui, en est venu à se divertir en tripotant sa calculatrice. L'idée de Yokoi est alors de créer une console portable d'une taille similaire et de proposer des jeux pour les adultes afin de meubler ces moments d'ennui. Non sans difficultés, Yokoi arrive à glisser à Hiroshi Yamauchi, le président de l'époque de Nintendo, son concept qui trouve grâce aux yeux du PDG. À la fin de l'année 1977, Yamauchi le met en contact avec Sharp, producteur des écrans LCD qui sont utilisés dans la création des

Game & Watch. Dans la foulée, le feu vert pour démarrer la production de la console est donné à Yokoi, la machine dont il a rêvé est ainsi commercialisée à partir de 1980.

CADUQUE, ET POURTANT...

Lorsque la première Game & Watch sort, elle reprend l'idée de la Color TV-Game, à savoir un jeu directement intégré dans la machine, ni plus, ni moins. L'écran à cristaux liquides est d'ailleurs pré-imprimé et ne peut afficher que les images contenues dans le jeu.

1980

Silver : Les premières consoles portables de Nintendo. Cette génération comprend *Ball*, *Vermin*, *Flagman*, *Fire* et *Judge*.



1980-1981

Gold : La recette est la même excepté un changement de coloris. Trois jeux sont développés : *Manhole*, *Helmet* et *Lion*.



Ce principe est déjà vieillot dès la sortie des Game & Watch puisque l'on assiste à partir de 1976 à l'arrivée des premières consoles ayant la bonté d'utiliser des cartouches échangeables. Même dans le domaine des consoles portables, cela se fait déjà. Milton Bradley Company commercialise à partir de 1979 la Microvision, une drôle de console ayant la forme d'une télécommande. Elle est capable de faire tourner le nombre incroyable de douze jeux ayant été créés pour la console. Les avancées de la concurrence semble le cadet des soucis de Nintendo, qui se lance à corps perdu dans son nouveau produit. Après tout, ce sont des consoles bien spécifiques à destination des adultes qui visent une nouvelle

clientèle. Nintendo joue d'ailleurs la carte professionnelle à fond en intégrant aux Game & Watch une horloge ainsi qu'une alarme.

Le premier titre qui paraît se nomme *Ball*, ce n'est pas un jeu de sport comme il y en a beaucoup à cette période, mais bien un jeu qui demande de jongler. Quatre jeux/consoles suivent la même année (*Vermin*, *Flagman*, *Fire*, *Judge*) et s'inscrivent dans une série désormais connue sous le nom

1982-1989

Multiscreen : Un double écran pour un gameplay plus complexe et une bonne tripotée de jeux. On compte parmi eux *Oil Panic*, *Donkey Kong*, *Mickey and Donald*, *Green House*, *Donkey Kong 2*, *Mario Bros.*, *Rain Shower*, *Life Boat*, *Pinball*, *Black Jack*, *Squish*, *Bomb Sweeper*, *Safebuster*, *Gold Cliff* et *Zelda*.

1981-1982

Widescreen : Un vrai tournant pour la gamme. L'écran est plus grand, la coque plus colorée et les jeux sont à destination des enfants. Dans cette catégorie on recense *Parachute*, *Octopus*, *Popeye*, *Chef*, *Mickey Mouse*, *Egg*, *Turtle Bridge*, *Fire Attack* et *Snoopy Tennis*.



1



1 L'ouverture des Multiscreen ne se fait pas uniquement à la verticale, Rain Shower en est la preuve.

2 Certains jeux ont été édités dans plusieurs séries, Popeye est par exemple sur Widescreen, Tabletop et Panorama.

3 Les collections raffolent de la série des Crystal Screen pour la simple raison qu'elle est devenue rare.

de Silver, en référence à la couleur de la coque. C'est la toute première d'une gamme prolifique qui compte pas moins de dix séries répertoriant 59 jeux. Contre toute attente et malgré l'état des lieux de l'industrie du jeu vidéoludique, ces cinq jeux se vendent très bien, y compris à l'étranger. Ces cinq pépites donnent envie à la firme d'aller encore plus loin en 1981 en sortant la deuxième série de la gamme, la Gold dont le nom vient également de l'apparence de la coque. La particularité de cette nouveauté, en plus du coloris du plastique, est l'ajout de couleurs sur l'écran LCD. Cette spécificité est appliquée à tous les Game & Watch à venir. Mais pour l'heure, seulement trois jeux sortent dans cette édition : Manhole, Helmet et Lion. Le succès est de nouveau au rendez-vous, mais pas là où l'attend Nintendo.

LES STARS À LA RESCOUSSE

Toujours en 1981, alors que Nintendo se congratule pour ses

1982-1991

New Widescreen :

Simplement plus coloré que la génération Widescreen. Donkey Kong Jr., Tropical Fish et Mario the Juggler sont les seuls jeux sortis pour cette série, les autres étant avant tout des portages.



ventes initiales et ses performances à l'étranger, l'entreprise constate que son public cible n'est pas celui qu'elle croyait. Ce ne sont pas les hommes d'affaires en manque de divertissement qui achètent les Game & Watch, mais bien les enfants. Une erreur stratégique que Nintendo compte bien rectifier pour faire gonfler ses marges. Pour plaisir à ce jeune public,

la série Gold est abandonnée prématurément. L'idée est de lancer de nouvelles machines spécialement pour eux avec une esthétique plus colorée. Cette série qui se fait connaître sous le nom de Widescreen porte bien son nom. L'unique évolution technique des consoles pour enfant est justement son écran plus large. Popeye, troisième jeu de la série Widescreen sorti en août 1981, montre une autre facette de la politique commerciale de Nintendo. Non content de vouloir appâter la jeunesse, Big N passe par des licences de dessins animés pour

réussir son marketing. Popeye n'est qu'un premier essai, en octobre 1981 Nintendo passe la seconde en sortant Mickey Mouse. À la fin de la génération Widescreen vient s'ajouter Snoopy Tennis en avril 1982. Cet ultime jeu convainc Nintendo de lancer non pas dans une, mais deux nouvelles moutures : les Multiscreen avec deux écrans et les New Widescreen, plus colorés que les premières. Une nouvelle manœuvre qui permet à la firme de développer Mickey et Donald

1983

Tabletop : La console prend la forme d'une petite borne d'arcade. La jouabilité est meilleure, mais la grande taille de l'engin oblige à le poser sur une surface plane. Mario's Cement Factory est le premier titre à sortir, suivi par Snoopy et deux portages : Popeye et Donkey Kong Jr.



1983-1984

Panorama : Aussi peu pratiques que la Tabletop, les Panorama sont au nombre de six dont seulement deux jeux originaux : Mario's Bombs Away et Donkey Kong Circus.



1984

Super Color :

Contrairement à ce que le nom sous-entend, ce n'est pas la couleur qui est intéressante sur cette série, mais la position verticale de l'écran. Seulement deux jeux sont sortis : Spitzball et Sparky et Crab Grab.



À partir de 1988, Nintendo a sorti ses consoles fétiches sous la forme de porte-clés appelés Mini Classics.

La série des Micro Vs System permet de jouer à deux sur une même console, peu pratique vu la taille de l'écran.



en novembre 1982 sur Multiscreen, mais aussi d'inclure des héros historiques pour la compagnie. Juste après *Oil Panic* en mai 1982, sort *Donkey Kong* en juin 1982, titre ayant déjà fait ses preuves sur arcade un an plus tôt. Sur Game & Watch, il est le jeu le plus vendu, il a aussi la particularité d'être le premier Game & Watch à posséder une croix directionnelle. *Donkey Kong* a droit à deux suites et trois jeux dérivés à savoir *Donkey Kong Jr.* (octobre 1982), *Donkey Kong 2* (mars 1983) et *Donkey Kong 3* (août 1984). *Donkey Kong Circus* (septembre 1984) et *Donkey Kong Hockey* (novembre 1984). Mario et Link ne sont pas en reste puisque ils sont à l'affiche d'autres Game & Watch : *Mario Bros.* (mars 1983), *Mario's Cement Factory* (avril 1983), *Mario's Bombs Away* (novembre 1983), *Super Mario Bros.* (juin 1986), *Zelda* (août 1989).

“La Gameboy, dont la puissance est comparable à la NES et qui utilise des cartouches, sonne le glas des Game & Watch.”

et *Mario the Juggler* (octobre 1991). Notons au passage que les deux derniers jeux cités sont également les derniers Game & Watch produits.

SABOTAGE FAÇON NINTENDO

Les séries suivantes se succèdent et ne se ressemblent pas forcément (Tabletop, Panorama, Super Color, Micro Vs System et Crystal Screen) et malgré les spécificités de chaque série, le concept des Game & Watch, déjà obsolète au départ, prend un nouveau coup de vieux en 1983. La concurrence a évolué bien sûr, mais c'est surtout en interne que les choses ont bougé. Cette année-là, Nintendo sort la mythique NES qui reprend le principe d'une console de salon fonctionnant avec des cartouches. L'unique jeu embarqué sur les

Game & Watch devient un vrai problème, d'autant que le prix d'achat des machines, entre 150 et 400 francs selon les modèles, est finalement cher comparé aux 1500 francs de la NES à l'origine et à sa ludothèque beaucoup plus large. Cela dit, les Game & Watch restent encore la meilleure option dans le domaine des consoles portables. Nintendo va une fois de plus remettre cette idée en question en créant

la Gameboy en 1989, et c'est à nouveau Gunpei Yokoi que l'on retrouve derrière le projet. Cette dernière machine, dont la puissance est comparable à la NES et qui utilise elle aussi des cartouches, sonne le glas des Game & Watch. Ces petits jeux partent la tête haute puisqu'ils totalisent plus de 43 millions d'unités vendues, en grande partie à l'étranger.

Elles viennent de sortir !

Qu'est-ce qu'on les a aimées ces petites machines ! C'est certainement pour cela que Nintendo nous propose deux versions de Game & Watch pour 50 €. La première machine regroupe *Super Mario Bros* et *Super Mario Bros 2*, la seconde est dédiée à *Zelda* avec *The Legend of Zelda*, *Zelda II : The Adventure of Link*, *The Legend of Zelda : Link's Awakening* mais aussi *Vermi*, un classique de la console. Elles sont disponibles actuellement à la Fnac ou chez Micromania, Boulanger, etc. C'est l'occasion de (se) faire un cadeau vraiment cool !

1984

Micro Vs System :

La possibilité de jouer à deux avec un même écran est la seule opportunité que propose cette génération. *Donkey Kong*, *Donkey Kong 3* et *Boxing* sont les trois jeux que l'on peut trouver.

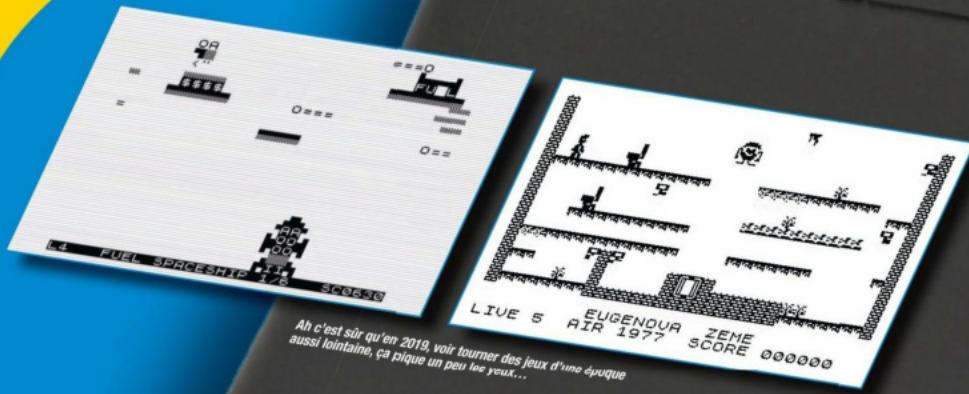


1986

Crystal Screen :

L'unique particularité de cette série est un écran transparent. Pour ce qui est des jeux, il y en a trois : *Super Mario Bros.*, *Climber* et *Balloon Fight*.





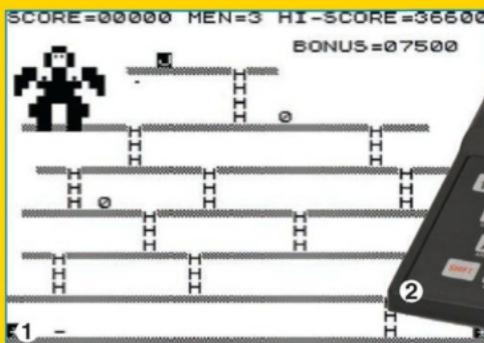
ZX81



LE JEU VIDÉO POUR TOUS

Dans la famille ZX, nous demandons le 81. Glorieuse machine qui a réussi son ascension avec une logique simple : la programmation est à la portée de tous. La mise en pratique n'a pas été aussi simple mais il faut reconnaître que c'est là-dessus que ce micro-ordinateur a bâti sa légende et ouvert la voie à d'autres pionniers.



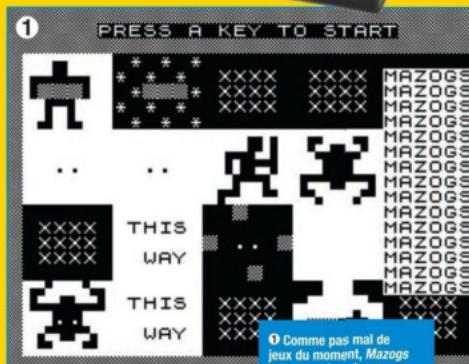


❶ Voici Krazy Kong. Il fait partie des jeux conceptuels dans le sens où notre héros est un « - » et la princesse un « J ».

❷ Les claviers du ZX80 et 81 sont réputés pour être de piétre qualité. En plus du reste, ils sont plutôt fragiles.

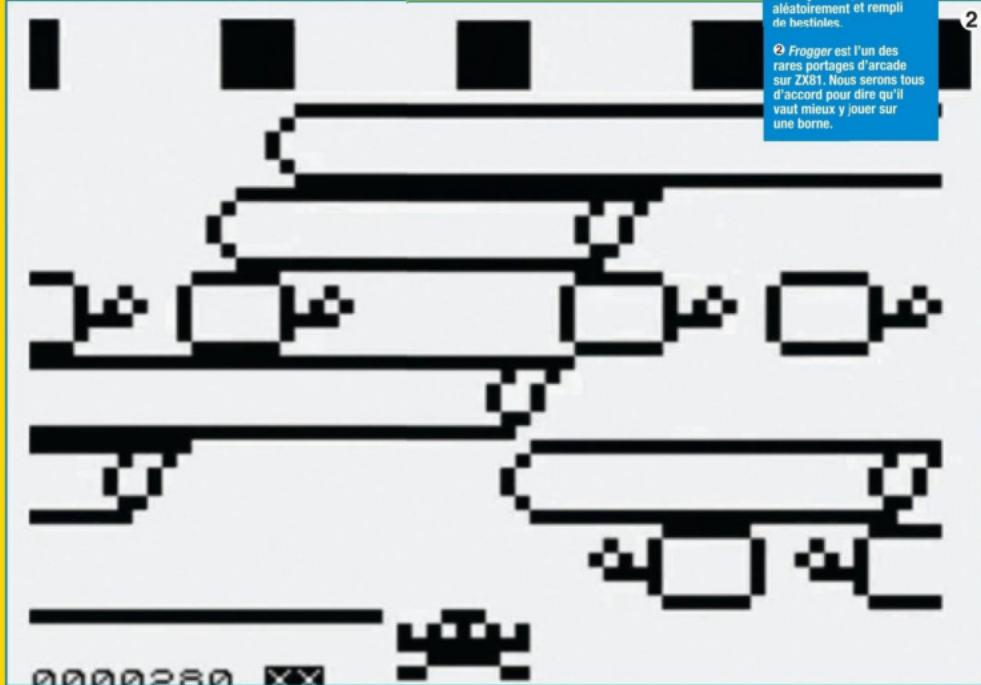
L'œuvre de la Sinclair Research, et de son créateur Clive Sinclair, n'a pas commencé avec le ZX81. La machine qui nous intéresse n'est que le cadet d'une gamme d'ordinateur dont il représente le tournant. L'aventure ZX commence en 1980 avec la commercialisation du ZX80. On a là un boîtier blanc riquiqui dépourvu de moniteur avec un simple clavier, trois prises jack et une sortie TV, point barre. Ce premier produit a une vie pour le moins éphémère. A peine un an après sa commercialisation, la production du ZX80 s'arrête. Il est

déjà temps pour le ZX81 d'occuper l'espace et de concrétiser ce que Sinclair a débuté avec ce qui peut être considéré comme un essai. L'entreprise cherche tout simplement à créer le premier ordinateur tout public. Ils sont nombreux sur ce secteur en plein boom qu'est l'informatique au début des années 80. Mais que ce soit le VIC de Commodore, l'Apple 2 ou l'Atari 800, il n'y en a pas un seul qui soit abordable avec un salaire moyen. La gamme ZX est une réponse commerciale intelligente qui permet de se procurer un ordinateur pour



❶ Comme pas mal de jeux du moment, Mazogs vous emmène dans un labyrinthe généré aléatoirement et rempli de hostiles.

❷ Frogger est l'un des rares portages d'arcade sur ZX81. Nous serons tous d'accord pour dire qu'il vaut mieux y jouer sur une borne.



environ 70 livres au Royaume-Uni, son pays d'origine, tandis qu'en France entre 700 et 1000 francs. Pour arriver à ce résultat, Sinclair Research a dû repenser sa façon de créer un ordinateur. C'est évidemment sur les composants que les créateurs de la machine ont dû chipoter. Le ZX81 n'a que 1 Ko de RAM, sa résolution est plafonnée à 64x48 pixels tandis que l'image est produite est en noir et blanc, n'oublions pas qu'il est également totalement privé de son. L'appareil a plutôt la tête d'un canasson que

d'un étalon niveau performance. Le ZX81 est à peine plus puissant que les premiers prototypes et le MK14 créé par Sinclair en 1977, mais la consommation de masse est un levier trop puissant pour que le ZX81 soit ignoré. Comme son grand frère, l'ordinateur est un succès qui se vend à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires dès sa sortie. Cela est grandement dû à son image « d'initiateur » à la programmation. A vrai dire, le ZX81 est initiateur dans beaucoup de domaines. On parle quand même d'un ordinateur qui avait la

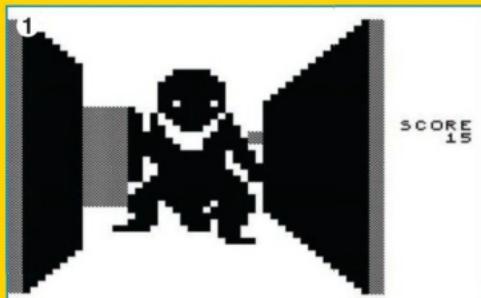
particularité d'être vendu déjà monté... ou en kit à réaliser soi-même !

POUR JOUER MAIS PAS QUE...

Les économies pour Sinclair et les particuliers sont énormes mais que peut bien apporter le ZX81 au monde du jeu vidéo avec des qualités aussi médiocres à l'heure où les gamers ont les yeux rivés sur les bornes d'arcade et l'Atari 2600 ? C'est là une question très importante puisque avec ses jeux en code BASIC, les possibilités du ZX81 sont pour le moins limitées. Et encore il faut s'estimer heureux puisque la programmation est beaucoup plus performante sur le ZX81 que sur le ZX80, c'est en partie pour cela que ce dernier est rapidement devenu caduc. L'ordinateur se veut aussi plus

pédagogique que son précurseur. Il est aisé de programmer son propre jeu avec quelques symboles en guise de personnages et d'ennemis. L'intérêt ludique de tels jeux est proche du néant en plus d'être rétrograde par rapport à ce qui se faisait dans le même temps, mais des titres comme *Krazy Kong* (1982) ou *Damsel and the Beast* (1981) il y en a eu un paquet sur ZX81. Les consommateurs qui se procuraient l'appareil ont bien évidemment conscience de ses limites (du moins, on l'espère) et l'intérêt pour eux n'est donc pas de jouer à d'excellents jeux mais d'avoir la satisfaction de pouvoir les faire eux-mêmes. Ils sont nombreux les néophytes et les simples passionnés à s'être jetés sur cette occasion pour exprimer leur créativité. Pas mal de jeux ont

“Le ZX81 est à peine plus puissant que les premiers prototypes et le MK14 créé par Sinclair en 1977.”



① Malgré l'aspect ridicule du monstre, *3D Monster Maze* repose sur l'anxiété d'une course-poursuite avec un T-rex dans un labyrinthe.

② Le titre *Galaxians* ne s'encombre même pas d'un changement d'intitulé, un petit « s » à la fin et pouf, voilà un jeu pour ZX81.

③ *Dragon's Lair* ne fait pas partie des jeux adaptés à la grande époque. Son portage ne s'est fait qu'en... 2015.

En 2022, on se lance dans la programmation !

S'il y a bien un ordinateur facile à trouver de nos jours, c'est le ZX 81. Pour un peu plus de 200 €, vous pourrez même vous essayer à la programmation en Basic. Il existe en plus des tutos sur Youtube si vous voulez approfondir le sujet !

Enfin en France! LE SINCLAIR ZX81

VOTRE MICRO-ORDINATEUR INDIVIDUEL POUR SEULEMENT 764F comple 985F TTC en kit révisé



étaient développées par de parfaits anonymes qui n'ont rien à voir avec le développement de logiciels. Le ZX81 a aussi été le déclencheur pour quelques futurs professionnels. L'histoire la plus connue est celle d'Eric Chahi (*Another World, Heart of Darkness*) qui a débuté là-dessus alors qu'il n'était encore qu'un étudiant. Le scénario est à peu près le même pour Don Priestley, enseignant de son état, qui développe plusieurs titres sur ZX81 dont *Mazogs* en 1982. Malgré l'initiative et la prouesse de réaliser de tels jeux sur un ordinateur aussi faible, difficile de trouver un quelconque amusement avec des versions aussi minimalistes. En foulant bien au troupeau quand même un peu d'originalité, ou à minima des titres qui ne repoussent pas outrageusement, comme c'est le cas pour *Black Crystal*.

LE PASSION INFORMATIQUE

N'allez pas croire que le passage des jeux conceptuels aux jeux graphiques se soit fait simplement. Le ZX81 n'est guère plus évolué qu'un jouet. Dans son état d'origine il lui est tout bonnement impossible d'afficher un jeu comme ceux que nous venons de citer. Les nombreuses limites prévues à sa création ont dû être gommées sur le tas à grands coups d'extensions. Un habile moyen pour Sinclair de faire repasser les plus acharnés de



1



On ne se lasse pas des pubs d'antan. Dans son genre, Sinclair était évidemment pour vanter les mérites du ZX81.

2 Avec une extension qui donne 4 Ko de ROM en plus, les possesseurs de ZX81 pouvaient la transformer en ZX81 pour pas cher.

3 Le magazine *Hebdomag* a publié plusieurs jeux à programmer. *Tank* et les autres sont encore téléchargeables sur leur site.

l'informatique à la caisse.

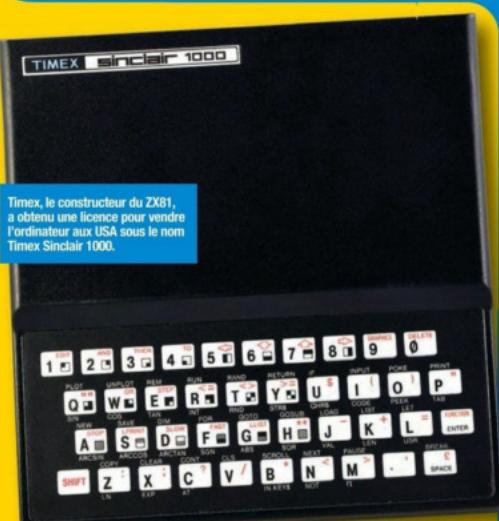
Les fameux suppléments sont cependant suffisamment accessibles pour que le ZX81 reste le micro le moins cher. Le plus important des ajouts est évidemment l'extension de mémoire qui permet comme par miracle de passer de 1 Ko de mémoire vive à 16, 32 ou 64 Ko. C'est évidemment le nerf de la guerre qui a permis au ZX81 de se révéler comme une véritable machine à jeu vidéo. Sinclair a poussé le vice jusqu'à commercialiser les pièces détachées nécessaires pour ajouter des couleurs, du son, une meilleure image et même une programmation BASIC étendue permettant de nouvelles fonctionnalités en codant. Et comme nous parlons d'un produit Sinclair, il ne faut pas s'attendre à de la simplicité mais bien à monter soi-même son extension avec ce que cela comprend en coups de tournevis et de fer à souder. Même

2

son clavier tristement célèbre pour son imprécision, sa taille ridicule et son manque d'ergonomie a eu le droit à une remise en forme grâce au renfort d'un clavier à ventouse. Finalement la seule chose utile dont n'a pas bénéficié le ZX81 est une révision de son boîtier plastique aussi cheap que fragile.

ILS VÉCURENT HEUREUX...

La fin de l'histoire du ZX81 n'est pas aussi noire qu'a pu être celle des consoles de jeu de la même époque. De la première à la dernière minute de sa vie, l'ordinateur a été un franc succès. Et si son règne a été de courte durée, il n'y a aucun désaveu du constructeur ou du public qui pousse ce micro vers la porte de sortie. Bien au contraire, sa vie n'est qu'une éternelle expansion. Dès 1981, le ZX81 est commercialisé hors du Royaume-Uni, notamment aux Etats-Unis. Un an plus tard, 18 pays, dont le notre, font partie des clients de Sinclair. Il n'y a que Commodore pour venir déranger le business de Sinclair et encore, de loin. Le Commodore 64 sort cette même année 1982. Le constructeur américain choisit de ne pas rejoindre Sinclair sur le secteur de l'entrée de gamme,



Timex, le constructeur du ZX81, a obtenu une licence pour vendre l'ordinateur aux USA sous le nom Timex Sinclair 1000.

mais son ordinateur va quand même entrer dans la légende en devenant le micro le plus vendu de sa période avec environ 17 millions d'appareils distribués. Bien que les produits n'ont rien à voir l'un avec l'autre, le prestige des deux constructeurs est souvent comparé et il faut reconnaître que de ce point de vue, Sinclair a perdu la partie en ne vendant « que » 7 millions d'ordinateurs de la gamme ZX, dont 1,5 million de ZX81.

Et justement c'est le prochain ordinateur de la série qui va définitivement sceller le destin du ZX81. Son nom est aussi fameux, voir même plus, que celui de notre

PC puisqu'il s'agit du ZX Spectrum, paru en 1984. La ligne directrice reste la même, sauf que Sinclair se donne davantage les moyens de faire un produit performant, notamment avec 16 Ko de RAM d'office. De la puissance, Sinclair en a justement besoin pour faire face à Amstrad, un nouvel adversaire qui s'attaque lui aussi aux ordinateurs bon marché en sortant le premier appareil de la gamme CPC cette même année. Cette rivalité, c'est une autre histoire puisque le ZX81 a tiré sa révérence en parallèle, après trois années de bons et loyaux services.

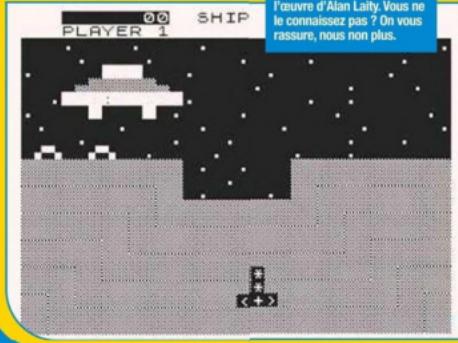
“Le plus important des ajouts est évidemment l'extension de mémoire, qui permet comme par miracle de passer de 1 Ko de mémoire vive (!) à 16, 32 ou 64 Ko.”



1 Il ne fallait pas avoir un doctorat en électronique pour monter le ZX81 en kit, mais quand même...

2 Tous les jeux ne sont pas sous forme de programme à taper. Le ZX81 lit aussi les cassettes.

3 « L'initiateur » est un surnom que Sinclair revendiquait volontiers dans ses pubs. Et même, il n'avait pas tort.



Mothership (1983) est l'œuvre d'Alan Laity. Vous ne le connaissez pas ? On vous rassure, nous non plus.

RÉTRO-ABO

RETRO

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO #16

AMIGA
8 ANS DE CARRIÈRE,
11 MACHINES !

LA PRESSE JV AVANT INTERNET
NOSTALGIE & ANECDOTES

STARWING
LE RENARD À PUCE SUPER FX

TELEMAX

PONG
LA FABULEUSE HISTOIRE
DE DEUX TRAITS ET D'UN POINT

BEAT THEM'ALL
LE GENRE PHARE DU SIÈCLE DERNIER !

ALONE IN THE DARK
LE PREMIER SURVIVAL HORROR

GAMEGEAR
QUAND SEGA TENTA
DE DESTITUER LA GAME BOY

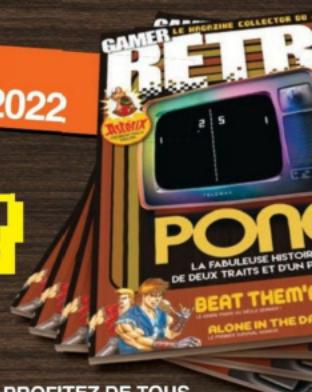


OFFRE
SPÉCIALE 2022

ECONOMISEZ 25%

ABONNEZ-VOUS !

1 NUMERO
GRATUIT !



PROFITEZ DE TOUS
LES AVANTAGES
DE L'ABONNEMENT :

- 1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
- 2 Votre magazine est livré directement chez vous
- 3 Recevez vos numéros avant leur parution en kiosque
- 4 Ne manquez aucun numéro
- 5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

3. Par courrier ou email

✓ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
**VIDEOGAMER RÉTRO - 235 avenue le jour
se lève - 92100 Boulogne Billancourt**

✓ Alternativement, vous pouvez scanner
votre bulletin et nous l'adresser par email à :
abo@nickelmedia.fr

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER RÉTRO - 235 avenue le Jour se Lève - 92100 Boulogne Billancourt

OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER RÉTRO** pour **4 numéros** au prix de **23,70 €** au lieu de **31,60 €**

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

Mme M.

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* :

Ville* :

Email* :

Je souhaite recevoir en avant-première les offres de Nickel Media

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **NICKEL MEDIA**

Carte bancaire n°

Date de validité :

(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme :

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 4 numéros à 7,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/2022. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur abo.nickelmedia.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

COLECO VISION

À première vue austère et basique,
la ColecoVision se distingue tout
particulièrement par son port
d'extension en façade.



UN TÉMOIN DE SON TEMPS

Méconnue et rarement citée parmi les consoles les plus prisées du panthéon vidéoludique, la ColecoVision n'en est pas moins une machine emblématique du début des années 80, avec une histoire fugace mais formidablement ancrée auprès de tous les grands acteurs de l'industrie, à commencer par Nintendo et Atari.



Une large boîte noire avec un empiècement dans lequel viennent s'enficher deux télécommandes arborant de grosses touches numérotées, un port cartouche sur la droite et une interface d'extension qui va connaître de multiples périphériques lui ouvrant les portes de l'un des plus grands catalogues de jeux de l'époque : la ColecoVision est un ovni qui reflète les multiples tâtonnements de l'industrie avant l'ère de domination japonaise. Comme bien d'autres géants des jeux vidéo, à commencer par Nintendo qui puise ses racines dans le 19^e siècle japonais avec la conception de cartes à jouer, ou Taito qui se spécialise dans les

années 50 dans la distribution de vodka et de cacahuètes dans l'archipel nippon avant de créer *Space Invaders*, l'histoire de Coleco débute bien loin de nos écrans pixelisés. En 1932, Maurice Greenberg, un immigré d'origine russe, crée la société Connecticut Leather Company qui se spécialise, comme son nom l'indique, dans la distribution de cuir et d'accessoires pour cordonniers. En 1938, la firme s'immisce dans le marché des semelles en caoutchouc et connaît une rapide expansion suite à la demande croissante pour ce type de matériaux, au cours de la Seconde Guerre mondiale. Dans les années 50, c'est le fils ainé de Maurice,

Leonard, qui est aux commandes de l'entreprise et il entend bien se focaliser sur un nouveau marché, celui des jouets. Il s'inscrit toutefois toujours dans le savoir-faire de la firme et propose dans un premier temps une série de kits en cuir à destination des enfants pour se confectionner des mocassins dans l'esprit du Far West, aux couleurs des Indiens ou de Davy Crockett. Le succès est immédiat et la série de jouets gagne même plusieurs prix. Dans la foulée, Leonard pressent la popularité de la matière plastique et investit dans de nombreuses usines spécialisées dans la confection de tels jouets et de petites piscines à monter soi-même.

En 1961, toute la division spécialisée dans le cuir est revendue et l'entreprise est définitivement rebaptisée Coleco.

DU CUIR AUX JEUX VIDÉO

Devenu numéro un mondial des piscines hors-sol, Coleco s'est ensuite découvert un appétit qui aurait pu sérieusement mettre fin à son histoire. L'entreprise s'est en effet attaquée avec beaucoup moins de succès au marché des véhicules tout-terrain et des accessoires pour les motoneiges, au point de mettre à mal ses finances. Dans les années 70, le frère cadet Arnold Greenberg reprend les rênes de la société et se penche attentivement sur le marché naissant des jeux vidéo.



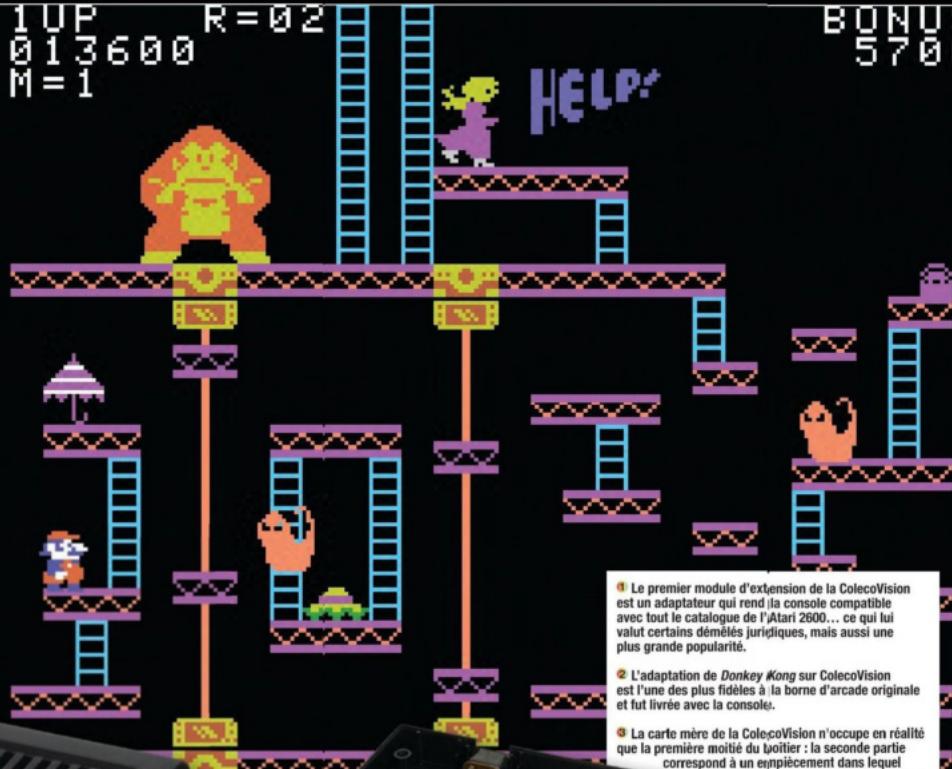
Nous l'avons à la rédaction

Parmi toutes les consoles que nous possédons à la rédaction, figurez-vous que nous avons une ColecoVision. Pour la petite anecdote, nous n'avons pas acheté la machine : elle vient directement de la collection de notre rédacteur en chef qui l'a précieusement conservée depuis son enfance. Elle a, comme lui, pris quelques rides, mais elle est bien là, même en 2022 !

1 UP
013600
M=1

R=02

BONUS
5700



1 Le premier module d'extension de la ColecoVision est un adaptateur qui rend la console compatible avec tout le catalogue de l'Atari 2600... ce qui lui valut certains démêlés juridiques, mais aussi une plus grande popularité.

2 L'adaptation de *Donkey Kong* sur ColecoVision est l'une des plus fidèles à la borne d'arcade originale et fut livrée avec la console.

3 La carte mère de la ColecoVision n'occupe en réalité que la première moitié du boîtier : la seconde partie correspond à un emplacement dans lequel viennent se loger les contrôleurs.



3

En 1976, ses équipes mettent au point la Telstar, une mini-console équipée d'un clone de

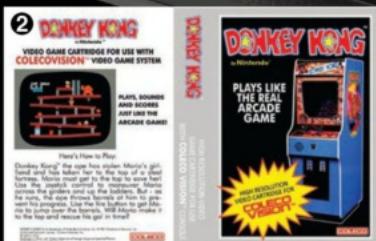
Pong, qui jouit alors d'une immense popularité. En réalité, Coleco a fait preuve d'un sens aigu du timing : une douzaine de concurrents étaient dans les rangs pour produire de telles machines, et le fondeur de processeurs General Instrument commercialisait justement la puce AY-3-8500, un circuit intégré embarquant une série de jeux. Ce dernier fut très rapidement dépassé par le volume de commandes mais Coleco figurant parmi les premiers clients, la société a également été l'une des

seules à être livrées en définitive. Durant deux ans, quatorze versions de la Telstar ont inondé le marché et se sont écoulées à plus d'un million d'exemplaires, jusqu'à ce que le jeu Pong perde en popularité. Fort de cette première expérience, Coleco s'est ensuite diversifié dans le marché des consoles électroniques portables, avec une dizaine de modèles aux couleurs des sports les plus populaires (football américain, baseball, basketball,

hockey...) qui permettaient à deux joueurs de s'affronter autour du même écran. Mais en octobre 1977, Atari introduit la première console de deuxième génération avec l'Atari 2600 : c'est l'un des premiers modèles à brancher au téléviseur embarquant un port de cartouches interchangeables. Une vraie révolution à l'époque, alors que les consoles étaient toutes circonscrites à un jeu unique (ou une série limitée de titres), avec la perspective

de retrouver toutes les licences majeures des bornes d'arcade et de se composer ainsi une ludothèque n'ayant rien à envier aux salles enfilées ! Les salles d'arcade constituaient en effet le véritable mètre étalon du jeu vidéo et c'est là que figuraient les titres les plus créatifs, les plus flamboyants et les plus innovants... les consoles de salon ne devant se contenter que d'adaptations plus ou moins fidèles. En dépit de

“La ColecoVision est un monstre de puissance pour l'époque. Elle est capable d'afficher une définition de 256x192 pixels.”



1 Le deuxième module d'extension de la ColecoVision est un volant très réaliste, avec une pédale d'accélération. La manette vient se loger dans la partie de droite, pour faire office de levier de vitesse.

2 Jouer comme sur la vraie borne d'arcade, indique la brochure publicitaire : le rapprochement avec les bornes d'arcade fut l'un des vrais arguments mis en avant par la ColecoVision.

3 Plutôt volumineuses, les manettes n'étaient en définitive pas réservées aux petites mains des enfants et il fallait un certain temps d'adaptation pour les maîtriser.

ses performances limitées, l'Atari 2600 profitait d'un immense catalogue et le format des cartouches – plus de 1 500 tout au long de sa durée de vie – permettait à tout le monde de caresser le rêve de voir entrer des ersatz de bornes d'arcade dans son salon. En 1979, Mattel commercialisait l'Intellivision : il ne s'agissait pas de la première tentative de concurrencer l'hégémonie d'Atari, mais c'était l'une des plus crédibles avec le développement en interne de jeux originaux. Plus de 175 000 consoles se sont écoulées aux États-Unis la première année.

SINGER LA CONCURRENCE

Face à l'ampleur du gâteau à se partager et compte tenu de la franche nouveauté que

constituaient ces consoles aux cartouches interchangeables, Coleco ne pouvait plus miser sur sa gamme Telstar ou ses appareils équipés d'un jeu unique. Arnold Greenberg demande alors à ses équipes de plancher sur une console de troisième génération qui, outre le désormais inévitable port cartouche, pourrait bénéficier de mises à jour matérielles et d'extensions. Le fruit de leurs recherches ? La ColecoVision, un boîtier plutôt austère, gainé d'une robe noire en plastique, avec deux contrôleurs n'ayant rien à envier aux prototypes des premiers téléphones cellulaires qui viennent s'encastre dans une niche aménagée dans la moitié supérieure du boîtier. En façade, un cache protège le fameux port d'extension qui constitue l'un des principaux attraits de la machine. Et les cartouches s'accompagnent

de « caches » en plastique à placer sur les manettes, afin de révéler les rôles spécifiques des boutons pour chaque titre. Sous le châssis, la ColecoVision est un monstre de puissance pour l'époque. Elle est équipée d'un processeur Zilog Z80A cadencé à 3,58 MHz, avec 8 Ko de RAM et 16 Ko de RAM vidéo. Elle est capable d'afficher une définition de 256x192 pixels en 16 couleurs, avec 32 sprites simultanément à l'écran. À titre de comparaison, l'Intellivision n'est équipée que de 371 octets de RAM et affiche une image de 160x196 pixels, avec 8 sprites à la fois. Le modèle d'origine de l'Atari 2600 était

encore moins bien loti, avec 128 octets de RAM et 5 sprites affichables à la fois, pour une définition de 160x192 pixels.

« The arcade quality video game system », vante la boîte de la machine au moment de sa sortie, en août 1982. Et c'est un vrai argument : alors que les consoles concurrentes se contentent d'adaptations peu fidèles de tous les grands titres d'arcade de l'époque, à l'instar des désastreux *Pac-Man* de l'Atari 2600 et ses nombreux bugs d'affichage, la ColecoVision est susceptible de leur rendre pleinement justice. Mais encore faut-il que le catalogue de la console s'étoffe et qu'il comprenne une série d'exclusivités dignes de ce nom.

Revivez la grande époque !

Les rééditions des vieilles gloires d'antan ont le vent en poupe et la ColecoVision ne déroge pas à la règle. Auteur des remakes de l'Intellivision ou de l'Atari 2600, AtGames en propose une version mini avec 60 jeux préinstallés. 59,99€





Le Super Roller et les Super Controllers sont les derniers accessoires de la ColecoVision et complètent son arsenal hors-norme.

En juillet 1981, un grand nom sort en effet dans les salles d'arcade américaines et vient entraîner définitivement l'arrivée d'une certaine firme japonaise outre-Atlantique : *Donkey Kong*. La genèse de ce jeu est remarquable à plus d'un titre, non seulement parce qu'elle érigé Shigeru Miyamoto, qui signe là l'une de ses premières créations personnelles, comme l'un des plus grands game designers de sa génération, introduisant au passage le personnage de Mario, mais aussi parce qu'elle permet à la filiale nord-américaine de Nintendo d'implanter définitivement après l'échec cuisant de sa borne d'arcade *Radar Scope*. Développé en toute hâte et installé à la place de ces bornes dont le monnayeur restait désespérément vide, *Donkey Kong* est un franc succès et 60 000 bornes sont très rapidement déployées aux États-Unis seulement. Dès lors, la négociation des droits d'adaptation devient un enjeu majeur pour tous les autres acteurs du secteur. Atari et Mattel, sûrs de leur assise dans le marché, ne négocieront qu'avec la filiale américaine de Nintendo et penseront que le jeu leur reviendrait naturellement, tandis

qu'Arnold Greenberg se rendit lui-même au Japon pour rencontrer les dirigeants à Kyoto. Ces égards furent décisifs et Hiroshi Yamauchi, le PDG emblématique de Nintendo, contacta la branche américaine en leur disant de traiter exclusivement avec Coleco, car « ce sont les plus avides ». Un contrat fut préparé en toute hâte par Howard Lincoln, un jeune avocat qui deviendra le président de Nintendo of America en 1994, en favorisant au maximum les intérêts de la firme japonaise et en faisant porter toutes les responsabilités juridiques à Coleco. Un émissaire de Coleco fut dépêché à Kyoto pour sceller l'affaire le 1^{er} février 1982 et, alors qu'il annonçait à Hiroshi Yamauchi son intention d'emporter le contrat aux États-Unis pour le faire relire, celui-ci lui rétorqua : « soit vous signez ici et maintenant, soit nous proposons l'affaire à quelqu'un d'autre ». Embarrassé par l'enjeu, l'homme s'empressa d'apposer son paraphe en bas du document. L'accord prévoyait notamment que Coleco devrait reverser 1,40 dollar à Nintendo par cartouche vendue. Lorsque la ColecoVision vit le jour, en août 1982, elle fut ainsi la première

console à embarquer une adaptation très fidèle de *Donkey Kong*, livrée avec la machine. Les joueurs pouvaient ainsi juger sur pièce du potentiel de la console, face à l'un des titres les plus populaires et les plus exigeants du moment. Désormais seul éditeur licencié pour des versions cartouche du titre, Coleco a également planché sur des adaptations pour Atari 2600 et Intellivision, en se gardant bien

de rendre une copie parfaite : ces deux éditions souffraient ainsi lourdement de la comparaison. Coleco a écoulé plus de 6 millions de cartouches de *Donkey Kong* sur les trois supports, ce qui lui apporta plus de 153 millions de dollars de recettes... et 5 millions de dollars de royalties à Nintendo. L'histoire de Coleco, de Nintendo et de *Donkey Kong* ne tiendra toutefois pas éternellement du conte de fée. Toujours en 1982, Sidney Steinberg, le PDG des studios Universal, assigna Nintendo et Coleco en justice pour le rapprochement entre *Donkey Kong* et le film *King Kong*. Ce fut l'un des plus retentissants

“La ColecoVision fut ainsi la première console à embarquer une adaptation très fidèle de *Donkey Kong*, livrée avec la machine.”

“La ColecoVision marqua durablement l’industrie par son audace, son architecture modulaire et la qualité de ses conversions.”

procès de l’industrie de l’époque, et par un tour de force juridique, Nintendo le remporta devant toutes les instances et récupéra même des dommages et intérêts. Mais Coleco était contractuellement en première ligne et Arnold Greenberg, désireux de ne pas s’exposer davantage et à la recherche de nouveaux capitaux, signa en secret un accord avec Universal. Il fut convenu que Coleco verse 3% du chiffre d’affaires net de toutes les cartouches de *Donkey Kong* ; Yamauchi jugeait que

Greenberg venait de se rendre coupable d’une haute trahison, ce qu’il lui fit payer par la suite comme nous allons le voir.

UNE FLOPÉE D’EXTENSIONS MÉTRIELLES

Outre *Donkey Kong*, le catalogue de la ColecoVision comprenait à son lancement d’autres

adaptations très réussies de grands classiques de l’arcade, comme *Space Panic*, *Mouse Trap*, *Lady Bug* ou *Zaxxon* de SEGA. Vendue 199\$, soit 100\$ de plus que l’Atari 2600 déjà bien implantée mais 35\$ de moins que l’Intellivision, la console connaît immédiatement un certain succès et un million de machines et huit millions de cartouches ont trouvé preneur aux États-Unis à Noël 1982. Cotée à Wall Street, l’action de Coleco explose pour atteindre

36\$ contre 6\$ quelques mois auparavant. Mais dans le cahier des charges imaginé par Arnold Greenberg à l’origine, il y avait la promesse de rendre la console évolutive au fil du temps. L’équipe tint parole et quelques mois après son lancement, la ColecoVision accueillait sa première extension tirant parti du port en façade. Il s’agissait tout simplement d’un adaptateur avec un port cartouche pour les jeux de l’Atari 2600. Vendu 60\$, il s’en écoulait 15 000 exemplaires dès le lancement. Atari n’ayant évidemment pas donné le moindre accord pour une telle compatibilité, qui écornait sérieusement l’intérêt de sa propre machine qui cédait ainsi l’ensemble de son catalogue à la concurrence, la société attaqua Coleco en justice en réclamant 350 millions de dommages et intérêts. À l’image du procès face à Universal, Coleco proposa un règlement à l’amiable et reversa des royalties à Atari. Un second module destiné à assurer la compatibilité avec l’Intellivision devait voir le jour mais, très vraisemblablement en regard des risques juridiques encourus, le projet resta dans les cartons. La deuxième extension fut en réalité le Driving Controller, un volant très réaliste pour les jeux de course, avec une pédale d’accélération. La manette se loge dans un emplacement à droite

1



1 Il fallait enficher une série de caches en plastique aux couleurs de chaque jeu pour révéler le rôle des boutons de la manette.

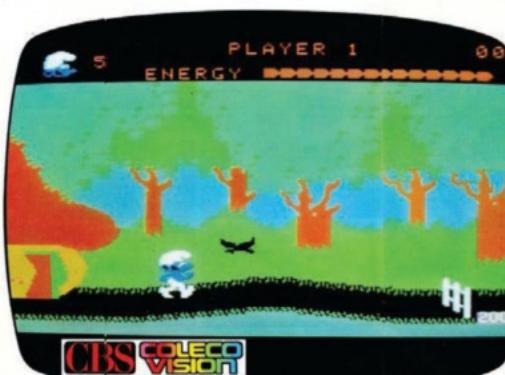
2 Une unité centrale, un clavier, une imprimante massive faisant office de bloc d’alimentation, un lecteur de disquette et les deux manettes de la ColecoVision : l’Adam est le « micro » ordinateur imaginé par Coleco, qui ne rencontra toutefois pas le succès.

2



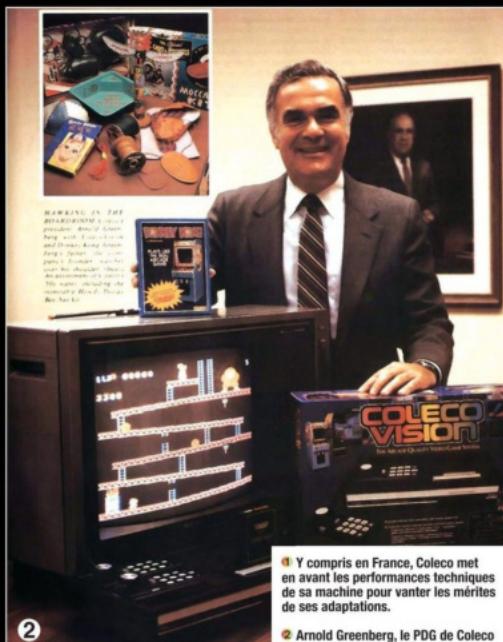
du clavier et fait office de levier de vitesse. Vendu 55\$, cet accessoire parachève le rapprochement avec les sensations des bornes d'arcade. Viennent ensuite le Roller Controller, une sorte de trackball s'accompagnant d'un clone du jeu *Centipede*, *Slither*, puis le Super Action Controller Set, une paire de joysticks épousant la forme de gants de boxe pour les jeux d'action. L'extension Super Game Module fut envisagée en août 1983 et devait porter la mémoire vive de la console à 38 Ko en ajoutant un lecteur de cassettes de 128 Ko, mais elle fut finalement abandonnée. Car il faut dire que le krach du jeu vidéo de 1983 allait porter un coup fatal à toute l'industrie. Au début de l'année 1983, le marché des jeux vidéo connaissait un succès colossal aux États-Unis et représentait plus de trois milliards de dollars de recettes. Tous les éditeurs, à commencer par Atari, étaient saisis d'une fièvre compulsive, enchaînant les clones à la qualité médiocre ou pressant davantage de cartouches qu'il n'y avait au final de joueurs. Les stocks s'amassaient à un point insensé dans des hangars, sans trouver preneur. Les revendeurs ne pouvaient plus suivre la cadence et devaient faire face au courroux de clients échaudés par la piétre qualité des cartouches qu'ils venaient d'acheter. En quelques mois à peine, toute l'industrie en fut ébranlée au point que le marché ne dégagée plus que 100 millions de dollars de chiffres d'affaires. Il fallait passer au pilon des millions de cartouches, dont la fameuse série des cartouches d'*E.T.* et de *Pac-Man* qui furent enterrées dans le désert du Nouveau Mexique avant de n'être retrouvées qu'en 2014. Outre la piétre qualité des nouveaux jeux, c'est aussi l'attrait des ordinateurs personnels, désormais plus abordables et surtout infiniment plus polyvalents que les consoles de jeu, qui portait un coup final à l'industrie. En 1983, alors que la ColecoVision s'est écoulée à plus de 1,5 million d'exemplaires depuis son lancement, supplplantant au passage l'Atari 2600 et l'Intellivision, Arnold Greenberg réfléchit déjà à son successeur et lorgne précisément du côté de la micro-informatique. Après un investissement pharaonique de 34 millions de dollars en recherche et développement, ses équipes mettent au point

Pour la 1^{ère} fois, du vrai dessin animé.



1 L'ORDINATEUR AU COEUR DU JEU.

l'Adam, un micro-ordinateur autonome qui se décline également en une édition sous forme de module d'extension pour la ColecoVision. L'équipement est massif, avec un clavier complet, un lecteur de cassettes et une gigantesque imprimante à marguerite qui fait office de bloc d'alimentation et dont on ne peut donc pas se dispenser. Un lecteur de disquettes et un modem viendront compléter les accessoires dès le lancement, à Noël 1983. Mais si la machine bénéficie d'une certaine curiosité à son lancement, de graves problèmes s'ébruitent rapidement, comme le grand nombre de bugs logiciels ou la présence d'un champ magnétique important, susceptible d'effacer toutes les cassettes à proximité. Au-delà des premières précommandes, l'Adam ne s'écoulera ainsi qu'à moins de 100000 exemplaires et occasionnera 258 millions de dollars de pertes à Coleco. Suprême humiliation, alors que l'équipe japonaise de Nintendo sillonne les allées du CES de Chicago en 1983, le salon dédié aux jeux vidéo, elle découvre une version de l'Adam avec *Donkey Kong* tournant dessus. Or l'accord de licence entre Coleco et Nintendo ne concernait que les cartouches et non les micro-ordinateurs : c'est Atari qui avait en fine négocié le portage vers ce type de plates-formes, avec la perspective d'être également le distributeur exclusif de la future Famicom/NES sur



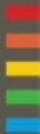
le territoire américain. Hiroshi Yamauchi convoqua aussitôt Arnold Greenberg dans l'hôtel où séjournait l'équipe de Nintendo et entra dans une colère mémorable, qui laissa tous les convives pantois. Coleco tenta de minimiser les pertes en baissant le prix de l'Adam à 300 \$ mais c'était peine perdue : la machine sombra définitivement dans l'oubli et Coleco arrêta sa division électronique en 1984, avant

de faire définitivement faillite en 1988, au terme de près de soixante ans d'activité. Mais la ColecoVision, malgré son histoire fugace, marqua durablement l'industrie par son audace, son architecture modulaire et la qualité de ses conversions pour l'époque. Un vrai témoin de son temps et des multiples tâtonnements de son époque !

Y compris en France, Coleco met en avant les performances techniques de sa machine pour vanter les mérites de ses adaptations.

2 Arnold Greenberg, le PDG de Coleco des années 70 jusqu'à la revente définitive à Hasbro en 1988





Le Commodore 64 de 1982 se dotait d'un clavier à touches mécaniques très bien conçu et confortable.



Le Commodore de mon cousin, que de souvenirs !

C'est la première machine sur laquelle j'ai posé les doigts en 1983. Je ne savais encore ni lire ni écrire, mais j'avais appris la position des touches «LOAD» du clavier pour charger, sans son intervention, International Karate, California Games ou encore le bien-nommé Impossible Mission, dont les hurlements du héros à chaque faux pas me terrorisaient.

J.M. Delprato

TOUTE UNE ÉPOQUE

De tous les règnes qui ont marqué la micro-informatique, celui du Commodore 64 a été de loin le plus prestigieux. Un couronnement qui a vu la puissance et une politique commerciale agressive se mêler au sein d'un système tout public.

Avec la sortie de la C64 Mini en mars 2018, c'est un vénérable ancêtre de la

micro-informatique qui a fait son come-back. Une machine qui a fait rêver des millions de personnes au début des années 80. Les chiffres ne trompent pas :

selon le Guinness Book, le Commodore 64 est l'ordinateur personnel le plus vendu de tous les temps, avec 17 millions d'unités écoulées depuis sa sortie en 1982. Un succès immense, surtout à cette





● En plus de *Maniac Mansion* (voir page suivante), le Commodore 64 a accueilli un autre grand classique de l'aventure : *Zak McKracken*.

● Un grand bâton rouge en plastique, deux gros boutons : le joystick du C64 est du genre minimaliste.



2

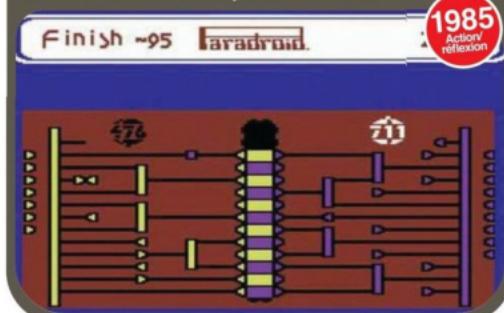
époque, qui l'a fait entrer au panthéon des produits qui ont écrit l'histoire de la technologie. Les raisons de cet incroyable succès sont multiples. D'une, le Commodore 64 était un des ordinateurs « grand public » les moins chers du marché, puisqu'il a été lancé au prix de 595 \$. Un tarif très compétitif face à la concurrence. Sa simplicité d'utilisation ainsi que la présence du langage de programmation BASIC en ont également fait un excellent outil d'apprentissage pour beaucoup, les parents étant ravis d'installer un tel objet « du futur » sur le bureau de leur enfant. Et puis il y a les jeux, bien entendu. Le Commodore 64 se dote ainsi d'un catalogue riche et varié, et ne démentie pas en matière de capacités graphiques. La puce chargée de ces calculs – la VIC-II – était ainsi capable d'afficher 16 couleurs et pouvait même gérer le scrolling, soit la capacité à afficher une progression fluide dans un niveau, et non pas écran par écran comme c'était le cas sur la majorité des ordinateurs de l'époque. Un concept qui paraît aujourd'hui évident et présent dans l'immense majorité des jeux en 2D, mais qui était tout nouveau au début des années 80. Le Commodore 64 parvenait ainsi à trouver le bon équilibre entre le prix et la puissance. Son processeur MOS Technology 6510 tournait à la vitesse « folle » de 0,985 MHz (et nous parlons bien de mégahertz, soit un millième de gigahertz) et la mémoire vive montait jusqu'à 64 Ko (rappelons que 1 Ko correspond à 1 Mo). Une puissance largement suffisante pour les développeurs de jeux, qui ont pu laisser libre cours à leur créativité. La vie du

Nos jeux favoris du catalogue C64

S'il ne fallait retenir qu'une poignée de jeux, ce serait ces quatre (ou plutôt cinq) titres sans le moindre doute. Si vous êtes collectionneur, vous savez vers quoi vous tourner maintenant.

Paradroid

Encore aujourd'hui, le concept de *Paradroid* est très original. Vous y dirigez en vue du dessus un robot explorant un vaisseau, qui doit détruire d'autres robots qu'il verra uniquement s'ils sont dans son champ de vision. Vous pouvez les détruire avec vos armes, ou bien les pirater pour ensuite en prendre le contrôle, via un mini-jeu très astucieux. Un chiffre au-dessus de chaque ennemi permet de juger sa puissance, vous offrant ainsi une estimation de vos chances de survie. Un jeu malin et addictif.



Finish -95 Paradroid

1985
Action/ réflexion

Speedball II

Speedball II a connu énormément d'adaptations, sur des dizaines de supports différents. La version Commodore 64 est loin d'être la plus belle (difficile de battre l'Amiga sur ce point), mais elle reste très fun à jouer, surtout à deux. Ici, dans cet ersatz de football américain, la seule règle à respecter est qu'il n'y a pas de règles. Inspiré du film *Rollerball* des années 70, *Speedball II* vous permet de foncer sur votre adversaire en toute impunité et de faire rebondir une balle en métal sur les murs, afin de marquer un but.

1991
Sport

“Selon le Guinness Book, le Commodore 64 est l'ordinateur personnel le plus vendu de tous les temps.”

Commodore 64 n'a pas été de tout repos cela dit...

IMPASSE MEXICAINE

Dès son arrivée sur le marché, l'ordinateur personnel a dû affronter les Atari 400 et 800 déjà

bien installés depuis 1979 ainsi que la gamme des Apple II qui sévit depuis 1977 et dont les modèles Apple III et IIc arrivent respectivement en 1983 et 1984. Le ZX Spectrum s'avance aussi comme un adversaire redoutable.

Ce rival sort de l'usine en 1982 avec la ferme intention de concurrencer le C64 sur le territoire européen. Si Sinclair n'y est pas vraiment parvenu (en partie à cause de son clavier déficient), tous les fabricants ont dû courber

l'échine devant une machine qui ne cesse d'exister qu'en 1994. Une sacrée longévité pour celui à qui l'on attribue les prémisses de la scène démo et qui ne sera véritablement inquiété qu'avec l'arrivée de la génération suivante.



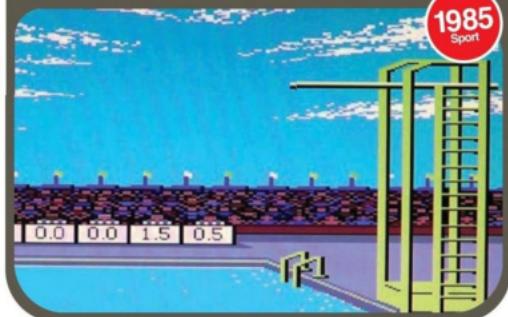
Impossible Mission I & II

Voici deux grands classiques du Commodore 64. Luttant contre le maléfique professeur Atombender, qui menace la sécurité nationale, le joueur doit s'infiltrer dans sa forteresse et réunir le mot de passe qui permet de stopper le plan de l'ennemi. Rien à voir avec la série *Mission Impossible*, donc, mais un jeu d'action/plate-forme à la prise en main impeccable, où les tableaux s'enchaînent à un rythme effréné. Originalité : à chaque nouvelle partie, l'emplacement des robots ennemis change.



Summer Games II

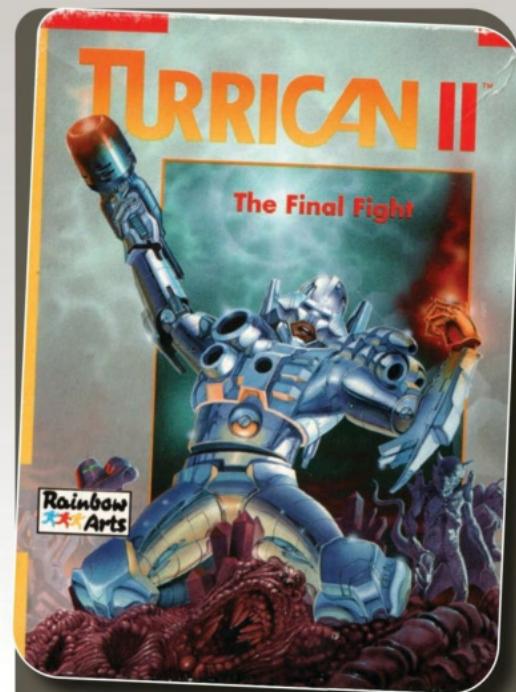
Dans la veine d'un *Track n' Field*, *Summer Games II* propose à huit joueurs de prendre part à une suite d'épreuves sportives, façon Jeux olympiques (mais sans la licence officielle). Du saut en hauteur en passant par le lancer de javelot, l'équitation, le cyclisme ou le kayak, le titre du studio Epyx mise sur la variété et s'avère très jouable et fun, encore aujourd'hui. L'avantage, ici, c'est qu'il suffit d'une seule manette pour jouer à huit, chacun jouant tour à tour. Un jeu qui a bien vieilli et un immense succès lors de sa sortie, puisque c'est l'un des titres les plus vendus sur Commodore 64.





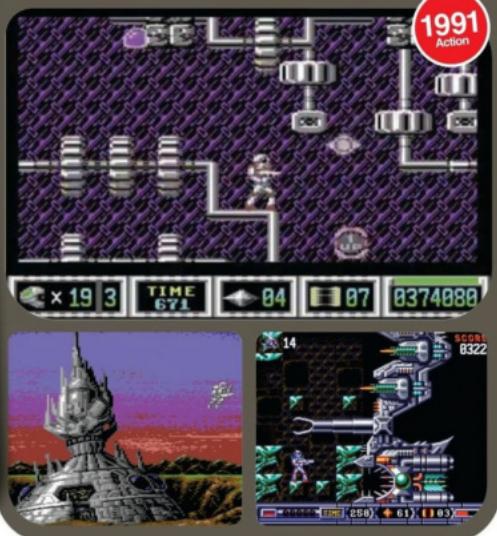
Maniac Mansion

Inventeur du genre point'n click, *Maniac Mansion* est un classique culte, imaginé par Ron Gilbert, qui créera ensuite *Monkey Island* et beaucoup plus récemment *Thimbleweed Park*. *Maniac Mansion* est d'ailleurs la principale inspiration de ce dernier. Aux commandes de trois personnes différents, vous devez explorer l'étrange manoir de la famille Edison, en évitant si possible de tomber sur un des membres de la famille. Le titre joue admirablement des codes du cinéma de genre.



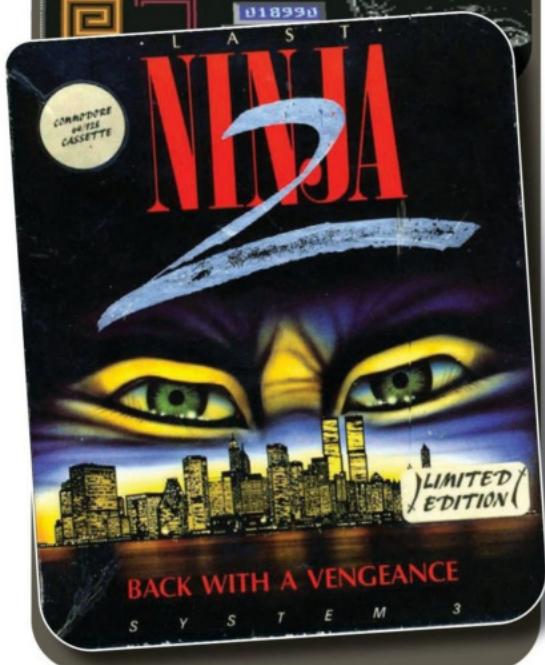
Turrican II

Presque un ancêtre de *Metal Slug*, *Turrican II* reprend le concept du run'n gun, mélange de jeu d'action frénétique et de plate-forme. Sorti tardivement – le C64 existait depuis près de dix ans en 1991 ! –, le titre propose une réalisation très aboutie et une prise en main impeccable. La possibilité de tirer dans tous les sens était à l'époque très originale et offrait un degré de liberté au joueur quasi inédit. Un titre qu'il faut découvrir aujourd'hui, par l'émulation ou au moins par un longplay sur YouTube.



The Last Ninja II

The Last Ninja II est l'un des plus gros succès du Commodore 64 (5,5 millions d'exemplaires vendus estimés) et son absence du C64 mini est d'autant plus regrettable qu'il reste un très bon jeu. Dans la peau d'un ninja (quelle surprise), vous vous déplacez en vue isométrique écran par écran, affrontant souvent à mains nues de nombreux adversaires. Le jeu tire pleinement parti du Commodore 64 et s'avère beau, fluide et maniable.



Defender of the Crown

Le studio Cinemaware est mythique pour énormément de joueurs micro des années 80 et 90, grâce à des productions léchées et des « cinématiques » de grande qualité pour l'époque. *Defender of The Crown* était également précurseur en matière de stratégie, puisqu'il fallait fortement user de réflexion pour conquérir une Angleterre moyenâgeuse. Le titre comporte aussi des phases d'action, comme des duels à l'épée, ou encore des sièges de château fort, apportant ainsi une vraie variété. Beau et bien mis en scène, *Defender of The Crown* a un charme incroyable, aujourd'hui encore.

1986
Action/stratégie

Toujours dispo en 2022 !

Si vous êtes un nostalgique du Commodore 64, vous savez certainement qu'il existe une version mini de ce micro-ordinateur mythique. C'est en 2018 que nous avons vu arriver cette bécane avec 64 jeux embarqués. Tout comme le ZX 81 vous pourrez aussi, avec cette version mini, vous essayer à la programmation en Basic. L'avantage est que vous n'aurez pas à

vous soucier des connectiques (ouf !) car il est équipé d'un port HDMI et de deux ports USB.



MB

VECTREX

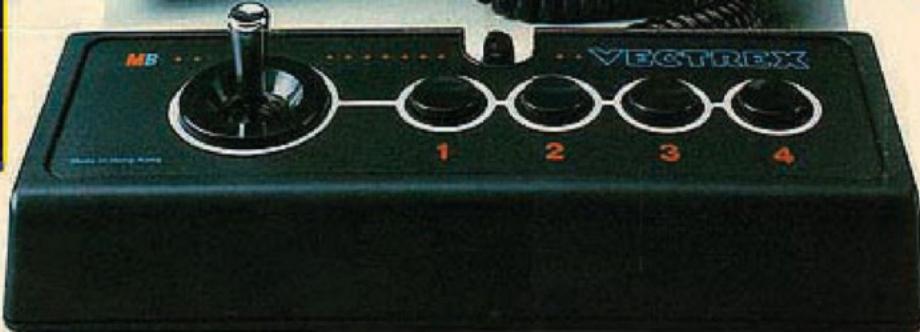
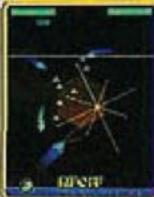
PLAYER ONE

PLAYER TWO

12690

MineStorm

• ESCAPE • THRUST • FIRE •

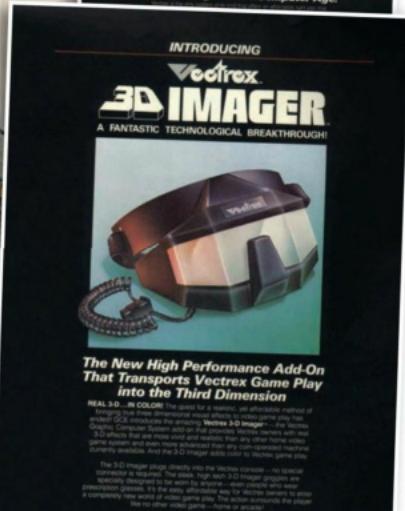
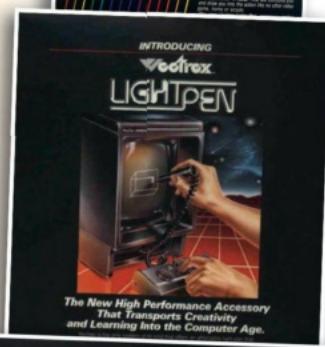


VICTOIRE POUR LA Vectrex?

Encore une oubliée de tous et qui pourtant avait tant à offrir. La Vectrex, c'est l'histoire tragique d'une bonne console qui a tout donné pendant ses deux années d'existence et qui n'a pas survécu à la réalité économique.

La vie de la Vectrex est une histoire courte mais intense. Sauf que 1982, date à laquelle la console a déboulé dans le commerce, est une année qui nous semble bien lointaine maintenant. Beaucoup ont oublié la seconde génération de consoles, ou

alors on ne souvient que de la géante de l'époque, l'Atari 2600, qui a su se faire une place dans l'histoire. La Vectrex appartient pourtant à cette génération. C'est même une concurrente directe qui a eu l'intention de renverser la tendance instaurée par



The New High Performance Add-On That Transports Vectrex Game Play into the Third Dimension

REAL 3-D IN COLOR The quest for a reliable, yet affordable method of bringing 3-D images to the screen has been answered. Vectrex 3-D Imager... the Vectrex Game Color viewer that allows you to play the amazing Vectrex 3-D games... the Vectrex 3-D games that are more vivid and realistic than any other home video game system. And the Vectrex 3-D Imager adds color to Vectrex game play.

The 3-D Imager plugs directly into the Vectrex console... no special adapter required. And the Vectrex 3-D Imager games are specially designed to be won by the player. Vectrex 3-D games are presented in a whole new dimension, offering a whole new way for Vectrex owners to enjoy a completely new world of Vectrex game play... a world that no other video game... *game*... is.



la console et sa petite sœur l'Atari 5200. Cela prend forme vers la fin de l'année 1980, lorsque la société General Consumer Electronics mandate le fabricant Smith Engineering pour lui fabriquer sa première console de salon. L'histoire est en marche, une petite histoire certes, mais c'est quand même ce fabricant qui apporte la plus grosse innovation qu'a connu la seconde génération de consoles. Au départ, la Vectrex était partie pour être une console portable appelée Mini Arcade, mais pour tout un tas de raisons la version nomade est mise de côté au profit d'un poste fixe. Le plus intéressant dans cette histoire, c'est quand même que John Ross, considéré comme le père de la Vectrex, et son équipe se dirigent rapidement vers des graphismes vectoriels pour leur appareil. C'est son énorme particularité et c'est aussi à cela que la console doit son nom. L'utilisation de cette technologie n'est pas une première mondiale dans

“La Milton Bradley Company voit un grand potentiel dans la console et c'est vrai que la Vectrex a de grandes idées.”

l'histoire du jeu vidéo. Des bornes d'arcade utilisent déjà ce système à la même période, c'est d'ailleurs pour cela que le prototype de console portable est appelé Mini Arcade. Toujours est-il que c'est une très grande première pour une console de salon, c'est même l'unique tentative jamais recensée.

En 1981, la construction peut commencer. Cette étape s'achève en un temps record, il faut moins d'un an à Smith Engineering pour créer la Vectrex et la préparer à une présentation en bonne et due forme pour juin 1982. La machine part ainsi sur le marché au mois d'octobre, parée pour les fêtes de fin

d'année. Cela s'annonce bien, même très bien...

THINK OUTSIDE THE MONITOR

Tellement bien à vrai dire que les débuts de la Vectrex attirent l'attention d'un gros poisson, une certaine Milton Bradley Company. La société est spécialisée dans les jeux



SECONDE CHANCE

La Vectrex est une console plutôt rare de nos jours du fait qu'elle n'a pas réussi à se vendre excessivement bien et qu'il n'y a plus de stock disponible à travers le monde. Pourtant il existait un gros stock d'inventaires quand Milton Bradley arrêta la fabrication. Une histoire connue veut qu'une société nommée Abel & Associates a acheté une grosse partie de ce dernier pour le convertir. Ces consoles sont devenues pour la plupart des machines à sous et autres appareils du même type. La légende raconte également que certaines ont été transformées en électrocardiogrammes.

de société en tout genre, mais nous l'avons déjà aperçue faire un bond dans le jeu vidéo avec la Microvision, la toute première console portable ayant existé.

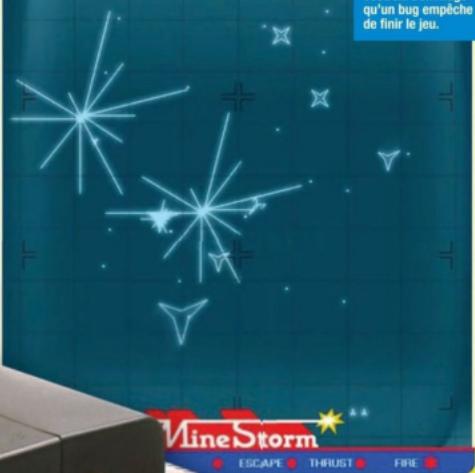
L'entreprise voit un grand potentiel dans la console et c'est vrai que la Vectrex a de grandes idées. Outre le principe du vectoriel sur

PLAYER ONE

PLAYER TWO

21-550

Mine Storm est le seul titre contenu directement dans la Vectrex. Dommage qu'un bug empêche de finir le jeu.



La Vectrex a été imaginée pour être compact. Le moniteur a un rangement pour la manette ainsi qu'une poignée.



lequel nous allons revenir, les ingénieurs ont pensé cette console en prenant le contre-pied de ses concurrentes. Son principal argument est par exemple de ne pas avoir besoin d'une télévision pour pouvoir être branchée contrairement à toutes les consoles de salon. Seul le moniteur est nécessaire pour jouer, ce qui est une aubaine pour la classe moyenne qui a rarement plus d'une télévision dans la maison, et encore. C'est essentiellement sur ce point que les pubs ont insisté, ainsi que sa position de console haut de gamme, tout en affichant un prix initial de 200 dollars tout à fait raisonnable par rapport à certains de ses concurrents. Devant cet étalage de bon goût, Milton Bradley décide rien de moins que l'achat de la société ayant les droits d'exploitation, à savoir General Consumer Electronics. L'absorption a lieu en 1983 et le changement de politique entre les deux structures est immense, tout comme les dépenses autour de la Vectrex. Milton Bradley a de grands projets pour la console. Là où General Consumer Electronics était resté sobre, le nouveau propriétaire dépense plusieurs millions en plans marketing et en communication. Ce qui coûte le plus cher, c'est de vendre

A screenshot of the mobile game Scramble. The screen is divided into two halves: 'PLAYER ONE' on the left and 'PLAYER TWO' on the right. The background is a dark green gradient with horizontal red lines. In the center, there is a green, wavy path with two small square platforms. Two small white characters are on the path. Above the path, there are several yellow diamond-shaped obstacles. The bottom of the screen features a red 'SCRAMBLE' logo with a red star, and below it are four buttons: 'HOME' (red), 'LASER' (blue), 'DOME' (red), and 'LASER' (blue). The top of the screen shows the text 'FIRE LEVEL'.

① *Scramble* est l'un des titres les plus appréciés de la console. Bien qu'il soit joli en vectoriel, on le préfère dans sa version arcade.

② Quand la confiance régnait encore, des promotions sont apparues comme ce *Clean Sweep* au couleur de la boisson Mr Boston.

③ Les pubs américaines et françaises vantent à fond l'absence de branchement au téléviseur familial.

les consoles hors de l'Amérique du nord, la cible initiale, afin de répandre la bonne parole sur les trois zones stratégiques. C'est ainsi qu'un peu avant le début de l'été 1983, la Vectrex débarque en Europe et au Japon. Dans ce dernier pays, elle bénéficie d'ailleurs de l'aide de Bandai pour s'insérer sur le marché. Le vectoriel semble intéresser tout le monde. En même temps pour l'époque, ça a l'air révolutionnaire.

THE VECTREX ARCADE SYSTEM!

LIGNES DE BEAUTÉ

Ne vous inquiétez pas, on vous parle enfin de la particularité de ses graphismes, la raison pour laquelle la console a un succès d'estime dès sa sortie. La technologie vectorielle repose donc sur les vecteurs, surprenant n'est-ce pas ? Ces derniers n'ont rien à voir avec les pixels que les consoles utilisent habituellement et qui permettent pourtant moins de choses. Les vecteurs

PETITE TEMPÊTE

Les jeux natifs, ce n'est pas une spécialité de la Master System comme certains pourraient le croire. La Vectrex a aussi son propre jeu directement enregistré sur la console, *Mine Storm*, permettant de pouvoir jouer sans la moindre cartouche. Le titre est à l'image du reste de la ludothèque, une copie de bonne facture (*d'Asteroids* ici) qui n'a pas vraiment d'âme. Le plus drôle dans cette histoire, c'est que *Mine Storm* est sorti avec un bug important qui empêche les joueurs de dépasser le niveau 13.

peuvent définir de plus larges dimensions que les pixels avec moins de calcul de coordonnées. L'application sur une console de jeu est sans appel : elle est capable d'afficher plus d'éléments à l'écran et demande moins de puissance que son équivalent en pixel, ce qui fait de la Vectrex une machine aux capacités artificiellement supérieures. Mais pour l'œil humain le bluff est total. La fluidité des graphismes vectoriels et le niveau de détail ont de quoi faire trembler la sacro-sainte Atari 2600. Il faut quand même qu'il y ait un hic, sinon toutes les consoles auraient adopté le style vectoriel. Il se trouve que tout le monde ne s'y retrouve pas esthétiquement parlant. Ce n'est pas une question de goûts et de couleurs, c'est juste que les vecteurs sont monochromes avec une gamme de couleurs allant du bleu au vert en passant par le blanc (la couleur choisie pour la Vectrex). La limitation technique fait déjà réfléchir mais en plus les vecteurs ne peuvent afficher par nature que des segments et sont donc incapables de « combler » l'écran du moniteur. En résulte un aspect fil de fer un peu dérangeant mais qui dans



1 Mine Storm 2, c'est juste la version revue et corrigée du 1. En revanche, Mine Storm 3 et 3D Mine Storm sont bien différents.

2 Des copies d'Asteroids, il y en a eu des tonnes. Solar Quest essaie de se distinguer avec un système de gravité.



“Non pas que les jeux soient mauvais. Disons que les développeurs qui y travaillent font dans la simplicité.”

Le cas de la Vectrex ne lui porte absolument pas préjudice, bien au contraire. Après tout en 1982, les consoles ne sont capables d'afficher que des images très limitées et donc les lignes épurées des vecteurs, capables d'afficher une simili-3D, ne sont pas éliminatoires par rapport aux pixels qui tâchent. D'ailleurs les différents points de vue que le vectoriel permet d'adopter sont inouïs pour l'époque, un point avec lequel les rivaux de la

Vectrex ne pourront jamais rivaliser. Le monochrome reste un handicap, mais la Vectrex a réponse à tout. Un filtre de couleur, un par jeu, est appliqué directement sur le moniteur et comme par magie, le problème disparaît.

LE FUTUR EST LÀ

Dès sa conception, la Vectrex ne veut pas jouer selon les règles des consoles de salon. Malgré ses 200 dollars relativement modérés, la

console se prend pour une console de luxe et développe sa stratégie autour de ses excentricités. Les plans tournent surtout autour d'accessoires un peu trop ambitieux dont la plupart ne verront pas le jour. Les deux seuls qui dépassent le stade du prototype valent la peine d'être évoqués. D'un côté, nous avons le Lightpen, un stylo optique conçu pour dessiner sur l'écran. Stylo optique, ça sonne déjà assez futuriste comme ça. En même temps, personne n'a l'idée de sortir un stylet tactile dans les années 80, encore moins un qui permet de créer des vecteurs interactifs. Le Lightpen sort en 1983 et s'accompagne de seulement trois jeux compatibles. Il précède de peu le gros accessoire de la Vectrex :

le 3D Imager. Ne vous fiez pas à son look qui évoque nos casques VR, mais plutôt à son nom qui nous indique qu'il s'agit de lunettes 3D vintage. Par un ingénieux système de disque coloré, synchronisé avec le jeu utilisé, tournant à l'intérieur de l'appareil, le 3D Imager est capable de donner de la profondeur aux images. Sorti en 1984, ce n'est rien de moins que le premier engin de ce genre dans l'industrie des consoles, précédant de trois ans les lunettes 3D de la Master System. Lui aussi est accompagné de seulement trois jeux adaptés à son utilisation. Comme pour le Lightpen c'est peu, et il faut dire que dans le cas du 3D Imager, la Vectrex allait sur sa dernière année d'exploitation. Voir peu de jeux supporter une fonctionnalité aussi innovante n'est donc pas vraiment une surprise et cela l'est encore moins quand on sait que la ludothèque de la console était son talon d'Achille. Déjà en 1982, quand les acteurs de l'industrie voient du potentiel dans la Vectrex, la console affiche des difficultés avec son catalogue. Non pas que les jeux soient mauvais, disons simplement que les développeurs qui travaillent dessus font dans la simplicité.



La manette de la Vectrex se rapproche plus de ce que l'on attend d'un pad comparé à un joystick d'Atari 2600.

FACILE À TROUVER DE NOS JOURS

Si cette machine vous fait de l'œil, ce que nous pouvons facilement comprendre, sachez qu'elle est assez simple à trouver de nos jours. Il faudra compter entre 150 et 200 €. L'avantage est que vous n'avez pas besoin de TV pour y jouer. C'est donc un vrai bon point pour réellement se rendre compte de ce qu'était le jeu vidéo en 1982 !

150,00 €
En bon état
Vendu par : Ventes
Publié le: 28/03/2017

Commentaires: Vends la console Vectrex en bon état. Fonctionne parfaitement avec un jeux appeler "Vectrex".
Voir le détail de l'annonce

Contacter le vendeur

190,00 €
En bon état
Vendu par : Kyle
Publié le: 08/05/2016

Commentaires: Vend la console Vectrex à 190 € . Fonctionne très bien ; n'a pas de trace de jeu , vend avec une cassette...
Voir le détail de l'annonce

Contacter le vendeur

200,00 €
En bon état
Vendu par : Amelie
Publié le: 07/10/2015

Commentaires: Console Vectrex dans sa boîte d'origine avec manettes et jeu Cassette "Vectrex" . A avoir chez soi ou à donner en location.
Voir le détail de l'annonce

Contacter le vendeur

200,00 €
En bon état
Vendu par : Bensoussan
Publié le: 07/03/2015

Commentaires: Bonjour Je vend ma console Vectrex en parfait état de marche + 1 jeu en boîte.
Voir le détail de l'annonce

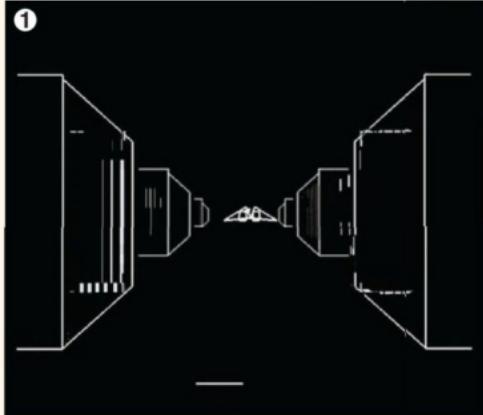
Contacter le vendeur



La réputation du 3D Imager a dépassé les frontières mais ces lunettes n'étaient vendues qu'en Amérique à la base.

❶ Dans les rangs des jeux compatibles avec le 3D Imager, il y a aussi 3D Narrow Escape, un énième shoot them up.

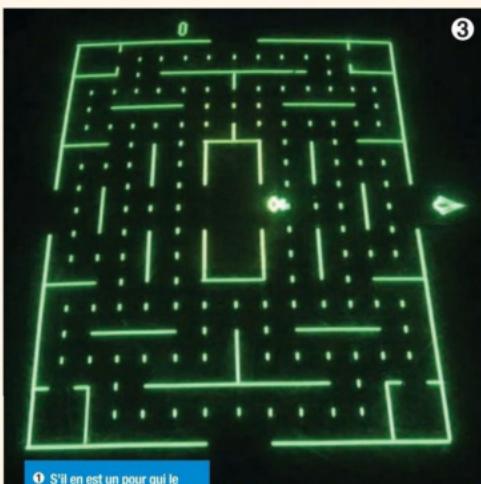
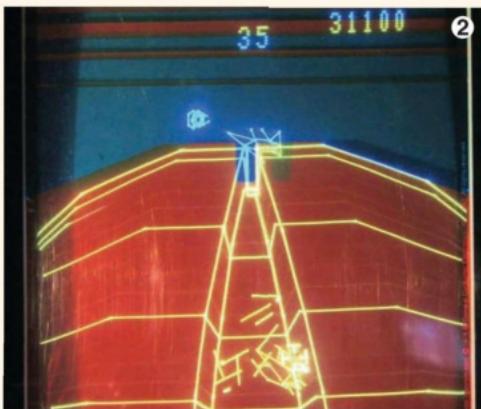
❷ Même sans lunettes 3D, la Vectrex est capable d'afficher des graphismes canoniques dans Web Warp.



❶ Le gain en fluidité du vectrex n'est pas énorme sur Pole Position. On aurait presque tendance à préférer la version arcade.

❷ Pour la route, on vous montre Patriots, un jeu homebrew développé pour la Vectrex en 1996.





“Pour vous donner une idée, on compte un peu plus de 111 jeux développés après la disparition de la Vectrex.”

Il y a d'abord eu les portages de jeux d'arcade qui ont inspiré la console. Ce sont sans conteste ces jeux qui ont le plus succès. Face à ces valeurs sûres, on voit débarquer les exclusivités de la Vectrex et comment ne pas être déçus face à ces clones aujourd'hui tombés dans l'oubli. La console ne compte que 31 jeux et chacun d'entre eux n'est qu'un portage ou une copie de titre issu de l'arcade.

AUX OUBLIETTES

Si peu de jeux et si peu d'originalité, c'est déjà un signe des soucis futurs qui attendent la Vectrex. La console rencontre ses premières difficultés au cours de l'année 1983, entre le rachat de son distributeur et son manque de jeux marquants, et le pire est sur le point de se produire dans la foulée. C'est le fameux krach du jeu vidéo qui vient sonner le glas des espoirs de la Vectrex. La console n'est qu'une des nombreuses

victimes de la crise mais celle-ci lui est fatale. Les ventes s'effondrent d'un seul coup, emportant avec elles les sommes colossales investies par la Milton Bradley Company. Le soutien de la console n'est déjà plus à l'ordre du jour en 1983. Le seul désir de la firme est de limiter la casse sauf que cela est plus facile à dire qu'à faire. Faire baisser le prix de vente de la console est un premier pas compliqué en ce sens, le prix de fabrication du moniteur y est pour beaucoup. La console ne descendra pas en dessous des 100 dollars, ce qui reste encore trop cher pour une machine dont personne ne veut. La seule véritable solution qui s'impose à Milton Bradley c'est l'arrêt pur et simple des opérations. La Vectrex casse sa pipe au cours de l'année 1984. À partir du mois de mars les ventes sont interrompues en Europe et la fabrication diminue progressivement en Amérique jusqu'à s'arrêter définitivement

1 S'il en est un pour qui le passage sur la Vectrex n'a rien changé, c'est bien Berzerk, qui est toujours aussi minimalisté.

2 À l'inverse, Starhawk est l'un des jeux les mieux fichus grâce à son effet de rotation.

3 Beaucoup de jeux de la Vectrex copient Asteroids, Clean Sweep préfère quant à lui copier Pac-Man.

dans l'indifférence la plus totale. Le moins que l'on puisse dire c'est que Milton Bradley a plutôt mal vécu cette mésaventure. La société veut non seulement abréger les souffrances de la Vectrex mais aussi se débarrasser du cadavre. Comprenez par-là qu'elle souhaite absolument se séparer des droits d'exploitation de la console et cela tombe bien puisque Smith Engineering se montre intéressé par une telle offre. Sans doute que les fabricants ont une idée derrière la tête à ce moment précis, mais rien n'émergera de ce rachat

avant 1988. Ce n'est qu'à cette date que Smith Engineering envisage une succession à la Vectrex. Celle-ci devait être une console portable, comme à l'origine, mais le coût élevé de fabrication ainsi que les véhémences de Nintendo, qui domine avec ses Game & Watch et s'apprête à sortir la Game Boy, refroidissent vite les ardeurs des entrepreneurs. Finalement, Smith Engineering prend sa meilleure décision au milieu des années 90 en rendant les droits de la console libre, à condition de ne pas faire de l'ombre à leur commerce. Un acte qui n'a pas forcément eu un énorme impact à l'époque mais qui a permis de développer une forte communauté autour de la console. Pour vous donner une idée, on compte un peu plus de 111 jeux développés après la disparition de la Vectrex.

2

3

AMSTRAD

MICRO PC POUR UN GRAND PUBLIC

Dans la catégorie des micro-ordinateurs qui ont marqué l'histoire, on ne peut passer sous silence l'apport de l'Amstrad CPC, une gamme qui a catapulté son constructeur de novice à cador de l'informatique en peu de temps. De cette affaire, on retient essentiellement son impact sur le grand public, ainsi que l'incapacité de son constructeur à transformer l'essai.

Dans d'autres circonstances, cet article aurait parfaitement pu s'appeler « comment rattraper la concurrence quand on a deux décennies de retard ». Amstrad nous donne en effet une véritable leçon de succès que l'on imagine possible que dans un film, et pourtant l'histoire est bien vraie. Cela dit, la leçon est surtout mercantile. En 1984, quand Amstrad lance le tout premier ordinateur de la gamme, l'Amstrad CPC 464, ce n'est pas un cri d'amour pour l'informatique que l'on entend dans la bouche d'Alan Sugar. Le chef d'entreprise est déjà à la tête d'une entreprise florissante

spécialisé dans les produits Hi-Fi. Cette souduaine déviation vers un nouveau secteur lui vient du début des années 80 quand il observe avec envie le succès fulgurant des pionniers qui essayent de faire bouger les choses dans ce domaine. Le ZX80 et ZX81, mais surtout le Commodore 64 ouvrent la voie à Amstrad qui voit une opportunité dans le créneau des ordinateurs tout public. Le projet de l'Amstrad CPC, initié en 1983, se veut héritier de cette démocratisation. D'ailleurs, ce ne sont même plus les programmeurs du dimanche, intéressés par l'informatique, en





1

AMSTRAD

643 ORDENADOR PERSONAL EN COLOR

CPC 464

RGB COLOR



1 L'unité centrale, comme le lecteur de cartes ou de disquettes se trouve sur le clavier des Amstrad CPC.

2 Il n'y a pas d'exclusivité phénoménale sur Amstrad CPC mais d'excellents jeux de l'époque sortent dessus, comme *Contra* ou *Barbarian*.

3 Tout comme Clive Sinclair, Alan Sugar a été anobli en 2009 pour devenir le baron Sugar.

tant que loisir, que la société vise. Le public est beaucoup plus large, Alan Sugar a tenu

les familles comme nouvelles cibles. Plus précisément, ce sont tous ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir les ordinateurs haut de gamme et ceux qui ne se sentent pas à l'aise avec l'offre d'entrée de gamme, trop peu intuitive pour les non-initiés, qui sont concernés par les projets d'Amstrad. Si le constructeur voit aussi large, c'est parce qu'il a appris en observant les

anciens. Reprendre le concept des machines qui ont démocratisé l'informatique et gommer leurs défauts, voilà la véritable nature de l'Amstrad CPC. Les concurrents ont des produits trop compliqués à installer, pas de problème, le micro-ordinateur possède des branchements limités dont une simple prise à brancher sur secteur. La qualité du matériel est misérable (sans rancune les ZX) ? L'Amstrad CPC 464 est

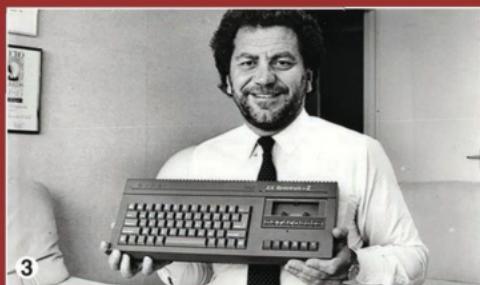
l'équilibre parfait entre fiabilité et économie. Des évidences qui en font vendre 2 millions d'unités sur les 3 millions que revendique l'intégralité de la gamme.

TOUT EST DANS LA PRÉSENTATION

Amstrad se veut didactique, sa leçon ne consiste pas seulement à trouver un nouveau public mais aussi à le convaincre d'acheter son produit. Tel un universitaire, la société propose une deuxième



2



3

DANS LA FAMILLE CPC, JE VOUDRAIS...

AMSTRAD CPC 464

Le jeune prodige s'impose sans difficulté sur ses pairs. Son moniteur et son prix sont pour beaucoup dans le succès du micro-ordinateur mais niveau technique, la machine arrive tout juste à faire mieux, ou aussi bien, que des PC plus vieux.

AMSTRAD CPC 664

Celui-là n'est pas mort-né, mais ce n'est pas loin. CPC 664 n'est pas resté dans les annales. Au mieux, on retient sa participation pour avoir été le premier à utiliser un lecteur de disquettes.

AMSTRAD CPC 464

Comme le 464, l'Amstrad 6128 est remarqué pour ses talents économiques et son accessibilité à toute épreuve. Sa technologie limitée a commencé à faire tâche quand la génération 16-bits est arrivée, et cela malgré de légères améliorations ainsi que 64 Ko de RAM en plus.



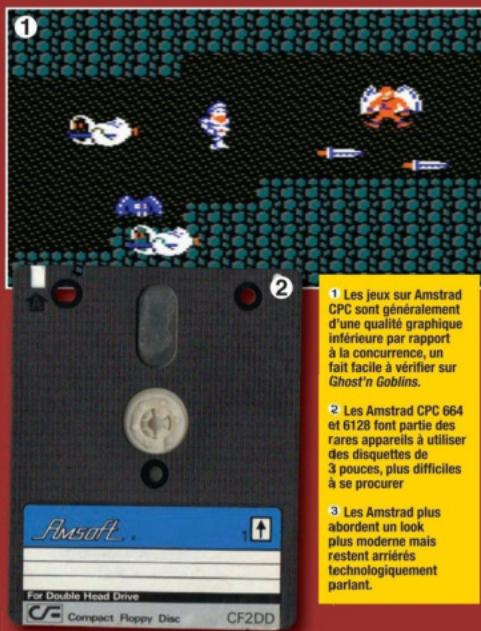
1984



1985



1985



1 Les jeux sur Amstrad CPC sont généralement d'une qualité graphique inférieure par rapport à la concurrence, un fait facile à vérifier sur *Ghost'n Goblins*.

2 Les Amstrad CPC 664 et 6128 font partie des rares appareils à utiliser des disquettes de 3 pouces, plus difficiles à se procurer

3 Les Amstrad plus abordent un look plus moderne mais restent arrêtés technologiquement parlant.

partie sous le signe de l'équipement. Un élément que l'Amstrad CPC est loin d'ignorer, bien au contraire. Pour un PC familial, il faut dire qu'il arrive à avoir un certain standing. Cela commence par l'ajout d'un moniteur compris dans le prix d'achat. Qu'il soit vert monochrome ou en couleur, la pratique n'est pas commune. C'est justement l'un des points faibles de l'industrie informatique qui l'Amstrad a l'intelligence d'exploiter en permettant à ses clients de ne pas utiliser le téléviseur du salon comme écran. Amstrad ajoute un peu d'inattendu avec un lecteur cassette, lui aussi intégré d'office. La mention spéciale revient toutefois à son code de programme Basic. Ce dernier s'avère être très performant par rapport à ses concurrents, permettant de programmer à peu près n'importe quoi et de l'exécuter facilement. Le dénominateur commun entre ces petites touches d'innovation

est qu'elles donnent un aspect impressionnant au packaging. À vrai dire, la présentation des ordinateurs est jusque-là négligée par les constructeurs, préférant se concentrer sur l'aspect technique, quitte à se froisser avec ceux qui ne savent pas ce qu'est un processeur ou la définition d'un Ko. Le plus fort dans tout cela étant que la technologie utilisée n'est pas folle une seule seconde. Individuellement, chacun de ces éléments n'a rien de révolutionnaire, ils sont juste mieux exploités et il n'est pas rare qu'on trouve mieux ailleurs. Sur le plan de la mémoire vive par exemple, le premier modèle de la gamme est armé de 64 Ko, ce qui lui permet tout juste de s'aligner sur des modèles plus vieux que lui, notamment le Commodore 64. D'ailleurs, en remontant en 1984, on se rend compte que c'est le Sinclair QL qui est le mieux loti de ce côté-là (il compense avec d'autres

“L'Amstrad CPC 464 est l'équilibre parfait entre fiabilité et économie. Des évidences qui en font vendre deux millions d'unités”

**EN 2022
UN CPC CA
SE TROUVE!**

Pour environ 200 €, voire moins, vous pourrez dénicher un CPC 464 ou 664. Veuillez quand même à ce que le clavier soit en AZERTY et qu'il possède bien le moniteur.





défauts) avec ses 128 Ko de RAM. Les considérations techniques sont cependant secondaires en 1984 tant le calcul est vite fait. Un ordinateur qui offre la simplicité et un confort matériel plus que satisfaisant pour moins de 3000 francs de l'époque, c'est une opportunité que l'on ne peut pas refuser, surtout pour ceux qui n'ont pas encore découvert les joies de l'informatique. Sans pression, l'Amstrad CPC se fait une place dès sa première année de commercialisation et n'a plus qu'à dérouler le tapis rouge pour les modèles suivants.

LA COURSE À L'ARMEMENT

La lutte pour devenir le meilleur ordinateur tout public vire

rapidement au combat de gladiateur entre l'Amstrad CPC et le Commodore 64. Avant l'arrivée de son challenger, c'est ce dernier qui dominait largement les débats, remportant au passage le titre d'ordinateur le plus vendu de la génération 8-bits, un record toujours en sa possession. Toujours est-il que la tendance s'inverse, et pas qu'un peu. La confrontation entre belligérants perdure en 1985 lorsque Commodore dévoile le Commodore 128 par un beau matin de janvier. Une tentative pas très judicieuse de la part de ses créateurs puisqu'au final cet ordinateur n'est que l'amélioration sommaire des capacités du Commodore 64.

L'appareil a plus de mémoire vive (128 Ko), un code Basic plus solide, un nouveau look... et c'est à peu près

tout. Les experts ne tardent pas à découvrir la supercherie qui vaut au Commodore 128 un accueil bien plus mitigé que son grand frère. Il faut attendre la grande famille des Amiga, en particulier l'Amiga 500 en 1987, pour voir Commodore reprendre du poil de la bête. Amstrad aurait pu profiter de la faille de son adversaire s'il ne s'était pas lui-même pris les pieds dans le tapis la même année. En mai 1985, l'Amstrad CPC 664 est de sortie. Il n'est pas dit dans la chanson si le projet est prématûr, toujours est-il que

cette évolution du 464 est plus que légère malgré le coût supplémentaire réclamé. On retiendra surtout la transformation du lecteur de cassettes en lecteur de disquettes. La carrière de l'Amstrad CPC 664 est très courte et pas très fructueuse. Les raisons sont à peu près les mêmes que celles du Commodore 128, mais c'est aussi parce qu'Amstrad sort six mois plus tard un nouveau modèle bien plus intéressant, l'Amstrad 6128, entraînant au passage l'arrêt de la production du 664. Le nouveau-venu a la



Bien que sortis tardivement, soit en 1989, *Rick Dangerous* et sa suite sont publiés sur Amstrad CPC et d'autres vieux systèmes.

“Le CPC se fait une place dès sa première année et n'a plus qu'à dérouler le tapis rouge pour les modèles suivants.”

UNE CONSOLE AMSTRAD ?

Dans sa tentative désespérée pour se rappeler au bon souvenir de ses clients, Amstrad n'a pas développé que le 464 plus et le 6128 plus. Le GX 4000 est aussi né dans cette crise, bien qu'il fut vite enterré par la suite. Derrière ce nom se cache en fait une console de salon, la seule et unique d'Amstrad. Techniquement, ce n'est rien d'autre qu'un 6128 plus avec des pads. Autant dire que l'intérêt est limité... Ça tombe bien, les ventes le seront tout autant.



1 Certains titres, notamment *Arkanoid*, ont eu le droit à une résolution un peu particulière pour reproduire l'effet borne d'arcade.

2 Notez que l'Amstrad 464 plus dispose d'un lecteur de cassettes et non de disquettes, comme son modèle original.

d'autres petits arrangements, le modèle 6128 affiche comme son prédecesseur le meilleur rapport qualité/prix.

RETRAITE ANTICIPÉE

En 1985, il reste encore cinq années de vie à la gamme des CPC, cinq longues années où il ne se passe pas grand-chose. L'attention d'Alan Sugar s'est détournée depuis longtemps de ses micro-ordinateurs. Cette année-là, le grand patron a les PC professionnels en ligne de mire, qu'il tente d'atteindre avec sa gamme de PCW. Une tentative vainque qui ne concerne pas les CPC de toute manière, mais sur laquelle capitalisera un moment Amstrad. 1986 ne semble pas non plus être une date propice pour soutenir ses créations. Le rachat de Sinclair durant cette période pourrait être considéré comme tel sauf qu'Amstrad en profite à la place pour sortir le ZX Spectrum +2 et le ZX Spectrum +3 en 1987. Et pendant tout ce temps, l'Amstrad CPC dépérira à petit feu jusqu'en 1990, date à laquelle

la série cesse d'être produite. Les ordinateurs seraient probablement morts bien plus tôt s'ils n'avaient pas pu compter sur une ludothèque aussi fournie et d'une qualité similaire à celle du Commodore 64. Pas de quoi faire un miracle non plus, la qualité du hardware de l'Amstrad CPC étant toute relative, les jeux ont déjà l'air moche en 1984 sur le modèle 464. Avec l'arrivée des PC et consoles 16-bits vers la fin des années 80, il devient difficile de justifier l'hécatombe visuelle produite par une résolution limitée et les sons atroces qui sortent d'un haut-parleur que l'on croirait possédé. Le baroud d'honneur de ces machines réside dans la fabrication des Amstrad 464 plus et Amstrad 6128 plus en 1990. L'amélioration par rapport aux modèles d'origine est indéniable mais reste fondée sur une technologie 8-bits beaucoup trop en retard pour redonner à l'Amstrad CPC ses lettres de noblesse perdues.

particularité d'afficher un prix identique au modèle 664, ce qui en fait automatiquement une évidence. Avec de belles améliorations graphiques, le double de mémoire vive et





ENTERTAINMENT SYSTEM

UN RÈGNE INCONTESTÉ

Certaines consoles n'ont fait qu'un tour là où d'autres ont fait leur petite révolution. La NES est de celles qui ont marqué leur époque et que l'on évoque avec nostalgie en repensant aux parties endiablées de shoot'em up ou à nos premiers pas aux côtés d'un certain plombier moustachu. Retour sur la reine des 8-bits.

6 2 millions d'unités vendues à travers le monde, 40 millions de copies de *Super Mario Bros.* écoulées, des chiffres à donner le vertige et qui ont hissé la Nintendo Entertainment System (NES donc) au rang de console la plus vendue de sa génération. À l'origine derrière la machine 8-bits de Nintendo, il y a la volonté du président Hiroshi Yamauchi de proposer une

console si performante que personne ne pourrait ni l'égalier, ni la copier avant trois ans minimum. Nous sommes alors au début des années 1980. La firme japonaise s'est déjà essayée à la construction de consoles avec les Color TV Game qui ne dépasseront jamais les frontières du pays du Soleil Levant puis avec les tout premiers Game and Watch grâce auxquels elle va



1 Avant de partir à la conquête du continent américain, la NES se refait une beauté et prend l'allure des magnétoscopes de l'époque.

2 Super Mario Bros. est simple et efficace. Il n'en fallait pas plus pour devenir une légende vivante.



rencontrer le succès et propulser certaines mascottes bien connues sur le devant de la scène (on pense évidemment à Mario et Donkey Kong). Novembre 1981 ouvre la voie à un nouveau projet et pour l'équipe de programmeurs de Masayuki Uemura, les directives sont claires. On veut une

console de salon à cartouches interchangeables révolutionnaire mais accessible avec un prix fixé initialement à moins de

10 000 ¥ l'unité (70 €). Économies obligent, chaque détail du projet intitulé Young Computer est soigneusement

réfléchi pour satisfaire les exigences du président et la première console se pare de rouge, le plastique rouge étant

“Fort de son succès, Nintendo se met à parler exportation. C'est vers les États-Unis notamment que son regard se tourne.”





le moins cher de tous à l'époque, ce qui ne manquera pas d'attirer le regard des joueurs.

ET LA FAMICOM FUT !

Il ne faut pas moins de deux ans de travail pour que la Famicom

(contraction savante de Family Computer) voit le jour et lorsqu'elle sort en grande pompe au Japon le 15 juillet 1983, c'est accompagnée de trois portages de jeux d'arcade qui ont fait le succès de Nintendo (*Donkey Kong*, *Donkey*

Kong Jr et *Popeye*) le tout pour la modique somme de 14 800 Y (100 €). Alors oui, les 70 € initialement prévus sont dépassés, mais la console reste malgré tout la machine la plus puissante et la moins chère de l'époque. Les débuts sont toutefois hésitants et certaines critiques négatives dès les premières semaines obligent Big N à rappeler ses consoles pour les améliorer en y intégrant une nouvelle carte mère.

La seconde commercialisation de la Famicom sera finalement la bonne. 500 000 unités s'écoulent en deux mois puis 2,5 millions en seulement un an d'existence.

BIG N À LA CONQUÊTE DU NOUVEAU MONDE

Fort de son succès, Nintendo se met à voir les choses en grand et à parler exportation. C'est vers les États-Unis notamment que son regard se tourne, territoire où le géant Atari règne

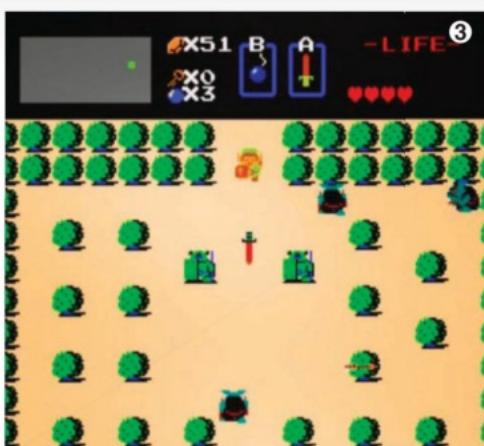
❶ *Dunk Hunt* sorti le premier jeu à nécessiter l'utilisation du Zapper. Une arme qui se révélera imprécise à souhait.

❷ S'appuyant sur des gloires de l'arcade dans un premier temps, *Donkey Kong* fut l'un des premiers jeux à faire le voyage vers la NES.

❸ Certains titres à destination du Famicom Disk System sont d'une qualité rare. Le portage sur la NES leur apportera la gloire éternelle (*The Legend of Zelda*).

❹ Semblable à une arme réelle au Japon, le NES Zapper a pris des allures de jouet futuriste pour le marché occidental.

en maître à l'époque. Un monarque qui n'est en revanche que l'ombre de lui-même. Suite au Krach du jeu vidéo, l'Atari 2600 est sur le déclin, à l'image de son fabricant. Sa successeur l'Atari 5200 n'arrivera jamais à égaler la performance extraordinaire de sa petite sœur et sera même considérée avec le temps comme le plus grand échec commercial de la gamme



S'IL NE FALLAIT EN RETENIR QU'UN

Parmi les accessoires marquants de la NES, il y en a un que seuls les Japonais ont pu contempler. Le Famicom Disk System est une grosse boîte qui a vocation à améliorer la RAM de la NES, l'un de ses points faibles.

Le système utilisant des cartouches différentes du modèle classique, il demande alors de nouveaux jeux qui sont créés par Nintendo juste pour soutenir son appareil (ce fut le cas de *Metroid*, *The Legend of Zelda* ou encore *Kid Icarus*). Autre particularité : des bornes appelées Disk Writer étaient réparties un peu partout dans le Japon et permettaient de charger des jeux entiers sur des disquettes réutilisables. L'accessoire était censé se démocratiser et partir pour l'Occident mais il restera à jamais un produit de collection.



Metroid sort tout d'abord sur Famicom Disk System en 1986 avant de faire son apparition sur NES en 1987 en Amérique.

VCS. Une aubaine pour la NES qui trouve ainsi un siège de conquérant vacant. Faisant les choses correctement, Big N propose à Atari une alliance commerciale qui lui aurait permis de bénéficier de l'expertise de la firme américaine sur ce secteur. L'invitation à faire front commun n'est pas retenue, Atari préférant se concentrer sur sa future Atari 7800 (qui connaîtra elle aussi un joli bide). Une décision dommageable pour le constructeur américain mais aussi pour Nintendo, qui n'a pas la tâche facile pour autant malgré le boulevard qui s'ouvre devant lui. Il faut dire que s'implanter en Amérique du nord demande réflexion. Le marché est juteux mais le continent (et tout le monde occidental au passage) vient de se prendre le krach du jeu vidéo de 1983 en plein visage. Et tandis que certains prophétisent déjà la



C'est bien en Amérique que plus de la moitié des consoles 8-bits de la firme vont se vendre."

mort prochaine du marché des jeux vidéo, la Famicom s'avance doucement dans cette contrée en 1985. Pour les joueurs, elle n'apparaît pas comme la console opportuniste qui tente une percée mais plutôt comme un symbole d'espoir et de

renouveau. La qualité japonaise est au rendez-vous et s'adapte à son nouveau terrain de jeu. Quelques ajustements au niveau du design et la voici dotée d'un nouveau boîtier plastique un peu futuriste, résolument tourné vers le jouet. Pour se faire une place

dans le monde occidental, la console de la firme de Kyoto perd jusqu'à son nom. La Famicom s'efface, la NES est née. Elle parvient sans mal à convertir une région qui va faire la richesse de Nintendo. Car c'est bien en Amérique que plus de la moitié des consoles 8-bits de la firme vont se vendre tandis que la Famicom poursuit sa route et continue de prospérer au Japon. Le hold-up américain n'est pas étranger à un autre



❶ Parmi les accessoires farfelus et pas pratiques à utiliser, le R.O.B. tient le haut du panier. Il était utilisé pour jouer à Gyromite et Stack-Up.

❷ Contrairement à la NES, la Famicom avait deux manettes branchées à même la console. La seconde possédait un microphone à la place des boutons Start et Select.



événement qui s'est produit
de l'autre côté du Pacifique.
En septembre 1985, le célèbre
Shigeru Miyamoto publie
le non moins célèbre *Super
Mario Bros.*

TUYAUTERIE SOLIDE

Loin de nous l'idée de vous
offenser en expliquant de quoi il
s'agit. La première aventure de
Mario sur console de salon est
un raz-de-marée qui ne laissera
personne dans le monde

• Parmi les jeux des éditeurs
tier ayant eu du succès sur
NES, on retrouve *Teenage
Mutant Hero Turtles*. Pas
mauvais mais sa difficulté
en a traumatisé plus d'un.

• *Zelda II : The Adventure of
Link* profite de la campagne
publicitaire la plus massive
jamais vue pour un jeu NES
en France.



indifférent. Dans la courte
histoire du jeu vidéo, il y a
clairement un avant et un après
Super Mario Bros. Avec son
concept de plate-forme à la
portée de tous, sa musique
entrainante et ses niveaux
ingénieusement construits,
Nintendo sait qu'il tient une
pépite entre les mains. Le titre
devient ainsi le fer de lance
de la console quand celle-ci sort
en 1985 en Amérique (aux côtés
d'autres œuvres comme
Excitebike ou *Duck Hunt* qui
marquent l'histoire, à leur
manière) et en 1986 en Europe.
Comme précisé plus haut, ce
sont pas moins de 40 millions
de *Super Mario Bros.* qui
s'écoulent au total. Au niveau

Le fameux Seal of Quality que l'on pouvait
trouver sur toutes les bonnes boîtes de
Nintendo, et même sur les mauvaises.

des succès de la console, il
dépasse avec une belle avance
ses deux suites directes ainsi
que *Duck Hunt* qui se classe
2^e avec tout de même plus
de 28 millions d'unités au
compteur. Et ce n'est pas
comme si les bons jeux avaient
manqué au cours de la vie de la
NES. Au contraire, les étoiles
montantes et les grosses
licences, il n'y a que ça. Un petit
The Legend of Zelda par-ci,
un *Metroid* par-là, *Punch-Out!!*
dans un autre coin et pourquoi

pas un bon *Tetris* en plus
du reste... Il y en a pour tous
les goûts sur NES, et plus
les années passent, plus le
catalogue de la console de
Nintendo devient un argument
de choc quand il s'agit de
choisir son écurie. Le choix
le plus délicat se fait surtout
en Europe où la Master System
de SEGA parvient à tenir tête
à Nintendo, bien que cela ne soit
rien en comparaison de la



TM





• Toujours pour se distinguer d'Atari en pleine tourmente, Nintendo décide d'appeler ses cartouches à l'étranger Game Pak au lieu de Cartridge, le terme classique.

• Si les shoot'em up sont encore très populaires à l'époque, la NES est l'âge d'or des jeux de plate-forme et des RPG (*Final Fantasy*).

guerre des consoles de la génération suivante.

NINTENDO IMPOSE SA LOI

À l'approche de la fin des années 1980, il se dit que la console 8-bits est présente dans un foyer sur trois, aux États-Unis comme au Japon, et que le catalogue de la NES serait riche de près de 1 200 jeux, tous continents confondus. Un record pour

"The Legend of Zelda par-ci, Metroid par-là, Punch-Out!! dans un autre coin et pourquoi pas un bon Tetris ?"

l'époque. En situation de domination mondiale, Nintendo profite de son âge d'or pour mettre au point une idée bien à lui. De peur de se retrouver dans la même panade qu'a connue Atari ou Coleco, les Japonais mettent en place le fameux Seal of Quality. Le nom est engageant, l'objectif de tri sélectif auquel veut s'adonner Nintendo plutôt prometteur pour qui a connu les dérives d'Atari. Sur le papier, comment ne pas faire confiance à un Nintendo qui ne veut visiblement que des jeux de qualité et le bonheur de

ses clients. La bienveillance n'est évidemment pas la raison à l'origine de la création du sceau. Il y a en vrai un besoin de contrôle de la part de Nintendo, qui refuse de voir des éditeurs tiers peu scrupuleux publier tout et n'importe quoi sur sa console. La firme japonaise va alors imposer un diktat que l'histoire du jeu vidéo retiendra comme un acte de tyrannie, qualifié en plus d'un coup de génie marketing. Nintendo commence par équiper tous les jeux obtenant le précieux sésame d'une puce indispensable à leur fonctionnement sur la console.

La compagnie contrôle également le nombre de jeux qui peuvent être développés ou édités chaque année. Elle va même plus loin en décidant du nombre de cartouches produites et en imposant parfois des contrats d'exclusivité. Le plus fort dans tout cela, c'est que Nintendo demande aussi des royalties sur chaque titre concerné, et il y a en beaucoup. L'ironie de l'histoire, c'est que même si la NES nous a généralement protégés de créations affreuses ou moralement discutables – il faut dire que Nintendo censure en plus du reste –, elle a quand même laissé passer quelques croûtes. Au milieu de tout cela, on oublierait presque que la



Destiné à être utilisé entre autres avec *Super Mario Bros.* ou *Castlevania*, le Power Glove fut un échec commercial du fait d'une configuration trop hasardeuse.



NES a été une petite réussite technique qui est apparue comme une révolution dans l'esprit des joueurs. Difficile à croire vu qu'à l'époque les composants de la machine sont plus pensés pour être économiques que performants.

TOUTE LA MUSIQUE QUE J'AIME

La NES ne doit sa réputation qu'à un simple effet de comparaison qui fait qu'à sa sortie ses graphismes simplistes et ses couleurs criardes nous paraissent plus élaborés que

les tâches vaguement compréhensibles auxquelles nous étions habitués (surtout à cause de l'Atari 2600). Plus que ses performances graphiques, c'est surtout la qualité de ses haut-parleurs qui permet de rêver un petit peu. Qui dit bon son, dit également musique mythique, et c'est bien sur NES qu'apparaitront les premières



bandes-son de légende. Il suffit de se pencher dans le catalogue de la console pour trouver des morceaux intemporels, *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* ou encore *Mega Man* 1 et 2 étant considérés comme les meilleurs fournisseurs de ces années-là. L'air de rien, une évolution comme celle-ci implique plus de libertés pour les développeurs. Les créateurs peuvent enfin enregistrer des voix et les retranscrire avec un minimum de clarté, idem pour

① Dans *Star Trek 25th Anniversary*, l'équipage parcourt plusieurs galaxies.

② C'est six ans après la sortie de la console que nous avons eu la chance de jouer à *Kirby*.

les bruitages. Ce sont finalement des jeux plus complets, plus variés et surtout plus immersifs que parviennent à produire la console. Sa rivale construite par SEGA lui enverra toujours cette qualité, elle qui sera incapable d'émettre

“La NES est sans conteste la grande gagnante de la génération 8-bits avec plus de 60 millions de consoles écoulées.”





le moindre son sans faire grincer des dents.

PAS DE DÉCLIN APRÈS LA GLOIRE

En croissance constante durant toute sa carrière, il n'y a pas grand-chose qui peut tuer la progression de la NES, si ce n'est l'inévitable transition technologique. Le passage à la technologie 16-bits à la fin des années 1980, marquée notamment par le lancement de la Mega Drive de SEGA en 1988, rend soudain obsolètes les performances jusque-là supérieures de la NES. Pas de quoi inquiéter Big N qui

jouit encore de son écrasante popularité, d'autant que la relève est déjà en marche. La Super Nintendo sort en 1990 pour contrer la concurrence récente, mais pour ce qui est de la NES, elle est sans conteste la grande gagnante de la génération 8-bits avec plus de 60 millions de consoles écoulées dans le monde. L'aventure de la machine ne s'arrête pas là malgré la sortie

de son héritière. Ses ventes n'ont pas encore chuté sur le Vieux Continent et il n'est pas question pour le fabricant d'abandonner sa poule aux œufs d'or aussi facilement. Nintendo soutiendra la machine contre vents et marées à grands coups d'accessoires. 1993 verra même l'apparition d'une version légèrement améliorée de la console, à savoir la Famicom AV au Japon, ou la Nintendo Entertainment System Top Loader (ou NES 2 selon) en Amérique. Il faut toutefois se rendre à l'évidence : la machine appartient au passé. Faute de ventes satisfaisantes et d'un renouvellement régulier dans les jeux proposés, Nintendo cesse finalement la distribution de la console en Europe et en Amérique du Nord en août 1995 tandis que celle-ci se poursuivra au Japon jusqu'en octobre

❶ Le premier épisode de la série Castlevania sur NES était directement issue de la borne d'arcade.

❷ Lorsque le jeu est sorti en Europe, il s'appelait Protobector alors que Contra était bien son nom aux US et au Japon.

❸ Pour accéder directement à Mike Tyson, il fallait taper le password 007 373 5963, c'est-à-dire le numéro de téléphone de la Hotline Nintendo !

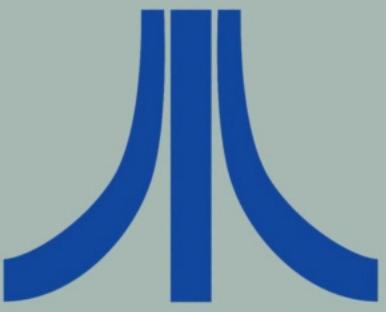
2003, date à laquelle la production cesse également. Ces vingt années de bons et loyaux services auraient pu appartenir au passé une bonne fois pour toutes si le mythe de la NES n'était pas revenu à la charge avec sa version mini en 2016. Vu le succès que cette dernière a rencontré – 10 millions de consoles écoulées avec la SNES Mini, en plus de lancer la mode des consoles Mini – et les efforts que Nintendo entreprend pour faire vivre l'héritage de la console (merci la console virtuelle et le Nintendo Switch Online), on peut se dire sans se tromper que l'aura de la NES n'a pas faibli le moins du monde.



LA MINI PREND DE LA VALEUR AUJOURD'HUI

À l'instar du Commodore ou de la Megadrive, la NES a aussi droit à sa version mini. C'est d'ailleurs Nintendo qui a eu la première idée de ressortir des consoles dans un format mini. Dans le cas qui nous intéresse, vous pourrez jouer entre autres à Donkey Kong, Pac-man, Metroid, Megaman, Super Mario Bros. En revanche, même si cette machine date de 2016, elle n'est pas simple à trouver car elle a rapidement été en rupture de stock et Nintendo a suspendu sa production. Préparez donc votre portefeuille !





ATARI ST

LE MICRO-ORDINATEUR À SON MEILLEUR

Nous voilà de retour au pays merveilleux de la micro-informatique pour parler de l'Atari ST. Cette série d'ordinateurs est restée dans les mémoires comme d'excellentes machines tout public mais aussi comme de redoutables gladiateurs qui ont su s'imposer à une époque où le marché était très concurrentiel.



L'Atari ST s'est distingué en étant le micro-ordinateur le plus vendu en Europe de sa génération.

ON RESORT LES DISQUETTES

Il est tout à fait possible de trouver un Atari ST aujourd'hui. Le prix se situe généralement entre 200 et 300 € pour une bécane en bon état. Il faudra ensuite partir à la chasse aux disquettes de jeu pour une somme moyenne de 15 à 20 €.

Cette histoire est celle d'une rédemption. Celle de la société Atari bien sûr, qui se remet péniblement du krach du jeu vidéo de 1983 (qu'elle a en partie causé) qui l'a fragilisée économiquement. C'est aussi le retour de l'énarrable Jack Tramiel, ex-patron et fondateur de Commodore qu'il a quitté quelques années auparavant. Après une

poignée de contrats signés, le voici à la tête d'une société en piteuse état qu'il compte redresser à l'aide de ses fils et d'une gamme d'ordinateur 16/32-bits qui nous intéresse aujourd'hui. Après une présentation en janvier 1985, les modèles 520ST et 520ST+ (la version un peu plus haut de gamme) apparaissent sur un marché de plus en plus compliqué.

Apple est déjà dans le coup à ce moment-là avec son Macintosh 128K sorti en janvier 1984, et avec Microsoft en embuscade ce n'est pas comme si la domination du secteur allait être une partie de plaisir. Heureusement pour l'Atari ST, le système est une véritable attraction. La gamme se veut dans un premier temps accessible, autant dans son

utilisation quotidienne qu'au niveau de son tarif. Et pour des ordinateurs grand public, les Atari ST sont plutôt irréprochables sur le plan hardware. Ces qualités, on les retrouve chez l'Amiga de Commodore qui débarque à la fin de l'année 1985 avec des intentions pas très amicales. S'engage alors un conflit dantesque dans le monde de la micro-informatique entre deux concurrents qui paraissent moulés dans la même glaise. Il est vrai que l'Amiga et l'Atari ST ne s'adressent pas toujours au même public. Les graphismes légèrement supérieurs de l'Amiga et ses logiciels dédiés lui permettent par exemple de s'adresser à des





1 C'est au moment où l'Atari ST approche de l'obsolescence que le système crache ses titres les plus fous dont Rick Dangerous ou encore Another World."



1 L'Amiga et l'Atari ST partagent quasiment tous les gros titres de l'époque (Lemmings, 1991).

2 Le système d'exploitation appelé GEM (Graphics Environment Manager) est très pratique et rappelle celui des Macintosh.

graphistes et de booster la scène démo de l'époque. L'Atari ST brille à l'inverse aux yeux des musiciens qui se réjouissent de voir des prises MIDI intégrées nativement à la machine, en plus de très bons programmes comme Cubase, qui permettait de composer des musiques de qualité. Pour la petite histoire, c'est cette gamme d'ordinateurs qui est réputée pour avoir démocratisé la norme MIDI. Un détail pour nombre d'utilisateurs mais c'est pour cette raison que l'Atari ST devient un allié de choix pour certains noms très connus de la musique tel que Jean-Michel Jarre, Mike Oldfield ou encore le groupe Depeche Mode.

LE PLEIN DE BONS JEUX
Malgré la concurrence, l'Atari ST ne tarde pas à devenir un succès commercial. Et s'il est vrai que sa logithèque très fournie lui a ouvert des portes dans à peu près tous les domaines, que ce soit pour la bureautique ou les loisirs, le succès de la gamme s'appuie également sur les gamers qui peuvent goûter à une ludothèque tout aussi chargée. Il faut attendre un petit instant avant de voir arriver les jeux marquants, à l'instar de Dungeon

Master (1987) ou L'Arche du Captain Blood (1988). C'est au moment où l'Atari ST approche de l'obsolescence que le système crache ses titres les plus fous dont Rick Dangerous (1989), Maupiti Island (1990) ou encore l'excellent Another World (1991) d'Eric Chahi. La fêta bat son plein mais pour la gamme, c'est le début d'une fin douce et sans douleur.

Les utilisateurs n'ont pas le temps de faire leur deuil puisqu'Atari les bombarde avec moult nouveaux modèles plus puissants. STF, STE, Mega ST, Mega STE, Atari TT... Il y a en pour tous les goûts ! Le constructeur insiste jusqu'en 1992, date à laquelle sort l'Atari Falcon030 qui est supposé être le boss final de la gamme. Un très bon ordinateur sans l'ombre d'un doute mais malheureusement dépourvu des tonnes de jeux et logiciels qui faisaient la richesse de l'Atari ST, sans compter le fait que les compatibles PC commencent doucement à faire main basse sur le marché à ce moment-là. Et tandis qu'une page se tourne définitivement en 1993 avec le happy end de la gamme et la fin de l'influence d'Atari dans le secteur informatique, une autre histoire bien moins drôle démarre cette même année avec la Jaguar, console maudite dont l'échec est à la hauteur de l'investissement pour la compagnie.



2 Avec sa mise en scène et ses graphismes, Another World est un appel du pied pour tout joueur qui se respecte.

2 Le Manoir de Morteville (1986) est un autre grand classique de l'Atari ST. Cette version est le premier jeu avec de la synthèse vocale.

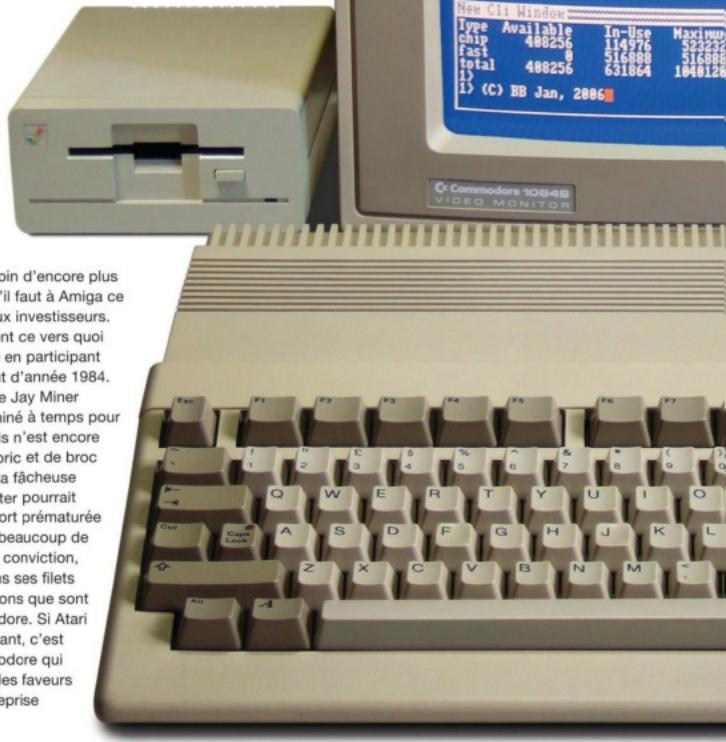
AMIGA

UN ORDI QUI VOUS
VEUT DU BIEN

De projet un peu scabreux à vedette du micro-ordinateur, il n'y a eu qu'un pas dans la vie de l'Amiga. La série a marqué un avant et un après dans l'histoire de l'informatique. Tout un programme qui se décline en quasiment huit ans de carrière et pas moins de onze appareils.

Demandez à n'importe quel entrepreneur, lancer son affaire est toujours une grande aventure qui peut vite devenir très compliquée si l'on n'a pas les moyens d'aller au bout de ses objectifs. Cette règle intemporelle, David Morse et Jay Miner la connaissent bien quand ils décident de démarrer leur petite entreprise baptisée Hi-Toro en 1982 (sur l'initiative de Larry Kaplan, cofondateur d'Activision, qui quitte le navire avant l'ouverture des bureaux). Rapidement transformée en Amiga Corporation, un nom plus engageant à ce qu'il paraît, la start-up se dirige doucement mais sûrement vers le monde merveilleux de l'informatique qui est alors en plein boom. L'Atari 2600, la Commodore 64 ou encore le ZX Spectrum sont encore dans la place. Il incombe donc à Jay Miner, propulsé chef de la section hardware, de bâtir une machine capable de rivaliser avec la concurrence iconique. Pas une mince affaire quand le seul support financier que l'on a est un investissement de sept millions de dollars que la légende attribue à un groupe de dentistes texans. Pour financer le projet « Lorraine »,

Jay Miner a besoin d'encore plus de fonds. Ce qu'il faut à Amiga ce sont de nouveaux investisseurs. C'est précisément ce vers quoi tend l'entreprise en participant au CES du début d'année 1984. Le prototype que Jay Miner prépare est terminé à temps pour l'événement mais n'est encore qu'un amas de bric et de broc connecté, dont la fâcheuse tendance à planter pourrait bien signer la mort prématurée du projet. Avec beaucoup de sang-froid et de conviction, Amiga attire dans ses filets deux gros poissons que sont Atari et Commodore. Si Atari est le plus insistant, c'est pourtant Commodore qui finit par obtenir les faveurs de la petite entreprise





1 Another World (1991) et ses graphismes ont été le chef-d'œuvre d'Eric Chahi ainsi que l'un de ceux de l'Amiga.

2 Parmi les tout premiers jeux de l'Amiga il y a Defender of the Crown (1986), un précurseur du jeu de stratégie.

“L'Amiga 1000 est un balèze dont la conception le place instantanément dans les ordinateurs haut de gamme.”

L'Amiga 500 est le tout premier PC de la gamme à présenter un clavier intégré à l'unité centrale.

1985

AMIGA 1000

Essentiellement célèbre pour son amorçage à la disquette, l'Amiga 1000 n'a pas eu l'occasion d'être populaire. Il était trop cher et dépourvu de logiciels pour cela.



1987

AMIGA 500

Ce second modèle est de loin le plus grand succès de la gamme. Sa conception tout en un bien moins chère ne sacrifiait pas les technologies embarquées qui lui donnaient un large avantage sur le plan graphique. Cette machine a également fait le bonheur des amateurs de jeux vidéo.



1987

AMIGA 2000

Sa particularité ? La carte Janus lui permettant de devenir compatible MS-Dos. Il ne faut pas oublier non plus sa mémoire RAM plus grande que celle de l'Amiga 500.



1990

AMIGA 1500

Variante anecdotique de l'Amiga 2000, ce modèle se distingue par ses deux ports disquettes et pour avoir été commercialisé uniquement au Royaume-Uni.

AI500



1



2

avec une offre qu'elle ne peut pas refuser.

À 1000 CONTRE 1

C'est grâce à ce nouvel allié de poids que l'Amiga 1000 finit par voir le jour en 1985 en Amérique. Son interface graphique travaillée fait la différence par rapport à des concurrents vieux jeu qui ne parviennent pas à se mettre en valeur. Mais c'est surtout les technologies qu'embarque ce tout premier modèle qui font rêver. L'Amiga 1000 est un balèze dont la conception le place

instantanément dans les ordinateurs haut de gamme. Son prix aussi au passage. Il faut débourser plus de 1 000 \$ pour se procurer cette bête au pays de l'oncle Sam. C'est tout bonnement un gouffre financier pour le foyer moyen et ce n'est pas comme si le milieu professionnel, habitué aux machines Apple et IBM, lui donnait trop de crédit. Son arrivée en Europe en 1986 ne change pas trop la donne. C'est la claque derrière la nuque qui manquait à Commodore pour confirmer que ce premier essai est un échec, pas forcément cuisant mais au moins à feu doux. Il faut dire qu'au même moment, Atari est de sortie pour prendre sa revanche sur celui qui lui a piqué sa

start-up. L'ancien leader du jeu vidéo vient faire de l'ombre à l'Amiga 1000 avec son Atari ST et ça marche plutôt bien. L'ordinateur d'Atari n'a peut-être pas les mêmes capacités graphiques et sonores que l'Amiga, mais il est largement plus orienté vers le grand public avec un prix d'achat divisé par deux par rapport à son rival. Même en mettant la concurrence de côté, l'Amiga 1000 souffre de défauts qui n'en n'auraient pas fait un best-seller. Sa spécificité est par exemple un démarrage poussif nécessitant une disquette plus

Avant d'être adapté à tout un tas de supports, Shadow of the Beast a été pensé pour fonctionner sur Amiga.

Côté point'n click, la gamme d'ordinateurs n'est pas en galère. Béni(e) à Steel Sky (1994) est simplement arrivé tardivement.

1990

AMIGA 3000

L'Amiga 3000 arrive avec ses gros bras et ses spécifications techniques supérieures pour rebooster la gamme. Un pari réussi, toutes proportions gardées.



1991

AMIGA 500+

Muni d'une RAM deux fois plus grande que l'appareil dont il s'inspire, l'Amiga 500+ a aussi un nouveau Kickstart qui pose quelques problèmes de compatibilité.



1991

AMIGA CDTV

Cet hybride incompris ne trouve pas grâce auprès des utilisateurs de PC, ni auprès des adeptes des consoles. La machine est pourtant un savant mélange des deux.



Xenon 2 : Megablast fait honneur à son grand frère quand il sort en 1989.

connue sous le nom de Kickstart. La faute a des données manquantes sur la mémoire morte de l'engin, celle-là même contenue dans la disquette. L'absence de logiciels compatibles achève les ambitions de l'ordinateur. Même les softwares sortis sur

Commodore 64 ne sont pas utilisables par l'Amiga et il n'y a donc pas d'autre solution que de tout reprendre à zéro.

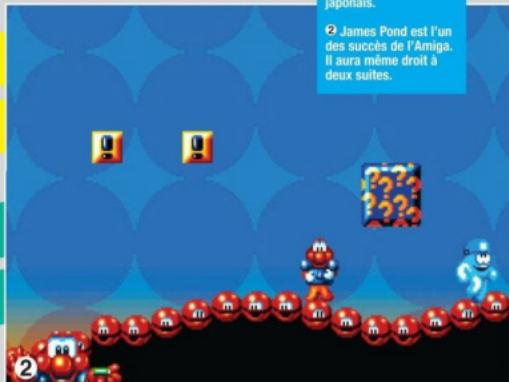
VEDETTE MODESTE

Redémarrer, c'est exactement ce que s'apprête à faire Commodore en l'an de grâce 1987. Cette

année-là, ce sont deux modèles qui sortent coup sur coup. D'un côté il y a l'Amiga 2000, digne descendant du premier modèle dont il prend la philosophie dans les grandes lignes en 1987. De l'autre c'est l'Amiga 500 qui fait son entrée. Si les deux engins ont beaucoup de caractéristiques techniques similaires, l'Amiga 500 est le seul qui peut prétendre être tout public. Son prix d'acquisition est encore un peu élevé par rapport aux Atari ST, mais pour 4 500 francs d'époque, on avait l'à quelque chose de pas mal qui valait essentiellement le coup pour la qualité de ses images, notamment sa définition d'écran (712x512) et sa capacité à afficher un nombre de couleurs

hors-norme pour l'époque (4096 couleurs). Les débuts sont difficiles, le manque de logiciels étant encore un fléau cette année-là, mais c'est véritablement avec l'Amiga 500 que la marque multicolore commence à prendre de l'importance. Sans faire dans l'élitisme bête et méchant, cet avènement ne peut pas être attribué à monsieur tout-le-monde. Quand bien même l'Amiga 500 est plus accessible, son cœur de cible est en fait les artistes (voir encadré) ainsi que nous autres, les joueurs, bien entendu. Sous l'ère de l'Amiga 500 les titres excellents commencent à s'enchaîner rapidement. Xenon (1988), F/A-18 Interceptor (1988) ou The Guild of Thieves (1987) font parties de ces

“C'est véritablement avec l'Amiga 500, plus accessible, que la marque multicolore commence à prendre de l'importance.”



① International Karaté +, c'est surtout l'occasion de distribuer les gsons avec en fond de jolis décors japonais.

② James Pond est l'un des succès de l'Amiga. Il aura même droit à deux suites.

1992

AMIGA 600

Cette variante de l'Amiga 500 est plus petite, un tour de magie qu'elle parvient à faire en supprimant le clavier numérique. Tout comme l'Amiga 500, sa RAM est supérieure à celle du modèle original.



1992

AMIGA 1200

Bien sous tout rapport, l'Amiga 1200 n'a pourtant pas réussi à égaler l'Amiga 500 en popularité. Il faut dire que le choc technologique n'est plus en faveur de Commodore à ce moment-là.



1992

AMIGA 4000

Malgré une politique plus orientée vers le haut de gamme, l'Amiga 4000 souffre du même manque d'intérêt que l'Amiga 1200.



1993

AMIGA CD32

L'Amiga CD32 est la seule et unique console de jeu dans le lot. À cause du bide qu'elle a fait dans le secteur, elle est également devenue la dernière représentante de la gamme ainsi que le dernier produit commercialisé par Commodore avant sa faillite.



jeux qui placent la gamme sur orbite... qu'elle ne quittera qu'à la fin de sa carrière.

EN ATTENDANT LA SUITE

1990 justement, c'est l'année qu'a choisie Commodore pour sortir une variante de l'Amiga 2000 exclusive au Royaume-Uni : l'Amiga 1500. Avec deux ports disques au lieu d'un, la différence avec le modèle original est dérisoire. Il ne fait de toute façon pas long feu parmi les ordinateurs de la gamme. La même année, c'est un certain Amiga 3000 qui fait son entrée avec une notoriété autrement plus prononcée. Ce petit nouveau n'est là que pour perpétuer la tradition des Amiga haut de gamme. Et il le fait plutôt bien puisqu'il est le premier à troquer le traditionnel CPU Motorola 68000, utilisé sur toutes les machines jusque-là,

1 Blizzard (avant de porter ce nom) a fait un paquet de portages pour l'Amiga, dont le classique The Lost Vikings

2 Si Zool (1992) fait la partie belle à la plate-forme, son gameplay rapide rappelle surtout celui de Sonic.



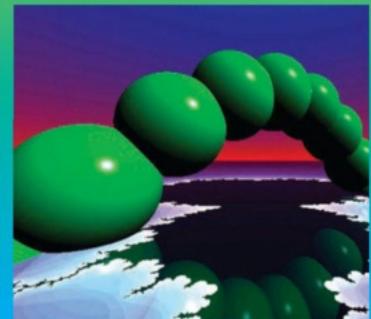
L'APOGÉE DE LA SCÈNE DÉMO

Les prédispositions graphiques et sonores des Amiga en ont fait le terrain de jeu idéal pour la scène démo. Au sommet de son art sous l'ère de l'Amiga 500, les créatifs n'ont pas simplement pour les capacités de ce système mais aussi pour ses logiciels incontournables. Les Deluxe Paint font partie des phares qui illuminent les ordinateurs de Commodore. Ces softs de dessin matriciel sont une référence pour les graphistes, de même que Deluxe Music l'est pour les compositeurs. Sculpt 3D est une autre application de cet âge d'or qui a vu de simples passionnés produire des travaux dignes de professionnels.



C'est d'abord sur Amiga que les mythiques Lemmings ont élu domicile avant de se lancer à la conquête des consoles.

contre le tout dernier Motorola 68030 qui peut être cadencé à 16 ou 25 MHz. Pour les professionnels c'est du pain bénit. Pour les autres, autrement dit la majorité du public, celui que l'on attend comme le messie, c'est le successeur de l'Amiga 500. Conscient de cette demande insistante, Commodore a plusieurs projets dans les tuyaux pour y répondre. Le plus pertinent s'appelle Amiga 1200 mais il n'est pas encore à l'ordre du jour. La priorité est donnée à l'Amiga 500+ et à l'Amiga 600 qui sortent respectivement en 1991 et début 1992. Plus proche de la variante que du nouveau produit, ces deux PC surfent clairement sur la vague de l'Amiga 500. Leur existence permet de corriger des erreurs de jeunesse mais en soi, les apports sont vraiment mineurs. L'Amiga 500+ a par exemple pour principal argument un 1 Mo de RAM, là où les utilisateurs de l'Amiga 500 en ont 512 Ko et sont nombreux à ajouter une barrette de RAM



2022 : L'AMIGA 500 EN MINI

Le Commodore 64 mini commençait à se sentir un peu seul au milieu de toutes ces consoles petit format. Retro Games, son créateur, a annoncé qu'un autre micro-ordinateur de légende allait lui tenir compagnie : le seul et l'unique Amiga 500. THEA500 Mini pour l'Amiga 500. Vous aurez la joie de rejouer à plus de 25 jeux dont Another World. Actuellement, le THEA500 est au prix de 120 €.



supplémentaire. Du côté de l'Amiga 600, on s'extasie devant sa petite taille (synonyme d'absence de pavé numérique) et... c'est à peu près tout. Au milieu de ces « nouveautés » à la légitimité relative, il y a cette machine qui tient plus du machin que d'autre chose. À dispositif exceptionnel, non exceptionnel : voilà que Commodore oublie les chiffres et bombarde cet hybride mi-PC, mi-console sur le marché en tant qu'Amiga CDTV (pour Commodore Dynamic Total Vision). Sa carrière sera courte mais son flop lui sera immense. Mal identifié, l'appareil se présente comme un Amiga 500 (il en a d'ailleurs les caractéristiques techniques) sur

lequel on aurait greffé un lecteur CD et une manette. Les accessoires indispensables d'un ordinateur (souris, clavier, lecteur de disquettes, etc.) sont quant à eux vendus en option. Polyvalent, familial et destiné aux joueurs, le système est parfait sur le papier mais quelque peu snobé en réalité du fait qu'il se présente comme un ordinateur incomplet et une console de jeu limitée.

COMME EN 40 ?

Nous voilà déjà à la fin de l'année 1992. Pour le public, c'est le moment de découvrir la dernière génération d'Amiga mais pour Commodore, il s'agit de sauver ce qui reste de son image de

marque. L'Amiga 1200 est enfin là, prêt à prendre son rôle de véritable successeur de l'Amiga 500. Mieux encore, il arrive avec du nouveau matos qui justifie enfin l'abandon de la machine de 1987. Son processeur est bien plus rapide et sa mémoire vive est quatre fois supérieure à celle de l'Amiga 500. À vrai dire, l'ordinateur n'a que des qualités et son seul défaut est de ne pas avoir réitéré l'exploit réalisé cinq ans plutôt. Technologiquement, Commodore n'arrive plus à prendre l'ascendant sur ses concurrents, si bien que la qualité graphique, ultime bastion de Commodore, n'est plus vraiment un critère

de sélection qui joue en faveur de l'Amiga. L'Amiga 4000, sorti en 1992 également, n'est de son côté pas plus marquant pour des raisons très similaires. Pour Commodore, le couperet financier n'est pas loin de tomber. Son dernier espoir ne réside non plus dans un ordinateur mais dans l'Amiga CD32, une authentique console de jeu qui voit le jour en 1993. Son processeur 32-bits, tiré de l'Amiga 1200, est performant mais à cette date, il est déjà trop tard pour se faire une place. La Super Nintendo et la Mega Drive sont déjà passées par-là durant la génération 16-bits tandis que la PlayStation et la Saturn sont attendues pour l'année suivante. La concurrence est trop rude et les bons jeux de la machine ont un défaut majeur : ce sont pour la plupart des portages déjà présents sur d'autres consoles. Il ne faut pas longtemps au public pour se désintéresser de l'Amiga CD32 et signer la fin d'un âge d'or. Celui des Amiga bien sûr, mais également celui de Commodore... qui se déclare en faillite le 29 avril 1994.

“Polyvalent, familial et destiné aux joueurs, le système est parfait sur le papier mais quelque peu snobé en réalité.”



① Superfrog est l'une des rares exclusivités des Amiga en plus d'être un bon jeu de plate-forme.

② Pas de FIFA ou PES sous l'ère de l'Amiga. À la place il y a un certain Sensible Soccer (1992).





Master System™

Symbole des années 80 à l'instar de la NES, la Master System de SEGA n'a pas connu le même succès. Elle n'en reste pas moins une console essentielle pour comprendre comment tout a commencé...



Quand nous disons « comment tout a commencé », il ne faut pas le prendre au pied de la lettre. La Master System, comme la NES, sont des consoles dites « de 3^e génération », des 8-bits qui succèdent à d'autres machines plus anciennes. Toutefois, les consoles de SEGA et de Nintendo sont restées dans l'histoire comme celles par lesquelles le jeu vidéo a pris son envol. Déjà, elles succèdent au fameux krach de 1983, celui qui avait mis toute une industrie par terre aux États-Unis. Ensuite, elles installent une rivalité entre SEGA et Nintendo qui construira, façonnera de A à Z l'économie du jeu vidéo. Nous ne jouerions pas sur les mêmes machines, en 2017, sans le duel Master System/NES ! Et puis

surtout, ce sont les consoles avec lesquelles le jeu vidéo entre pour de bon dans les foyers, celles qui démocratisent à une vitesse folle ce qui n'était encore qu'un loisir marginal. Bien entendu, elles n'en ont pas fait avec la même force : si la NES de Nintendo fait partie des meilleures ventes de consoles mondiales (plus de 60 millions), la Master System de SEGA pointe loin derrière, entre 10 et 12 millions.

UN DUEL FONDATEUR

Vous aurez noté que quand il s'agit d'évoquer la Master System, il est difficile de faire l'impasse sur la NES. C'est que les deux machines

DE TRES BONS SOUVENIRS

Si on vous dit Ninja Gaiden, Asterix, Sonic 2, Outrun, Wonder Boy III, Phantasy Star ou encore Alex Kidd in Miracle World, vous pensez forcément à la Master System. Eh bien figurez-vous que vous pouvez encore trouver cette console pour moins de 200 €. Vous aurez aussi la possibilité d'utiliser les accessoires de l'époque comme le pistolet laser. Toute une époque !

1

1 Sortie en septembre 1987 en France, la Master System sera suivie de près par la NES. Rivaux, on vous dit !

2 Alex Kidd, l'une des mascottes de la Master System. Et il en fallait, pour s'opposer au Mario d'en face...



“La Master System et la NES installent une rivalité qui façonnera de A à Z l'économie du jeu vidéo.”

sont indissociables. La Master System est (entre autres) une réponse de SEGA à la NES de Nintendo. Et c'est l'installation réussie et la domination de cette dernière qui expliquent, en grande partie, la carrière mitigée de la Master System. Car il faut préciser ici que si la Master System et la NES sont toutes deux sorties en France

en 1987, à un mois d'intervalle, en réalité, la console de Nintendo était installée depuis bien plus longtemps que celle de SEGA sur le marché japonais : 1983 pour l'une, 1985 pour l'autre (sous le nom SEGA Mark III) ! Idem aux États-Unis, avec un an d'écart. Ce n'est pas pour rien que c'est sur le marché européen que la SEGA Master System (SMS) a connu ses meilleurs résultats, le seul

où elle a fait jeu égal avec la NES. En France, on estime les ventes de Master System à près d'un million, un excellent score... Ce décalage au Japon et aux États-Unis (une éternité dans le monde du jeu vidéo) se double d'un « détail » qui a changé beaucoup de choses : dès la fin des années 80, Nintendo prend soin de verrouiller ses relations avec les éditeurs tiers et développeurs (Nintendo Seal of Quality, puce de contrôle), forçant de facto ces derniers à privilégier

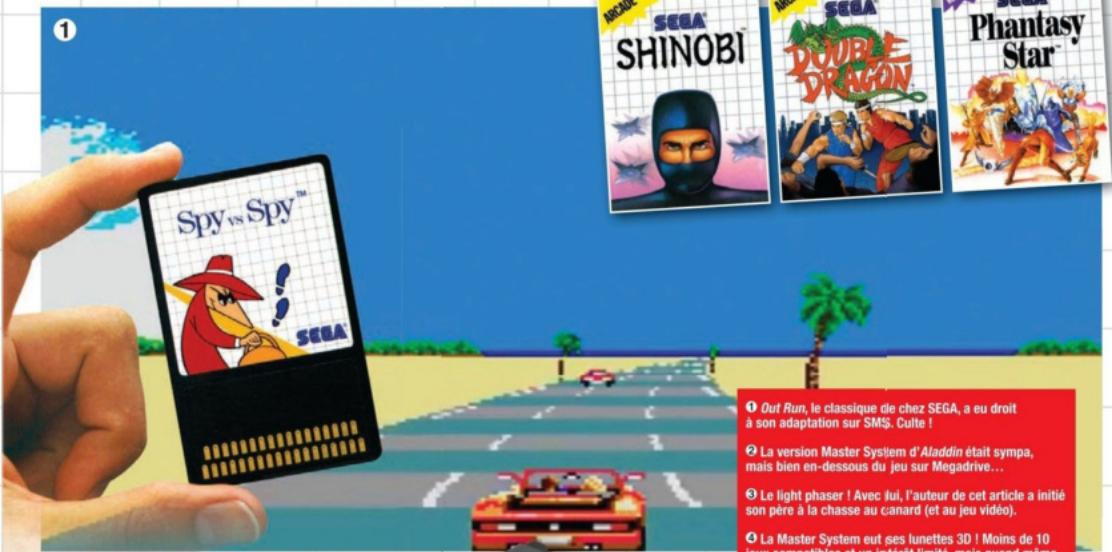
sa machine. C'est l'un des principaux reproches faits à la Master System :

sa ludothèque est trop faible pour lutter avec celle de la NES. Néanmoins, les possesseurs de la console ne voient pas les choses de cet œil. Et ils ont bien raison !

STARS OUBLIÉES

Car si la SMS n'a pas eu de Link ou de Mario pour prendre son envol, elle a offert aux joueurs bien d'autres héros entrés au panthéon du jeu vidéo. Aujourd'hui ce ne sont pas les plus connus, et les plus jeunes de nos lecteurs se demanderont qui sont ces Alex Kidd, Tom-Tom (le héros des *Wonder Boy*) et autres Joe Musashi (le ninja de *Shinobi*). Ils regarderont





1 *Out Run*, le classique de chez SEGA, a eu droit à son adaptation sur SMS. Culte !

2 La version Master System d'*Aladdin* était sympa, mais bien en-dessous du jeu sur Megadrive...

3 Le light phaser ! Avec lui, l'auteur de cet article a initié son père à la chasse au canard (et au jeu vidéo).

4 La Master System eut ses lunettes 3D ! Moins de 10 jeux compatibles et un intérêt limité, mais quand même.

5 Le Control Stick. Une manette classique, mais avec un stick arcade. Ça faisait tout de suite plus classe...



aussi d'un œil amusé le look de la machine (un peu austère), le matos inventé par SEGA au fil des ans (le pad arcade et le stick champignon, le pistolet light phaser, les lunettes 3D). Peut-être même riront-ils de savoir que la SMS d'origine avait deux entrées pour les jeux : une pour les cartouches classiques, l'autre pour des cartes mémoires à plus faible capacité de stockage. Mais c'est grâce à elle que les premiers acheteurs français de la SMS purent jouer au jeu de moto *Hang-On* ! Paradoxalement, si la Master System eut d'excellentes « exclusivités » (concept à relativiser dans la mesure où de nombreux titres furent adaptés de l'arcade, comme *Out Run* ou *After Burner*),

c'est son line-up de fin de vie qui est resté dans les mémoires. *Sonic the Hedgehog*, *Castle of Illusion*... Hey mais attendez, ce sont des portages de jeux Megadrive !

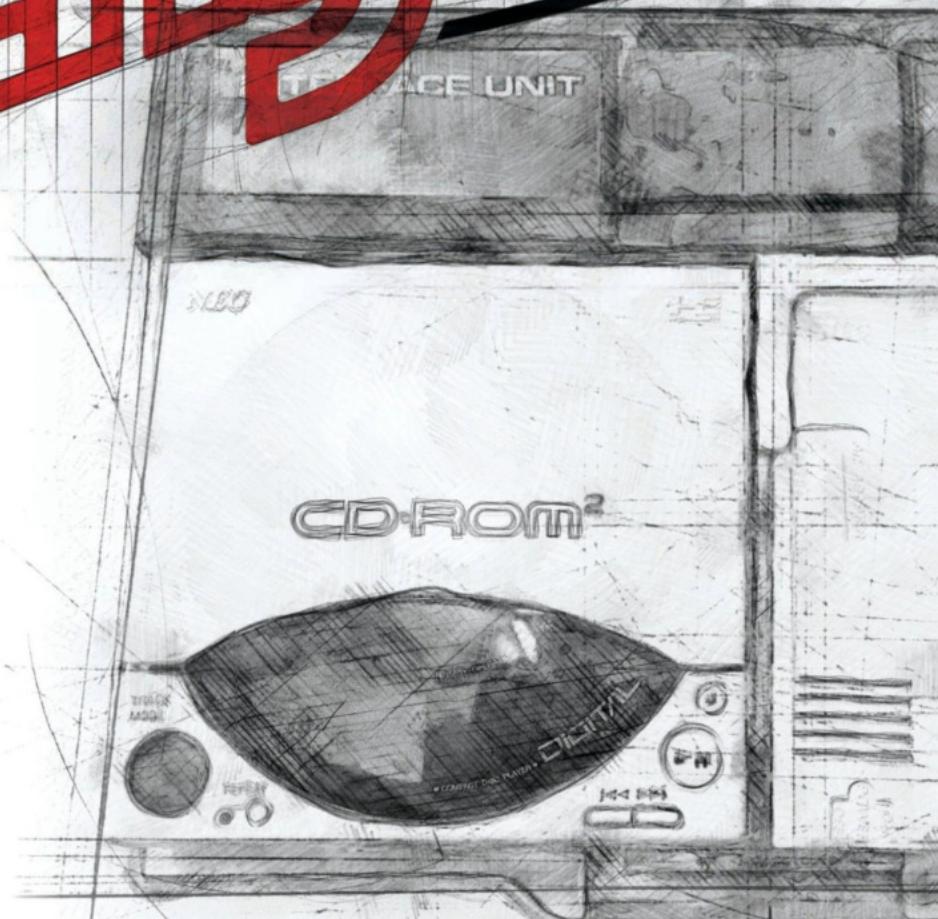
TRANSITION FORCÉE

Eh oui ! En 1990, la 16-bits de SEGA sort en France, deux ans après son arrivée sur le sol nippon. Le constructeur a appris de ses erreurs. La Megadrive est puissante, attractive. Son line-up en jette, les éditeurs tiers sont au rendez-vous. Et enfin, une mascotte se détache (*Sonic*) ! À partir de cet instant, aussi poussée par la Game Gear, la Master System connaît un déclin logique. Mais elle a posé les bases d'une concurrence devenue culte.

“Si la SMS eut d'excellentes exclusivités, c'est son line-up de fin de vie qui est resté dans les mémoires...”



PC Engine



L'ABC DU CD SUR PC-ENGINE

À l'époque de la dématérialisation des jeux, il est bon de rappeler qu'il fallut attendre la cinquième génération de consoles pour voir une démocratisation du CD. Mais pour NEC Corporation, les cartouches étaient déjà has been dès la génération précédente pour sa PC Engine. Retour sur une console pas si connue que ça, mais qui a pourtant marqué l'histoire.



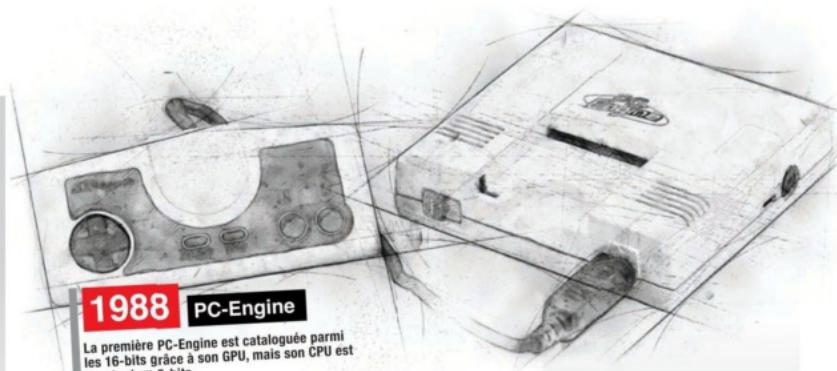
Il faut remonter loin pour situer la PC Engine, 1987 pour être précis. Les Japonais de chez NEC Corporation, qui produisaient avant cette date téléphones, ordinateurs et autres appareils électroniques de haute technologie, veulent diversifier davantage leur offre en se lançant dans les consoles de jeu. Pas forcément la meilleure décision pour l'entreprise : NEC débarque sur un secteur en plein conflit où SEGA et Nintendo se livrent une guerre sans merci à grands coups de NES et de Master System. Sans compter que nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère de console de salon. SEGA ouvre les hostilités dès 1988 avec sa Megadrive, suivie dès 1990 par la Super NES de Nintendo, la Neo Geo ou encore l'inénarrable Phillips CD-i. Qu'à cela ne tienne, la société NEC ne recule pas devant le défi qui s'impose et lance le chantier de la PC Engine en collaboration avec Hudson Soft. Elle débarque au Japon un an avant la Megadrive, et cette arrivée prémature va sceller son destin. La console hérite d'un processeur central de 8-bit qui la rend légèrement caduque mais dans le même temps, elle est l'une des premières à déployer un GPU de 16-bits lui offrant ainsi une place de choix au panthéon des consoles de cette génération et lui permettant de rivaliser avec ses futures concurrentes. C'est en tout cas son intention en 1987 lors de son arrivée sur le marché japonais, mais la bataille commerciale qui se joue dans le reste du monde est perdue d'avance tant la distribution de la machine est désastreuse à l'international. Il faudra par exemple

attendre deux ans avant de la voir débarquer en France.

ET LE CD DANS TOUT ÇA ?

Quand la console fait son apparition chez nous (novembre 1989), elle lit encore les jeux sous le format HuCard, c'est-à-dire des cartouches plus compactes et d'apparence plus fine que celles utilisées par ses concurrents. À défaut de percer en dehors du Pays du Soleil Levant ou d'avoir une ludothèque attractive, NEC veut s'assurer une domination technologique totale sur Nintendo et SEGA. En l'espace de six ans, la société va développer pas moins de neuf modèles de PC-Engine différents (sans compter les adaptations pour le marché nord-américain), ainsi qu'une console portable, la PC-Engine GT (1990 au Japon). Tous ces dérivés de consoles se veulent haut de gamme et d'ailleurs, NEC n'hésite pas à gonfler le prix de ses machines pour en faire de véritables produits de luxe. Et quoi de mieux pour montrer sa suprématie que d'exploiter une technologie encore balbutiante ? En 1988, la PC-Engine devient donc la toute première console de jeu à se lancer dans la périlleuse aventure du CD, bien avant la Megadrive et son malheureux Mega-CD, sorti des usines en 1991. L'idée du lecteur CD n'étant pas prévu dans les schémas de base, NEC décide d'ajouter cette fonctionnalité sous la forme d'une imposante extension baptisée CD-ROM² System. Une fois connecté à la console par le biais de l'Interface Unit (une sorte de valisette), l'engin lisait non

seulement les jeux sur CD, mais aussi les disques audio. On n'arrête pas le progrès chez NEC puisqu'en 1991 débarque le Super CD-ROM² System. Un appareil dans la même lignée que son ainé qui permet, comme son nom l'indique, de faire tourner les CD-Rom et les Super CD-Rom, un autre format bien spécifique à la gamme PC-Engine. Le lecteur CD est plus performant que sur le CD-ROM System et en plus du reste, le Super CD-ROM² System offre de meilleures performances graphiques.



1988 PC-Engine

La première PC-Engine est cataloguée parmi les 16-bits grâce à son GPU, mais son CPU est pourtant un 8-bits.

“La PC-Engine débarque au Japon un an avant la Megadrive, et cette arrivée prématuée va sceller son destin.”



PC Kid (PC Genjin ou Bonk's Adventure selon la localisation) est le jeu qui s'est le plus vendu sur PC-Engine.

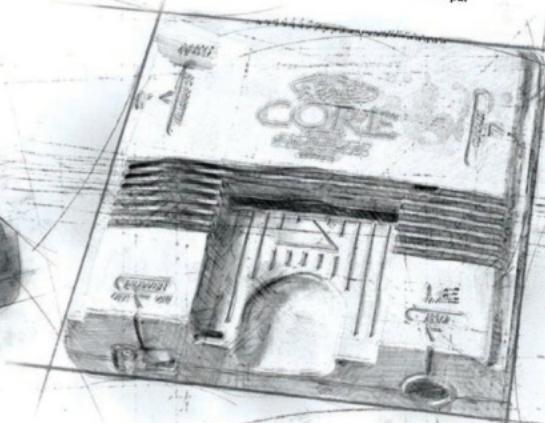
1991

PC-Engine CoreGrafX II

La sortie vidéo antenne prévue sur les PC-Engine japonaises a été changée sur les CoreGrafX par une sortie AV.

1989 PC-Engine CoreGrafX

La CoreGrafX n'est jamais sortie au USA. Les Américains ont eu droit à la TurboGrafX-16, version zonée et deux fois plus grosse.



C'est grâce à une carte système, la Super System, que les jeux Super CD-ROM² peuvent être lancés. La version ultime de ces extensions prend également la forme d'une carte système en 1994. Les biens nommés Arcade Card Pro et Arcade Card Duo sont deux bijoux de technologie permettant d'accroître encore plus les capacités de la console, mais aussi de lire les Arcade CD-Rom, le tout dernier format de jeu sorti du chapeau de NEC en plus des deux autres formats de disque. Si l'utilisation du CD passait avant tout par ces extensions, le constructeur fait aussi évoluer toute sa gamme de PC-Engine en parallèle. Dès 1991, les Japonais fortunés peuvent s'acheter la PC-Engine Duo, une version améliorée de la console de base avec une mémoire CPU dopée et la particularité d'être la première machine à lire nativement les HuCard, les CD-Rom, et les Super CD-Rom. L'année suivante, la firme japonaise insiste avec la Duo en

Uniquement sur Amazon en Mini

La TurboGrafx-16 Mini, connue sous le nom de PC Engine Mini au Japon et de PC Engine CoreGrafx Mini en Europe, est bien évidemment une PC Engine mini disponible actuellement sur Amazon. Préchargée avec 57 jeux : 26 jeux PC Engine (versions japonaises) + 24 jeux TurboGrafx-16 (versions anglaises). Il ne vous reste plus qu'à en trouver une !



ff Une console au look étrange découverte lors d'une visite chez un ami de la famille, autour de 1990.

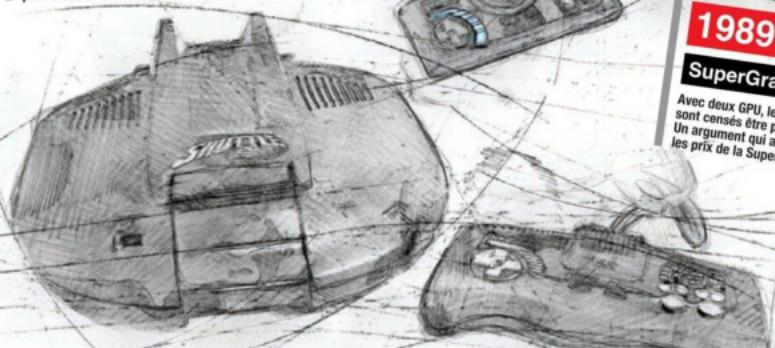
J'y joue, sans en croire mes yeux, à un PC Kid qui met la misère à tous les jeux de plateforme de la NES ou de la Master System. Une des « mini » les plus intéressantes, aujourd'hui. Thomas Huguet, journaliste



- 1 La PC-Engine s'est surtout fait connaître auprès des joueurs pour sa grande collection de shoot'em up. (*Lords of Thunder*)
- 2 Les éditeurs ont boudé la console durant toute son existence, mais des hits ont quand même vu le jour. (*Castlevania : Rondo of Blood*)
- 3 En parallèle de l'émergence du CD, un paquet de RPG japonais a débarqué. Y's en est l'un des meilleurs représentants.

1989 PC-Engine Shuttle

La Shuttle ne possède aucun connecteur pour l'Interface Unit et n'est donc logiquement pas compatible avec les CD.



1989

SuperGrafx

Avec deux GPU, les jeux sont censés être plus beaux. Un argument qui a gonflé les prix de la SuperGrafx.





1

sorant deux modèles, la Duo-R et la Duo-RX qui améliorent l'optique du lecteur, mais sans apporter beaucoup plus de nouveautés. L'utilisation du CD est une première et les qualités techniques de la console sont évidentes, mais NEC arrête la production de tous les produits estampillés PC-Engine à partir de 1994.

C'ÉTAIT LE BON TEMPS ?

L'échec de la machine ne peut pas être directement imputé à la fascination du constructeur japonais pour la technologie du CD, mais il faut reconnaître

que l'argument high-tech de NEC n'a pas fonctionné. En 1988, on considère encore cela comme un gadget, même dans le milieu musical où les bonnes vieilles cassettes à bandes sont encore la norme. Même si la production d'un CD s'avère moins coûteuse que celle d'une cartouche, les éditeurs n'hésitent pas une seconde et favorisent le système le plus répandu à cette époque. Sans compter que NEC, comme tous les autres fabricants de consoles qui vont parier sur le format CD, va vite se confronter



à un problème frustrant pour le joueur : les temps de chargement relativement longs, chose que l'on ne connaît pas sur les cartouches. Malgré la stratégie d'axer la PC-Engine autour du CD, sur les 650 jeux sortis sur cette console, il y a pratiquement autant de titres édités sous forme de disque qu'en cartouche, ce qui rend tout relatif le succès de ce média. Précisons aussi que la politique commerciale de NEC visait à rendre la PC-Engine « évolutive ». Un objectif atteint grâce à toute la panoplie développée autour de la console, mais qui forçait le joueur à passer par la case porte-monnaie pour profiter de toute la ludothèque de la machine. Mention spéciale aux Arcade CD-Rom qui ressemblent un peu à une arnaque,

étant donné que moins de 20 jeux furent développés sous ce format.

UN PEU DE GÉNÉROSITÉ TOUT DE MÊME...

Pour la petite histoire, la PC-Engine est l'une des premières gammes de console dont les jeux sont compatibles d'une région à l'autre sans avoir besoin d'adaptateur. En l'occurrence, la PC-Engine ne s'est déclinée que chez nos amis canadiens et américains sous le nom de TurboGrafx-16 (puis Turbo CD et TurboDuo), tandis que nous autres Européens avons hérité des versions japonaises traduites par les revendeurs locaux (pour la France, c'est Sodipeng qui s'en est chargé jusqu'en 1993). Il est donc possible de jouer avec un CD américain sur une console

“Sur les 650 jeux sortis, il y a pratiquement autant de titres édités sous forme de disque qu'en cartouche.”



1990

PC-Engine GT

Comme les autres consoles, la PC-Engine GT est compatible avec les HuCards, mais malheureusement pas avec les CD.



「そして、おまえは勇敢なる

音伸びの末え」

1991

PC-Engine Duo

Bien que coûteuse, la PC-Engine Duo était une excellente console qui réglait les problèmes de compatibilité.



❶ Les Arcade CD-Rom n'ont servi que pour le portage de quelques jeux d'arcade, comme *Art of Fighting* en 1994.

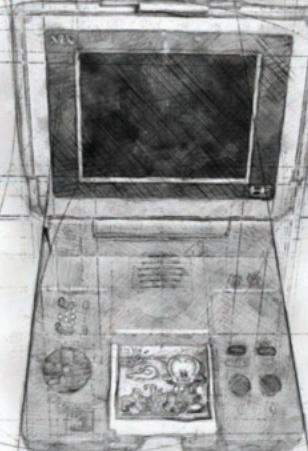
❷ Par défaut, une seule manette pouvait être branchée. Un accessoire était nécessaire pour relier jusqu'à cinq pads.

❸ Nombre de jeux sont sortis chez nous sans avoir été traduits. Un peu embêtant pour les jeux d'aventure...

1991

PC-Engine LT

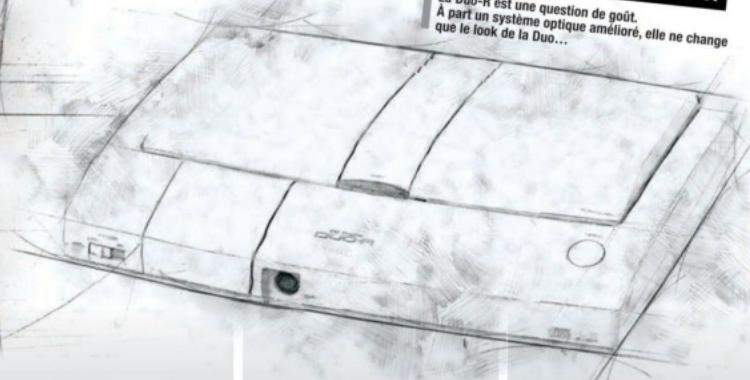
Tout comme la Shuttle, la PC-Engine LT n'est pas en mesure de lire les CD par manque de connecteurs.



1992

PC-Engine Duo-R

La Duo-R est une question de goût. À part un système optique amélioré, elle ne change que le look de la Duo...



japonaise adéquate et vice-versa. Malgré le fait que beaucoup de jeux japonais soient sortis à l'étranger sans même être traduits, cette spécification fut une aubaine pour les importateurs de CD. La précision est importante puisqu'à côté de ça, NEC n'a prévu aucune compatibilité entre les HuCards et les Turbochips (la version américaine, vous l'avez

deviné), sans l'acquisition d'un adaptateur, hors de prix bien sûr.

TESTAMENT SUR CD

En guise d'héritage, la PC-Engine nous a laissé une ludothèque éclectique, aussi bien dans le domaine culturel que dans les genres et les formats. Notons toutefois que si la licence la plus vendue sur cette console est

PC Kid (1989) sur HuCards, la majorité des bons jeux sont sortis à l'ère des CD, et surtout des Super CD-Rom. Avec l'ascension des disques, beaucoup de jeux d'action et de RPG de qualité sont sortis, parmi lesquels Ys Book I et II (1989) ou encore Castlevania : Rondo of Blood (1993). L'arrivée sur CD d'un catalogue décent par rapport aux débuts tumultueux de la console a incité NEC

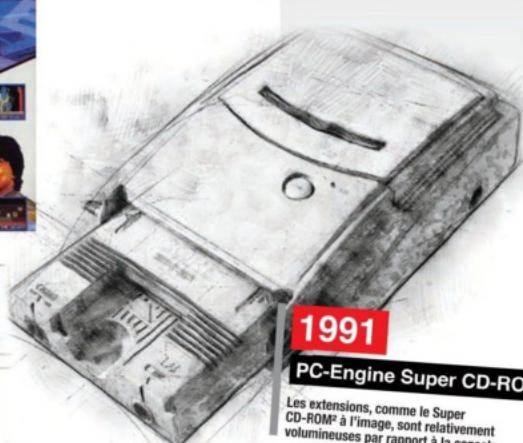
à limiter la production d'HuCards. Cette décision logique est restée marginale à son époque.

La PC-Engine a voulu enterrer l'ère des cartouches une bonne fois pour toutes, mais du haut de ses 10 millions d'unités, elle n'aura influencé que très peu les habitudes du grand public, contrairement à Sony qui va véritablement marquer l'histoire du CD en 1994 avec plus de 100 millions de PlayStation vendues. Une autre histoire.

SODIPENG PC ENGINE

❶ Contrairement aux CD, les HuCards furent zonées et renommées Turbochips en Amérique du nord.

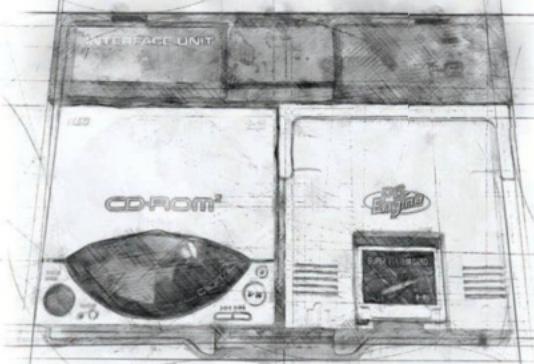
❷ Jusqu'à ce que Sodipeng gère la distribution en France, il fallait passer par l'import pour avoir sa PC-Engine.



1991

PC-Engine Super CD-ROM²

Les extensions, comme le Super CD-ROM² à l'image, sont relativement volumineuses par rapport à la console.



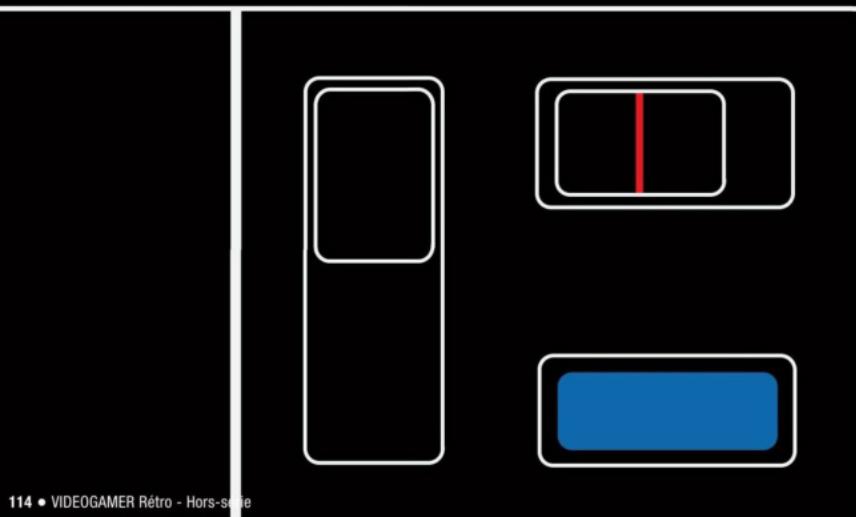
1988

PC-Engine-interface Unit

À moins de posséder une PC-Engine Duo, il est impossible d'utiliser des CD sans connecter cet appareil à la console.

MEGA DRIVE SI PRÈS DU BUT

S'il ne fallait retenir qu'une seule console dans l'histoire de SEGA, ce serait très certainement la Mega Drive. Elle est de loin la machine qui a le mieux marché, mais c'est surtout celle qui a avait le plus de potentiel pour dominer le marché des consoles. Elle souffle cette année ses trente bougie et vu l'intérêt que l'on continue à lui porter, le plus grand succès de SEGA n'a pas terminé de faire parler de lui.



La Mega Drive (ou Genesis en Amérique), débarque en 1988 en tant que championne de SEGA. Elle a déjà du chien et est prête à en découdre avec l'adversité. En fait, elle a presque tout pour elle, sauf que depuis 1985, SEGA se traîne et n'arrive pas à concrétiser grand-chose. Ce n'est pas vraiment sa faute, mais à cause

de son passé en dents de scie, la mayonnaise de la Mega Drive met un petit moment avant de prendre. Retour donc à l'ère de la Master System. Tout semble bien se passer pour SEGA qui parvient à se faire une place de bon second. La déillusion arrive très rapidement et elle prend le nom de Nintendo. La claque est terrible pour les Japonais

16-BIT

Les différents modèles de Mega Drive connus

En trente ans, la Mega Drive a eu la particularité d'être déclinée en une multitude de consoles plus ou moins officielles. Et quand on dit une « multitude », on ne rigole pas du tout... Voici les principaux modèles, bien que certains soient méconnus.

TeraDrive

La première bizarrie de SEGA, La TeraDrive est un ordinateur disposant en plus du hardware d'une Mega Drive. Ce développement hasardeux, réalisé en partenariat avec IBM était censé combiner les points forts d'un ordinateur et ceux de la console. L'échec fut pourtant total et la machine ne sortit jamais du Japon.



Wondermega

En 1992, alors que SEGA prépare sa propre réédition de la Mega Drive, JVC approche la société et obtient un accord pour créer son propre modèle. Baptisé Wondermega, la console se présente comme un modèle de luxe de la Mega Drive avec un Mega CD inclus nativement. Son succès reste mitigé.



répond au doux nom de Mario. Même en tant que second, la défaite est trop écrasante pour que SEGA ne réagisse pas. Les chiffres sont là pour rappeler à quel point « défaite écrasante » est un euphémisme : 13 millions de consoles écoulées pour la Master System contre 61 millions pour la NES. SEGA a un énorme chemin à parcourir avant même d'espérer talonner Nintendo. En 1986, la firme prend la décision la plus logique qui s'impose : penser à l'avenir. C'est cette année que le projet de la Mega Drive se lance. Plutôt que d'essayer de la jouer fair-play avec Nintendo, SEGA veut prendre de l'avance sur son concurrent. La NES est vieille quand ce plan prend vie, mais elle est paradoxalement en pleine forme. Pas la peine de brusquer le consommateur avec une nouvelle machine alors que celle-ci se vend déjà très bien. La voilà donc partie pour durer quelques années de plus.

La technologie pour créer une console plus puissante existe. C'est d'ailleurs là-dessus que compte SEGA, en devenant la première société à sortir une console 16-bits, et la Mega Drive aurait dû propulser son constructeur sur le devant de la scène si SEGA ne s'était pas fait

“NEC tire sa révérence en 1994, mais le mal est déjà fait pour la Mega Drive qui n'en finit pas de piétiner depuis sa genèse.”

Multi-Mega

En 1992 toujours, SEGA se lance dans un projet similaire au Wondermega mais ajoute son grain de folie. Son Multi-Mega n'est pas seulement une console de jeu. Pour SEGA, c'est aussi un baladeur CD, bien qu'il soit deux fois plus gros que la moyenne.





1 Comparé à Nintendo, SEGA a développé peu de titres par lui-même. Mais ils sont tous très bien placés dans le box-office (*Kid Chameleon*).

2 Alex Kidd et son gameplay sont bien sympas mais le jeu n'a rien d'un titre de compétition.



Mega Drive II

Cette deuxième version développée par SEGA en 1993 reprend le design général de la Mega Drive classique en étant toutefois moins lourde et plus petite. Elle est également dépourvue de prise casque et possède une carte mère moins chère et moins gourmande en puissance.



Amstrad Mega PC

Projet très similaire à la TeraDrive. L'Amstrad Mega PC est comme son nom l'indique débarqué par Amstrad à destination des régions PAL. Cet ordinateur débarque en 1993 et connaît un succès aussi faible que son équivalent japonais.

1

2



voler son heure de gloire par NEC en 1987. Ce nouveau coup du sort ne pouvait pas vraiment être anticipé par la compagnie. NEC n'avait jusqu'ici jamais mis les pieds sur le terrains des consoles de salon et cette irruption soudaine avec sa PC-Engine a pris tout le monde de revers. SEGA est tout même beaucoup plus impacté par l'arrivée de ce nouveau concurrent que ne le sera Nintendo. Non seulement NEC pique la première place à SEGA dans l'ère des consoles 16-bits mais en plus, la PC-Engine affiche des ambitions technologiques assez proches de celles de la Mega Drive. L'avantage qui aurait permis à SEGA d'égalier Nintendo disparaît avant même d'avoir existé, tout comme les parts de marché qui lui revenaient et dont NEC s'empare. La PC-Engine parvient notamment

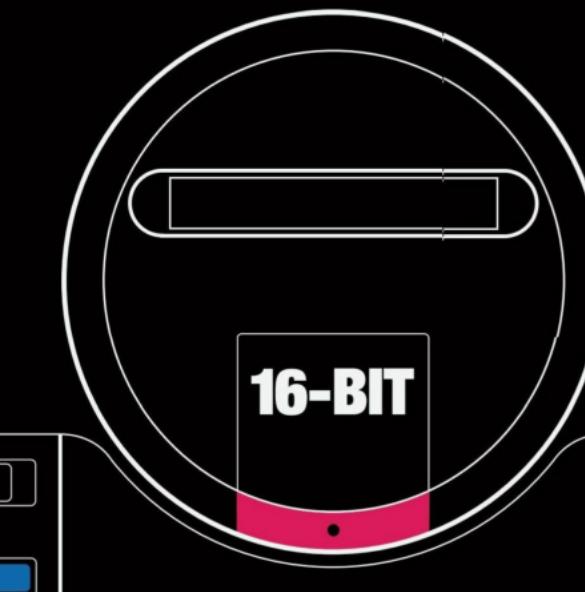
à faire son

trou au Japon avec des ventes plus que décentes durant les deux premières années de sa vie. Le manque de bons jeux et sa politique commerciale centrée sur le Japon finiront cependant par avoir raison de la console. Elle tire sa révérence en 1994, mais le mal est déjà fait pour la Mega Drive, qui n'en finit pas de ptiner depuis sa genèse. Il ne lui reste plus à SEGA qu'à montrer les dents pour essayer de rattraper le coup et prouver que c'est lui le patron.

ENFIN LIBRE

Après deux années de galère coincé entre Nintendo et NEC, SEGA peut enfin montrer de quoi il est capable. Se démarquer n'est pas chose aisée quand on pense que Nintendo possède 90% des

16-BIT



CSD-G1M

Depuis la Multi-Mega, SEGA s'obstine à croire que le mélange lecteur audio et console de jeu fait bon ménage. Quand Aiwa lui propose en 1994 le projet du CSD-G1M, une radio/lecteur CD/console, SEGA donne sa bénédiction. Sans surprise, le concept n'a pas trouvé preneur et n'a lui non plus jamais quitté le Japon.

**Mega Jet**

L'histoire de cette version est assez originale. Sa genèse démarre en 1992 quand la Japan Airlines conclut un partenariat avec SEGA pour la location de Mega Drive pour les longs-courriers. Le constructeur réalise une console miniature qu'il décide ensuite de diffuser au public japonais en 1994.



parts de marché mondial en 1989. Le line-up de la Mega Drive est pourtant un argument de choc qui va l'aider à reprendre le dessus. Avant de se lancer dans des projets originaux, la console devient la référence en matière de portages de bornes d'arcade. Rien qu'à son lancement au

Japon en 1988, la Mega Drive sort *Altered Beast*, *Space Harrier II* ainsi que *Super Thunder Blade*. Le hardware de la console fait très bon effet sur ces titres qui rendent aussi bien sur bornes d'arcade que sur la Mega Drive. Un petit bémol gâche toutefois le résultat : la carte son qui restitue très mal la musique et les bruitages. Aujourd'hui encore, la machine de SEGA a la réputation d'être plus insupportable à écouter que les pleurs d'un enfant. Mais revenons un peu à notre line-up. Il est clair que le constructeur ne prend pas de risques avec

Nomad

SEGA a toujours envie de miniaturiser sa Mega Drive en 1995. La Nomad, une console exclusive à l'Amérique est la concrétisation de cette idée, mais s'avère relativement injouable en tant que console portable. L'autonomie de l'appareil est proche du néant et son incompatibilité avec les extensions de la Mega Drive la rend peu attractive.



● Pour SEGA, le concurrent à abattre c'est lui, un moustachu capable de vendre plus de 20 millions de jeux en une seule génération.

● Impossible de parler de l'histoire de la Mega Drive sans parler de Sonic tant son ascension y est liée.

● Mario a réussi à vendre des jeux sur le long terme alors que dès le second épisode, Sonic ne dépasse pas les 6 millions de copies.





1 SEGA avait cette étrange habitude de sortir des jeux sur Mega Drive avant un portage sur Master System. (Dr. Robotnik's Mean Bean Machine)

2 Beaucoup de jeux Disney sont sortis sur Mega Drive. Beaucoup sont bons, mais *Castle of Illusion* est au-dessus du lot.

3 *Ristar* fait partie des derniers jeux de qualité à sortir sur Mega Drive. En 1995, l'ère de prospérité de la console est déjà terminée.

ces titres déjà appréciés. Il démarre sa conquête du monde là-dessus mais sa stratégie ne peut pas durer éternellement. Le constructeur a besoin de s'appuyer sur de nouveaux jeux pour pouvoir détrôner Nintendo. *Alex Kidd in the Enchanted Castle* (1989) est une première réponse dans cette optique, bien que la participation du petit Alex ne soit pas assez déterminante pour renverser le cours des choses. Il faut attendre l'arrivée de sa future mascotte pour que les éditeurs s'investissent à fond dans la Mega Drive en lui donnant de grosses licences comme *Street Fighter II* (1991) ou *Earthworm Jim* (1994). De toute manière, ce sont essentiellement les jeux faits maison, à l'image de *Castle of Illusion* (1990) ou *Ristar* (1995), qui marquent le plus les joueurs des années 90. Fort de ce soutien et de ces jeux alléchants, SEGA prend la décision d'accoster l'Amérique du Nord, alors qu'il l'avait snobée lors de la génération 8-bits. Une erreur regrettable qui avait en partie créé le fossé séparant les deux rivaux japonais. En 1989, la Mega Drive répare cet affront et

“En 1989, La Mega Drive devient la première 16-bits à atteindre les côtes du nouveau-monde.”

devient la première 16-bits à atteindre les côtes du nouveau-monde. Ce statut de pionnier permet à la compagnie de prendre une avance considérable sur son adversaire. Là où la Master System ne s'était vendue qu'à 2 millions d'exemplaires chez l'oncle Sam, la Mega Drive séduit les foules et finit sa carrière avec plus de 20 millions de consoles vendues. Dans le processus, SEGA a failli prendre l'ascendant sur Nintendo sur son propre terrain. Big N s'en sort toutefois en extermis et annonce 23 millions de Super Nintendo écoulées à la fin de sa carrière.

QUE LA GUERRE DES CONSOLES COMMENCE

Profiter de l'absence d'une console 16-bits chez Nintendo et rendre la NES caduque, c'était plutôt simple et franchement payant. La véritable guerre qui s'annonce entre SEGA et son rival se jouera bien entendu autour de la Super Nintendo qui finit par sortir en 1990. Malgré ses trois années d'existence, la Mega Drive n'est pas passée en vitesse de croisière et n'est pas tout à fait prête à encaisser le choc d'une concurrence équitable. Et encore, équitable... pas tant que cela. En 1990, La Super Nintendo n'est disponible



qu'au Japon et avec très peu de titres, mais elle a sorti sa killer app dès le premier jour : *Super Mario World*. Pas facile d'encaisser ce coup de massue mais à défaut de réponse adéquate, SEGA cherche à compenser. La guerre froide qui était menée jusqu'à présent se transforme en conflit armé où les publicités sont remplacées par les fusils. Comparé aux 8-bits extrêmement peu médiatisées, la Mega Drive et la Super Nintendo bénéficient de sommes colossales pour prêcher pour leur paroisse. SEGA est très fort à ce petit jeu. Peu importe les régions du monde, ce sont systématiquement ses offensives

publicitaires qui marquent les esprits. Comment oublier en France le légendaire slogan « SEGA, c'est plus fort que toi ». La distraction est totale, la Mega Drive gagne la bataille des esprits et on en viendra presque à oublier que dans le fond, c'est bien SEGA qui est en difficulté. Pendant toute une année, pas un seul jeu culte en vue pour contrer la reconquête de Mario. En 1991, l'heure est à l'épiphanie. Et si la rédemption de la Mega Drive venait d'un hérisson bleu ? Dans d'autres circonstances, cela aurait semblé étrange mais après plusieurs ébauches, c'est ce que les employés proposent de développer en interne. *Sonic*



GenMobile

La GenMobile fait partie des nombreuses collaborations entre SEGA et AtGames. Ce dernier signe en 2009 une console portable embarquant une vingtaine de jeux de la grande époque et capable de faire tourner les cartouches de Mega Drive. La qualité du son et de l'émulotion ne sont pas du tout au rendez-vous pour un produit, mais AtGames en est coutumier.

Mega Drive 3

Le troisième et ultime modèle de la Mega Drive change de look. C'est normal puisque cette version n'est pas produite par SEGA mais Majesco Entertainment, qui obtient la licence en 1998. Sa création est beaucoup moins chère, mais elle n'est disponible qu'en Amérique et incompatible avec les extensions officielles.



Mega Drive H&B (Firecore)

En parallèle de la GenMobile, AtGames sort la H&B (ou Firecore en Amérique). Ce modèle prévu comme console de salon partage à peu près toutes les caractéristiques, positives comme négatives, de la GenMobile. Au moins, les manettes sont sans fil cette fois.



the Hedgehog voit ainsi le jour et a la lourde tâche d'être LE jeu de la Mega Drive. Le jeu titre doit être bon. Suffisamment bon pour devenir culte et faire du personnage une idole. Dans le fond, c'est exactement de cela dont a besoin SEGA : une mascotte dont l'aura parviendrait à égaler celle de Mario. Il y a bien eu de vaines tentatives pour faire passer Alex Kidd pour la star de SEGA. Sa carrière dans ce rôle clé n'a pas duré longtemps

tant l'amateur de hamburgers n'était pas adapté à la situation. Fort heureusement pour la société, *Sonic the Hedgehog* fait parfaitement l'affaire. Le jeu est excellent, et les ventes tellement bonnes que le hérisson devient vite le porte-étendard de la marque. Même ceux qui adorent la jouabilité de Mario sont obligés de s'incliner face au level design qui permet de mettre la vitesse au cœur du gameplay d'un jeu de plate-forme. À partir

Mega Drive Classic

On aurait pu croire qu'AtGames se serait amélioré cinq ans après, et pourtant cette Mega Drive Classic est du même acabit que la H&B. Il y a plus de jeux certes, mais le design est totalement aléatoire et les finitions restent très sommaires pour une réplique parue en 2014.



de 1991, on ne se bat plus simplement pour savoir qui a la meilleure console, mais bien pour savoir qui a le meilleur jeu de plate-forme et la meilleure mascotte. La percée de Sonic est extraordinaire. Le jeu fait vendre des Mega Drive à tour de bras, si bien que l'on arrive à une situation sans précédent en janvier 1992, quand SEGA déclare posséder 65% du marché des consoles de salon. Mais la Super Nintendo n'a pas dit son dernier mot. Malgré les prouesses de la Mega Drive, Nintendo a réussi à vendre sa

16-bits sans trop de problèmes depuis son lancement. Elle reste moins chère et légèrement supérieure en ce qui concerne les capacités techniques. Tout reste encore jouable sur les prochaines années.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Nintendo amorce ce futur virage avec bien plus de grâce et de légèreté que son ennemi. Son avenir est tout tracé et essentiellement composé d'exclusivités monumentales. Elles s'appellent *Donkey Kong*



Mini et Maxi

La Mega Drive existe aussi en version mini mais cette console est tellement mythique qu'il serait dommage de ne pas en trouver une dans sa version d'origine. Vous pouvez en dénicher sur le Net mais aussi dans des brocantes ou même chez des revendeurs ou de consoles rétro. À vous de voir.

❶ Le Pioneer LaserActive avait obtenu l'accord pour rendre les jeux de Mega Drive et de PC-Engine compatibles avec sa console.

❷ Plusieurs versions du Wondermega sont sorties. Les modèles se distinguent surtout par leurs designs.

❸ Le Mega CD aurait pu être une extension très importante, mais il faut attendre la Playstation pour voir de bons jeux sur CD.



“On arrive à une situation sans précédent en janvier 1992 quand SEGA déclare posséder 65% du marché des consoles de salon.”

Country (1994), Star Wing (1993), ou Mario Kart (1992) et ont toutes la particularité de prendre de court SEGA, qui n'a pas de jeux aussi excellents en réserve. Durant le milieu des années 90, la Super Nintendo est une véritable machine à hits alors que du côté de SEGA, une grosse partie de sa ludothèque est déjà en magasin. La réplique est difficile pour ce dernier et prend finalement la forme d'une série de gadgets qui n'auront d'autre utilité que de saborder la console. Il y a tout d'abord le Mega-CD en 1991, invention précurseur (même si la PC-Engine est la première à s'être dotée d'un lecteur CD

en 1988) qui aurait pu rapporter gros à SEGA. Seulement voilà, le constructeur et les éditeurs qui ont travaillé dessus n'ont absolument pas su l'exploiter correctement. Aucun bon jeu n'est développé sur cette extension, qui finit rapidement aux oubliettes après avoir fait

un bide partout dans le monde. Il reste encore à évoquer la tristement célèbre 32X, commercialisée à partir de 1994. À travers ce gadget, la Mega Drive tente de miser sur l'avenir, tout en essayant de prolonger sa vie de quelques années. La 32X devait donner à la console

❶ Personne ne se souvient de Sonic CD. Pourtant c'était la meilleure vente du Mega CD.

❷ La 32X a été surnommée le champion magique. Inutile de demander pourquoi...

❸ Le Mega CD a connu une autre version en 1993 lui permettant une utilisation un peu plus ergonomique.

C'est la console que j'avais lorsque j'étais étudiant. Mais dans la promo, il y avait un pote qui possédait une Super Nintendo et je me souviens bien plus des parties qu'on se faisait sur F-Zero plutôt que de celles sur Flash Back. Je l'ai rapidement revendue pour prendre la Super Nes... mais j'ai toujours regretté de ne plus pouvoir jouer à Super Monaco GP II.

Laurent Deheppé, rédacteur en chef



Mega Drive Ultimate Portable Game Player

Hormis le nom, rien ne rappelle que cette console portable fait partie de la famille des Mega Drive. Comparé à la GenMobile, il y a plus de jeux (80 comme pour la Classic) mais on perd cette fois le port cartouche au détriment d'une fente SD permettant de télécharger les jeux. La console étant encore signée AtGames, elle reste de mauvaise facture.

des graphismes époustouflants, dignes de la génération de consoles suivante. Là encore, ce ne fut jamais vraiment le cas, les rares titres ayant été développés pour cette extension ne sont pas fous, et encore moins à la pointe de la technologie graphique. L'idée de base de la 32X est de toute manière mauvaise. SEGA sort son produit quasiment en même temps que

sa véritable 32-bits, la Saturn, et en fait un doublon. Malgré son prix abordable, la 32X ne tiendra que deux ans sur le marché avant d'être retirée et seulement 665 000 exemplaires furent vendus. L'enchaînement d'erreurs stratégiques, l'absence de relève pour Sonic et la montée en puissance de Nintendo transforment à nouveau le paysage vidéoludique. SEGA perd sa couronne dans la bataille et ne la retrouvera plus jamais. Plus grave encore, il perd sa crédibilité auprès des éditeurs et des joueurs. À bout de souffle, la Mega Drive n'arrivera jamais à retourner la situation une fois encore et arrête les frais en 1997. SEGA voit la victoire lui échapper une nouvelle fois. Cependant, l'amertume n'a pas sa place en cette fin de génération. Le constructeur est parvenu à vendre 40 millions de machines à travers le monde. C'est un record pour un concurrent de Nintendo qui a lui-même perdu des plumes en ne vendant « que » 49 millions de Super Nintendo. Des chiffres prophétiques qui annoncent un changement dans le rapport de force des constructeurs.





NEO·GEO POUR L'AMOUR DE L'ARCADE

Pourvoir jouer à ses jeux d'arcade préférés sur console de salon est un doux rêve que nombre de joueurs ont du faire dans les années 80. Un fantasme fou qui a finalement pris vie la décennie suivante sous la forme de la Neo-Geo. La console fait aujourd'hui partie des consoles mythiques. Peut-être pas celles qui ont transformé le monde du jeu vidéo mais en tout cas celles qui ont marqué les joueurs avec leur forte personnalité.

Quand SNK se lance à corps perdu dans le monde du jeu vidéo, il ne fait aucun doute que c'est vers les salles d'arcade qu'il faut se tourner. Nous sommes alors au beau milieu des années 80 et ces endroits branchés sont de véritables temples dédiés au jeu vidéo. Mieux encore, Ces lieux de rassemblement incontournables ont en leur sein ce qui se fait de mieux, techniquement parlant, en termes de jeu vidéo. Réussir à se faire une place dans les salles d'arcade c'est réussir à se faire une place dans l'histoire, SNK le sait puisque Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong et compagnie lui ont magnifiquement prouvé la chose. La société joue des coudes et fini par se faire remarquer comme un éditeur de talent. Tous ses titres ne se valent pas mais Ikari Warriors (1986) sort du

lot, tout comme Baseball Star (1989) quelques années plus tard dans les pays friand du jeu de batte. Tout va bien dans le meilleur des mondes, mais SNK n'a pas l'intention de baisser sa garde devant une concurrence de plus en plus féroce, et pas

seulement dans le monde de l'arcade. Avant de passer dans les années 90, l'entreprise considère notamment l'idée de se mettre à créer ses propres bornes. Et comme si devenir fabricant n'était pas un défi assez grand, SNK se lance en plus dans la fabrication d'une console de

salon ayant pour but de bousculer la domination de Sega et Nintendo. Naisse ainsi la Neo Geo MVS (le système d'arcade) et la Neo Geo

❶ Ce qui fait tout le sel de la saga Art of Fighting ce sont ses zooms bien sentis sur l'action.

❷ Incontournable, Windjammers fait partie des grands classiques de SNK qui ne sont pas des jeux de combat



À LOUER!

Bien que la Neo-Geo soit disponible dès 1990, la console n'est à ce moment-là pas à vendre mais à louer. Les principaux clients de SNK sont des entreprises privées, principalement des bars ou des hôtels. La commercialisation pure et simple de la machine ne démarre finalement qu'en 1991 et ne tient qu'à une étude de marché qui prouve soi-disant à la compagnie qu'une demande pour le gaming de luxe existe bien. La suite on la connaît...



1 Il faut se lever de bonne heure pour trouver un bon jeu de plateformes sur Neo-Geo. On vous conseille Blue's Journey si c'est ce que vous voulez.

2 On aurait pu parler de Burning Fight pour évoquer les Beat Them All de la Neo-Geo mais la série Sengoku est plus culte.

3 La saga King of Fighters est le crossover ultime et probablement ce qui se fait de mieux en jeu de combat sur Neo-Geo.

“La console de SNK est en tout point supérieur à ce que la Super Nintendo et la Mega Drive sont capables de faire.”



AES (pour

Advanced

Entertainment System) en

1990. Le premier devient un carton planétaire dans les salles d'arcade grâce à son système de multi-cartouches modulables permettant à la fois de pouvoir mettre plusieurs jeux sur une même borne mais également de changer de jeu sans avoir besoin de racheter une borne. On en vient à celle qui nous intéresse, la Neo-Geo AES, qui connaît pour sa part une carrière, disons plus mouvementée. La logique derrière sa création est pourtant infaillible : puisque les bornes d'arcade représentent le summum de ce qui se fait en jeu vidé et que les consoles de salon sont de plus en plus demandées par le grand public malgré des performances moindres, pourquoi ne pas faire une machine capable d'apporter les sensations de l'arcade

aux particuliers ? SNK n'est évidemment pas le seul y avoir pensé. Ses rivaux Sega et Nintendo sont également sur le coup avec leur nouvelle 16 bits mais force est de constater que les portages sur ces consoles ne seront jamais à la hauteur de ce que le Neo-Geo accomplit dans ce même laps de temps.

CONSOLE AU CAVIAR

Ce qui sépare la tentative des leaders du marché à celle de SNK, c'est une configuration de cheval. C'est bien simple, la Neo-Geo a un hardware semblable à celui qu'on trouve sur les bornes, la moindre des choses à faire pour obtenir le même résultat nous direz-vous. Sans surprise, la console de SNK est en tout point

supérieur à ce que la Super Nintendo et la Mega Drive sont capables de faire. Cet étalage de luxe n'a pas uniquement vocation à mettre ses adversaires à la rue. La Neo-Geo veut montrer qu'elle est la console du futur, et cela en dépit de son manque d'intérêt pour la 3D. Son avenir justement, il paraît radieux et tout tracé puisque en plus de ses atouts techniques SNK assure à l'AES et au MVS une ludothèque commune. Une aubaine pour les joueurs qui découvrent ainsi Magician Lord (1990), NAM-1975 (1990) et d'autres jeux qui fonctionnent aussi bien debout dans une salle d'arcade qu'assis dans un canapé. Ce premier tour de chauffe vaut déjà à la Neo-Geo toutes les acclamations que le public a en réserve. Et bien que certains titres



❶ La Neo Geo CD arrive tardivement et sans changement majeur par rapport à l'AES, hormis le lecteur CD bien sûr.

❷ Neo Geo Pocket de 1998 est monochrome. Huit ans après la Game Boy, il est difficile de comprendre un tel choix.



❶ Entre deux jeux de combat, les heureux possesseurs de la Neo-Geo avaient bien le temps de se détendre sur Puzzle Bobble.

❷ S'il y a bien un autre genre dont raffole la Neo Geo c'est le Run and Gun dont Metal Slug a été le meilleur représentant.

❸ La fluidité de Magician Lord, la beauté de ses graphismes et la qualité de ses animations ont réussi à en faire un excellent jeu de lancement.



❹ 2



❺ 3

TRANSITION DOULOUREUSE

Le passage à l'an 2000 a été des plus douloureux pour SNK qui a enchainé un rachat suivi d'une faillite en 2001. Pour faire durer le mythe de la Neo-Geo il faut compter sur Eikiichi Kawasaki, fondateur initial de SNK, qui fonde la société Playmore en 2001. C'est cette dernière qui récupère les propriétés intellectuelles de SNK suite à son écroulement financier. Elle nous gratifiera jusqu'en 2004 du meilleur de ses licences avec des jeux comme Metal Slug 5 (2003), The King of Fighters 2003 (2003) ou SNK vs. Capcom - SVC Chaos (2003). La société devient entre temps SNK Playmore en 2003 puis SNK Corporation en 2016 n'a jamais retenu l'expérience des consoles de salon.

on peut quand même dire que son approche du jeu vidéo est plutôt lacunaire. A trop vouloir s'investir dans l'arcade, la Neo-Geo récupère uniquement des titres taillés pour des expériences courtes et répétitives qui ne correspondent pas à ce que l'on attend d'un jeu sur console. Elle se gave de shoot 'em up, se bouscule les artères à coup de beat them all et finit par faire l'impasse sur tout un pan du jeu vidéo, en particulier l'action/aventure, le RPG et les jeux de plateformes. Difficile de trouver sur la Neo-Geo un jeu avec de trois lignes de texte et durée de vie digne de ce nom. Inutile de dire que son manque d'intérêt pour certain genre ne fait pas d'elle une console très grand public. A l'inverse, s'il y a bien un genre de jeu pour lequel les joueurs se tournent volontiers vers la console de SNK c'est le baston. De toutes les machines de cette génération elle est celle qui collectionne le plus de licences de combat cultes.

Ca commence doucement en 1991 avec l'arrivée du premier épisode de la saga Fatal Fury. Il faut attendre l'année suivante pour voir débarquer The Art of Fighting et ses fameux zooms sur l'action plein de beauté. Le summum du versus fighting arrive en 1994 quand SNK publie The King of Fighters. Le titre est ultra ambitieux, il ne s'agit ni plus ni moins d'un mix entre les univers des deux licences précédemment sortis. Du reste, il est aussi extrêmement complet bien que le top du top de la série soit atteint en 1998 grâce à The King of Fighters '98 : le Festug. Pour ce qui est des autres franchises on citera pour les plus connues Samouraï Shodown dont le premier opus sort en 1993, The Last Blade qui apparaît sur console en 1998 mais aussi Savage Reign (1995) et sa suite Kizuna Encounter Super Tag Battle (1996) légèrement plus connue.

TOUT SE PAIE

Elle en a fait tourner des têtes cette belle Neo-Geo. Pourtant malgré le portrait flatteur que tout le monde

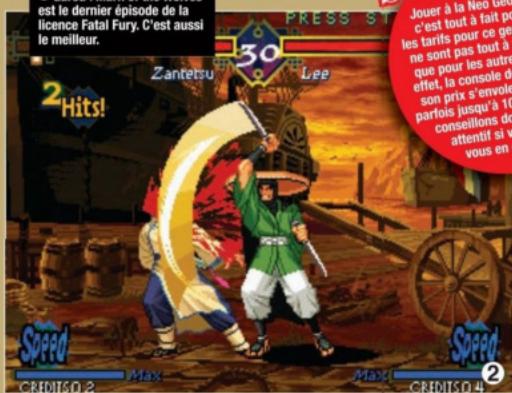


① Blazing Star arrive très tardivement sur Neo-Geo mais il enterrer tous ses concurrents grâce à ses prouesses graphiques.

② The Last Blade est là pour ceux qui sont en manque de jeu de combat (si c'est possible).

③ Garou : Mark of the Wolves est le dernier épisode de la licence Fatal Fury. C'est aussi le meilleur.

Jouer à la Neo Geo aujourd'hui c'est tout à fait possible, mais les tarifs pour ce genre de machine ne sont pas tout à fait les mêmes que pour les autres consoles. En effet, la console de SNK peut voir son prix s'envoler, allant même parfois jusqu'à 1000 €. Nous vous conseillons donc d'être très attentif si vous désirez vous en offrir une.



“SNK s’embourbe dans un marché de niche, celui des personnes aisées et fans d’arcade.”

s'accorde à lui faire, la machine n'arrive à aucun moment la Super Nintendo et la Mega Drive. Ses ventes sont désastreuses et ne dépassent à la fin de sa carrière que le million d'unités écoulées. Cette débâcle totale c'est le prix à payer pour avoir eu les yeux plus gros que le ventre avec les coûts de fabrication de sa console. Sa puissance vaut selon SNK quelque chose comme 650 dollars, ou 4000 francs d'antan, ce qui est tout honnêtement colossale. Pour bien mettre les choses en perspective il faut aussi rappeler que SNK s'embourbe dans un marché de niche, celui des personnes aisées et fans d'arcade, pendant que ses rivaux font des papouilles éhontées au

grand public. On comprend sans mal pourquoi ce dernier se tourne vers Sega et Nintendo dont les machines sont à peu près trois fois moins chères. Au passage il n'y a pas que le prix de la Neo-Geo qui soit prohibitif. Le prix de ses cartouches boursières l'est également, et on parle de quelque chose comme 200 dollars le jeu. La viabilité économique n'étant pas au rendez-vous, la seule réussite dont peut se vanter la machine est d'avoir obtenu un succès d'estime. Ses performances et son prix hors-normes inspirent par ailleurs un surnom qui va coller à la carcasse de la Neo-Geo : la Rolls-Royce des consoles. Plutôt bien trouvé comme nom, d'autant que la création de SNK et le

constructeur automobile partage une longévité remarquable. Contre toute attente et en dépit du bon sens, le fabricant japonais continue la production de la Neo-Geo jusqu'en 1997, soit quasiment la fin de la cinquième génération au cours de laquelle la console ne peut déjà plus rivaliser avec le raz de marée de la Playstation. Elle est pour sa part fournie en jeux vidéo jusqu'en 2004. Une folie puisque à ce moment-là la Neo-Geo fait déjà partie du monde rétro. C'est paradoxalement depuis qu'elle

appartient à l'histoire que la console se porte pour le mieux tandis que les collectionneurs ne manquent jamais une occasion de rappeler que c'est la meilleure chose que nous ait apporté la génération 16 bits.

LES CONSOLES DE RATTRAPAGE

Les décisions de SNK peuvent paraître erratiques mais en vérité la firme est conscient du flanc dont est victime l'AES. Pour être plus attractive elle met en place un plan de secours sous forme de nouvelles consoles. 1994 ne change pas la nature de la machine mais remplace simplement son support cartouche par un lecteur CD qui lui permet de proposer la Neo-Geo et ses cartouches à moitié prix. La décision est salvatrice et ses cartouches à grand-chose au destin de la machine, mais ne change le fait que les temps de chargements sur CD sont encore très longs à cette époque. Le Neo-Geo Pocket la Game Boy sans réussir à faire les traces de bijou de Nintendo. Sa commercialisation se limitera au Japon et ne durera pas plus d'un an.

GAME BOY®

Nintendo®

LE SOULÈVEMENT DES MACHINES (PORTABLES)

Devenue trentenaire il n'y a pas si longtemps, la Game Boy a régné sans concession sur le secteur des consoles portables. Révolutionnaire, la console l'a été autant dans son design que dans ses jeux. Retour sur le parcours d'une dictatrice que nous avons tant aimée et dont la carrière n'était pourtant pas faite d'avance.

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

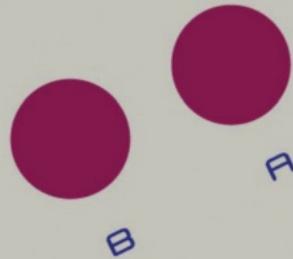
BATTERY

Alors que nous sommes sur le point de
jouer au remake Switch, direction *The
Legend of Zelda : Link's Awakening*.

Nintendo GAME BOY™



SELECT START



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



1

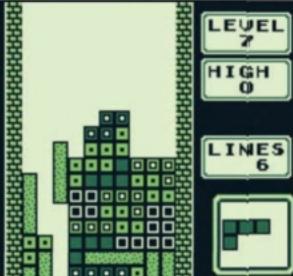
La mise au point d'une telle console peut paraître facile et logique au regard du parcours de Nintendo. Après tout, c'est bien la firme de Kyoto qui est à l'origine des Game & Watch, ces consoles internationalement connues aux dessins pré-imprimés sur l'écran. Le succès massif de ces petits jeux fait de Nintendo un précurseur bien plus en vue dans le domaine du gaming nomade que les autres consolières. En quelques qu'il est par le succès de la NES, Nintendo a le champ libre et la verve pour tenter ce projet ambitieux qui sera porté par l'équipe de la R&D1 de Nintendo. Cette dream team n'est pas la créatrice de la NES mais elle a quand même un prestige incroyable au sein de la compagnie. Une notoriété qu'elle doit en partie à son chef de section, le célèbre Gunpei Yokoi, déjà à l'origine des fameux Game & Watch. Malgré tout cela, l'idée de créer la Game Boy paraît dans un premier temps saugrenue. À l'époque, c'est la guéguerre entre

la R&D1 et la R&D2 menée par Masayuki Uemura. Cette autre équipe à l'origine de la NES est autrement plus adulée en interne que celle du père Yokoi. Pas de

1 La couleur de Samus n'étant pas visible sur Game Boy, le changement d'armure est reconnaissable grâce aux épaulières.

2 Tetris s'est révélé être un très gros morceau de la Game Boy. Même plus que Super Mario Land.

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



2

quoi surprendre au vu de l'importance de la console de salon, mais quand vient le moment de relancer un projet de console portable, on rétorque à la R&D1 que le successeur de la NES a la priorité sur le reste. Le projet de la Game Boy n'est pas jeté à la poubelle, mais il avance un peu tout seul dans son coin vu que personne n'y croit. En interne, la console est surnommée DameGame, un terme signifiant plus ou moins « console sans espoir » en japonais. De toute manière, les contours de la console sont encore flous. Deux visions de la machine s'opposent au sein de la R&D1. D'un côté Gunpei Yokoi préconise la fabrication d'une version améliorée des Game & Watch tandis que Satoru Okada, son bras droit beaucoup plus actif que l'histoire ne veut bien le dire, presse son mentor de faire une console aux jeux interchangeables et autrement plus puissants que les mini-jeux des Game & Watch.



1



2

1 Parmi les accessoires rigolos de la console, la Game Boy Camera permettait de prendre des photos... assez laides au final.

2 Avec quatre piles, vous voilà prêt pour de longues heures d'aventure. Toutes les consoles ne peuvent pas en dire autant.

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



1

1 Partir dans les hautes herbes avec son fidèle Salamèche a été une révélation pour beaucoup de monde.

2 Super Mario Land est allé en première ligne pour soutenir la Game Boy. Malgré tout, il n'est pas le chouchou du public.

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



2

1

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



● Dr Mario vient copier le principe de *Tetris* en 1990 en espérant faire aussi bien. Ce n'est pas le cas mais le jeu se débrouille quand même pas trop mal.

● *Mega Man* s'est incrusté à plusieurs reprises dans la console de Nintendo sans vraiment changer ses habitudes.

En somme, une NES à embarquer avec soi ! Après beaucoup d'insistance, Yokoi finit par se rallier à la vision de ce dernier mais les galères pour le développement de la Game Boy sont loin d'être finies.

“Pas chère et donc accessible, la machine est autrement plus adaptée au grand public que ne le sont ses concurrents !”

Le premier contact avec les plans techniques de la console font l'effet d'une douche froide à beaucoup de monde. Le président de la compagnie, Hiroshi Yamauchi, est le premier à avoir la mauvaise

surprise. Un écran monochrome et des composants vieillissants pour une nouvelle console ? Le côté volontairement rétro de la Game Boy ne passe pas, d'autant que les Game & Watch avaient déjà opté pour la couleur. Yamauchi n'est guère enchanté par ce prototype à qui il donne finalement une chance, par un heureux hasard. La Super Nintendo est en retard sur son créneau de sortie et il y a donc une petite fenêtre à combler pour le constructeur qui mènera à une sortie le 21 avril 1989 au Japon.

ON NE DIT PAS RADIN, MAIS ÉCONOME

L'aval du PDG de Nintendo est raisonnable et salvateur mais contrairement à l'idée reçue de l'époque, la conception de la Game Boy relève du pur génie. Avec le recul, on s'aperçoit que tout a été designé avec une idée bien précise en tête : faire de la Game Boy une

“vraie” console portable qui soit tout public. Un leitmotiv facilement identifiable avec le fameux écran en noir et blanc polémique. Renoncer aux couleurs, ce n'est évidemment pas un choix artistique mais économique. Dire que Nintendo cherche à faire des économies sur le coût de production ne choquera à peu près personne. La stratégie sera pourtant payante puisque la Game Boy se lancerà sur le marché au prix très attractif de 12 500 yens, soit l'équivalent actuel d'à peine

2

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY



L'autre personnage culte qui fait son entrée sur Game Boy, c'est Wario avec Super Mario Land 2.

plus de 100€. Pas chère et donc accessible, la machine est autrement plus adaptée au grand public que ne le sont les concurrents de Nintendo. La Game

Gear que SEGA ramène en 1990 prend les dispositions inverses avec son écran en couleur rétroéclairé. Elle mise sur son côté technologique mais affiche une

affreuse étiquette indiquant chez nous 1 290 francs, soit 196€ et des brouettes. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi l'une des consoles se vend comme des

petits pains tandis que l'autre galère quelque temps avant de trouver son public. La même mésaventure se produit pour la Lynx d'Atari, sortie quelques mois avant la Game Boy. La conjoncture

LA GAME BOY EN QUATRE MODÈLES

GAME BOY 1989

Gros bloc gris recherche quatre piles et des cartouches interchangeables. Son autonomie à toute épreuve et son line-up délirant composé de gros jeux lui ont permis d'être la console dont on n'osait rêver.



GAME BOY POCKET 1995

Une cure d'amaigrissement plus tard, la Game Boy revient en pleine forme. Elle ne change pas ses autres habitudes pour autant et garde la même fiche technique.





1



2

“La Game Boy a tout de même eu un énorme coup de pouce de la part des jeux qui ont été publiés sur ce support...”

n'est pas la même pour la société américaine qui peine surtout à produire de bons jeux mais le résultat est identique. La Game Boy enflame tout le monde avec ses petites capacités qui font battre le cœur des joueurs et qui ne tardent pas à la classer numéro un avec une large tête d'avance.

INGÉNIERIE DE GÉNIE

Pour en revenir à cet écran monochrome que les joueurs des années 90 ont scruté pendant si longtemps, on peut dire que Nintendo en a profité mais qu'il fait avant tout partie d'une construction astucieuse. La Game Boy a clairement tout compris aux enjeux des consoles. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Nintendo tiendra le marché des machines nomades

en laisse jusqu'à l'arrivée de la PSP. L'intérêt de la dalle de la Game Boy est très simple : empêcher la console de consommer trop d'énergie. Beaucoup de ses concurrents sont tombés dans le piège de la surenchère technologique sans en voir les limites. Le résultat est sans appel. La Game Boy est capable de tenir jusqu'à quinze heures quand la Lynx, la Game Gear ou la PC Engine GT succombent au défilé de six heures de jeu. Une autonomie monstre qui fait toute la différence lorsqu'il s'agit de comparer la console de Nintendo. D'ailleurs, il est bon de rappeler que les machines d'alors fonctionnaient avec des piles, bien que les batteries rechargeables existaient en tant qu'accessoires.

La différence au niveau du porte-monnaie s'est rapidement faite ressentir. Quatre piles à changer occasionnellement pour la Game Boy, cela n'a rien à voir avec les six que pouvaient réclamer quotidiennement les autres consoles portables. L'absence de rétro-éclairage – qui a fait plisser les yeux à quiconque a déjà tenu la Game Boy en plein soleil – est quant à lui justifié un peu de la même manière. Ce qui rend la nomade de Nintendo si géniale, c'est d'avoir réussi à apporter cette mobilité à une machine qui soit finalement suffisamment puissante pour faire tourner des titres 8-bits. Nintendo a lésiné dans tous les autres domaines. La pauvre Game Boy se retrouve avec une RAM atroce et un processeur sonore

qui on croirait issu d'une brocante, mais au moins l'objectif d'en faire une NES portable est un franc succès, le seul qui comptait depuis sa genèse.

❶ Konami a mis la main à la pâte en sortant trois *Castlevania* sur Game Boy, le premier étant *Castlevania : The Adventure*.

GAME BOY PLAY IT LOUD ! 1995

Des Game Boy avec un coloris clinquant, rien de plus. Ce modèle est plus une campagne marketing qu'autre chose et la France y est restée étrangère.

qu'on croirait issu d'une brocante, mais au moins l'objectif d'en faire une NES portable est un franc succès, le seul qui comptait depuis sa genèse.

À FAIRE BAVER LES JOUEURS RÉTRO

La console à elle toute seule a suffi à faire la différence et à se faire remarquer. Pour assurer le reste de sa carrière, la Game Boy a tout de même disposé d'un énorme coup de pouce de la part des

GAME BOY LIGHT 1998

Malheureusement disponible uniquement au Japon, la Game Boy Light apporte le rétro-éclairage qui manque sur la version d'origine, sans changer le reste.



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



BATTERY

1

Après avoir fait ses preuves sur NES, *DuckTales* s'est illustré sur Game Boy quelques mois plus tard.

Rareware sera un des grands artisans de la SNES mais en 1995, il assure avec *Donkey Kong Land*.

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



2

jeux qui ont été publiés sur ce support. Elle n'a d'ailleurs pas attendu bien longtemps pour que les softwares de Nintendo arrivent

à la rescousse. La tradition, pas encore bien installée en 1989, veut que chaque console soit accompagnée de son *Mario* et c'est chose faite avec la sortie de *Super Mario Land* en même temps que la console. Le plombier n'est

La Game Boy Color possède des jeux exclusifs mais est rétro-compatible avec ceux de la Game Boy originale.



pas le seul que Nintendo dépêche pour faire vendre des consoles. Le fabricant japonais possède une armada de mascottes déjà prêtées à faire le grand saut sur Game Boy. Cependant, au cours de cette même année 1989, c'est sur un certain *Tetris* que compte Nintendo. *Super Mario Land* était déjà une tuerie, mais le jeu de blocs fait exploser les scores. Il a même le privilège d'être vendu en bundle avec la Game Boy pendant très longtemps. Au total, ce ne sont pas moins de 35 millions d'exemplaires du puzzle game qui sont distribués dans le monde. Une première étape majeure de la domination culturelle que va exercer par la suite la Game Boy. Elle se poursuit en 1996 quand tous les enfants décident de devenir le meilleur dresseur au contact des versions bleues et rouges de *Pokémon*. Une époque bénie où les cours de récré ont commencé à grouiller de consoles portables et où le câble link, nécessaire pour les échanges et les duels de *Pokémon*, a connu son âge d'or. Des licences fortes, il y en a eu plein d'autres. On note par exemple la présence de *The Legend of Zelda : Link's Awakening* (1993) et *Metroid II : Return of Samus* (1991) qui font partie des vétérans qui ont hissé la Game Boy vers le haut à l'instar des jeux précédemment cités. Vu l'usine à bons jeux qu'elle représente, les éditeurs n'ont pas tardé à donner de leur personne, comme ils l'avaient fait avec la NES. Quelques visages connus comme *Mega Man : Dr. Willy's Revenge* (1991) ou *Castlevania : The Adventure* (1989) se joignent à la fête qui reste cependant très largement

organisée par Big N. Histoire d'enfoncer le clou, la Game Boy est aussi le théâtre de nouvelles franchises à succès comme *Kirby*, qui viennent combler ce catalogue cinq étoiles qui a marqué les esprits avec une facilité déconcertante.

CULTIVER LE CULTE

Avec son line-up en or qui ne cesse de s'améliorer au fil des ans et un hardware taillé pour réussir, il paraît évident en 1989 que la Game Boy a une belle et longue vie devant elle. Une pensée confirmée par les premières ventes mais qui est renforcée avec le recul par sa longévité record que personne n'aurait pu prévoir. La production ne cessera qu'en 2003 soit quatorze ans après le début de ses tribulations. La date peut sembler excessive puisqu'au début du 21st siècle, la jouabilité de la console est préhistorique avec seulement quatre boutons et une croix directionnelle. Elle n'est de toute manière déjà pas très avancée dès sa sortie en 1989. Durant cette période considérable pour une machine, elle est surtout parvenue à devenir bien plus que le gain de temps imaginé initialement par Nintendo. La Game Boy est devenue un porte-étandard, le genre de console culte que l'on reconnaît pour avoir fait avancer l'histoire du jeu vidéo. Il n'est pas exagéré de dire que la Game Boy est à l'origine de la console portable moderne, celle qui est pratique et qui propose plus qu'une distraction de cinq minutes. Une fois n'est pas coutume, Nintendo a compris l'un des enjeux majeur du jeu vidéo puis a donné sa réponse sous la forme d'un gros



Que ce soit sur Game Boy ou Game Boy Color, le couvercle des piles était l'un des points faibles de la coque, l'un des premiers à casser.

pavé fonctionnant avec des piles. En quatorze ans, Nintendo a largement eu le temps de fabriquer d'autres consoles nomades. Il ne s'est d'ailleurs pas privé de le faire bien qu'il ait pris tout son temps. Ce n'est qu'à partir de 1995 que le consolier développe non pas des successeurs mais des variantes, l'intention de base n'étant pas de remplacer la poule aux œufs d'or mais de corriger ses défauts. Ainsi naît la Game Boy Pocket aux côtés de la « Play It Loud ! ». Le premier modèle porte très bien son nom, il s'agit d'une version amincie de

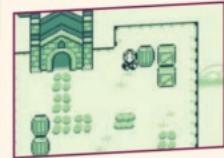
la Game Boy qui était autrement une console bien en chair.

Le second, inconnu par chez nous, est simplement une nouvelle gamme colorée. En 1998, le Japon s'enrichit de la version qui nous aura fait le plus défaut : la Game Boy Light. Plus fine qu'une Game Boy traditionnelle, cette console dévoile enfin le rétro-éclairage tant attendu. Ce n'est que cette même année que

Nintendo produira les premières Game Boy Color, les véritables héritières de la mythique machine. Et encore, malgré la fabrication de ces consoles plus puissantes et bénéficiant enfin d'un écran couleur, Nintendo continue de jouer sur les deux tableaux en préservant la précieuse Game Boy. Il faudra attendre la veille de la sortie de la DS (qui sort en Amérique et au Japon fin 2004) pour que Big N finisse par abandonner définitivement cet objet collector ! Il est drôle de voir Nintendo mettre fin à un succès triomphal alors même que celui-ci s'apprête à en vivre un autre au moins aussi intense avec la DS qui est amenée à devenir la 2^e console la plus vendue au monde, derrière la PS2.

ON LA VEUT TOUT DE SUITE

C'est LA console que vous devez obligatoirement posséder en 2022 ! En effet, la Game Boy se trouve aujourd'hui à un prix allant de 20 à 90 € suivant l'état mais c'est surtout tout un symbole. Pour preuve, le jeu de l'année 2022, Elden Ring, se voit actuellement développé par des fans. Comme quoi, cette machine a toujours le vent en poupe !



“La Game Boy est un porte-étendard, le genre de console culte que l'on salue pour avoir fait avancer l'histoire du jeu vidéo, rien que ça.”

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

Gargoyle's Quest est un jeu affreusement dur de la Game Boy, mais excellent malgré tout.



SEGA GAME GEAR LA RIVALE EN COULEUR

La Game Boy, ce monstre sacré, a fait passer le marché de la console portable au niveau supérieur en 1989. Un an plus tard, c'est la prometteuse Game Gear qui se propose de domestiquer cette jungle et pourquoi pas de piquer la vedette à son adversaire.



Sa taille, sa forme, ses couleurs et sa luminosité... Tout a été parfaitement pensé sur le papier.



1 Mickey fait aussi partie des invités prestigieux de la Game Gear en 1991 (Castle of Illusion).

2 En tant que vedette, Sonic a eu la chance d'avoir deux jeux inédits sur Game Gear.

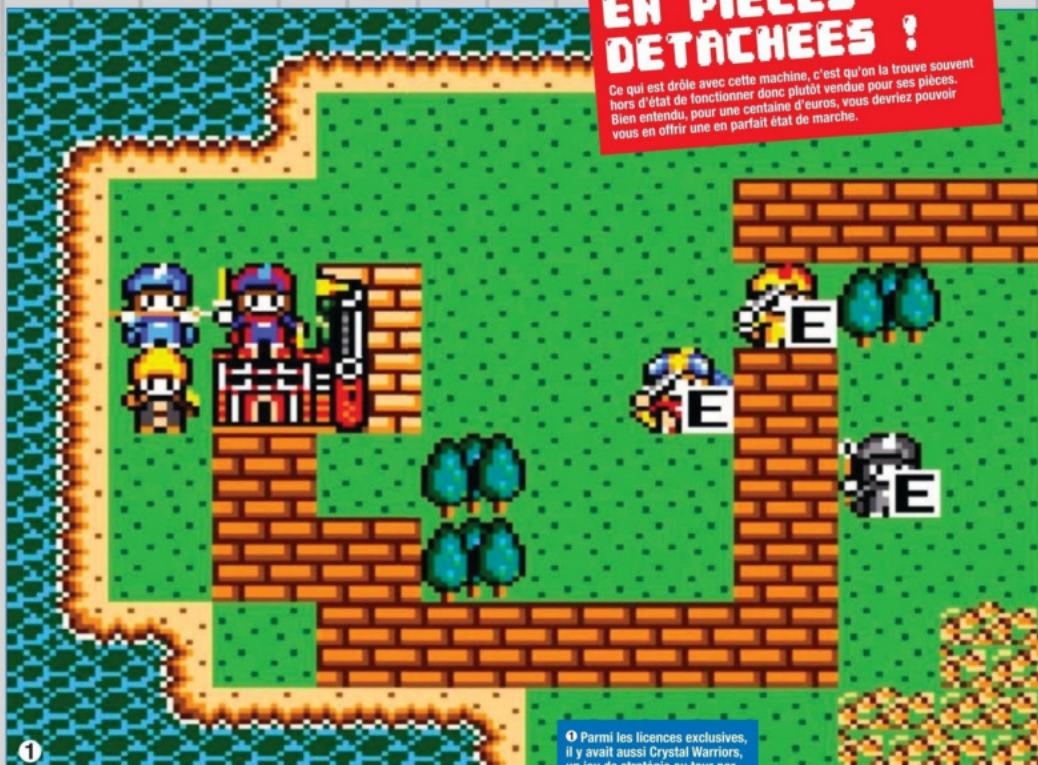
“LA NORME TECHNOLOGIQUE EST À L’ÉCRAN COULEUR ET ÇA TOMBE BIEN, SEGA NE COMpte PAS PASSER À CÔTÉ POUR SURPASSER LA GAME BOY.”



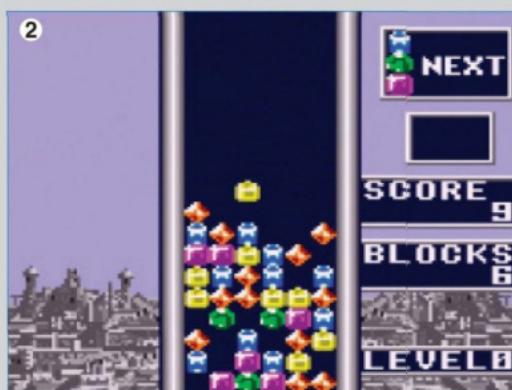
C'est un SEGA confiant que nous retrouvons en 1990. Tous ses plans se déroulent à la perfection pour sortir de l'ombre de Nintendo. Celui qui fait la pluie et le beau temps dans l'histoire du jeu vidéo depuis 1983 s'est fait doubler deux ans plus tôt par la Mega Drive. C'est maintenant elle qui dicte sa loi parmi les consoles de salon, du moins pour le moment. Et puisque SEGA veut la peau de Nintendo, il est prêt à aller le chercher même sur les terrains qu'il ne maîtrise pas trop. Nous en arrivons donc à cette fameuse Game Gear, arme ultime selon le consolier, qui a la vocation de destituer la Game Boy sortie en 1989 au Japon. Ce n'est pas une mince affaire quand on voit comment ce petit boîtier gris est parti à la conquête de l'archipel à la vitesse du son. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter pour SEGA, qui semble avoir réponse à tout. Son dessein se résume à peu de choses près à tacler son rival sur le plan technique, là où ça fait mal. Quelque part, c'est un peu comme tirer sur l'ambulance. L'utilisation d'un écran monochrome a déjà fait couler beaucoup d'encre lors de la sortie de la console de Nintendo et pas forcément pour les bonnes raisons. Autant dire qu'il faut aimer le vert olive, parce que la Game Boy ne peut afficher que quatre nuances de cette couleur. Un peu partout, on se moque doucement de celle qui est déjà caduque à la sortie de l'usine. La norme technologique est à l'écran couleur et ça tombe bien, SEGA ne compte pas passer à côté pour surpasser la Game Boy. Et quitte à tout donner pour devenir la référence en hardware, le fabricant nippon s'offre même un moniteur rétroéclairé permettant un confort de jeu que n'offre pas la Game

EN PIECES DETACHEES !

Ce qui est drôle avec cette machine, c'est qu'on la trouve souvent hors d'état de fonctionner donc plutôt vendue pour ses pièces. Bien entendu, pour une centaine d'euros, vous devriez pouvoir vous en offrir une en parfait état de marche.



1



2

● Parmi les licences exclusives, il y avait aussi Crystal Warriors, un jeu de stratégie au tour par tour costaud.

● Les joyaux ont remplacé les cubes mais concrètement, la recette de Columns est identique à Tetris.

Boy. Tous les constructeurs s'accordent d'ailleurs sur l'importance d'être à la pointe. Atari a pour sa part déjà commercialisé son Atari Lynx (1989 en Amérique) qui répond à peu près au même cahier des charges. NEC sort quant à lui la PC Engine GT (ou Turbo Express en Amérique) fin 1990. Cette dernière est même considérée comme la meilleure console portable de sa génération avec

un écran plus abouti que celui de la Game Gear, mais plus petit.

À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

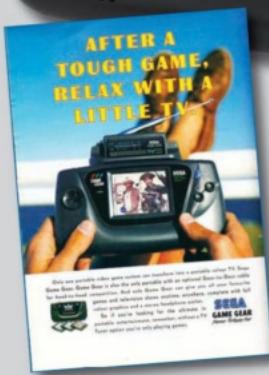
Bref, la Game Gear roule des mécaniques et SEGA veut que le monde le sache. Vanter les avantages indéniables de sa console est évidemment au programme. Cela dit, ce qui intéresse le plus la société, c'est encore de traîner Nintendo dans la

boue. Que ce soit avec sa Mega Drive ou avec sa Game Gear, SEGA se montre particulièrement caustique avec son adversaire. Normal, nous sommes au tout début des années 90, une période particulièrement mouvementée où les deux belligérants sortent les griffes : c'est la fameuse guerre des consoles. Les cicatrices, elles, sont mentales et infligées par le biais de pubs comparatives incendiaires. Il faut reconnaître à SEGA un certain talent dans l'art de faire des pubs créatives, souvent provocatrices et parfois à la limite du manque de respect. En Amérique, on compare la Game Boy à un vieux taco rouillé tandis que la Game Gear a le rôle de la Formule 1. Et si le message n'est pas assez clair, une autre pub télé fait le parallèle entre le public de la Game Boy et un chien incapable de faire la différence entre les couleurs affichées sur les consoles. En France, nos publicitaires sont un peu moins

crus (encore que...) mais le principe est toujours de mettre en avant ce fameux écran coloré. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ces publicités faisant passer la Game Gear pour une console supérieure sont nécessaires. Car en vérité, le constat est beaucoup plus mitigé.

DANS LE FUTUR

En soi, la Game Gear est loin d'être une mauvaise console, elle est simplement beaucoup trop en avance sur son temps. Qui plus est les concepteurs de la machine l'ont commercialisée avant de pouvoir analyser la désastreuse expérience de l'Atari Lynx qui aurait pu leur donner un aperçu des difficultés que le projet allait rencontrer. La première d'entre elles, c'est évidemment les coûts de production. En allant chercher le top du top du hardware, la Game Gear a scellé son destin en tant que console trop chère. La partialité nous oblige à avouer que c'est en réalité la Game Boy qui affiche un prix dérisoire (même pas 600 francs par chez nous), tout simplement impossible à égaler pour SEGA. En magasin,



Il n'en faut pas plus pour donner un net avantage à la machine de Nintendo. À la maison, c'est encore pire car la Game Gear montre de grosses limites. Son

écran si parfait à la télé se révèle être une usine à gaz. Le confort pour les yeux est total mais d'une durée dérisoire d'environ 4 heures, là où la Game Boy est capable d'enchaîner quasiment 30 heures de jeu non-stop. Cette faible autonomie a un coût, celle des 6 piles AA nécessaires pour faire fonctionner la bête (contre 4 pour la Game Boy). Le verdict est sans appel : la machine de SEGA n'est pas du tout en phase avec sa clientèle. Pire encore, elle lui garantit de se ruiner sur le long terme. Le recul des années nous permet en revanche d'affirmer avec une certaine sagesse que le design de la Game Gear est au



❶ Les versions Game Gear des Shinobi sont différentes de celles des consoles de salon.

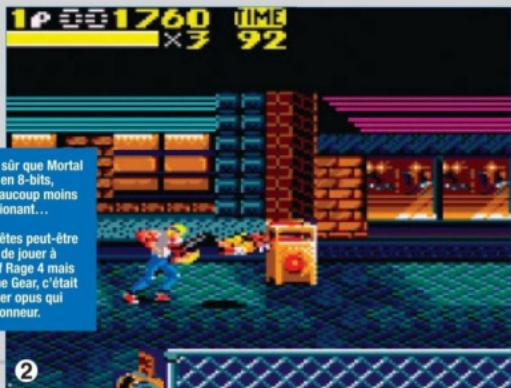
❷ Gunstar Heroes est sorti en 1993 mais a attendu 1995 pour arriver sur Game Gear, soit quasiment la fin de sa vie.

“LE VERDICT EST SANS APPEL : LA MACHINE DE SEGA N'EST PAS DU TOUT EN PHASE AVEC SA CLIENTÈLE.”



❶ C'est sûr que Mortal Kombat en 8-bits, c'est beaucoup moins impressionnant...

❷ Vous êtes peut-être en train de jouer à Street of Rage 4 mais sur Game Gear, c'était le premier opus qui est à l'honneur.



❷

top. La console est un peu imposante en mains mais autrement, sa forme inspirée des manettes est idéale pour pratiquer le jeu vidéo en nomade. C'est probablement le seul domaine où on ne déplore pas de contrepartie. Au passage, les ingénieurs de la Lynx ont aussi joué les avant-gardistes incompris. Nintendo, lui, n'adoptera la disposition horizontale qu'au siècle suivant

SCORE 2790 TIME 21 SPEED 147 MPH



avec la sortie de la Game Boy Advance en 2001.

LA MASTER À L'HONNEUR

Digression à part, il est de bon ton de rappeler que la Game Gear n'est finalement pas plus puissante

que sa rivale malgré le packaging premium qu'elle embarque. Logique dans le fond puisqu'une grande partie de son architecture s'inspire de la modeste Master System. En passant, vite, on pourrait même dire qu'il s'agit de



1 Les versions Master System et Game Gear de GP Rider sont arrivées en même temps, mais uniquement au Japon.

2 Defenders of Oasis est peut-être une licence nouvelle mais elle est en vérité très classique dans son genre.

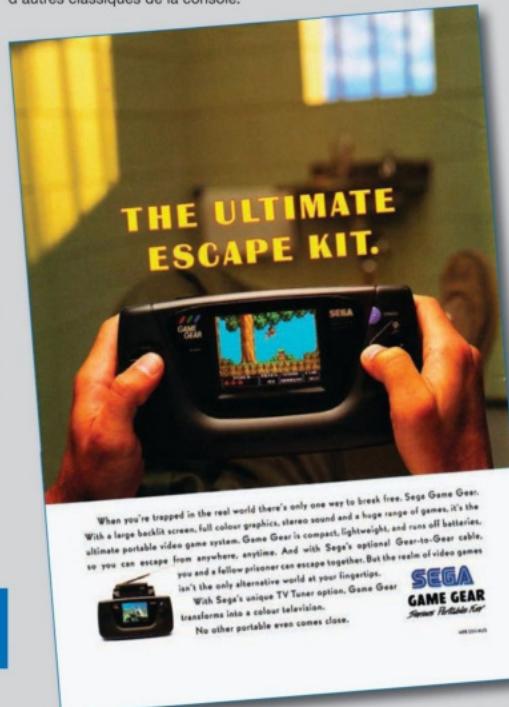
3 Même sur un petit écran et en 8-bits, on parvient à distinguer Batman. Le Pingouin n'est pas mal non plus (Batman & Robin).

sa version miniature avec une plus grosse palette de couleurs et une plus petite résolution. À quoi bon dépasser la vieille console 8-bits de SEGA cela dit ? Eh bien en dehors de l'argent économisé en recherche et développement, l'entreprise s'offre l'avantage non négligeable de réaliser des portages en toute simplicité. Ces mêmes rééditions qui représentent une part conséquente du catalogue de la Game Gear. « Un mal pour un bien » dira l'optimiste qui voit débarquer Shinobi, Wonder Boy, Space Harrier et d'autres classiques de la console.

Il y a aussi ceux qui trouvent ça bien pratique de pouvoir utiliser leurs jeux Master System par le biais de l'adaptateur Master Gear Converter. Au milieu de tous ces gens contents, il y a aussi ceux qui sont un peu déçus de ne voir que



Le Master Gear Converter était un indispensable pour les possesseurs de la Master System.



When you're trapped in the real world there's only one way to break free. Sega Game Gear. With a large backlit screen, full colour graphics, stereo sound and a huge range of games, it's the ultimate portable video game system. Game Gear is compact, lightweight, and runs off batteries. so you can escape from anywhere, anytime. And with Sega's optional Gear-to-Gear cable, you and a fellow prisoner can escape together. But the realm of video games isn't the only alternative world at your fingertips.

With Sega's unique TV Tuner option, Game Gear transforms into a colour television. No other portable even comes close.

SEGA
GAME GEAR
Master Portable



Prince of Persia est bien présent sur Game Gear. Il est porté sur toutes les consoles des années 90 de toute façon.

du vieux parmi les jeux édités. Avec l'âge, la folie des portages ne va pas en s'arrangeant. La Game Gear voit certains des titres les plus fameux de la Mega Drive arriver. L'importation de Sonic, Aladdin, Mortal Kombat et compagnie est une excellente nouvelle pour la console, en dépit de son downgrade graphique inévitable, mais c'est surtout un aveu d'échec pour SEGA. Celui de ne pas parvenir à créer des jeux originaux marquants en dehors de rares exceptions comme Sonic The

Hedgehog : Triple Trouble (1994) ou Defenders of Oasis (1992). Le lancement japonais de la Game Gear est finalement assez symptomatique de l'état de la ludothèque. Parmi les trois jeux proposés nous avons Pengo, un réédition d'un jeu d'arcade de 1982, Super Monaco GP, un autre jeu d'arcade de 1989 porté sur Mega Drive deux mois avant la version Game Gear, et enfin Columns, un Tetris-like dont l'itinéraire est assez proche du jeu de course. Ce manque

de nouveautés n'est que l'arbre qui cache la forêt...

TOUTES LES BONNES CHOSES ONT UNE FIN

La Game Gear n'a durant toute sa carrière qu'un support relativement limité. Avec des éditeurs tiers aux abonnés absents, pas étonnant que la console soit rapidement en perte de vitesse. Même SEGA finit par négliger sa console. La priorité pour la firme reste de maintenir à flot la Mega Drive. Il y a d'ailleurs pour cela toute une série

“PLUS LES ANNÉES PASSENT ET PLUS IL DEVIENT DIFFICILE D’ENVISAGER L’AVENIR DE LA CONSOLE PORTABLE SEREINEMENT.”



① Wonder Boy s'exporte sur Game Gear en décembre 1990. Il vient lui aussi du monde de l'arcade.



② Il faut avoir la grâce d'un dauphin pour passer des graphismes de la Mega Drive à ceux de la Game Gear sans encombrer (Ecco the Dolphin).

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



LE RETOUR DU BOSS



La guerre, la Super Nintendo l'a vécue. Et si vous ne le savez pas déjà, elle l'a gagnée au cours de l'une des périodes les plus riches et turbulentes que l'industrie du jeu vidéo ait connue. Parler de la SNES, c'est retracer le parcours d'une gagnante, d'une console mythique à plus d'un titre.



our se souvenir de cette histoire tout bonnement épique, il est bon de se replonger dans le passé en ouvrant notre boîte à souvenirs. Loin de nous l'idée de faire des allégories fumeuses, la boîte est bel et bien physique puisqu'il s'agit de cette bonne vieille NES dont le design cubique a fait rêver plus d'un trentenaire. La console 8-bits de Nintendo a réalisé des merveilles pour son époque. À bout de bras et de manettes, elle a réussi à redresser la situation catastrophique de l'industrie du jeu vidéo après le krach de 1983. C'est aussi grâce à elle que le monde a connu des titres archi-cultissimes, en particulier les premières grandes aventures d'un plombier à la pilosité faciale abondante. Son palmarès ne sera complet qu'à la fin de sa carrière

lorsqu'elle officialisera sa domination planétaire du marché des consoles. La NES, c'est plus de 60 millions de machines réparties à travers le monde. Un chiffre affolant si on le compare à celui de la Master System qui se vend péniblement à plus de 10 millions d'exemplaires et qui est pourtant la deuxième machine la plus vendue dans le monde, c'est dire l'hégémonie écrasante de Nintendo en ce temps-là. La NES n'arrive pas encore à multiplier les petits pains et à résoudre la faim dans le monde mais il est clair que ses prouesses sont miraculeuses. C'est en partie

ce qui pousse Nintendo à retarder l'échéance de ce qui sera plus tard la Super Nintendo. Donner à la NES encore quelques belles années est une priorité autrement plus importante pour la compagnie, mais qui s'avère à double tranchant. Dans le même temps, ce sont ses rivaux qui envisagent l'avenir, avec un brin de rancœur en ce qui concerne SEGA. Le constructeur de la Master System revient à la charge en 1988 avec sa Mega Drive, tandis que le nouveau-venu NEC approche le marché des consoles un an plus tôt en sortant la PC Engine. Les hostilités sont

Gâchette facile

Le Mode 7 a fait tourner la tête du bien du monde à partir de 1988 mais il n'est pas la seule révolution qui se prépare dans les ateliers de Nintendo. L'autre gros changement est beaucoup plus discret puisqu'il s'agit de deux petits boutons situés sur le haut de la manette. Baptisés initialement E et F, nous les connaissons mieux sous les noms L et R. Preuve d'une ergonomie mieux pensée que la concurrence, la manette de la Super Nintendo est la première à mettre ce grand classique des pads que l'on retrouvera par la suite sur toutes les consoles, toutes générations confondues.

“La console a plusieurs armes secrètes en réserve : sa paire de processeurs graphiques et son processeur audio.”





Capcom offre en 1992 Street Fighter II à la Super Nintendo, le jeu qui va transformer le paysage du versus fighting.

À côté de ça il lui donne aussi Mega Man X (1993), un spin-off tout à fait excellent de la série de Capcom.

Chrono Trigger et ses voyages dans le temps ont été une claque pour beaucoup et un parfait initiateur aux RPG nippons.

La Super NES aura droit à sa propre souris, avec son tapis en plastique dur, pour aller avec Mario Paint.



lancées relativement tôt et du côté de Nintendo, on réagit à l'inverse bien tardivement. Hirochi Yamauchi, président de Big N à cette période, donne une conférence de presse le 8 septembre 1987 (soit un peu plus d'un mois avant la sortie de la PC Engine) pour annoncer que la future 16-bits de la compagnie est en cours de développement. Le PDG est plutôt culotté pour faire une intervention pareille vu qu'en interne, absolument rien n'est prêt, pas même l'ombre d'un plan. Une petite surprise dont Masayuki Uemura, le papa de la NES, se serait bien passé puisque au final, c'est à lui qu'il incombe de mettre au point notre fameuse Super Nintendo. Celle-là même qui n'est alors que de la poudre aux yeux visant à faire oublier pendant un temps l'offensive des consoles rivales.

DE GALÈRE EN GALÈRE

Le tour de passe-passe de Yamauchi mérite une standing

ovation mais ce n'est pas ça qui va sauver Nintendo de ses adversaires à l'affut d'un moment de faiblesse. La première attaque des rivaux se joue sur le plan technique, et elle est plutôt brutale. Malgré un CPU 8-bits, la PC Engine rhabille la NES sur tous les aspects. Et tandis que la différence de technologie se fait

doucement ressentir, la machine de NEC en profite pour faire main-basse sur le marché japonais dans lequel elle s'épanouira pendant un bon moment. Du côté de SEGA, la stratégie est différente. Le constructeur ne veut pas

reproduire les erreurs qui lui ont coûté la victoire lors de la précédente génération. La Mega Drive a donc pour mission de mettre les bouchées doubles sur les territoires américain et



1

2

3



“La Super NES s’écoule par cartons entiers au Japon : Nintendo a du flair pour les bons jeux qui font vendre des consoles.”



européen, qu'elle rejoint respectivement en 1989 et 1990. Le démarrage est poussif mais son hardware à la pointe ainsi que l'absence de réponse de Nintendo permettent à la sauce de prendre. Il faut dire que SEGA et NEC ont une fenêtre de tir colossale de deux et trois ans, ce qui est plus que nécessaire pour renverser la tendance instaurée par la NES. Nintendo s'est comme qui dirait perdu dans cette histoire. Il était évident que le consolier serait dernier sur le calendrier des sorties, mais il n'imaginait certainement pas que le développement de la Super Nintendo serait aussi délicat. La rétrocompatibilité fut

l'un des chantiers qui coûta le plus de temps et d'argent à la firme. Uemura voulait pourtant bien faire les choses en apportant une fonctionnalité dont pouvait se vanter la Mega Drive.

Une initiative qui s'était traduite chez SEGA par l'utilisation de deux processeurs, dont un entièrement dédié aux cartouches de la Master System.

L'ingénieur de Nintendo suit une autre voie manifestement plus périlleuse qui consiste à installer un unique processeur capable de gérer les données 8-bits. Et si en théorie cela aurait dû bien se passer, la mise en place est plus douloureuse que la rencontre entre un meuble et un petit orteil. L'ajout est si problématique qu'il finit par disparaître tout simplement du cahier des charges de la Super Nintendo. C'est à croire que la console est passée sous une échelle puisque les concepteurs ont aussi affaire à des problèmes de son. Avec l'accumulation du retard, Nintendo est obligé de faire des concessions pour ne pas se retrouver encore plus largué qu'il ne l'est déjà. C'est une nouvelle fois le processeur qui joue le rôle de martyr puisque la compagnie n'a plus le temps de le changer. Le hic, c'est que celui-ci est

Plutôt confiant

En dépit du fait que Super Mario World est un très grand jeu qui a aidé à vendre des Super Nintendo, il faut rappeler que l'approche du constructeur était plutôt risquée concernant la ludothèque. Nintendo n'a accompagné la sortie de sa console au Japon que de deux jeux, autant dire presque rien. Va bien que le second titre s'appelle F-Zero est qu'il est lui aussi un chef-d'œuvre de la Super Nintendo. Le lancement américain est à peine mieux puisqu'il embarque Pilotwings en plus des deux jeux cités plus haut.

❶ Gâchettes sur le dessus, boutons en forme de losanges, taille parfaite : Nintendo signe un pad visionnaire.



1

Super Mario World 2 : Yoshi's Island change un peu les règles puisque c'est Yoshi que l'on incarne ici.

La cape fut l'une des fonctionnalités les plus durées à incorporer à Super Mario World.

Pour les joueurs en mal d'aventure, la Super Nintendo a Super Metroid en stock. Sans doute le meilleur épisode 2D de la série.

Seules les Super Nintendo américaines ont un design différent. Mais tout le monde sait que celui que nous avons eu en Europe est le meilleur...

tristement connu pour être deux fois moins rapide que le processeur principal utilisé par la Mega Drive. L'histoire nous aura au moins appris cela : Nintendo et l'ascension technologique, ça fait quinze. Tandis que le développement se poursuit tant bien que mal, l'inévitable moment de la comparaison du matos approche rapidement et cela

pourrait bien poser problème au leader du marché des consoles.

VUE IMPRENABLE SUR LE SUCCÈS

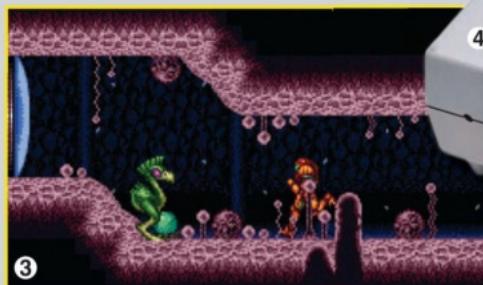
Sans vraiment avoir de solution miracle pour masquer ses faiblesses, Nintendo continue son opération séduction durant les deux années qui précèdent la sortie de sa console à la bourse.

Le but est maintenant de rassurer. Pour cela, la Super Nintendo doit prouver qu'elle n'a rien d'une console techniquement en retard mais au contraire qu'elle joue dans la même cour que la Mega Drive et la PC Engine. Et si elle peut impressionner, pourquoi s'en priver ? La console a justement plusieurs armes secrètes en réserve qu'elle dévoile pour la première fois dès 1988. Il s'agit de sa paire de processeurs

graphiques et de son processeur audio. Il faut avouer que question sonorité il n'était pas difficile de faire mieux que la Mega Drive, mais tout de même, Nintendo nous fait entendre un son clair qui signifie qu'il est encore dans la course pour les mélomanes.



2



3



4



1 Cette série timide qu'est Earthbound n'en demeure pas moins une pierre angulaire de la console.

2 La trilogie des Donkey Kong Country sur Super Nintendo a été l'un des meilleurs arguments pour snobber la génération 32-64 bits.



Have you seen my shell collection? It's nearly complete!

Pas de violence, c'est les vacances

Arme privilégiée de Nintendo, la censure l'a aidé à garder son image auréolée auprès des foyers pestant contre la violence de certains titres. Sur la génération 16-bits le cas le plus connu de transformation en enfant de chœur est le très gore Mortal Kombat (1993 sur consoles). Une mission difficile pour Nintendo puisque la compagnie a retiré toutes les effusions de sang et les fatalities, en gros tout ce qui fait le charme du jeu. Autant vous dire que la version Mega Drive a eu un net succès en comparaison.

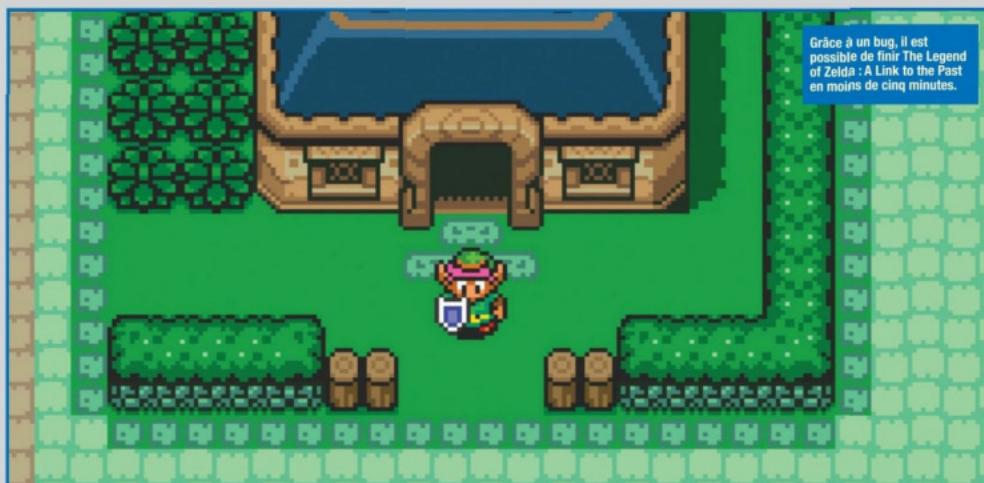
La vraie prouesse vient des GPU qui permettent de switcher entre huit modes d'affichage différents. Vous nous voyez sans doute venir

avec nos gros sabots : parmi eux se trouve un certain Mode 7 qui a fait la renommée de la console. À une époque où la 3D n'est pour

“Avec la brochette Mario, Zelda et Metroid, nous avons trois jeux majeurs made in Nintendo.”

beaucoup qu'un doux fantasme, celui-ci fait rêver. Le Mode 7, c'est une utilisation merveilleuse des technologies de l'époque qui permet à un arrière-plan de simuler un effet de profondeur à l'aide de zooms et d'effets de

rotation. En 1988, on se contente d'une bonne démo technique du jeu Pilotwings (appelé alors Dragonfly) pour se convaincre des bienfaits de cet affichage. Il faudra cependant attendre la sortie de la console et de ses



Grâce à un bug, il est possible de finir The Legend of Zelda : A Link to the Past en moins de cinq minutes.

La star en mini

Tout comme beaucoup d'autres, la Super NES existe dans sa version mini et bizarrement, elle est plus facile à trouver que sa grande sœur la NES mini. Elle est aussi affichée à un prix bien plus raisonnable, autour des 100 €. Tout comme la Game Boy et la Mega Drive, c'est une machine légendaire qui a accueilli entre autres le premier Mario Kart, Zelda : A Link to the Past ou encore F-Zero. De quoi se ruer sur le Net pour vite la commander dans sa version mini.

Je pourrais écrire des romans d'amour sur la Super Nintendo !

Je ne compte plus le nombre de claques qu'elle m'a mis, tout ce dont je me rappelle c'est que j'en demandais toujours plus. Les Starwings et autre Super Metroid ont marqué mon visage autant que mon esprit. Son catalogue reste pour moi le meilleur. Christophe Öttl, journaliste

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.



Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the Sega Genesis System. Check out the catalog of the world's hottest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana".



Final Fight - Stand on the platform, make the call. Mix & match and select for a Final Fight. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana". Or in "F-Zero" race your friends in the futuristic cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel with an aggressive driver. Or race your friends on the road in "Pac-Man" or "The Legend of Mana".

Get ready for the most action packed game ever to go Places.



premiers jeux utilisant le Mode 7 pour réaliser que le pari de Nintendo est une réussite qui a tout simplement forgé une partie de l'identité de la console. Celle-là même qui fut représentée par certains des meilleurs titres de la machine parmi lesquels on peut citer Super Mario Kart (1992) en guise de porte-étendard mais aussi Contra III : The Alien Wars (1992), F-Zero (1990) ou encore Super Mario World 2 : Yoshi's Island (1995). Nintendo donne rendez-vous à la presse une

seconde fois en 1989 pour présenter un nouveau prototype de la machine qui ressemble à s'y méprendre à la version finale que nous connaissons.

LÂCHEZ LA BÊTE !

L'heure du grand saut n'est pas tout à fait imminente mais elle arrivera durant une belle journée d'automne au Japon, le 21 novembre 1990 pour être précis. Bien que ce soit le début



d'une belle aventure pour la Super Nintendo, la console accuse toujours trois ans de retard sur le début de la génération 16-bits. De fait, le rapport de force a changé et Nintendo n'a plus vraiment l'étoffe d'un leader. Pour la première fois il doit sortir les rames pour pouvoir reconquérir son propre territoire. Vendre des consoles n'est plus aussi simple maintenant que la Mega Drive et la PC Engine sont bien installées.

Concurrencer SEGA est même devenu plus difficile,

① On ne se lasse pas de ces vieilles pubs, même quand elles sont en anglais.

② F-Zero est une perle et le deuxième jeu de la console, mais il s'est écoulé « seulement » à 2,85 millions d'exemplaires.

③ Il vous fallait de la difficulté, il suffisait de se tourner vers Super Ghouls 'n Ghosts (1991), un jeu d'action/plate-forme parfaitement frustrant.

④ On préférera jouer à Secret of Mana sur une bonne vieille Super Nintendo vu la qualité du récent remake.

ragaillard qu'il est grâce à sa nouvelle console qui flirte avec l'arcade, domaine dans lequel le rival de Nintendo est très réputé. Globalement, la situation sent le sapin et plein d'autres arbres à aiguilles, mais ça n'empêche pas la Super Nintendo de s'écouler



En 1997, le Japon et l'Amérique voient débarquer la Super Famicom Jr, un modèle au design revisité pour prolonger la magie de la SNES.



1

par cartons entiers au Japon. Ce n'est pas de la magie mais un constat tout simple : Nintendo a du flair pour les bons jeux et les exclusivités qui font vendre des consoles. Et justement, pour le lancement de sa machine, le constructeur a eu le nez creux en sortant Super Mario World dès le début. Dans le genre titre ultime, cette nouvelle aventure du plombier moustachu se pose là.

True ending

Si l'arrivée des Saturn, PlayStation et autres Nintendo 64 ont mis un coup d'arrêt à la vie de la Super Nintendo, le rideau est définitivement tiré en 2003, quand les industries japonaises fabriquent le dernier exemplaire de la console. La fabrication des machines européennes et américaines ont, quant à elles pris fin bien plus tôt. Respectivement en 1998 et 1999.

Le chamboulement est avant tout technique, mais si Mario World est un si grand jeu, c'est parce qu'il veut bousculer l'héritage de la NES pour passer à quelque chose de plus conséquent, signe que nous sommes bien arrivés à une nouvelle génération de consoles. Yoshi, les sauts tournoyants et les nouveaux power-up illustrent bien cette transmission de flambeau. Ces qualités et la célébrité de Mario vont aider à vendre des consoles, mais l'accessibilité du titre ne laissera pas le public indifférent non plus, ce qui aidera Super Mario World à devenir le jeu le plus populaire de la console avec plus de 20 millions d'exemplaires écoulés. Les bons jeux ne manquent pas si l'on jette un coup d'œil chez les voisins mais il faut avouer que la Super

● Une fois censurés, les combats de Mortal Kombat deviennent relativement insipides.

● À côté de ça, Nintendo ne s'est pas privé pour accueillir Killer Instinct, un autre jeu avec du sang et des fatalities.

● Un autre exemple de bon jeu mature sur Super Nintendo ? Super Castlevania IV en 1991 est votre homme.

Nintendo a le chic pour enchaîner les œuvres cultes.

L'ÂGE MÛR

Avec la brochette Mario, Zelda (The Legend of Zelda : A Link to the Past (1991) et Metroid (Super Metroid (1994)), nous avons déjà trois jeux majeurs made in Nintendo. Les éditeurs japonais ne sont pas en reste puisqu'ils donnent à la console de superbe RPG à la nipponne que sont Secret of Mana (1993), Final Fantasy VI (1994) mais aussi

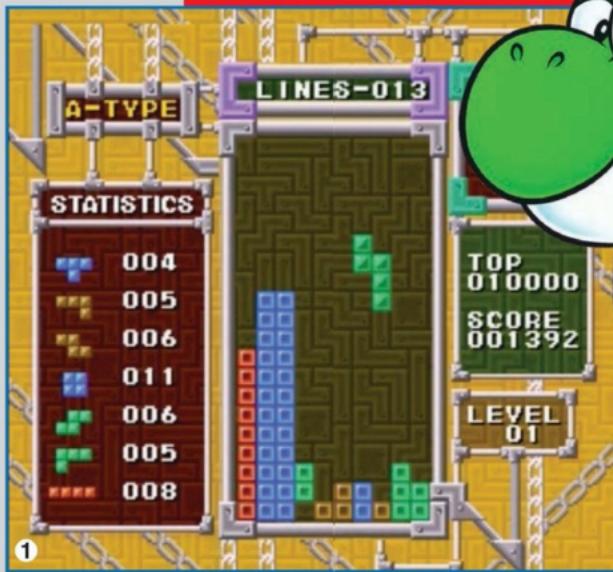
Chrono Trigger (1995). À cela il faut ajouter les nouvelles licences à succès. Le délivré Earthworm Jim débarque en 1994 dans le jeu éponyme, Fox fait quant à lui une entrée triomphale dans Starwing (1993), premier épisode de la saga Star Fox. Et on ne peut passer sans silence les immenses Donkey Kong Country que l'on doit à Rareware ainsi que le tout aussi gigantesque Super Mario Kart cité plus haut. Bref, vous l'avez compris, le catalogue de la machine est très consistant en dépit du manque de rétrocompatibilité. Son épaisseur ne cesse de croître avec le temps, c'est le signe d'une console en bonne santé qui ne connaît aucun stop dans son ascension, jusqu'à finalement repasser devant ses adversaires au niveau des ventes. À vrai dire,



2



3



la Super Nintendo maintient le cap si longtemps qu'elle arrive à tromper la mort encore quelques années, comme la NES avant elle. La cinquième génération de consoles débarque à partir de 1993 (les machines les plus emblématiques attendront l'année 1994). C'est la période durant laquelle la Super Nintendo donne tout ce qu'elle a en termes de jeux. Une sorte de baroud d'honneur puissant composé de jeux cultes qui utilisent au maximum les capacités de la console. La Super Nintendo est peut-être déjà caduque mais sa persévérance paye, lui donnant l'occasion de cohabiter pendant un temps avec les 32/64-bits naissantes. Face à une 3D balbutiante, la 2D de la console de Nintendo est une valeur sûre qui a encore de beaux jours devant elle, assez en tout cas

1 Tetris, le casse-briques légendaire fait évidemment partie du catalogue Super NES.

2 Pilotwings est passé de simple démo technique à vraie simulation de vol. Il connaît une suite sur Nintendo 64 et 3DS.

pour attendre la Nintendo 64 qui arrive en 1996. Nous arrivons doucement vers la fin de la carrière de la Super Nintendo mais dire que sa fin de vie a été paisible serait un mensonge...

HERE COMES A NEW CHALLENGER

Toute l'histoire de la machine est intimement liée à ce vous connaissez très certainement sous le nom de « guerre des consoles ». Derrière ce nom se cache en réalité le conflit qui oppose la Super Nintendo à la Mega Drive. Une bataille qui a pris une allure sanglante avec le temps... et surtout iconique. S'il est question de la suprématie durant cette génération, c'est surtout dans la conquête des cœurs que la guerre des consoles se différencie des autres conflits qui ont opposé les fabricants de consoles de jeu. C'est avant tout deux marques et deux mascottes qui s'affrontent. Le bien connu

“Face à une 3D balbutiante, la 2D de la Super NES est une valeur sûre qui a encore de beaux jours devant elle.”

Mario est l'ambassadeur parfait pour Nintendo. Son air débonnaire véhicule comme il se doit les valeurs familiales sur lesquelles repose la compagnie de Kyoto. Du côté de SEGA, on s'est forgé sur mesure un rival à la hauteur du spécialiste des canalisations. Sonic arrive en trompe en 1991 dans l'excellent Sonic The Hedgehog. Il apporte avec lui une autre vision du jeu vidéo, celui d'un média branché à destination d'un public adolescent à la recherche de « sensations fortes ». Les divergences se jouent dans les détails, les couleurs, mais surtout dans les cours de récré où l'opposition manichéenne devient un petit phénomène de société. C'est sur le plan de la communication que les deux géants ont mené l'offensive la plus mémorable. La guerre des consoles restera à jamais comme le terrain de jeu préféré des publicitaires et comme l'ère des budgets marketing en feu. Il ressortira de tout cela des slogans cultes, étant pour la plupart signés SEGA. En Amérique, c'est le fameux « Genesis (nom US de la Mega Drive) does what Nintendot » qui est encore dans les annales. Par chez nous c'est le tout aussi célèbre « SEGA, c'est plus fort que toi ! » qui marque la génération de 90. La rivalité entre SEGA et Nintendo ne s'arrête que lorsqu'les papas de Sonic réalisent que la domination de Nintendo est inélectable. Les deux protagonistes se retrouvent une nouvelle fois durant la cinquième génération mais la guerre ne reprendra jamais une ampleur similaire. Il faut dire qu'entre temps les priorités ont changé et qu'une certaine PlayStation est venue bousculer les querelles d'antan.



Score final

La Super Nintendo, c'est quelque 49,10 millions écoulés. Un chiffre élevé qui fait de la Super Nintendo la console la plus vendue de cette génération. Il convient cependant de comparer ce score avec celui de la NES (61,91 millions) pour comprendre que Nintendo a perdu des plumes malgré son beau parcours. Les plus de 30 millions de Mega Drive écoulées montrent également que SEGA a tiré son épingle du jeu durant cette ère en réduisant l'écart qui le séparait de l'ancien taureau.



PC-FX

UN PEU TROP UNIQUE EN SON GENRE

C'est une belle tentative que nous offre NEC en 1994 pour son grand retour sur le marché des consoles. Un come-back pour le moins audacieux puisque la PC-FX a pris à contre-courant tout le marché de l'époque.



La PC-FX utilise exclusivement
des CD qui se lisent directement
sur le sommet de la console.



PC-FX

1 La plupart des jeux de la PC-FX sont des adaptations d'animes célèbres au Japon (Akazukin Chacha: Osawagase! Panic Race!)

2 Dans le lot, on trouve beaucoup de jeux de simulation. C'est le cas de la série Angelique.

3 Certains titres visent également un public... mature. Le but de Dragon Knight 4 est par exemple de voir des filles nues.



1



2



3

Depuis 1987, la PC-Engine vit une vie tranquille de son côté. Loin du combat de gladiateurs qui oppose les consoles de SEGA et Nintendo, la machine de NEC fait tranquillement son bout de chemin au hasard des curieux qui tombent sous le charme de ses capacités ainsi que de sa ludothèque. La PC-Engine parvient même à se faire une petite place au soleil sur le marché japonais en vendant plusieurs millions de machines sur l'archipel, la grosse majorité de son stock. C'est justement au pays du soleil levant que se prépare la prochaine génération de consoles. Au début des années 90, NEC et son allié Hudson Soft préparent un système 32-bits baptisé Tetsujin (homme de fer dans la langue de Shigeru Miyamoto). Une console que certains d'entre vous connaissent sans doute mais que très peu ont dû toucher puisque le destin (et les mauvaises ventes) a voulu qu'elle ne quitte pas les côtes de son pays d'origine. Le développement de la PC-FX s'avère un peu compliqué mais la vie trouve toujours un chemin comme dirait l'autre, si bien que le successeur de la PC-Engine s'annonce officiellement en 1993 et sort finalement en retard sur son planning mais tout juste à temps pour Noël en 1994. Dire que les fêtes de fin d'année ont



été sanglantes pour les consoliers n'est pas loin de la vérité. Le vétéran SEGA est déjà sur le coup fin novembre avec sa Saturn tandis que la PlayStation de Sony débarque le 3 décembre 1994, pile poil 20 jours avant la sortie de la PC-FX. C'est à peine moins de trois semaines mais c'est plus que suffisant pour que la console de NEC rate la bataille cruciale des premiers jours de commercialisation.

En l'occurrence les Japonais ont un gros faible pour la PlayStation qui se met en orbite dès son démarrage. Ils n'ont par contre pas tous les moyens ou l'envie de se tourner vers d'autres consoles. La PC-FX, qui joue également la carte du multimédia, reste sur le banc de touche avec des ventes médiocres et le sentiment d'avoir raté son rendez-vous. Une impression qui va durer jusqu'à la fin de carrière de la console en 1998, qui marque également le retrait de NEC du monde des consoles de salon.

PAS COMME LES AUTRES

Pas de happy end pour NEC et un parcours finalement assez court. Il faut dire que sa console est d'une singularité rare, probablement trop déphasée

La manette a bien évolué. Elle a à peu près les mêmes caractéristiques que le pad de la Saturn.



“Un tour de passe-passe qui permet à la PC-FX de faire tourner des jeux jolis mais techniquement caduques.”

avec son temps pour se faire une place. On en veut pour preuve son design qui est certainement l'aspect le plus mémorable de l'engin. La PC-FX, contrairement à sa petite sœur, ressemble à un ordinateur de bureau, comme son nom l'indique, ce qui n'est pas du goût de tous. En dépit du fait qu'elle soit reconnaissable au premier coup d'œil, son apparence n'égale pas en bizarrie avec l'absence d'un processeur graphique qui

gère la 3D. Rater le coche technologique est certainement la pire idée qu'ait pu avoir la PC-FX puisque la console passe à côté de ce qui fait toute la spécificité de la cinquième génération. Pour la petite histoire, elle affiche quand même un tarif équivalent à celui-ci de ses concurrents. À l'heure où la 3D est encore dominée par les gros polygones, NEC parvient à ruser en utilisant uniquement de la 3D pré-calculée. Un tour de passe-passe qui permet à la PC-FX de faire tourner des jeux graphiquement jolis mais techniquement caduques. Il se trouve qu'elle est aussi

experte dans le domaine du FMV, un genre surreprésenté dans... la soixantaine de jeux sortis sur PC-FX. On touche du doigt un autre problème de la console qui achève ses rares partisans. La ludothèque est franchement limitée et l'absence de rétrocompatibilité n'arrange pas l'affaire des joueurs. Et ce n'est pas comme si une poignée de jeux sortaient du lot. En dehors des titres de lancement (Battle Heat, Team Innocent et Sotsugyo II : Neo Generation FX) rien ne fait vibrer le public. Pas question non plus de s'en remettre aux éditeurs tiers qui

ont fait l'impasse sur la console au début de son développement et qui n'ont évidemment pas changé d'avis à mesure que le drame devenait inévitable. Quid des licences fortes de NEC et Hudson nous direz-vous ? Elles ont tout bonnement disparu, victime elles aussi du manque de discernement du constructeur. Sans PC Kid ou Bomberman pour faire tenir la baraque, déjà branlante, le pari de NEC ne pouvait être que perdant. Avec seulement 400 000 unités vendues, la PC-FX a été un échec tonitruant qui aura au moins permis de rendre la console collector, en particulier pour nous, public francophone, qui ne l'avons jamais découverte.

● **Battle Heat** est un must-have sur PC-FX. Les animations de ce jeu de combat ont contribué à sa renommée.

● **Team Innocent** fait partie de ces jeux qui usent et abusent de la 3D pré-calculée.



La souris est l'unique accessoire vendu pour la PC-FX. Elle permettait notamment de jouer aux quelques jeux de stratégie.



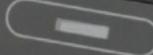


3DO

UN STANDARD POUR LES GOUVERNER TOUS

Au lieu d'être monopolisée par la PlayStation de Sony, la cinquième génération aurait pu voir l'avènement d'un standard, celui de la 3DO. L'idée était aussi audacieuse que prometteuse. Mais si ce rêve, porté à bout de bras par un seul homme, s'est concrétisé, il n'aura été que de courte durée.





ACCESS



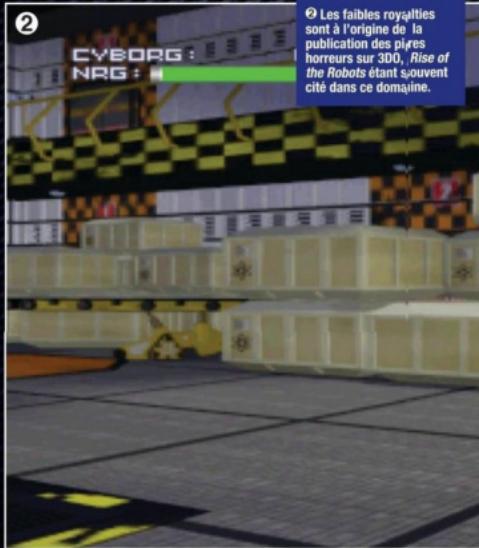
OPEN/CLOSE



A lors que la vie semble sourire à Trip Hawkins, célèbre fondateur d'Electronic Arts et père modèle de plusieurs licences, celui-ci a envie de nouveautés. L'histoire ne dit pas si c'est le manque d'aventure ou bien une folle ambition qui a



1 Pas vraiment une mascotte et pas vraiment innovant, Gex a tout de même réussi à devenir la star de la 3DO.



2 Les faibles royalties sont à l'origine de la publication des plus horreurs sur 3DO. *Rise of the Robots* étant souvent cité dans ce dommage.

GOLDSTAR : TOUT EN FINESSE

Goldstar a emboîté le pas à Matsushita (page suivante) avec un modèle à peine plus fin qui transpire la simplicité. La Goldstar 3DO est connue parmi les collectionneurs pour avoir plus mal vieilli que son équivalent Panasonic.

faire un hold-up sur le marché actuel. Son nom en dit long sur ses intentions techniques, mais son créateur voit les choses en grand. Non content de se lancer à corps perdu dans la 3D, Hawkins nous livre en 1993 la première 32-bits, faisant par ce biais entrer le monde du jeu vidéo dans la cinquième génération de consoles. Mais il y a derrière la fabrication de la 3DO un pari encore plus audacieux qui aurait dû révolutionner notre façon d'envisager les consoles. Trip Hawkins veut imposer un standard aux constructeurs, ni plus, ni plus

moins. Car l'homme n'a nullement l'intention de devenir « consolier » à son tour. Les plans de la 3DO sont pour les autres fabricants, ceux qui obtiennent la bénédiction de la 3DO Company et la licence qui va avec. À une époque où l'industrie est dominée par le duo Nintendo/SEGA, l'initiative a de quoi surprendre, mais aussi de quoi convaincre. Après s'être adressé aux cadors de l'électronique, Hawkins parvient à faire signer beaucoup de monde. Dans le lot, on retrouve quelques noms très connus, notamment Samsung,



1 Voilà à quoi ressemblait le début de *NFS*. Une success story qui a commencé avec la 3DO (*The Need for Speed*) !

2 Parmi tous les jeux, il y a beaucoup de portages. Peut-être un peu trop même (*Road Rash*)...



Toshiba ou Matsushita (devenu depuis 2008 Panasonic), prêts à acquérir la technologie 3DO, qui est pour le coup compatible d'un fabricant à l'autre. Une technologie qui au passage vaut de l'or puisqu'en 1993, la 3DO fonctionne avec ce qu'il y a de meilleur dans le domaine du hardware et a été produite grâce à des ingénieurs qualifiés (Dave Needle et RJ Mical) ayant déjà travaillé sur l'Amiga ou la Lynx d'Atari. Tous les signaux

sont au vert pour la production à grande échelle, et c'est ainsi que démarre l'aventure en avril 1993 en Amérique du nord.

TOUT... MAIS AUSSI N'IMPORTE QUOI

Parmi ceux qui sont intéressés par la console, c'est Matsushita qui se montre le plus enthousiaste. Le tout premier modèle sort de son usine avec un look qui n'a rien à envier aux produits hi-fi d'alors. Être sobre et tendance faisait effectivement partie du cahier

SANYO : LA PERLE RARE

La 3DO la plus rare est signée Sanyo. Ce fabricant japonais n'a créé qu'une petite quantité de consoles, toutes à destination du marché national. Sa spécificité : un défaut de fabrication rendant le tiroir à CD très fragile. Elle est

“On se retrouve rapidement avec des jeux éducatifs côtoyant des films pour adultes !”

des charges de la 3DO, mais c'est aussi une manière pour la console d'afficher son appartenance aux produits multimédia. Avec la démocratisation du CD, le public ne veut plus seulement une console de jeu. Trip Hawkins l'a compris et en fait une marque de fabrique, bien que l'exploitation de cette faculté soit pour le moins chaotique... À côté des jeux vidéo, la 3DO voit une armée de logiciels divers et variés apparaître, souvent d'une qualité aussi douteuse que leur provenance. La compagnie n'exerce aucun contrôle sur la qualité, ou ne serait-ce que sur le

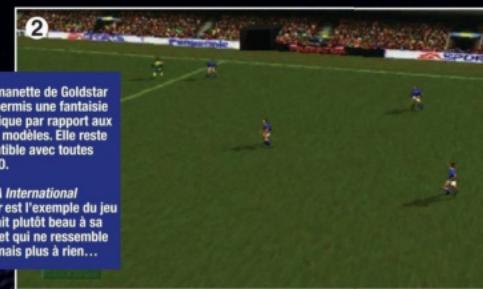
type de software diffusé sur sa console. C'est ainsi que l'on se retrouve rapidement avec des jeux éducatifs côtoyant des films pour adultes ! Un sacré mélange qui fait tache et qui s'explique en partie par un choix osé, encore un. La 3DO Company essaie d'attirer les créateurs de logiciels avec une politique de publication très accessible et des royalties quasi-nulles. Un modèle économique qui va totalement à l'encontre de ce qui se pratique dans l'industrie depuis des années. Le résultat est pourtant là : la 3DO est plus qu'alimentée et elle bénéficie d'un fort soutien de la part des éditeurs. La presse ne





1 La manette de Goldstar s'est permis une fantaisie esthétique par rapport aux autres modèles. Elle reste compatible avec toutes les 3DO.

2 *FIFA International Soccer* est l'exemple du jeu qui était plutôt beau à sa sortie et qui ne ressemble désormais plus à rien...



tarde pas à se rallier à la cause de la console, qui pourrait destituer les champions du secteur selon certains. Preuve en est que Goldstar (devenu LG par la suite) et d'autres marques se lancent dans la bataille alors même qu'il n'y a aucun concurrent sérieux pour empêcher le standard 3DO de s'imposer.

UNE POSITION INCONFORTABLE

Il ne reste plus qu'à convaincre les futurs acquéreurs du bien-fondé de

MATSUSHITA, L'OPTIMISTE

C'est évidemment le constructeur qui a la plus longue relation avec la machine. Il est le premier à en sortir un modèle mais c'est également lui qui va la soutenir jusqu'à son dernier souffle. Pour la petite histoire, Matsushita vendait ses consoles (et d'autres produits) sous la marque Panasonic, c'est d'ailleurs pour cette raison que sa 3DO s'appelait la Panasonic FZ-1. Elle sera suivie par la Panasonic FZ-10, un modèle moins cher mais moins performant.

l'achat, et cela n'est pas chose aisée. En même temps, il est difficile de justifier une dépense de 700 \$ juste pour une console de jeu. Le tarif est abusif, mais c'est le seul moyen qu'a trouvé la 3DO Company pour compenser un système économique bancal, qui ne repose que sur la vente de consoles et les licences.

Cette lacune intrinsèque est de loin la plus grosse faiblesse de la machine. Il n'est pas exagéré de dire que c'est ce prix astronomique qui l'empêche d'exploiter son plein potentiel durant sa première année. Entre 1993 et 1994, le public se tourne plus volontiers vers les consoles vieillissantes mais pas chères, ou alors il attend patiemment l'arrivée de la Saturn et de la PlayStation qui arrivent à la fin de l'année 1994. La 3DO vit très mal cet entre-deux qui se traduit autant sur le plan économique que technologique. Elle fait en effet bonne figure face à la Super Nintendo ou à la Mega Drive, elle s'incline cependant bien bas quand

vient le face-à-face avec Sony et SEGA. La 3DO est dépassée sur tous les points, mais c'est sur le plan de la 3D que cela fait le plus mal, les techniques d'affichage étant bien plus affinées du côté des consoliers japonais. Idem pour la lecture de vidéos et de cut-scenes, véritable institution sur la PlayStation. La 3DO ne tient pas la cadence et est par exemple incapable d'afficher ce genre de scènes à 30 images par seconde.

IL Y A DE QUOI FAIRE !

Incapable de galvaniser les joueurs, la 3DO les a au moins divertis. La console regorge de jeux bien plus inspirés que les programmes multimédia. Tous ne sont pas cultes, loin de là, pas au point de rejoindre le panthéon du jeu vidéo en tout cas. Le plus vaillant d'entre eux s'appelle *Gex* (1994). Malgré le fait qu'il s'agisse d'un jeu de plate-forme 2D, le titre ne tarde pas à se faire

à se faire





1

• *Alone in the Dark* n'a pas été conçu pour la 3DO, mais sa 3D avant-gardiste fait qu'il y a toute sa place.

• Les capacités de la 3DO ont permis l'émergence de FPS plutôt jolis comme *Killing Time*, mais pas toujours bons.



2

une (petite) renommée. Pas moins démentiant qu'un *Donkey Kong Country* à qui il emprunte beaucoup d'éléments de gameplay, Gex se fait surtout remarquer en tant que rare exclusivité (temporaire) de la 3DO. C'est bien la seule chose qui manque cruellement à la console pour pouvoir faire la différence. Rivaliser avec *Mario* et *Sonic*, ce n'est déjà pas une partie de plaisir, mais c'est encore pire face à l'avalanche de hits qui déboule sur PlayStation. Il y a bien *The Need for Speed* (1994) qui vient prêter main-forte mais c'est loin d'être suffisant, d'autant que la série n'a pas encore l'aura qu'en lui connaît. *Wing Commander III : Cœur de tigre* vient renforcer la présence de la console en Amérique du nord à partir de 1995 et la 3DO fera difficilement mieux que cela en termes d'exclusivités

par la suite. Le reste de son catalogue s'appuie sur des portages excellents... de jeux 16-bits. Jouer à *Street Fighter II* ou *Road Rash* quand on a une console qui prétend faire des merveilles en 3D, c'est un peu dommage. Aussi bons soient-ils, les jeux de la 3DO donnent la désagréable sensation que la console est incapable d'utiliser son plein potentiel. Et même les titres 3D ne sont pas ultra satisfaisants, faisant plus penser aux expériences réalisées avec la SuperFX et aux autres tentatives des machines de la génération précédente.

ENTRE ABANDON ET OBSTINATION

La fin de carrière de la 3DO arrive vite, trop vite même. En 1994, Trip Hawkins ne croit déjà plus en son poulin. Les chiffres sont insuffisants pour l'entrepreneur américain, qui décide sans plus

AT&T : PROTOTYPE UNIQUE

Cette entreprise américaine spécialisée dans le télécom s'est fait un petit plaisir en créant un prototype de la 3DO. Celui-ci se montre au Winter CES de 1993 mais n'aura jamais le droit à une production de masse.

attendre de prendre la tangente. Ses actions de la 3DO Company sont rachetées par Matsushita qui croit encore dur comme fer au succès à venir. Un optimisme déplacé quand on pense que tous les constructeurs impliqués n'ont vendu qu'environ deux millions de consoles à travers le monde. La candeur de Matsushita s'amenuise quelque peu devant l'explosion de la PlayStation et la stagnation de leur propre produit. En 1995,

il est déjà l'heure de dire au revoir à la 3DO qui s'éteint avec la promesse de voir son héritière, la 3DO M2 de 64-bits, lui succéder. Matsushita restera toutefois raisonnable, n'allant pas plus loin que l'annonce. Une fin de vie tragique pour une console qui n'a pas eu le temps de marquer les esprits comme elle aurait dû. Tout juste a-t-elle laissé dans les mémoires l'image d'une console audacieuse qui a pris de mauvaises décisions...

“La console regorge de jeux bien plus inspirés que les programmes multimédia.”



VIRTUAL BOY TORTURE VIRTUELLE™

Vous ne le connaissez peut-être pas, ou alors juste de nom. Pas étonnant : le Virtual Boy n'a jamais posé ses tiges en Europe. En revanche, son histoire en Amérique et au Japon est un cas d'école pour Nintendo, qui signe son plus grand échec commercial avec une bien étrange machine...

A red Virtual Boy console and its controller are shown on a red surface. The console is a red plastic unit with a black strap and a black power cord. The controller is a black plastic unit with a black strap and a black power cord. The text "VIRTUAL BOY" is printed on both the console and the controller.

VIRTUAL BOY.

Le bipied du Virtual Boy n'a pas été pensé intelligemment. Les tiges sont trop courtes, forçant l'utilisateur à se pencher.

VIRTUAL BOY

L'icône Gunpei Yokoi est au sommet de sa gloire en 1991. Les Game & Watch ont fait un tabac partout dans le monde et la Game Boy prend le même chemin. Nintendo doit une fière chandelle à son ingénieur qui cogite déjà sur son prochain projet. Ses réflexions sont pour le moins surprenantes, la Super Nintendo marche à fond de train mais Yokoi prophétise le moment où le public se lassera de l'affichage traditionnel des consoles. L'avenir est selon lui dans la réalité virtuelle, dans les sens où nous l'entendons aujourd'hui. La technologie étant bien évidemment limitée en 1991, l'ingénieur n'a pas la possibilité de faire bouger le joueur dans son environnement, mais l'idée d'un casque est déjà envisagée. Nintendo fait confiance à son employé modèle pour produire un prototype qui tienne la route, chose qui ne devient possible qu'avec la participation de Reflection Technology. Cette entreprise américaine a mis au point une technologie de 3D stéréoscopique qui intéresse beaucoup Gunpei Yokoi pour son potentiel avant-gardiste. Dans un

enthousiasme partagé, les deux entreprises s'associent en 1992 sur un projet qui prend le nom de VR32. L'affaire sent le roussi, voire le pneu brûlé, avant même d'avoir commencé. Reflection Technology rôde depuis un bon moment autour des constructeurs de consoles, essayant de donner la patate chaude au premier venu. Tous les prétendants refusent en pointant du doigt un système de head tracking capable de faire vomir l'estomac le plus solide et son écran monochrome rouge et noir qui décolle la rétine. Nintendo est le seul à succomber à ce qui s'annonce comme une bombe à retardement.

UNE TOURNURE INQUIÉTANTE

Le développement du Virtual Boy prend presque quatre ans pour aboutir. S'il faut autant de temps, c'est parce que Yokoi est seul sur ce projet. Les autres équipes de Nintendo sont sur le gros chantier de la firme que l'on connaîtra bientôt sous le nom de Nintendo 64. Le Virtual Boy passe au second plan à cause de son



statut d'expérience. La direction fait d'ailleurs bien de ne pas tout miser sur l'idée folle de Yokoi, qui prend une tournure inquiétante. Les ingénieurs de Nintendo commencent d'abord par retirer la technologie de head tracking. Cela part d'une bonne intention : éviter les nausées à répétition. Mais en l'absence de mouvements, le casque initialement imaginé par Yokoi perd une grande partie de son intérêt. Nintendo tente un nouveau design catastrophique pour compenser cette perte. L'appareil devient fixe et se rapproche davantage d'une diapositive 3D dans son utilisation. L'ergonomie de cette version est aux fraises. Le Virtual Boy dispose

désormais de deux tiges métalliques fichées sous le casque afin de le faire tenir sur un meuble plat. Les fixations étant trop petites, on troque les nausées pour des douleurs de dos. Il ne faut pas oublier que le Virtual Boy embarque aussi une manette qui rajoute un peu d'inconfort à l'ensemble. Quitté à tout faire de travers, Nintendo décide de conserver l'affichage rouge et noir si controversé que lui avait proposé Reflection Technology. C'est bien évidemment une raison économique qui pousse la compagnie à faire ce choix. Dans un élan de mauvaise foi, Gunpei Yokoi essaie de justifier cette décision en affirmant que le rouge donne plus de profondeur à l'image.

❶ **Vertical Force** est un des titres qui arrive à tirer son épingle du jeu. C'est surtout la notion de profondeur qui le sauve.

❷ Le Virtual Boy fonctionne grâce à des piles et il est du genre gourmand. Il y a aussi l'option batterie à brancher sur secteur.



tout en étant plus facilement identifiable. Le Virtual Boy a décidément une sale tête, et malgré toutes ces années de développement, la machine sort en l'état.

VIRTUAL QUOI ?!

Le travail de la branche recherche et développement est terminé.

“À l'instar de la Wii U des années plus tard, Nintendo est incapable d'expliquer son concept.”

Après avoir été annoncé fin 1994, le Virtual Boy est lancé sur le marché en août 1995 afin que les employés de Nintendo se focalisent sur la sortie imminente de la Nintendo 64. L'équipe marketing prend le relais et nous offre un cas d'école de catastrophe médiatique. À l'instar de la Wii U des années plus tard, Nintendo est incapable d'expliquer

son concept. Est-ce une console de salon, une console portable, des lunettes 3D ? Autant de questions qui restent confuses au début de sa commercialisation. À moins de tester par soi-même le Virtual Boy, il est difficile d'appréhender son originalité, surtout à travers des pubs qui ne peuvent retranscrire la profondeur des images. Chez

Nintendo, on se contente de clamer l'avancée technologique en priant pour que l'effet d'annonce fasse le reste. La confiance dans ce nouveau gadget est limitée sachant que la toute nouvelle génération de consoles a déjà commencé. Les problèmes de conception qu'on lui connaît n'arrangent pas la publicité que Nintendo essaie désespérément de lui faire. Le Virtual Boy s'est de toute manière déjà tiré une balle dans le pied avec son prix prohibitif. 200\$ pour une cécité temporaire et un lumbago, non merci ! Un tel désaveu est une

Sa place est dans un musée !

Une fois n'est pas coutume, l'échec commercial du Virtual Boy a eu un fort impact sur sa postérité. L'objet est rare et donc cher pour les collectionneurs. Prix de départ : 200€, avec des offres jusqu'à 500€. Du côté des USA, l'affaire se négocie entre 150 et 400\$. Être collectionneur de vieilles consoles est coûteux, on ne le répétera jamais assez.

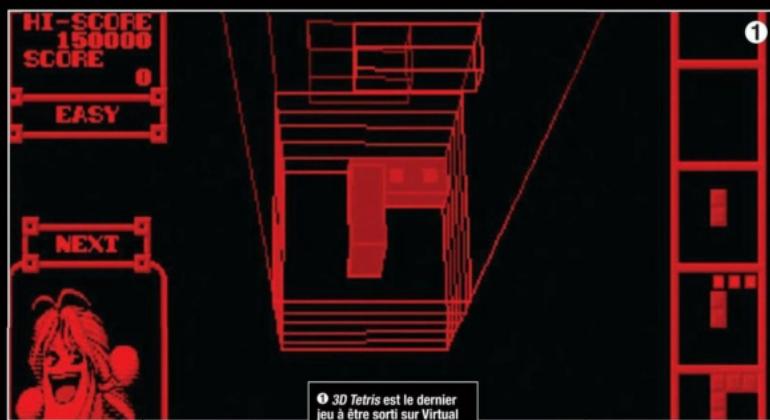


VIRTUAL BOY

première pour Nintendo qui ne vend qu'une dizaine de milliers de Virtual Boy durant l'été. Des chiffres aussi faibles ne donnent pas envie à la société de se mouiller davantage. Dans un premier temps, la sortie européenne initialement prévue est annulée. Devant l'ampleur de l'échec à la fin de l'année 1995, Nintendo annonce la fin de la production du Virtual Boy. Lors d'un bilan de l'année 1996, il est établi que seulement 780 000 unités ont été vendues.

LE COUP DE GRÂCE

Le côté révolutionnaire qu'imaginait Gunpei Yokoi n'a jamais pris. « Révolutionnaire » est d'ailleurs un mot bien trop fort pour parler des performances du Virtual Boy. Avec son processeur central de 32 bits, la machine est plus puissante que la Super Nintendo mais bien moins solide que la PlayStation et la Saturn qui arrivent sur le marché dans



❶ **3D Tetris** est le dernier jeu à être sorti sur Virtual Boy. Le concept est un peu différent du jeu original.

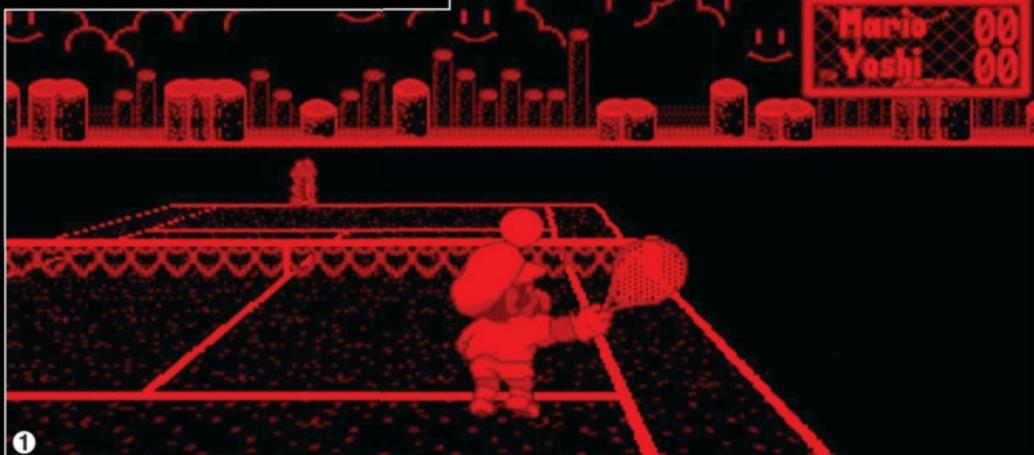
❷ Si vous êtes malin et que vous n'avez pas peur du ridicule, il y a toujours cette solution...

le même temps. S'il n'est pas puissant, le Virtual Boy peut toujours se vanter de son fameux affichage 3D, la raison même de son existence. C'est encore une promesse de Gascon de la part de Nintendo. Il y a bien un effet de distance, mais rien d'immersif. Les jeux affichant de la profondeur se contentent sur les doigts d'une main. Il n'y a de toute façon pas une légion de titres sur Virtual Boy. À sa sortie japonaise, cinq jeux l'accompagnent : *Mario's Tennis*, *Red Alarm*, *Galactic Pinball*, *Teleroboxer* et *Panic Bomber*. L'intégralité de ce line-up se révèle être une catastrophe. En plus de leur incapacité à simuler trois dimensions, ces jeux sont d'une pauvreté rare. La mollesse des échanges de *Mario's Tennis* n'a d'égal que le gameplay imprécis de *Galactic Pinball*. C'est ce qu'on appelle l'ironie du sort. Nintendo ne souhaite pas impliquer beaucoup d'éditeurs pour éviter la prolifération de mauvais jeux mais visiblement, Big N n'a pas besoin d'aide pour se saborder. La présence de deux



DE NOS JOURS... POUR LA FRIME !

Avec cette machine dans votre salon, vous allez en mettre plein la vue à vos potes ! Faut-il encore que vous acceptiez de dépenser entre 500 et 900 € pour lui. Ce qui est rare est cher... et le Virtual Boy n'échappe pas à la règle !



jeux Mario ne change rien aux ventes. Les titres sont tous plus mauvais les uns que les autres, et hormis *Insmouse No Yakata* et *Vertical Force*, les titres du Virtual Boy exploitent mal la technologie bredouillante de la machine. Au total, 22 jeux sont développés sur le Virtual Boy. Il y en a d'autres prévus en 1995, qui sont par la suite annulés vu le peu d'enthousiasme suscité par le casque de Nintendo.

CHAT ÉCHAUDÉ...

Même si Nintendo préfère rire de la situation aujourd'hui, l'affaire du Virtual Boy reste un traumatisme pour la marque. Nintendo, qui se voyait déjà pionnier de l'innovation, ne tente plus rien dans ce sens. Il faut attendre encore des années avant que la firme retrouve son esprit aventureux, plus précisément avec

la Wii qui fait le pari (réussi) des pads à détecteur de mouvements. Les démons sont définitivement exorcisés lorsque Nintendo se lance dans le chantier de la 3DS, qui reprend précisément l'idée de jeux en relief que la boîte a voulu démocratiser avec le Virtual Boy. Et encore, cela reste à prouver. À l'heure où tous les constructeurs tentent l'expérience de la réalité virtuelle, Nintendo affirme haut et fort ne pas être intéressé par ce marché, ni par la création d'un casque. Seul Bandai Namco a réussi à conclure un accord pour produire *Mario Kart Arcade GP VR*, disponible uniquement à Tokyo dans la salle d'arcade VR de l'éditeur. Le nouveau créneau de Nintendo, c'est désormais le carton de son Nintendo Labo prévu pour le mois d'avril sur Switch. Une autre manière d'aborder le jeu vidéo.

“200 dollars pour une cécité temporaire et un lumbago, non merci !”

Nintendo va bien, merci pour lui

L'année 1995 n'est pas la meilleure année que connaît Nintendo. Cela dit, l'échec du Virtual Boy n'a entamé que l'enthousiasme du constructeur, non ses finances. Cette année-là, la Super Nintendo fait encore le plein de hits. *Earthworm Jim*, *Chrono Trigger*, *Super Mario World 2 : Yoshi's Island*, *Killer Instinct*... ça se bouscule au portillon tout comme en 1996 où *Secret of Evermore*, *Donkey Kong Country 3* et *Breath of Fire II* débarquent. Les débuts de la Nintendo 64 sont certes un peu compliqués, mais la console remonte vite la pente avec les blockbusters exclusifs de la console, *Mario 64* en tête. Même du côté des consoles portables, tous les signaux sont au vert. En 1996, La Game Boy est la console portable la plus répandue sept ans après sa commercialisation. Cette même année, les premiers jeux *Pokémon* font leur nid sur la machine et se vendent à plus de 31 millions d'exemplaires. Alors oui, l'échec du Virtual Boy est total, mais Nintendo s'en fiche... totalement.

❶ La présence de Mario et sa bande dans un jeu de tennis ne change rien. Le jeu est mou et retranscrit mal le relief.

❷ En 1987 sort la Famicom 3D, des lunettes 3D disponibles uniquement au Japon et compatibles avec une poignée de jeux.

❸ Nintendo ne renoue avec l'affichage 3D qu'avec la 3DS, c'est-à-dire seize ans plus tard !





SEGA SUR UNE AUTRE

La Saturn est la 4e console de salon de SEGA. Elle est sortie en 1994 au Japon et l'année suivante aux Etats-Unis et en Europe, face à la PlayStation.



SATURN PLANÈTE

Un peu moins de deux semaines séparent la sortie de la Saturn de celle de la PlayStation. Pourtant, il y a un gouffre entre les deux consoles, la première ayant sombré face à la seconde. Et la Saturn restera comme le grand échec de SEGA.



① Avant d'être l'un des hits de la Saturn, *Virtua Fighter* est surtout un jeu vedette dans les salles d'arcade.

② *Panzer Dragoon* devait arriver à l'heure pour la sortie japonaise. Il est finalement sorti en 1995.

Passer d'un âge d'or à une période sombre, cela ne se voit que dans une partie de *Civilization VI*. SEGA nous a pourtant prouvé que cette situation pouvait arriver même aux meilleurs d'entre nous. Souvenez-vous, le constructeur japonais a presque réussi son pari de dominer le secteur des consoles de salon grâce à sa Mega Drive. Nintendo l'emporte de peu avec du mérite et des bons jeux, sauf que les erreurs stratégiques de son rival l'ont aussi aidé. Le fiasco du Mega-CD en tête, SEGA est sur une pente

descendante que sa future console, la Saturn, ne parviendra pas à redresser. En témoignent les mauvaises décisions stratégiques que la firme prend avant même la sortie de cette dernière. Repousser Sony dans sa tentative pour construire une console commune aux deux fabricants est par exemple une très mauvaise idée. SEGA ne peut évidemment pas le prévoir, mais refuser cette coopération a allongé la liste de ses rivaux en y ajoutant le nom du plus dangereux de tous. Mais pour l'heure, la crise qui se profile est celle du 32X. Ancienne console devenue extension de la Mega Drive (voir encadré), elle aurait dû permettre une amélioration



conséquente de la Mega Drive à moindre coût et permettre une introduction aux consoles de la future génération. Ça, c'est la théorie. En réalité, le 32X n'a jamais eu de jeux à la hauteur de ses ambitions et il a surtout été annoncé dans une cacophonie inaudible. SEGA fait coïncider à quelques jours près la sortie de la Saturn avec le 32X, sachant que les deux prétendent ouvrir la voie à la génération 32-bits. Difficile dans ces cas-là de justifier les 400 dollars que coûte la nouvelle console de SEGA sachant que le 32X en vaut moins de la moitié. Encore plus compliqué, comment expliquer que les jeux des deux appareils ne sont pas

compatibles ? Le 32X a fait les frais de cette politique confuse avant d'être rapidement abandonné, et ce n'est que le début des ennuis.

THE BIG BANG COMPANY

L'avenir de la Saturn n'est guère plus radieux. SEGA a confiance en sa console mais voit déjà arriver les problèmes. Le constructeur commence par regretter son attitude vis-à-vis de Sony. Pour un débutant, le rival nippon est parvenu à créer une machine de haute volée. Dès le début de l'année 1994, SEGA sait que la PlayStation sera un adversaire encore plus coriace que la future console de Nintendo. La fin de cette même année confirme les



Beaucoup pensent que *Sonic X-Treme* aurait pu sauver la Saturn. Difficile de le certifier avec seulement une démo vide !

 Parler de Super Nintendo ou de la Dreamcast était trop facile.

Du coup, je vais rendre hommage à la Saturn, une autre de mes machines de cœur. Méconnue voire dénigrée chez nous, elle m'a pourtant laissé des souvenirs impérissables sur des titres aussi variés que Radiant Silvergun, Virtua Fighter 2 ou Shining Force III, qui mériteraient définitivement un remake HD-2D.

Hung Nguyen, journaliste



prémonitions de la direction. C'est le conflit armé entre les deux machines pour les fêtes de fin d'année au Japon, et Sony pique déjà des parts de marché à la Saturn avec sa console substantiellement moins chère. Pas de quoi couler son business toutefois. L'une des rares bonnes décisions de SEGA est d'avoir préparé le terrain avec des titres développés en interne et des portages de ses meilleurs jeux d'arcade. À ce titre, *Virtua Fighter*

est la vedette de l'histoire. Précurseur de la baston 3D, le jeu assure un premier hiver au chaud pour la Saturn, qui termine cette année au coude à coude avec la PlayStation. Avec ce lancement pas si raté que ça, on aurait presque l'impression que le futur n'est pas si noir pour SEGA.



❶ Les contrôles sont à la ramasse, la bande-son est une catastrophe et même à plusieurs ce *Sonic R* est un raté.

❷ La Saturn a eu son lot de *Virtua* : *Virtua Fighter* bien sûr, mais aussi *Virtua Cop* et *Virtua Racing*, déjà porté sur Mega Drive.

L'année 1995 fait rapidement changer d'avis ses dirigeants. La PlayStation commence à montrer les dents avec sa ludothèque grandissante. Il n'y avait que *Ridge Racer* pour faire de l'ombre à SEGA, mais voilà que se radinent *WipEout*, *Twisted Metal* et *Tekken* rien que cette année. Face à eux, *Daytona USA*, *Clockwork Knight* et *Panzer Dragoon* s'alignent fièrement, ce qui est loin d'être suffisant aux yeux de SEGA. Pour la compagnie, il faut frapper fort et avant Sony sur le reste de la planète. La sortie américaine qui doit avoir lieu en septembre, comme celle de la PlayStation, est ainsi bousculée de plusieurs mois pour ainsi arriver en mai 1995 dans le commerce. Cette stratégie s'avère être un fiasco. La sortie prémature est mal gérée par SEGA qui ne soutient pas sa console avec de nouveaux jeux. La communication de l'entreprise est également déplorable et n'aide pas le produit à se faire connaître. La sortie européenne est elle aussi

précipitée et bâclée. La PlayStation, qui incarne la force tranquille à sa sortie en septembre 1995, s'empare des deux continents sans résistance. Dès octobre, il y a comme un avant-goût de défaite dans le comportement de SEGA qui baisse déjà le prix de sa console de 100 dollars, la mettant ainsi au même prix que la PlayStation. Sony prend un sérieux ascendant sur son adversaire à ce moment-là. La PlayStation a réussi à développer une image de marque qui ringardise SEGA et est en plus adulée pour la qualité de ses jeux 3D. L'entreprise au hérisson n'est pas qu'affaiblie commercialement. Hiérarchiquement aussi, la société en prend un coup. Les divergences qui existent entre la branche japonaise et américaine de l'entreprise finissent par se

“Virtua Fighter est la vedette de l'histoire. Précurseur de la baston 3D, le jeu assure un premier hiver au chaud pour la Saturn.”

❶ Hormis les titres de lancement, dont *Clockwork Knight*, le public américain n'a pas beaucoup de jeux à la sortie de la Saturn.

❷ *SEGA Rally Championship* est la réponse adéquate à *Ridge Racer* de la PlayStation, mais ce dernier est considéré de meilleure qualité.





Ma Saturn, je l'avais achetée chez ScoreGames...

Une machine un peu maudite et clairement mal foutue, mais qui m'a quand même fait rêver pour ses jeux de baston incroyables et, avant tout, pour un Sega Rally que j'emmènerai dans la tombe sur les riffs de Getting Muddy. Thomas Huguet, journaliste



SOYEZ "FAN" !

Cette SEGA se trouve facilement aujourd'hui et elle a carrément un fan club ! Si vous avez une Saturn chez vous, c'est que vous êtes non seulement fan de la marque mais aussi et surtout du modèle qui, rappelons-le, avait pour concurrente la première PlayStation. Pour 150 €, elle est à vous !



❶ Les jeux que la Saturn et la PlayStation ont en commun sont généralement plus beaux sur cette dernière, car mieux exploités.

❷ WipEout n'a été qu'une exclusivité temporaire de la PlayStation. Dès 1996, la Saturn récupère le titre.



la Dreamcast et la suppression de tout un tas de jeux prévus sur Saturn qui finiront par migrer sur l'ultime console de SEGA. Cette précipitation vers la future génération annonce aussi la fin programmée de la console 32-bits à l'horizon de 1998.

DES ÉTOILES DANS LES JEUX ?

Avec ses 9 millions et quelques de consoles distribuées, dont la moitié rien qu'au Japon, la défaite ne peut pas être plus cuisante. Il faut dire que même avec le meilleur soutien du monde, la Saturn aurait quand même eu du mal à se vendre. La faute à un défaut de conception majeur : la console de SEGA a une architecture plutôt complexe. La mauvaise nouvelle s'adresse évidemment aux développeurs

qui ne sont pas à l'aise pour créer des jeux sur cette plate-forme. Une raison de plus qui donne envie aux éditeurs tiers de quitter le navire SEGA. Les couacs de la compagnie n'arrangent pas les choses et c'est finalement sans grande surprise que la Saturn se retrouve rapidement sans soutien. Est-ce vraiment surprenant en revanche de retrouver tous ces joyeux lurons faire la fête chez Sony ? En

cristalliser en 1996. Tom Kalinske finit par quitter son poste de président de SEGA of America en septembre. La restructuration n'est pas synonyme d'instabilité au sein de la société mais d'une prise de conscience des difficultés de la console. Alors qu'il est clair que la Saturn ne fera pas long feu face au succès exponentiel de Sony et à

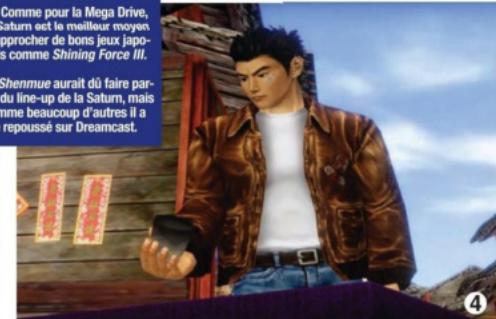
l'arrivée prochaine de la Nintendo 64, SEGA renjie progressivement son dernier-né. Cela commence par un désaveu public formulé par le nouveau président de SEGA of America, Bernie Stolar, qui considère à l'E3 1997 que « la Saturn n'est pas notre avenir ». Le geste se joint à la parole avec la mise en chantier de



Le NetLink, qui permettait à la Saturn d'aller sur Internet, n'est jamais sorti en France.

QUATRE CONSOLES POUR LE PRIX D'UNE !

La Saturn était déjà un capharnaüm avant même d'être produite. Les ingénieurs de SEGA travaillaient en effet sur quatre modèles différents rien que pour la génération 32-bits, ce qui a bien sûr coûté des sommes colossales en recherche et développement. Elles se sont fait connaître par le grand public sous le nom de Saturn, Mars, Jupiter et Neptune. La première est évidemment la console que l'on connaît et qui a mis un petit moment à être validée comme projet prioritaire, tandis que la seconde est rapidement transformée en extension pour prendre le nom de 32X. Les deux dernières sont simplement abandonnées. La Jupiter est une Saturn qui possède un port cartouche à la place d'un lecteur CD. Quant à la Neptune, ce n'est rien de plus qu'une Mega Drive avec l'extension 32X déjà incluse.



même temps, la PlayStation est aux antipodes de SEGA pour ce qui est de la simplicité de développement et du succès. Inutile de vous faire la liste des perles que les éditeurs tiers ont publiées sur la console de Sony, la PlayStation a de loin le catalogue le plus fourni de sa génération. Même Nintendo, qui arrive bien après la bataille, se trouve plus d'alliés que SEGA ! Le constructeur n'a pu compter que sur lui-même pour produire des bons jeux sur sa console et encore, ils sont trop peu nombreux pour peser dans la balance. Sur ces quelques jeux, il n'y a que les deux opus de *Virtua Fighter* et *SEGA Rally Championship* qui dépassent le million d'exemplaires. On déplore aussi de grands absents qui font dire à tous les observateurs que

SEGA a bel et bien perdu la main. La mascotte de la compagnie est présente sur Mega Drive en 1994 avec *Sonic & Knuckles* et on attend de pied ferme son arrivée sur Saturn. Le prochain volet a bien démarqué cette année-là mais celui qui l'on connaît sous le nom de *Sonic X-Treme* n'arrivera jamais à son terme. Le projet est gangréné de problèmes internes, d'un développement peu convaincant aux yeux des dirigeants et d'un management erratique qui l'empêche de sortir en 1996, et peut-être de sauver la console. D'abord repoussé au début de l'année 1997 pour les problèmes cités plus haut, *Sonic X-Treme* est

finalement annulé définitivement à cette période. Le développement est encore loin d'être terminé cette année-là et il ne reste de lui que quelques démonstrations présentées à la presse qui sont loin de rendre service au hérisson bleu. Comme pour compenser, SEGA s'est senti obligé de publier le portage de *Sonic 3D : Flickies' Island* en 1996 ainsi qu'une compilation des épisodes Mega

Drive en 1997 connue sous le nom de *Sonic Jam*. La mascotte finit de se discrediter quand sort *Sonic R* en 1997, un jeu de course pensé pour être le *Mario Kart* de la Saturn mais qui ne tient pas une seconde la comparaison. Sonic, et plus généralement les futurs bons jeux de SEGA, trouvent tous refuge sur la Dreamcast, la console que SEGA pense redémeprice mais qui ne guère mieux que la Saturn.

“Virtua Fighter et *SEGA Rally Championship* dépassent le million d'exemplaires. Les exceptions de la Saturn !”



Il fut décidé en 1994 d'ajouter un second processeur vidéo, compliquant encore l'architecture de la Saturn...



REDISTRIBUTION DES CARTES

RESET

POWER

Comment ne pas voir l'œuvre du destin dans la carrière de la PlayStation ? Son histoire est si singulière qu'elle donne l'impression d'avoir été écrite pour un film et comme dans ce dernier, tout commence par des débuts sans prétentions et un grand potentiel. À l'origine de la PlayStation, il y a bien entendu Sony, modeste fabricant de matériels électroniques allant des téléviseurs aux caméras en passant par les défunts walkmans. Rien à voir avec

les jeux vidéo donc et de tout façon, la firme japonaise n'a, à l'époque, pas encore l'intention de se jeter sur un marché qu'elle connaît très peu et qui se trouve être largement dominé par Nintendo. Le deuxième acteur derrière la future console, c'est justement lui. Sony n'a a priori rien à voir avec cet infatigable magnat de la console de salon et conquérant sans partage (ou presque). Il, par le biais de Ken Kutaragi (voir encadré), l'a pourtant aidé dans le passé à façonner sa 16-bits en fournissant les processeurs audio. Un partenariat qui a visiblement plu à Big N puisque ce dernier revient à la charge en 1986 pour une seconde proposition au moins aussi



Voilà déjà un quart de siècle que l'ordre mondial du jeu vidéo a été perturbé par l'arrivée de la PlayStation. Le fait qu'un nouveau challenger change les rapports de force rend déjà l'anecdote incroyable. Mais c'est en regardant l'impact qu'a laissé la console dans l'histoire que l'on prend la mesure des événements de cette période charnière pour notre loisir favori.

ambitieuse que la première. Nintendo demande à Sony rien de moins qu'une extension pour sa Super Nintendo. Et pas n'importe laquelle puisqu'il s'agit d'un lecteur CD, dernière innovation en date pour être à la pointe de la mode et de la technologie. Malgré la confiance qui règne entre les deux compagnies, des différends se manifestent sur le tard. En cause, le contrat amorcé en 1988 entre les deux sociétés qui ne convient pas à Nintendo. On peut le comprendre, le document prévoit la construction d'une autre machine (voir encadré) mais aussi et surtout que tous les jeux développés pour la « Play Station » appartiendront en

intégralité à Sony. C'est un coup de théâtre au Japon qui appelle un divorce imminent entre les deux entreprises. Mais plutôt qu'une rupture nette et sans bavure, Nintendo préfère pratiquer l'adultery en allant voir Philips, le rival hollandais de Sony, pour négocier quelque chose de plus favorable. Les discussions vont assez loin puisque le fabricant travaille sur des prototypes de l'appareil que l'on appelle déjà SNES-CD dans les milieux autorisés. Sony

OPEN



apprendra en même temps que le public la trahison de Nintendo qui annonce en 1991 un partenariat pour le moins inattendu avec son nouvel allié européen. Après un coup de couteau dans le dos pareil, Sony n'a plus qu'à mettre ses appareils à la poubelle. Cette solution est envisagée pendant un temps par Ken Kutaragi, en charge du projet, tout comme celle de s'associer avec SEGA, l'autre cador japonais du secteur. Lui et les cadres de l'entreprise prendront finalement leur courage à deux mains en se lançant corps et âme dans la fabrication de leur propre console, celle qui est sur le point de devenir la PlayStation. Peut-être est-ce le karma, mais toujours est-il que Nintendo a payé cherrement sa décision (on vous réserve la surprise pour les pages suivantes) tandis que le contrat négocié avec Philips n'aboutira jamais. Comme Sony,

il tentera sa chance sur le marché des consoles avec ses travaux en stand-by. Cela donnera la tristement célèbre Philips CD-i. Une console pensée pour être multimédia, mais qui n'a eu aucun bon sens en ce qui concerne les jeux, et cela malgré la présence de trois jeux *Zelda* et d'un titre *Mario* considérés aujourd'hui comme les pires de leur espèce.

DÉBUTS PROMETTEURS

Trêve de digression, l'heure est à la fondation de la PlayStation. Plutôt que de foncer tête baissée en pleine guerre des consoles, Sony a la sagesse de se préparer pour la prochaine génération. À l'œuvre dès 1991, la PlayStation nouvelle génération (qui ne sera écrite PlayStation que peu de temps avant sa commercialisation) est encore chétive. Elle ressemble encore au simple add-on que souhaitait acquérir



1 Le sublime *Castlevania : Symphony of the Night* rappelait que le jeu vidéo à l'ancienne (en 2D quoi) avait aussi sa place sur PS1.

2 La trilogie *Crash Bandicoot* est excellente, surtout le 3^e. Vous pouvez essayer les remakes sur nos consoles actuelles.

3 Comme il était plaisir de dézinguer du méchant dans *Crisis* avec ce pistolet.

la PlayStation sort enfin de sa tanière et s'apprête à faire face à son public japonais qui jusqu'ici ne jurait que par SEGA et Nintendo. Et ça tombe bien puisque à ce moment-là, la firme de *Mario* n'est pas du tout prête pour un lancement, laissant ainsi son poste de leader du marché vacant jusqu'à la sortie tardive de la



1 Avant GTA 3, il y avait *Driver*. Axé sur la conduite, et déjà très fun !

2 Avant de passer sur PS2, *Final Fantasy* offre un dernier bijou à la PS1, *FF IX*.



Nintendo 64. Sa date de sortie coupe aussi l'herbe sous le pied de SEGA qui n'a lancé sa Saturn que deux semaines avant la PlayStation. À défaut de pouvoir valoriser son expérience, Sony

joue le calendrier et il le joue à la perfection. Financièrement, ça se ressent facilement.

La compagnie enregistre quelque 100 000 machines dès le premier jour. Au bout de six mois, c'est déjà 2 millions de consoles qui ont trouvé preneur. Évidemment le timing n'explique pas tout. La relative faiblesse de

sa concurrente directe y est aussi pour quelque chose dans l'avènement de la PlayStation.

PAR ICI LES JEUX

Hormis *Virtua Fighter* qui est un bon vieux portage de l'arcade, les jeux de la Saturn ne sont pas à la hauteur, pas plus que ses capacités. SEGA déçoit et avec sa chute à venir, c'est un véritable plébiscite pour les machines 16-bits auquel on peut assister puisque ces dernières voient encore d'excellents jeux débarquer dans leur catalogue. Sony prend conscience que le nerf de la guerre, c'est la ludothèque. Et même si c'est encore une bleusaille avec très peu de jeux, elle peut dès sa sortie faire la

différence en comptant sur *Ridge Racer* – un excellent jeu de course, à défaut d'être nouveau – qui va familiariser les joueurs avec les prouesses de ce nouveau-venu. Pour gagner

SONY ENTRE AU GUINNESS

Quoi de mieux que de fêter son 25^e anniversaire en battant un record mondial. C'est ce qui est arrivé très récemment à Sony qui s'est vu sacré « plus gros vendeur de consoles de salon au monde ». La société a en effet vendu plus de 450 millions de PlayStation à travers la planète, n'en déplaise à Nintendo et Microsoft qu'elle double avec une belle longueur d'avance.

La star des RPG sur PS1 c'est lui : *Final Fantasy VII*. Il revient en remake en mars 2020.

Un autre grand FF sur PlayStation, mal aimé mais brillant : le 8^e épisode.

“La PlayStation est devenue une étoile montante impossible à ignorer et dont la maîtrise de la 3D a souvent fait la différence.”

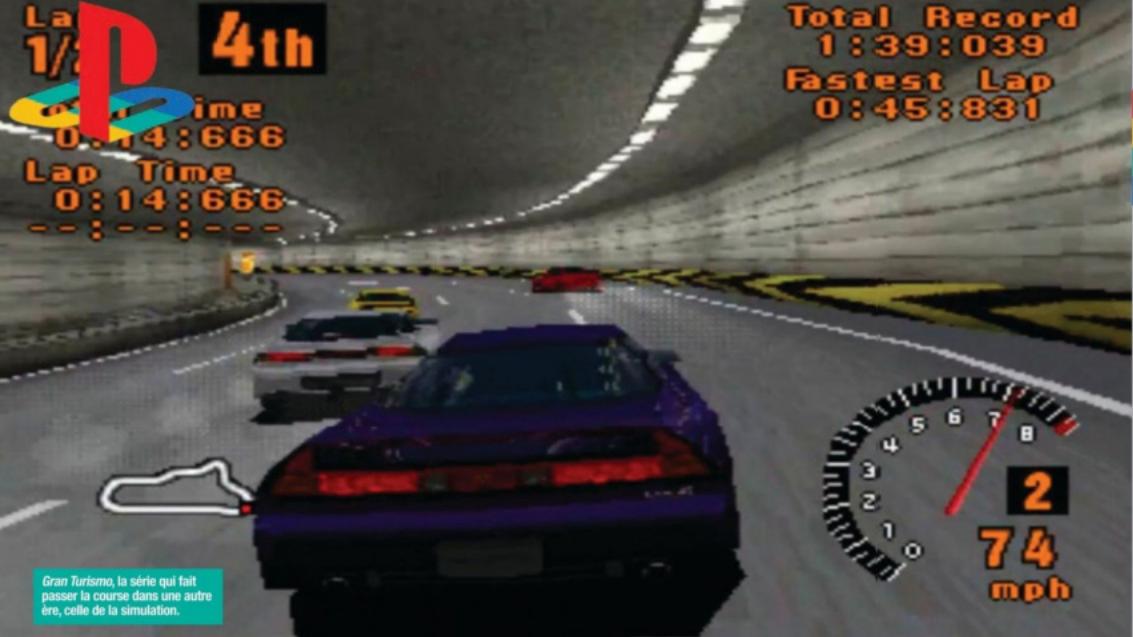


1



FINAL FANTASY VII

2 **PlayStation®**



Gran Turismo, la série qui fait passer la course dans une autre ère, celle de la simulation.

la bataille des softwares, Sony ne va cependant pas pouvoir compter sur ses propres capacités, quasi-inexistantes à cette période. La marque a l'intelligence de se rapprocher des éditeurs tiers pour donner plus d'amplitude à sa machine. Ces derniers n'ayant pas vraiment de champion à qui se raccrocher, il sera facile pour la PlayStation d'obtenir leur adhésion et les nombreux hits que leur inspire la nouvelle

• La jaquette de *Metal Gear Solid*, sur laquelle des indices permettaient d'avancer dans le jeu.

• *MediEvil* reste un bon souvenir d'aventure. Un remake est disponible sur PS4.



génération. Grâce à Namco, ce sont les séries *Ridge Racer* et *Tekken* qui marquent au fer rouge la console. En ce qui concerne Square, l'éditeur refuse de resigner avec Nintendo et préfère offrir l'exclusivité de la série *Final Fantasy* (notamment l'épisode VII) à Sony sur un plateau d'argent. Sans Capcom, pas de *Resident*, sans Konami pas de *Metal Gear Solid*... bref, la liste est longue et remplie de jeux cultes. Au fur et à mesure des acquisitions, la PlayStation est devenue une étoile montante impossible à ignorer et dont la maîtrise de la 3D a souvent fait la différence. Il faut dire que toute la carrière de la

PlayStation s'est déroulée durant cette période charnière et un peu douloureuse de transition vers la 3D.

À L'ORIGINE DU MONDE (DU JEU VIDÉO)

Le public avait beau être émuoustillé par les avancées

de cette technique, elle n'en restait pas moins expérimentale. Ayant vu défilier un nombre incalculable de monstruosités difformes et injouables sur quasiment tous les supports, il est facile de reconnaître de reconnaître la qualité, mais aussi la puissance de la

TRAVAILLEUR DE L'OMBRE

Si Nintendo choisit Sony comme partenaire c'est parce qu'il veut travailler avec Ken Kutaragi. Sa qualité ? Avoir bossé dans le dos de son employeur pour mettre au point les fameux processeurs audio utilisés sur la Super Nintendo. Quand Sony a appris le projet de Kutaragi, le papa de la PlayStation a failli être renvoyé. Il a fallu le soutien du président de Sony Norio Ohga pour que l'entreprise réalise qu'il s'agissait d'une belle opportunité.





1 L'infâme Liquid Snake prépare un sale coup. Mais qui est-il vraiment ? (MGS)

2 Le manoir de Resident Evil est l'un des lieux les plus cultes du jeu vidéo.



2

“La PlayStation a été un succès sidéral dans toutes les régions du monde, et ce malgré l'arrivée de Nintendo sur le tard.”

PlayStation, justement parce qu'elle en compte moins de ratages que les autres, ainsi que certains jeux d'un réalisme assez saisissant pour l'époque

(c'est bien de toi que nous parlons *Gran Turismo*).

Avec une memory card, il était possible de transférer toutes les sauvegardes sur n'importe quelle PlayStation.

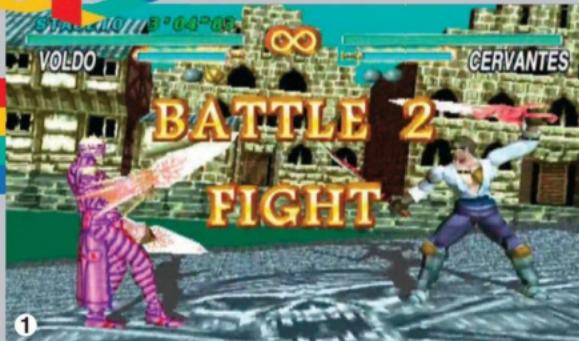


À ce titre, il convient d'évoquer une machine ayant réussi à tout démocratiser. Les bons jeux 3D c'était déjà elle, il en est de même pour la bonne utilisation du CD. Contrairement à SEGA qui ne s'en sort pas vivant, et ce malgré l'expérience du Mega-CD lancé en 1991, la PlayStation montre tout ce qu'il est possible de faire avec des données en plus. Jeux plus conséquents, cinématiques à couper le souffle, possibilité de sauvegarder sur le disque, capacité sonore au-dessus du lot... Le CD n'est

pas qu'un accessoire high tech comme ont pu le penser ceux qui se sont cassé les dents dessus. C'est également ce qu'ont pensé les grands pontes de Nintendo au moment de rompre le contrat avec Sony. Une décision sur laquelle ils ne reviendront pas avant la conception de la GameCube. Pour leur défense, il est vrai que l'utilisation du CD nous a aussi appris les temps de chargement à rallonge dont les cartouches nous préservait. Comble du comble, la PlayStation a été pionnière dans beaucoup de



En face de Resident Evil, il y avait Silent Hill, une série à l'horreur plus « dérangeante ».



1

domaines mais involontairement dans l'un d'entre eux : celui du piratage. La console était d'une simplicité à cracker... Tellement simple à vrai dire que les jeux gravés ont commencé à devenir une monnaie un peu trop courante qui s'échangeait sous le manteau dans les cours de récré. Sony a bien tenté de prendre des mesures contre ce fléau, mais il est de notoriété publique que la PlayStation a été l'une des consoles les plus piratées de l'histoire.

Une dernière révolution pour la route ? Il se trouve que la console a été l'une des premières à utiliser les sticks analogiques en plus des traditionnelles croix directionnelles. Dans ce cas précis, il faut attendre que l'idée fasse son chemin dans la tête des ingénieurs de chez Sony. La Dual Analog ne trouvera le chemin du grand

❶ L'introduction de *Soul Reaver* était juste ma-gni-fique.

❷ La PS1 était pour les ados, mais on trouvait aussi des jeux pour les plus jeunes, comme *Spyro le gentil dragon*.



1



PlayStation



❶ *Soul Blade* est l'un des meilleurs jeux de combat, et l'ancêtre de *SoulCalibur*.

❷ Comment ne pas craquer devant la beauté sinistre de *Soul Reaver* ? Culte !

salon que l'on pensait intouchable. Avec un peu d'optimisme, la Nintendo 64 peut prétendre avoir rattrapé son retard, mais pour beaucoup, la console est un semi-échec qui n'est atténué que par la

public qu'à partir de 1997 et sera remplacée la même année par la première DualShock.

DERNIER DUEL AU SOMMET

Avec toutes ces opportunités que la console a su créer avec le temps et un hardware à la hauteur de ses ambitions, il n'est pas vraiment étonnant d'apprendre que la PlayStation a été un succès sidéral dans toutes les régions du monde et cela malgré l'arrivée de Nintendo sur le tard. Lors de sa sortie en 1996 au Japon, La Nintendo 64 affiche pourtant un pedigree solide et des compétences souvent égales à celles de la PlayStation. La firme de Kyoto a même sa botte secrète pour lui permettre de récupérer des parts



2



1 Une série d'actions-infiltration dans l'ombre de MGS, Syphon Filter.

2 Il n'y avait pas que les FF en matière de J-RPG. Vagrant Story est un chef-d'œuvre.



“Sony annonce en 2004 que le cap incroyable des 100 millions de consoles vendues a été dépassé.”

deuxième place que s'octroie Nintendo dans le classement des consoliers, SEGA et les autres concurrents étant tout au

fond du gouffre. Cette victoire est déjà en soi historique. Le panache avec lequel l'emporte la PlayStation est

quant à lui tout bonnement scandaleux. Non content de battre les records établis par Nintendo, Sony annonce en 2004 que le cap incroyable des 100 millions de consoles vendues a été dépassé.

Passer de novice inconnu et rejeté à star mondiale du jeu vidéo a été une aventure assez épique. La chance du débutant n'a en tout cas rien à avoir dans cette histoire puisque Sony parviendra lors de la prochaine génération à réitérer cet exploit avec la PlayStation 2 et à aller encore plus loin.



La PSOne dans cette version pouvait même accueillir un écran pour en faire une « console portable ».

NOTRE VERSION COLLECTOR !

Que de souvenirs nous avons avec cette machine ! Si vous en voulez une, vous la trouverez très facilement pour 30 à 50 €. Pour l'anecdote, nous en avons une à la rédaction mais elle n'est pas grise et encore moins blanche comme la PSOne (très facile à trouver aussi). Non, la notre est verte. Et si elle est de cette couleur, c'est qu'à l'époque, il y avait encore trois formats de prise en charge : PAL, NTSC et NTSC-J. Il était donc impossible de jouer à des jeux japonais (NTSC-J) sur notre Play en France (PAL). Eh bien la notre peut lire les 3 formats. Elle nous a été donnée par Sony à l'époque pour tester tous les jeux, quel que soit leur pays d'origine.



JAGUAR

6 4 - B I T

La Jaguar a beau prôner sa suprématie en tant que 64-bits, ses deux principaux composants fonctionnent en 32. Arnaque ?!



CONTRE VENTS ET MARÉES

La Jaguar a été un retentissant échec pour Atari qui signe avec cette console sa dernière contribution à l'industrie vidéoludique en tant que constructeur. Pourquoi a-t-elle été boudée par le monde entier ? Près de 25 ans plus tard, éléments de réponse dans les pages qui suivent.





Bien avant qu'Atari ne songe à mettre la Jaguar en branle, des signes avant-coureurs montraient une firme sur le déclin. La société tirait la tête depuis bien longtemps et il y avait de quoi. À partir de 1976, suite à son rachat par Warner Communications, l'entreprise originale fondée par Nolan Bushnell n'est plus. Elle se fracture ensuite en deux entités en 1984 : Atari Games et Atari Corporation. Si la scission éprouve grandement l'entreprise, ce n'est rien comparé aux années désastreuses que furent les années 80. Le blason doré

par la réussite de l'Atari 2600, se ternit rapidement au début de la décennie à cause des ventes navrantes de l'Atari 5200, produite de 1982 à 1986. Cela aurait pu rester un coup dur isolé, mais le sort s'acharne sur l'entreprise qui a définitivement perdu sa bonne étoile. L'Atari 7800, mise sur le marché en 1986, n'est pas mieux reçue que sa grande sœur. Un peu moins de quatre millions d'unités sont vendues à travers le monde, ce qui en fait la console de

« troisième génération » (NES, Master System...) la moins populaire. Rebelote en 1989 avec la Lynx qui s'écroule rapidement face à la domination de la Gameboy. Le seul domaine dans lequel Atari arrive à s'en sortir, c'est l'ordinateur personnel. La gamme de l'Atari ST, démarrée en 1985, est l'unique bonne nouvelle pour l'entreprise qui arrive à vendre plus de cinq millions en tout. Cette période de liesse est de courte durée et surtout, elle ne parvient pas à faire oublier les échecs retentissants dans le secteur des consoles. Atari

cherche en vain à se sortir de la mélasse dans laquelle il s'est mis et la situation ne se débloque que vers la fin de l'année 1989. Cette année-là, Atari, qui travaille sur le projet de la Panther, est approché par Martin Brennan et John Mathieson, fondateurs de la société Flare Technology créée tout juste trois ans auparavant. Le duo affirme être capable de produire une console de salon beaucoup plus puissante que la Super Nintendo et la Megadrive. Le plus beau dans l'histoire, c'est que Brennan et Mathieson promettent que cette machine

① Atari se remet à peine de l'échec de la Lynx lorsque la société se met en tête de produire la Jaguar.

② La gamme de l'Atari ST s'est bien vendue, c'est le seul projet réussi d'Atari à la fin des années 80.

③ Beaucoup de jeux de la Jaguar sont issus des consoles 16/32-bits. Les différences entre ces versions sont minimales (Primal Rage).

“Une controverse autour de la puissance réelle de la Jaguar ne tarde pas à naître...”





de haute technologie sera rentable en termes de production. L'occasion en or qu'attendait Atari se présente enfin. Le travail des équipes de Flare convient au constructeur. En guise de preuve de son savoir-faire, Flare Technology présente à Atari les travaux effectués sur la Konix Multisystem qui, malheureusement, ne sortira jamais. Pour sceller leur coopération, Atari demande aux deux entrepreneurs de fonder une nouvelle société, qui prend alors le nom de Flare II, financée à hauteur de 80% par Atari. Les petits plats sont mis dans les grands pour préparer l'arrivée du prochain carton de l'entreprise. Un accord lucratif de 500 millions de dollars est même passé entre Atari et IBM pour construire la future console

dans les usines de ce dernier. L'espérance d'un retour en grâce est permis. En 1993, lorsque la console apparaît enfin en magasin – aux États-Unis, et en Europe l'année suivante – elle n'a aucun concurrent sérieux au niveau technologique. De quoi s'assurer l'hégémonie... ou pas.

PUBLICITÉ OU ARNAQUE ?

La Jaguar est présentée en août 1993 avant d'être commercialisée en novembre de cette même année en Amérique du nord. Durant toute cette période, Atari insiste sur sa supériorité technique en affichant fièrement 64-bits ! La stratégie marketing est simple : la machine possède plus de bits que les concurrents n'en ayant que 16 au compteur, elle est donc plus



❶ En 1994, il valait mieux acheter une Super Nintendo rien que pour jouer à *Super Metroid* ou *Donkey Kong Country*.

❷ Id Software est l'un des rares studios connus à avoir tenté l'expérience de la Jaguar en sortant *Wolfenstein 3D* et *Doom*.

❸ Avec des titres comme *The Humans*, la Jaguar n'a aucun créditabilité en tant que console « next-gen » en 1994.

❹ Les exclusivités de la Jaguar sont mauvaises, comme le monstre *Checkered Flag* et ses graphismes datés.

puissante. CQFD. Durant toute la commercialisation de la bête, la campagne de pub d'Atari tourne autour de cet argument un peu facile. Il faut dire que c'est le seul que le constructeur puisse se mettre sous la dent. La Jaguar arrive comme un cheveu sur la soupe entre deux générations de consoles et elle ne peut pas revendiquer une ludothèque aussi fournie que celle de ses concurrents et encore moins un prix attractif (250 €). En plus du reste, Atari commet une erreur stratégique avec l'argument du 64-bits. Si la différence entre 16 et 64-bits semble effectivement souligner la puissance de la console, le concept du bit reste assez étranger aux joueurs moyens et encore plus aux enfants et à leurs familles. À l'inverse, l'affirmation d'Atari hérise les poils des fins connaisseurs. Une controverse autour de la puissance réelle de la Jaguar ne tarde pas à naître.

Les détracteurs de la console soulignent que le CPU et GPU ne possèdent que 32-bits, les co-processseurs des 64-bits réellement intégrés agissent alors comme des « accélérateurs graphiques ». Une publicité mensongère, voilà à quoi est





Alien Vs Predator est le seul jeu de la Jaguar à être acclamé. La courte vie de la console n'a même pas permis un second opus !

Tempest 2000 fait ses premières armes sur la Jaguar avant de se tourner vers des consoles aux reins plus solides.

Cybermorph est l'un des premiers jeux de la Jaguar. Celui-ci était initialement développé pour la Panther.

associée la console dont les composants sont effectivement supérieurs, mais qui a toutes les peines du monde à prouver sa légitimité. Empiriquement, c'est la même débâcle puisqu'en

comparant un même jeu sur la Jaguar et les consoles concurrentes, il n'y pas de différences fondamentales qui peuvent inciter à acheter la console d'Atari. Et ce n'est

pas comme si la Jaguar avait beaucoup d'atouts dans sa manche.

DES JEUX OUI, MAIS PAS CEUX D'ATARI

Les débuts de la console sont terribles et les mauvais chiffres de départ sont confirmés durant

l'année 1994. Alors qu'Atari pensait marcher sur les plates-bandes des constructeurs japonais, les ventes ne se chiffrent qu'en dizaine de milliers d'unités durant les premiers mois de commercialisation. Le débarquement de la Jaguar



Un félin peut en cacher un autre

Obsédé par les gros chats, Atari choisit « Panther » comme nom de code pour la console que le constructeur est en train de développer au début des années 90. La Panther a déjà la prétention technologique de son aînée lors de sa conception. Le modèle est supposé être un 32-bits déjà supérieur à la Super Nintendo et à la Megadrive. Mais voilà que débarque la Jaguar avec ses grandes promesses graphiques. Atari souhaite pour un temps développer les deux consoles en parallèle. Quelques jeux sont développés en prévision de la sortie de la machine, des titres qui sont finalement utilisés pour la Jaguar quelque temps après.

Il devient bientôt évident qu'un des deux projets doit être privilégié afin d'éviter des dépenses inconsidérées et un temps de conception trop long. Atari finit par parier





“En plus des autres problèmes, Atari se retrouve avec une panoplie de jeux qui sentent bon le navet.”

en juin 1994 en Europe et en novembre de cette année au Japon ne parvient pas à sauver la console. Le fiasco est identique à l'Amérique. Le marketing épouvantable de la console y est bien sûr pour quelque chose, mais Atari a

oublié l'essentiel : les jeux vidéo. Dans sa quête de développement des titres, le fauve racole tous les développeurs et éditeurs à sa portée. La tâche s'annonce compliquée : Nintendo et SEGA ont déjà pas mal de supporters

dans l'industrie, les voler aux concurrents qui ont le vent en poupe est mission impossible. À l'aube de son lancement, la Jaguar compte seulement 35 studios de développement licenciés pour se fournir en jeux, à peine de quoi faire subsister le félin. De plus, déjà qu'ils sont peu nombreux et en apparence

febriles, les développeurs sont confrontés à de grandes difficultés pour faire leur travail. L'architecture de la Jaguar est complexe et devient un véritable casse-tête pour le développement. La promesse d'un système supérieur à ses concurrents a, certes, attiré les acteurs du monde vidéoludique, cependant, ce problème technique ne donne pas envie aux autres de rejoindre l'aventure de la Jaguar. Atari perd tout espoir de trouver de nouveaux alliés à la fin de l'année 1994 lors du bilan de la première année de commercialisation de la Jaguar. Il en ressort que la bête ne s'est vendue qu'à un peu plus de 120 000 exemplaires, ce qui est bien inférieur aux prévisions les plus catastrophiques établies par l'entreprise. L'avènement d'un tel échec laisse penser aux créateurs de jeux que l'investissement dans la console d'Atari n'est pas rentable, et qu'il vaut mieux une nouvelle fois se tourner vers Nintendo ou SEGA. Un concours de circonstances dont se serait bien passé Atari, qui en plus des



Rien que ressemblant au modèle original, cette nouvelle manette possède plus de boutons. Super.

2

● *Fight for Life*, sorti en 1996 est le dernier jeu édité par Atari. Comme beaucoup d'autres, il est mauvais.

● À l'instar de *Syndicate*, les bons portages sortis ont en général un ou deux ans de retard par rapport à la version d'origine...

● *Myst* est l'un des douze jeux sortis sur CD durant la courte vie de la Jaguar. C'est aussi le seul qui vaut le coup !

3

JAGUAR



Le Jaguar CD est une folie de la part d'Atari qui a peu de clients pour l'acheter et pas grand-chose de prévu dessus.

Rayman est prévu pour sortir sur Jaguar, cependant les versions PlayStation et PC sortent en même temps...

autres problèmes rencontrés en seulement un an, se retrouve avec une panoplie de jeux qui sentent bon le navet. Parfois avec un gameplay pauvre, parfois laids et souvent les deux, les titres de la ludothèque de la Jaguar en font l'une des pires qui soit en 1994. Les jeux en 3D, censés être la spécialité de la console, ne sont pas mieux traités que les autres, comme en témoigne *White Men Can't Jump*. Du reste, on en dénombre une quantité ridicule : 57 titres sont sortis durant toute l'existence de la Jaguar (!), parmi lesquels on compte 25 exclusivités à la console (!!) qui se révèlent d'une pauvreté incroyable et qui ne font pas honneur aux qualités présumément supérieures de la Jaguar. Un seul échappe à cette critique : *Alien Vs Predator*. La qualité des graphismes et l'immersion dans l'univers de ces créatures en font le jeu le plus vendu sur la Jaguar... à plus de 50 000 exemplaires. Atari veut faire développer une suite qui ne voit jamais le jour puisque la console est abandonnée avant même qu'un quelconque développement ne soit entamé. La Jaguar accueille aussi en 1994 *Tempest 2000*, un titre perçu comme un excellent shoot them up par la critique. Le jeu est à la base une exclusivité de la console, mais la licence ne tarde pas à voler de ses propres ailes sous

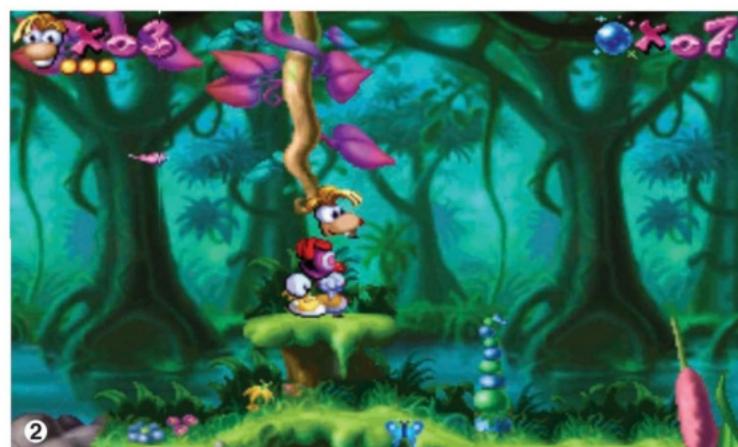
l'impulsion d'Imagitech Design et d'High Voltage Software qui lui offrent respectivement une version PC en 1996 et une version PlayStation et Saturn la même année. Les grands classiques déjà sortis chez les concurrents de la Jaguar arrivent bien trop tard et en petit nombre pour qu'Atari mise sur un catalogue de blockbuster. On retient tout de même pour la postérité *Doom*, *Flashback*,

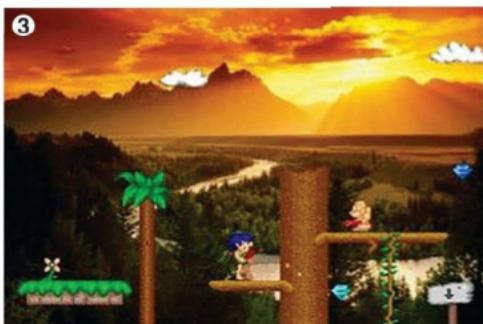
Syndicate, ou encore *Wolfenstein 3D*. Abandonné par les jeux et les développeurs, le destin funeste du bestiau ne fait désormais plus de doute, mais la galère d'Atari est loin d'être terminée.

LA RELÈVE ARRIVE, LA FAILLITE AUSSI

La pression est grande chez Atari tandis que le nombre d'employés diminue à vue d'œil,

passant le cap critique de la centaine de salariés en décembre 1994. Atari a des plans pour relancer sa console, qu'il peine à distribuer. Cela passe par des accessoires, et la compagnie en a plein en tête et n'hésite pas à les annoncer à la pelle. Vu les difficultés rencontrées, Atari ne parvient à en sortir que quatre qui, sans suspense, n'arrivent pas à sauver la Jaguar de la noyade. Un adaptateur pour jouer à quatre (au lieu de deux) est commercialisé tout comme le Jaglink, un câble pouvant





relier deux consoles, ainsi que le Jaguar CD, un lecteur CD sur lequel une poignée de jeu paraissent. Le seul accessoire à valoir le coup est une manette avec plus de boutons. Dans les annonces fracassantes du fabricant, il était aussi question d'un casque de réalité virtuelle

qui n'a pas eu le temps de voir le jour puisque un autre événement va ensevelir les espoirs d'Atari en novembre 1994 alors que l'entreprise « fête » le premier anniversaire de la console. À cette date, SEGA s'avance avec sa toute dernière console de salon,

la Saturn. L'arrivée de la première 32-bits sur le marché écrase les efforts d'Atari pour garder la tête hors de l'eau car l'argument technologique n'est plus de rigueur. En décembre 1994, la déroute est totale quand Sony s'attaque lui aussi au marché de la console. Non seulement la PlayStation est plus puissante que la Jaguar, mais elle se montre très rapidement populaire tout en affichant de gros hits, chose dont manque Atari. Malgré les baisses répétées du prix de vente de la Jaguar, la console ne décolle jamais, occasionnant des pertes colossales à Atari. Pour sauver l'entreprise, la Jaguar est désavouée. Adieu le budget publicitaire, adieu les investissements pour permettre à la machine de rester compétitive. Plutôt qu'essayer

❶ Contrairement à la majorité des consoles, la Jaguar voit presque plus de titres publiés après la fin de sa production qu'avant ! (Worms)

❷ Earthworm Jim aurait dû faire partie du line-up de la console si celle-ci avait eu plus de succès.

❸ Depuis 1998, des développeurs du dimanche s'amusent à créer des jeux qui sont publiés en cartouche ou CD. (Jungle Jag)

❹ Escape 2042 : *The Truth Defenders*, paru en octobre 2017 sur la Jaguar, est le dernier jeu en date.

de sortir la machine du gouffre dans lequel elle est, le seul voeu de la famille Tramiel, à la tête d'Atari Corporation durant cette sombre époque, est de quitter le secteur vidéoludique. La chose se concrétise assez rapidement puisqu'Atari Corporation se fait racheter en 1996 par JTS Corporation. La même année, l'animal blessé est achevé après une carrière aussi courte qu'infructueuse. Le chant du cygne de l'illustre entreprise américaine dépasse tout juste le cap des 250 000 unités vendues à travers le monde. La Jaguar aurait pu être abandonnée à son sort depuis cette époque ; certains jeux, et pas les plus mauvais, sont pourtant produits sur ce support disparu. Worms, sorti en 1998, fait partie des plus connus. Encore plus ironique, la défunte console semble avoir beaucoup plus de succès depuis 1999, date à laquelle Hasbro Interactive, détenteur à l'époque de la propriété intellectuelle d'Atari Corporation, fait passer la Jaguar dans le domaine public. Les créateurs amateurs qui se sont intéressés à la console n'ont pas réussi à en faire un succès posthume, néanmoins c'est une belle consolation pour la console maudite de voir des jeux publiés plus de dix ou vingt ans après sa mort.

“L'arrivée de la première 32-bits sur le marché écrase les efforts d'Atari pour garder la tête hors de l'eau.”





NINTENDO⁶⁴ LA DERNIÈRE CONSOLE À CARTOUCHES

Dernière arrivée de sa génération, la Nintendo 64 n'en n'est pas moins une console de légende. Ce statut elle le doit en grande partie à ses hits, des licences maison qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo rien que cela... Lucrative et culte pour des millions de joueurs, l'histoire de la console est aussi marquée par quelques bousculades de la part de ses concurrents, en particulier une certaine Playstation.



La guerre est finie, enfin ! Dans chaque camp on dépose les armes, mais l'un d'entre eux cesse les hostilités avec le sourire. C'est Nintendo qui emporte cette guerre des consoles qu'il a menée durant de longues années contre SEGA. La suprématie de la Super Nintendo est désormais incontestable, quoique longtemps incertaine. Le constructeur compte profiter de sa victoire durement acquise en laissant tirer sa machine conquérante encore quelques années, jusqu'à ce qu'elle soit à bout de souffle. La trêve avec la

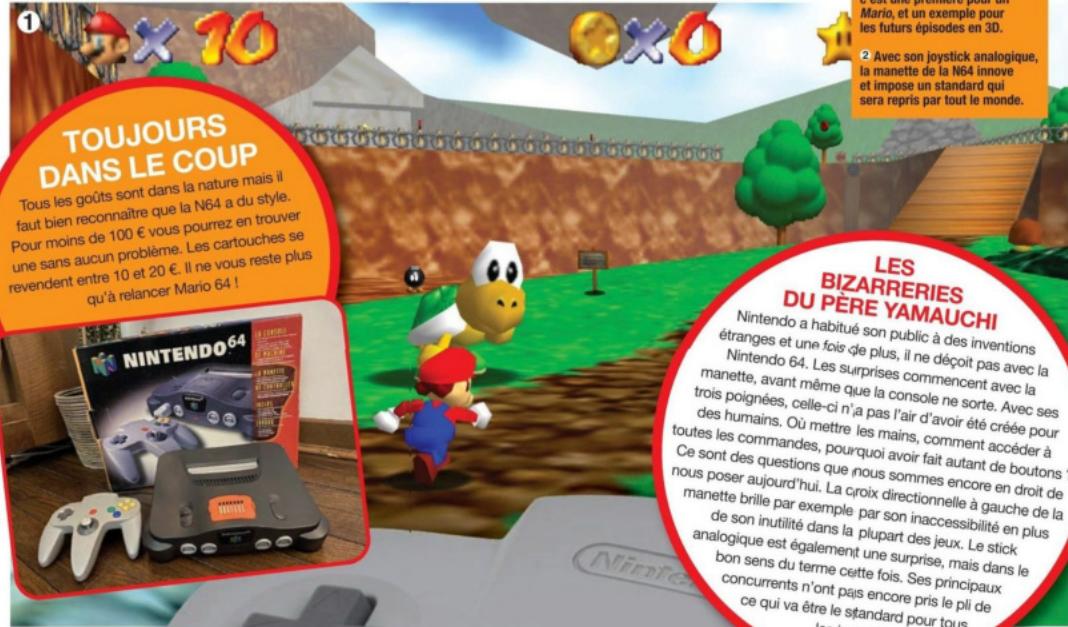
Mega Drive n'est évidemment que temporaire. Chacun des belligérants prépare dans le plus grand secret son retour pour la prochaine génération. On remarque toutefois que tout le monde ne va pas au même rythme. Quand Nintendo se décide enfin à passer à l'action, nous sommes au beau milieu de l'année 1993 et rien de bien concret n'est sorti des bureaux du consolier jusque-là. Auparavant, vers le début des années 90, il a perdu son temps à essayer de développer une extension CD à sa Super

“Le chef-d'œuvre *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* a dû se réinventer pour passer la new-gen et le défi de la 3D.”



1 Contrairement à ses concurrentes, la Nintendo 64 possède quatre ports manette et beaucoup de jeux jouables à plusieurs.

2 S'il ne doit en rester qu'un, c'est lui : Mario a fait tout son possible pour booster la carrière de la N64.



TOUJOURS DANS LE COUP

Tous les goûts sont dans la nature mais il faut bien reconnaître que la N64 a du style. Pour moins de 100 € vous pourrez en trouver une sans aucun problème. Les cartouches se revendent entre 10 et 20 €. Il ne nous reste plus qu'à relancer Mario 64 !



1 Un monde non-linéaire, c'est une première pour un Mario, et un exemple pour les futurs épisodes en 3D.

2 Avec son joystick analogique, la manette de la N64 innove et impose un standard qui sera repris par tout le monde.

LES BIZARRERIES DU PÈRE YAMAUCHI

Nintendo a habitué son public à des inventions étranges et une fois de plus, il ne déçoit pas avec la Nintendo 64. Les surprises commencent avec la manette, avant même que la console ne sorte. Avec ses trois poignées, celle-ci n'a pas l'air d'avoir été créée pour des humains. Où mettre les mains, comment accéder à toutes les commandes, pourquoi avoir fait autant de boutons ? Ce sont des questions que nous sommes encore en droit de nous poser aujourd'hui. La croix directionnelle à gauche de la manette brille par exemple par son inaccessibilité en plus de son inutilité dans la plupart des jeux. Le stick analogique est également une surprise, mais dans le bon sens du terme cette fois. Ses principaux concurrents n'ont pas encore pris le pli de ce qui va être le standard pour tous les jeux 3D.

2



Nintendo qui ne voit finalement jamais le jour. La suite de l'histoire, nous la connaissons tous. Nintendo cherche du confort auprès de Phillips et n'en trouve aucun, tandis que Sony fait sécession et part développer sa propre console de son côté. Cette annonce tombe en 1991, à ce moment-là, le monde est trop obnubilé par la guerre des consoles pour voir le séisme arriver. Nintendo, pour sa part, est concentré sur la réaction tardive de SEGA. Ce dernier est prêt à dégainer fin 1994 avec la

Saturn, qui sort peu de temps après son annonce.

L'AMOUR DU RISQUE

1994, c'est beaucoup trop tôt pour Nintendo qui n'a pas dévoilé la moitié de ce que représente la Nintendo 64, qui s'appelle encore Project Reality à cette époque. On devine déjà que Nintendo aura un gros retard sur la prochaine génération de consoles. Le public sait seulement en 1993 que la console boudé le CD au profit des cartouches à cause des déconvenues

que nous lui connaissons. On pourrait croire que Nintendo est trop fort pour se rabaisser à suivre la mode mais c'est un vrai risque que prend le constructeur. Conforté par le succès durable de sa Super Nintendo, il se leure encore quant à l'avenir radieux des cartouches. Sauf que la 16-bits est l'exception qui confirme la règle, en 1993 on sait déjà que la Nintendo 64 sera rétrograde avant que celle-ci ne soit commercialisée. Ce n'est pas tant que les consommateurs vont snobber ce

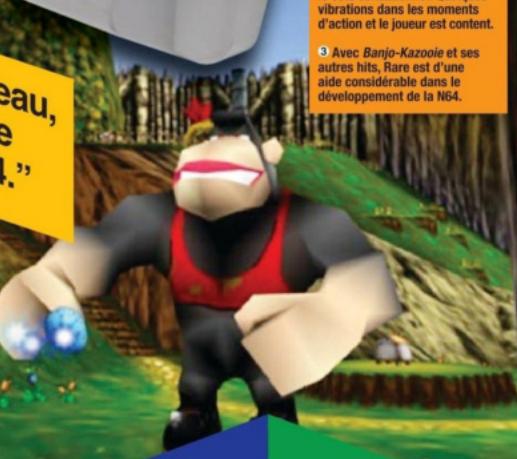
support d'un autre temps. Le problème vient des éditeurs qui ne soutiennent plus cette pratique à l'heure où les CD sont à la fois moins chers à produire, avec une durée de vie élevée et surtout une capacité de stockage phénoménale en comparaison avec les cartouches. Plusieurs d'entre eux tournent les talons devant le projet de Nintendo avant même de savoir ce qu'il vaut. Certains reviendront avec le temps et les succès de Big N, d'autres font leurs adieux définitifs, le plus notable

1



“Super Mario 64 est un sacré morceau, mais c'est aussi le seul titre capable de donner un départ canon à la N64.”

3



1 Les environnements et les donjons d'*Ocarina of Time* sont d'une beauté fantastique, et que dire des musiques...

2 Le Rumble Pack est là pour le côté sensationnel. Quelques vibrations dans les moments d'action et le joueur est content.

3 Avec *Banjo-Kazooie* et ses autres hits, Rare est d'une aide considérable dans le développement de la N64.



étant certainement Square Enix qui signe son magistral *Final Fantasy VII* chez Sony. La prise de risque de Nintendo ne s'arrête pas là. Entre son retard déjà alarmant et le fait que celui-ci ne cesse de croître, on pourrait croire que la firme du plombier s'amuse avec les deadlines. Il faut attendre deux ans après sa première présentation pour avoir des nouvelles de la console. Elles ne sont pas très bonnes au passage, mais ça, le public ne le sait pas à ce moment. Nous avons le

choix entre des jeux teasés encore injouables, puisque toujours au stade de prototypes, et d'autres prévus pour la sortie de la Nintendo 64 qui prennent un sacré retard, en particulier le prochain *Mario*. Nintendo fait fi de toutes ces perturbations avec la certitude qu'il est attendu. Il n'hésite pas à décaler la sortie de sa console au début de l'année 1996, qui devient juin 1996 au Japon après d'autres retards malencontreux. Ce ratage s'ajoute à la folle promesse de la société qui entend ringardiser les systèmes 32-bits en arrivant sur le marché. Ce serment, le public l'a déjà entendu quelques années auparavant dans la bouche des représentants d'Atari qui essayaient alors de vendre leur Jaguar à n'importe quel prix, ce

qui n'a pas empêché leur console d'être un échec commercial. Après pareille supercherie, difficile de s'étonner devant le scepticisme du public qui trouve déjà son bonheur dans la PlayStation ou la Saturn.

JAMAIS SANS MES JEUX

Dans le cas de la Nintendo 64, il s'avère d'ailleurs que la console n'est pas plus à la hauteur de sa réputation. Sans être mauvaise, la différence de qualité ne saute pas aux yeux comme cela peut le faire d'une génération à l'autre. Au contraire, la bécane est puissante mais handicapée par ses fameuses cartouches à la mémoire trop faible. Additionné à une architecture complexe et difficile à optimiser, cela donne un flou

“Pratiquement 33 millions de consoles vendues à travers le monde, c'est plutôt pas mal.”

L'EXPANSION PACK

La dernière facette de Nintendo s'appelle l'Expansion Pack et sort en 1998. Ce n'est pas la création la plus excentrique du constructeur, mais l'une des plus importantes. Pensez donc, il est impossible de jouer à certains titres de la console sans celui-ci. Son but premier est d'augmenter la mémoire vive en la faisant passer de 4 à 8 Mo. Hormis deux ou trois exceptions (Donkey Kong 64 ou Perfect Dark), l'ajout de l'Expansion Pack n'est pas indispensable mais plutôt cosmétique. Il a permis à beaucoup de jeux d'afficher de beaux graphismes en haute résolution.



1 *The Legend of Zelda : Majora's Mask* arrive en 2000 sur la fin de vie de la console. L'un des meilleurs derniers arrivants.

2 Rare n'a pas fait que des miracles, *Donkey Kong 64* est l'un de ses jeux les plus décriés.

artistique pas très flatteur et récurrent sur la console. Le plus culotté dans l'histoire reste quand même ce bon vieux Mario. Nous le disions, celui-ci a pris du retard. Pas surprenant vu l'ampleur du projet et pourtant, le développement a été intense. Même pour des Japonais habitués au crunch, celui-ci a été si dur qu'une légende urbaine parle de plusieurs départs en burn-out à la fin du projet. Bref, *Super Mario 64* est un sacré morceau, mais c'est aussi le seul titre capable de donner un départ canon à la Nintendo 64 et ainsi récupérer les deux années de retard que la console se traîne. C'est l'ultime pari de la compagnie qui n'aligne que deux autres jeux à côté de lui pour la sortie japonaise de la console : *Pilotwings 64* et *Saikyo Habu Shogi*. La tentative avait totalement fonctionné sur la Super Nintendo avec un *Super Mario World* tellement bon qu'il justifiait à lui seul l'achat de la console. Nintendo n'en n'attend pas moins pour ce nouvel essai et il a raison. *Super Mario 64* est une bombe bien supérieure à ce qu'est *Super*

Mario World en son temps. C'est d'abord l'histoire d'un gameplay totalement repensé pour la 3D, le phénomène du moment. Les mondes ouverts sont une nouveauté qui fera date dans l'histoire du jeu, au moins autant que cette maniabilité plus souple qui permet à Mario de voler et de faire des acrobaties incroyables. La performance du jeu est tout aussi folle, il se vend comme des petits pains d'entrée de jeu. L'impact se fait évidemment ressentir sur les ventes de la Nintendo 64 qui s'envole dès 1996. La console ne doit pas seulement son ascension à Mario, elle peut aussi remercier tous les titres qui l'ont portée durant toute sa carrière, qui aurait pu être médiocre autrement. Même avec son handicap de départ, la Nintendo 64 parvient à sortir pratiquement autant de jeux cultes que son adversaire la PlayStation. La firme de Kyoto a fait le gros du travail, mais elle a aussi pu compter sur son allié Rare qui avait déjà fait des miracles sur Super Nintendo. Le studio britannique signe pour la 64-bits des perles avec en 1997



GoldenEye 007 et *Diddy Kong Racing* ou encore *Banjo-Kazooie* et sa suite respectivement en 1998 et 2000. En 1998, Nintendo revient à la charge avec ce que tout le monde (surtout nous) considère comme LE chef-d'œuvre de la Nintendo 64. *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* est, à l'instar de *Super Mario 64*, un jeu qui a dû se réinventer pour passer la nouvelle génération et le défi de la 3D. Cet épisode a ceci de particulier qu'il a su ajouter de la poésie et des moments forts à une série qui n'en

manquait déjà pas. Entre la découverte d'un Hyrule plus vrai que nature et les mélodies jouées à l'ocarina qui donne son nom au jeu, ce *Zelda* a un supplément d'âme que ne peuvent pas revendiquer tous les épisodes de la saga.

SUCCÈS OU PAS ?

La vie de la Nintendo 64 est courte par rapport à ses concurrentes, elle n'a pas le temps pour un temps mort. Durant ses sept années d'existence, dont cinq à temps plein, la console



1



Nintendo sait être avant-gardiste mais nous prouve en 1995 que cela ne lui réussit pas toujours. Le 64DD devait être un produit révolutionnaire capable de lire des disques magnétiques embarquant plus d'espace de stockage, combinant ainsi les lacunes des cartouches traditionnelles. L'extension possède même un modem pour accéder à Internet, fonctionnalité qui n'attire absolument pas à l'époque. Quatre ans après son annonce, le 64DD se décide enfin à sortir. Avec un tel retard, il n'est absolument plus attendu. Nintendo le sait et n'essaye même pas de développer des jeux sur cette extension mort-née. Seule une poignée sortira tandis qu'une légion de titres seront annulés, vendus sur cartouche ou reportés sur GameCube.

64DD



2

1 Nintendo a peut-être fait sauter *Star Fox 2* sur Super Nintendo, mais la série revient en force avec *Lylat Wars* en 1997.

2 Le quoi ?! Le Rumble pack, ce gadget qui permet aux manettes N64 de vibrer...

3 La N64 voit l'apparition du tout premier *Super Smash Bros.* avec seulement 12 personnages jouables.



se porte bien et affiche des ventes solides en Amérique. Pratiquement 33 millions de consoles vendues à travers le monde, c'est plutôt pas mal. Moins que la Super Nintendo certes, mais largement mieux que son éternel rival SEGA qui n'a même pas distribué 10 millions de Saturn. En ce qui concerne la PlayStation en revanche, le mal est déjà fait depuis longtemps et tous les efforts de Nintendo n'y changent rien. Sony s'est envolé en brisant le mur des 100 millions

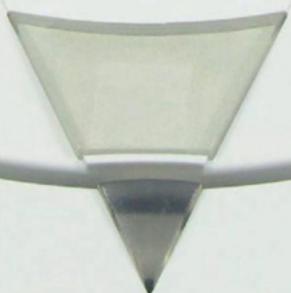
d'unités vendues. Il faut dire que l'entreprise avait un boulevard pour faire cela. Les hits tardifs de la Nintendo 64 ne changent pas son destin. Au mieux, ils ne font qu'asseoir le statut d'excellente console qu'elle obtient auprès du grand public. Pour Nintendo par contre, cette racée ne peut vouloir dire qu'une seule chose : la console est un échec, rien de plus. À l'aube de l'an 2000, alors que les titres sortent, il est déjà temps de se tourner vers la sixième génération. Une fois encore, Nintendo arrive après

la fête. Sa GameCube débarque en 2001 alors que la PlayStation 2 est déjà sur tous les continents en 2000, sans parler de la Dreamcast qui tente sa (dernière) chance en 1998. L'heure de la retraite a sonné pour la N64, qui va tranquillement se reposer avant d'être euthanasiée par son créateur en 2003. Aujourd'hui, on touche du bois pour que le constructeur entende nos prières et se décide à faire une Nintendo 64 mini qui aurait tout à fait sa place au côté de la NES et Super NES du même nom.



Dreamcast UNE CONSOLE AVANT-GARDISTE

La Dreamcast aujourd’hui légendaire a laissé derrière elle un héritage mitigé. D’un côté c'est elle qui marque la fin de la carrière de Sega en tant que constructeur suite à un nouvel échec commercial. A côté de ça, la machine est restée dans les cœurs pour sa personnalité bien trempée et son avant-gardisme. Un paradoxe à l’image de sa courte vie, au cours de laquelle la Dreamcast fut encensée sans pour autant faire des émules.



SEGA





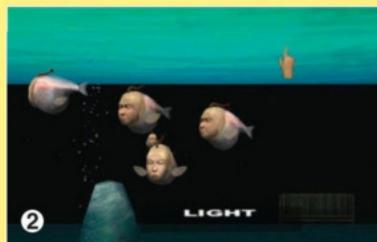
Les sur les cendres fumantes des espoirs que Sega a placé sur la Saturn, les débuts de la Dreamcast sont pour le moins mouvementés. Le constructeur voit bien que la console planétaire est sur le point de s'effondrer sous le poids écrasant de la Playstation. Même Nintendo, pourtant affaibli, tient en respect Sega qui se retrouve au fond du gouffre. Le trou béant est avant tout économique mais il est clair qu'au niveau de son image de marque la compagnie japonaise a pris un sévère coup derrière la nuque. Clairvoyant quant à son propre sort, Sega sait pertinemment que cette situation est intenable. Peu de temps après la sortie de la console, il devient clair que la Saturn est une cause perdue condamnée qui va rapidement lâcher son râle d'agonie. L'heure est à l'abandon et aux nouvelles idées pour rebondir rapidement. Car le temps joue



“La Dreamcast n'a pas simplement répondu à des critères techniques, elle a tout bonnement été visionnaire !”



1



2



3

contre le constructeur qui espère prendre tous ses adversaires de court en propulsant sa nouvelle bombe technologique sur le marché, lançant au passage la future génération de console. Nous sommes en 1997 quand nous entendons pour la première fois des histoires sur le projet en développement chez Sega. Blackbelt, Dural, Katana... les noms ne manquent pour désigner le nouvel appareil mais il faudra attendre 1998 pour que la Dreamcast trouve son nom définitif et se présente en grande pompe au monde entier. Le plan de sauvetage semble fonctionner à merveille. Tout le monde est pris au dépourvu par une date extrêmement précoce qui n'est autre qu'à la fin du mois de novembre 1998 au Japon et l'année suivante pour l'Amérique et l'Europe.

LA MACHINE EST LANCÉE

Revoléa la marque au hérisson bleu catapultée dans les plus hautes sphères de l'industrie. A la découverte de cette nouvelle console marquée d'une sphère orange, la révérence est de mise. On s'incline bien bas devant les capacités techniques forcément supérieures de la machine et tout le monde fait des courbettes à Sega en disant, à juste titre, qu'il s'agit de la meilleure console produite par Sega, rien que ça. Face à elle, la Nintendo 64 à l'air tout honnement archaïque avec ses cartouches et ses 64-bits tandis que même l'intouchable Playstation est remise en question devant autant de potentiel. Ce qui devait arriver arriva, la Dreamcast a déboulé comme un rouleau compresseur sur un marché que son créateur avait failli faire plier il y a deux générations de cela. La revanche n'est peut-être pas loin, en tout le lancement japonais laisse de grands espoirs à Sega. La demande est forte au pays du soleil levant.

1 La simulation de vie qu'est Shenmue a été une révélation pour beaucoup. Son monde ouvert novateur en est l'explication.

2 Seaman est l'une des choses les plus bizarres que nous ayons pu voir sur Dreamcast... et dans le jeu vidéo en général.

3 Les graphismes en cel shading de Jet Set Radio sont aussi avant-gardistes. La patte artistique était importante sur Dreamcast.





“Entre les portages d’arcade et les productions maison, Sega a donné son feu vert à toutes sortes de projets tordus.”

Bien sûr les ventes déjà très bonnes auraient pu être encore plus explosives si Sonic Adventure (1998) n'avait pas raté le coche. Le nouvel épisode tant attendu du hérisson sprinteur arrivera à bon port avec un mois de retard au Japon mais sera bien là pour la sortie américaine et

européenne de la console qui est là encore une razzia pour Sega. La compagnie se prend à rêver grand grâce à son avance salvatrice, mais concrètement elle ne fait que rattraper le fiasco de la Saturn qui avait fait plonger ses parts de marché à 12%. Rattraper un tel retard est loin d'être facile - la console n'y arrivera d'ailleurs jamais vraiment - d'autant que Sega a dépensé sans compter pour le lancement phénoménal de sa console. Il est question d'un budget trois fois supérieur à celui de la Saturn (!), la Dreamcast a donc intérêt à être un phénomène si

❶ Samba de Amigo demandait d'acheter des maracas très coûteuses pour pouvoir jouer. Encore une idée discutable mais reprise plus tard.

❷ Phantasy Star Online est le mérite d'être le tout premier MMORPG sur console, et il est plutôt bon dans son genre.

❸ Le VMU donnait souvent des indications et faisait parfois l'objet de mini-jeux.

❹ Le clavier ne servait pas qu'à naviguer sur Internet. Il était également possible de l'utiliser dans le jeu *Typing of the Dead*.

Sega veut s'y retrouver.

PERDU DANS LE FUTUR

On reste confiant du côté Sega qui croit dur comme fer dans la singularité de sa console. Le constructeur a bien raison d'être sûr de lui car la fabrication de la Dreamcast n'a pas simplement répondu à des critères techniques, elle a tout bonnement été visionnaire. Dans le domaine de l'innovation, la plus grande réussite de la console était sans l'ombre d'un

doute ce modem 56K. Plus proche du radiateur que d'une pièce de haute technologie, c'est grâce à ce bidule que les joueurs de la Dreamcast ont pu être les premiers au monde à découvrir les joies du jeu en ligne moderne que nous connaissons aujourd'hui. Cette fonctionnalité compte parmi les arguments choquants qui valent une standing ovation à la console malgré le fait que le jeu en ligne soit encore au stade embryonnaire. Des accessoires (clavier, souris, etc...) sortent même pour valoriser cette révolution. Le Visual Memory Unit (ou plus communément appelé VMU) est une autre invention de Sega qui a fait couler au moins autant d'encre que l'accès au web. Avec son écran et la possibilité de le ranger directement dans la manette, difficile à croire que le VMU ne soit qu'une carte mémoire. Son utilisation va pourtant au-delà puisque bon nombre de jeux ont trouvé une utilité in-game à cet affichage supplémentaire. Un usage qui préside pour beaucoup la création de la Wii U, voir de la Switch. Dans les faits pourtant, il ne s'agit que d'une innovation atypique visant à faire passer la Dreamcast pour une console du futur. Et justement, à trop vouloir jouer la carte de la

“J’attendais tellement la Dreamcast et j’ai eu tellement de regrets.” À côté de la plaque au moment de faire tapis, Sega signe une manette immonde, pousse un support optique bancal et innove avant l'heure sur le jeu en ligne. Reste une petite poignée de grands jeux au milieu d'un océan de daubés. Insuffisant. Thomas Huguet, Journaliste

PERFECT 100
Assassin
Stevia
Stevia
PRESS ENTER KEY
CREDITS 3

4



Entre son style de jeu et son ambiance, Space Channel 5 était aussi étrange que le reste de la ludothèque !

nouvelle technologie Sega s'est un peu emballé. Aussi révolutionnaires que soient les atouts de la Dreamcast, ils sont à des années-lumière de la réalité du marché du jeu vidéo. Le modem 56K restera à cet égard un modèle de gâchis puisqu'en 1998 l'accès à Internet est loin d'être démocratisé. Les rares à s'être offert ce luxe sont quant à eux obligés de payer des sommes astronomiques pour quelques minutes de jeu en ligne. Le système n'est tout bonnement pas viable ce qui fait que la majorité des possesseurs de Dreamcast passeront tout simplement à côté d'un moment historique mais bien trop en avance sur son temps.

ENTRE BIZARRERIES ET COUPS DE GENIE

La folie avant-gardiste de Sega aurait pu limiter la casse en se limitant à la partie hardware. Il n'en n'est rien puisque le constructeur va faire de la ludothèque de la console un autre argument de vente bien à lui. Un gros souci pour les ventes la Dreamcast qui ont sensiblement chuté depuis le démarrage en

trombe des premiers mois. Sega ne le sait pas encore mais il se tire une balle dans le pied en voulant faire des jeux novateurs à contresens des tendances du moment. Car si la conception de la Dreamcast a simplement laissé le grand public froid, sa ludothèque très particulière a eu tendance à faire fuir les non-initiés. Entre les portages d'arcade et les productions maison, Sega a donné son feu vert à toutes sortes de projets tordus, ou au mieux avant-gardiste. Seaman (1999) est un exemple parlant de la prise de risque inconsidérée de la

console. Le but du jeu est ici de s'occuper d'un poisson avec un visage humain comme on s'occupera d'un tamagotchi. Il n'y a rien d'autre à faire à part observer cette erreur de la nature, la nourrir et discuter avec elle grâce à micro, accessoire là encore avant-gardiste mais finalement très peu utilisé sur l'ensemble de la ludothèque. A côté des ovnis, la Dreamcast voit naître toutes sortes de projets ambitieux qui sont pour la plupart des premières dans l'histoire mais qui seront également des échecs commerciaux tonitruants. Phantasy Star Online (2000) devient ainsi le tout premier MMORPG sur console.

Samba de Amigo (1999) et Space Channel 5 (1999) ouvrent pour leur part la voie aux jeux musicaux. Quant à Shenmue (1999) et Jet Set Radio (2000), ils deviennent les meilleurs représentants des jeux en monde ouvert, un genre qui n'est accueilli à sa sortie que par des levers de sourcils sceptiques. Malgré la présence d'une poignée de bons jeux plus traditionnels, l'engouement ne prend pas. La Dreamcast peine à se vendre,

particulièrement en Europe où elle dépasse tout juste le million d'exemplaires vendus. Elle finira péniblement sa carrière avec seulement 9,13 millions de consoles distribuées à travers le monde, un score pire que celui de la défunte Saturn. Niveau software ce n'est guère mieux. Hormis Sonic Adventures, aucun titre ne dépasse les deux millions de copies écoulées. A la décharge de Sega, cette débâcle n'est pas uniquement due à des fantasmes de visionnaires. Le spectre de la PlayStation 2, qui s'annonce en 1999, est pour beaucoup dans la décente aux enfers de la console. Le grand public a son chouchou et il est prêt à attendre l'héritière de celle qui a changé l'ordre mondial du jeu vidéo il y a peu. Sa sortie en 2000 enterrer pour de bons les minces espoirs de la Dreamcast, qui est obligé de tirer sa révérence en 2001. Elle emporte dans sa chute la branche hardware de Sega qui dit définitivement adieu à la création de console ainsi qu'à une ère importante de l'histoire du jeu vidéo.



● Même s'il est le titre le plus vendu de la Dreamcast, les 2 millions et quelques de Sonic Adventures ne font pas honneur au jeu.

● Quelques éditeurs font encore confiance à Sega durant cette dure période. Capcom fera de Resident Evil : Code Veronica une exclusivité temporaire.



PLAYSTATION 2

LA CONSOLE DE TOUS LES RECORDS

1

MEMORY CARD

MEM





C'est la console la plus vendue de l'histoire. La PlayStation 2 a cassé la baraque à un point que même Sony, dans ses rêves les plus fous, n'espérait sans doute pas. Retour sur la PS2-mania?

2 3 novembre 2000, 23h59, Paris, Champs-Élysées. Dans une minute précisément, la PlayStation 2 sera lancée en France. Comme bon nombre de boutiques dans l'Hexagone, le Virgin Megastore, qui n'est plus de ce monde aujourd'hui, a exceptionnellement ouvert ses portes pour l'occasion. Plusieurs milliers de personnes sont agglutinées à l'entrée du magasin, du jamais vu pour la sortie d'une console. Sony a prévu : « le 24 novembre, elle sera à tous mais tous ne l'auront pas ». La campagne promotionnelle, débutée deux ans auparavant, n'a fait que monter en puissance jusqu'au jour J.

À minuit, le voile se lève sur les quelques centaines de PS2 disponibles à la vente – le plus gros du stock est réservé depuis longtemps. L'émeute est immédiate. Les clients se ruent sur les machines, les vendeurs sont submergés, les vigiles jouent des coudes. Une heure plus tard, tout le monde n'est pas logé à la même enseigne : il y a ceux qui ont pu l'acheter, et les autres. Ceux qui pourront passer la nuit sur *Ridge Racer 5*, *SSX* ou *Tekken*

Tag Tournament, et ceux qui n'ont plus que leurs yeux pour pleurer. Le lendemain, alors que votre serviteur ira tranquillement chercher la sienne à la Fnac la plus proche (il fallait réserver, on vous l'avait dit !), les images de cette sortie spectaculaire et inédite – depuis, le concept est rentré dans les mœurs, coucou Apple – feront le tour des journaux télévisés. Mais comment en sommes-nous arrivés là ?

LA STAR PLAYSTATION

La folie qui entoure le lancement de la PlayStation 2 ne vient pas de nulle part. Plusieurs éléments l'expliquent et le premier, c'est le succès de la première PlayStation. Lancée en 1995 en France, la « PS » a changé le paysage du jeu vidéo. Elle a démocratisé le support CD, fait exploser la 3D, ringardisé la concurrence. Avec elle, le jeu vidéo a mûri et pris une nouvelle dimension. En cinq ans, la console de Sony s'est construit une ludothèque invraisemblable où se côtoient des sagas aussi cultes que *Resident Evil*, *Tomb*

155
Avec plus de 155 millions de machines écoutées, la PS2 est la console la plus vendue de l'histoire, tout simplement !



1



2



❶ Sorti en 2003, *Beyond Good & Evil* se vend peu mais devient rapidement culte. On attend la suite, signée Michel Ancel !

❷ Le 10^e *Final Fantasy* a de nombreux fans et il a donné lieu à un spin-off nommé *Final Fantasy X-2*, centré sur Yuna.

❸ Le premier *Devil May Cry* de Capcom, en 2001, est une claque monumentale. La suite sera plus inégale.

15

Gran Turismo 3 est souvent considéré comme le meilleur épisode de la série. Il est en tout cas le jeu Sony le plus vendu sur PS2 : 15 millions !



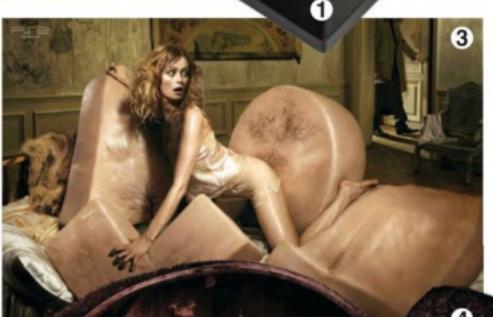
● Avant la Wii, l'Eye Toy de la PS2 demandait aux joueurs de faire les zigotos devant leur TV. Avec moins de succès.

● Square Enix et Disney main dans la main pour Kingdom Hearts, une série étonnante.

● Pendant plusieurs années, Sony a vendu la PS2 à grands coups de pubs TV délirantes.



2



3

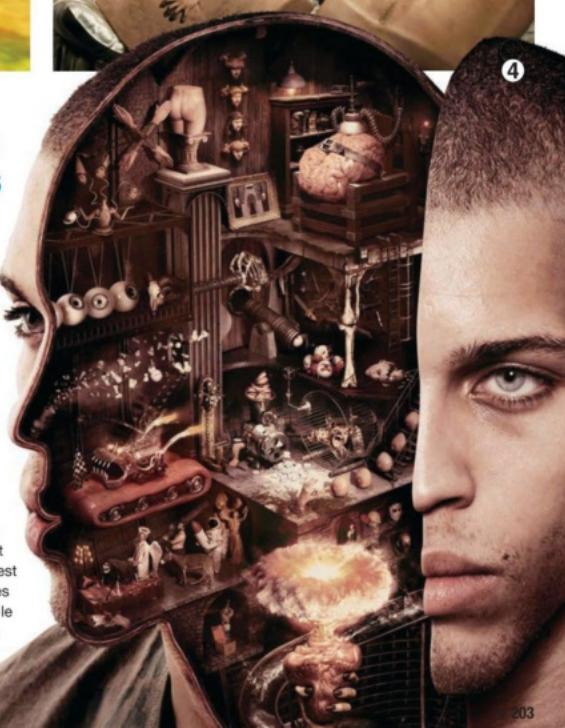
“Les clients se ruent sur les machines, les vendeurs sont submergés, les vigiles jouent des coudes.”

Raider, Metal Gear Solid, Gran Turismo, WipEout, Soul Reaver, PES, Final Fantasy, Silent Hill et tant d'autres. Toutes ne sont pas des exclusivités mais toutes, en revanche, ont construit une « image PlayStation » jeune, moderne, hi-tech. Et de fait, le succès de la PlayStation (plus de 100 millions de ventes), inattendu pour une première machine, a forgé l'attente de celle qui doit lui succéder.

VIVE L'ÉMOTION

Sony annonce la PS2 en 1999, durant l'E3 de Los Angeles, et de plus amples informations – le look de la console, notamment – arrivent quelques semaines plus tard au Tokyo Game Show.

À ce moment-là, la folie PlayStation bat son plein, Sony sait qu'il ne faut pas attendre. Même si la firme domine le marché, la concurrence est en embuscade et on sait déjà, sans connaître les détails, que Microsoft va rentrer dans la danse. Ce sera la Xbox (voir dossier suivant). Quant à Nintendo, il prépare l'arrivée de la GameCube après le succès très relatif de la N64. Sony doit prendre tout ce joli monde de vitesse et c'est ce qui va se passer : les rivaux n'arriveront qu'en 2001. Pour le moment, la voie est libre et la machine de Ken Kutaragi (monsieur PlayStation)



4

et ses équipes se construit autour d'un concept : l'émotion. Plus précisément, l'Emotion Engine est le cœur technique de la PS2, son CPU (processeur central). Derrière ce terme se cache une architecture compliquée qui rendra la vie très difficile aux développeurs mais pour le moment, il permet à Kutaragi de « vendre » une console révolutionnaire, capable de procurer de « l'émotion » aux joueurs. Logique : maintenant que l'aspect technique (la 3D) est apprivoisé, il faut proposer autre chose. Les premières vidéos de la console mettent donc en avant sa capacité à capter les mouvements, les regards – il faut revoir la démo de *The Bouncer*, géniale ! La PlayStation 2 sera donc la console de l'émotion, Sony n'en démord pas et même si aujourd'hui le concept fait sourire – on attend encore que les studios sachent nous émouvoir –, il fait fureur sur le moment. Nous sommes en 1999, l'attente de la PS2 peut commencer.

L'APPORT DU DVD

Une PlayStation qui cartonne, de l'émotion pour les gamers... C'est bien tout ça, mais il en faudra sans doute plus pour toucher un vaste public, Sony

“La PlayStation 2 sera la console de l’émotion, Sony n’en démord pas...”



le sait. Le constructeur fait donc un pari, rétrospectivement évident mais risqué sur le moment : inclure de la série un lecteur DVD. Au début des années 2000, le format est encore jeune et rien ne dit qu'il viendra supplanter, en tout cas aussi vite, la VHS et le Video CD (mais si, souvenez-vous !). Les premiers lecteurs sont commercialisés en 1997/1998 au prix fort. L'intérêt du DVD est double pour la firme : attirer une nouvelle clientèle qui achètera la PS2 pour en faire un lecteur abordable (450€ au lancement puis 300€ un an plus

- ❶ La DualShock 2, un modèle de simplicité et d'ergonomie...
 - ❷ La bombe ! En 2001, Rockstar sort GTA 3 et crée la polémique en même temps qu'il propulse la série vers les sommets.
 - ❸ La démo de Metal Gear Solid 2 était fournie avec *Zone of the Enders* ! Une bonne raison de l'acheter...





1 La révolution Resident Evil 4 est passée par la PS2. Un titre qui a redéfini la série, et le jeu d'action en général.

2 En 2005, quatre ans après Ico, Sony sort *Shadow of the Colossus*. On ne le sait pas encore, mais il faudra attendre 11 ans pour voir le jeu suivant de Fumito Ueda, *The Last Guardian*.

3 Ken Kutaragi peut être fier, la PlayStation 2 est la console la plus vendue de l'histoire.

tard) et bénéficier d'un espace de stockage bien plus important que sur CD pour les jeux, près de 9 Go sur des DVD double couche. Banco ! Le succès éclair de la PS2 repose en partie sur l'adoption par les joueurs et le public du format DVD, qui devient la norme. D'un point de vue technique, la PS2 est un lecteur plus qu'honorables, tous les connaisseurs l'admettent, si bien que la console devient un « objet multimédia » au centre du salon, le rêve de tous les constructeurs depuis : c'est encore ce que voulait Microsoft avec sa Xbox One en 2013 ! Heureusement, d'ailleurs, que l'on peut regarder des films sur sa PlayStation 2 à sa sortie car au niveau jeux, c'est le désert...

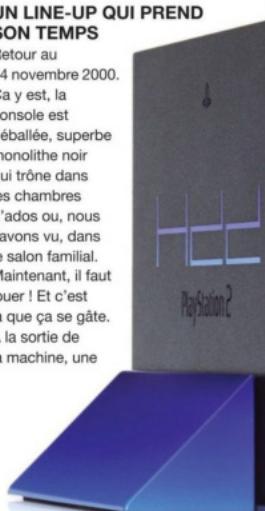
UN LINE-UP QUI PREND SON TEMPS

Retour au
24 novembre 2000.

Ça y est, la console est déballée, superbe monolith noir qui trône dans les chambres d'ados ou, nous l'avons vu, dans le salon familial. Maintenant, il faut jouer ! Et c'est là que ça se gâte. À la sortie de la machine, une

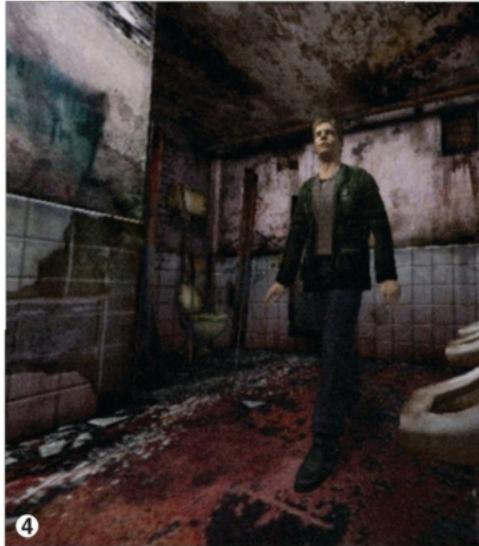


trentaine de jeux sont disponibles dont *FIFA 2001*, *SSX*, *Dead or Alive 2*, *Midnight Club*, *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* ou encore *Dynasty Warriors 2*. Un line-up qui n'a rien de déshonorant mais les joueurs sont habitués à mieux, ils attendent leurs blockbusters préférés, les *Resident Evil* et autres *Gran Turismo*. Cela n'empêche pas la PS2 de se vendre comme des petits pains, atteignant instantanément le million au Japon ou affichant 10 millions de consoles vendues dans le monde quatre mois plus tard, en mars 2001. Mais cela ralentit tout de même sa progression. Les grands jeux, c'est un an plus tard qu'ils vont arriver, à l'automne 2001. Durant l'été, le somptueux *Gran Turismo 3 : A-Spec* a ouvert la voie et reste, encore aujourd'hui, le jeu Sony le plus vendu sur PS2 avec 15 millions d'unités. Les joueurs les plus avertis avaient découvert *Onimusha* quelques mois plus tôt, mais ce n'était pas encore tout à fait ça. Et puis soudain, entre la fin de l'année 2001 et le premier semestre 2002 (les sorties étaient encore souvent décalées entre le Japon, les États-Unis et



2

l'Europe), c'est le déferlement : *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, *Ico*, *Silent Hill 2*, *Devil May Cry*, *Jak & Daxter*, *PES*... Une avalanche de hits tombe sur les joueurs. Les meilleurs studios du monde – ils sont encore japonais, à cette époque – tirent le meilleur de la puissance de la console, maîtrisent des séries qu'ils ont parfois lancées sur la première PlayStation (*Silent Hill*, *Resident Evil*, *MGS*, etc.) et les portent au firmament. Les nouvelles licences sont des réussites instantanées, les « vieilles » sagas bénéficient de nouvelles idées de gameplay... C'est un tourbillon. Reflet de cette PS2-mania qui s'est emparée du monde, *GTA 3* propulse le studio Rockstar au plus haut et impose un genre, le *GTA*-like. Le titre fait la Une, crée la polémique et contribue à forger l'image branchée de la console. Une image sur laquelle Sony n'a plus qu'à surfer : les ventes explosent, les éditeurs produisent des suites de grande qualité (les différents *DMC*, *GTA : San Andreas*, etc.) et de nouveaux bijoux viennent gonfler la ludothèque insensée de la PS2. À ce titre, l'année 2005 n'est pas mal non plus puisqu'elle voit arriver *Shadow of the Colossus*, *God of War*, *Resident Evil 4* et *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater*, pour ne citer qu'eux. Il faudrait aussi évoquer *Okami* et *Final Fantasy XII* en 2006, la série des *Ratchet & Clank*, *Kingdom*



Hearts, *Burnout*... Impossible de lister tous les chefs-d'œuvre sortis sur PS2 durant ses plus belles années. Un chiffre pour la route ? Sony affirme que plus de 1,5 milliard de jeux se sont vendus sur sa machine. C'est colossal.

IL FAUT BIEN UNE FIN

En 2005, le constructeur a dévoilé la PS3, encore une fois avec grandiloquence – coucou le trailer de *Killzone 2* très joli mais un peu fake – durant l'E3 de Los Angeles. La PS2 est au sommet de sa carrière mais Sony prépare l'avenir et il se fera en ligne, ce que ne propose la PS2 qu'à la marge avec son modem à ajouter. La PS3 sort en 2006 au Japon et aux États-Unis, en 2007 en France

❶ La version Slim de la PS2, sortie en 2004, était vraiment mimi. Le chargement des disques ne se faisait plus par un tiroir, mais par le dessus.

❷ Les modèles de PS2 furent très, très nombreux, allant jusqu'à des fautes de goût élémentaires... Non ?

❸ Le premier *God of War*, en 2005, est un monument de baston gore ! La PS4 vient de relancer la série avec un nouvel épisode somptueux.

❹ *Silent Hill 2* : sans doute le meilleur épisode de la série, et un chef-d'œuvre de l'horreur. On veut le remake HD !



Pour regarder les films sur DVD, la télécommande a toujours été bien plus pratique que la DualShock 2.



LE TOP 3 DE LA RÉDAC'

Pour le plaisir, dressons un petit Top 3 des meilleurs jeux de la PS2, forcément subjectif. À vous de faire le vôtre !

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Pas facile de choisir entre les deux *MGS* de la PS2, *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* et *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater*. Mais allez, votons pour ce dernier grâce à ses boss incroyables et les possibilités générales offertes par l'infiltration dans la jungle. Un bijou signé Hideo Kojima, qui aura du mal à tenir le cap avec l'épisode suivant, le controversé *MGS 4* de la PS3. Sortie France : 2005



ICO

Là aussi, difficile de trancher. *Shadow of the Colossus* ou *Ico* ? Penchons pour celui qui a lancé la carrière de Fumito Ueda et créé un genre – disons poétique et minimalisté – qui fait encore école aujourd’hui et ne cesse d’inspirer la scène indé. Si la maniabilité d’*Ico* divise, l’intensité de son aventure et l’ambiance magique qui s’en dégage en font un jeu unique. Sortie France : 2002



GTA : SAN ANDREAS

Et voilà, encore un choix impossible ! C'est vrai, nous aurions pu sélectionner *GTA 3*, celui qui a fait exploser la série et inventé le monde ouvert moderne. Mais avec son style gangsta, sa carte immense et ses activités qui en font presque un RPG, *San Andreas* est l'aboutissement du genre. C'est aussi le jeu le plus vendu de la PS2, avec plus de 17 millions d'unités. Sortie France : 2004



mais elle ne connaît pas le succès instantané de sa grande sœur. Il faut dire que cette dernière en a encore sous le capot et que le gain graphique de la PS3 ne saute pas aux yeux. La HD peine à se lancer, le Blu-ray n'est pas le DVD. Et puis Microsoft a appris des ses erreurs et la Xbox 360, qui squatte le marché depuis plusieurs mois, connaît un joli succès. Sony a beau monter les mêmes événements de lancement que sept ans plus tôt, au même endroit, le « midnight launch » de la PS3 fait un flop. Si bien que pendant deux ou trois ans, la PS2 et la PS3 co-existent de manière improbable. Il faudra attendre 2013 (!) pour que Sony cesse de commercialiser sa machine. Et même encore, quelques jeux sortiront dessus cette année-là,

“La PlayStation 2 constitue le plus gros succès de l'histoire du jeu vidéo, juste devant la DS de Nintendo.”

comme *FIFA*. Avec plus de 155 millions de ventes dans le monde, la PlayStation 2 constitue le plus gros succès de l'histoire du jeu vidéo, juste devant la DS de Nintendo. Avec ses déjà 80 millions de consoles écoulées, la PS4 fera un très beau score, sans doute entre la PS et la PS2, mais elle aura du mal à égaler cette dernière. Même la Wii n'y est pas arrivé. C'est dire si notre championne n'est pas près d'être détrônée.

Avec un peu de chance, vous repartez avec ce pack le 24 novembre 2000. A condition de l'avoir réservé... ou d'avoir joué des couades.



GAME BOY® EN ADVANCE

Pensez à un succès planétaire, au hasard la Game Boy, et imaginez-le en version moderne. À peu de choses près vous obtenez la Game Boy Advance, une machine qui assoit un peu plus la domination de Nintendo sur le secteur des consoles portables dans les années 2000.



GAME BOY ADVANCE

ADVANCE SUR SON TEMPS

Peu importe le sens par lequel on prend le problème, la Game Boy est une console caduque dès sa sortie en 1989. Rien d'incompatible avec le fait d'être un succès planétaire, et au contraire tout le monde s'accorde de ses limites qui en

font une console accessible à tous. Mais si tout le monde s'accorde sur ses qualités cette année-là, le public de la fin des années 90 est un peu plus exigeant. Sa principale requête est de pouvoir jouer en couleur, chose qui se fait déjà depuis 1989 avec l'Atari Lynx. Nintendo réagit très tardivement en

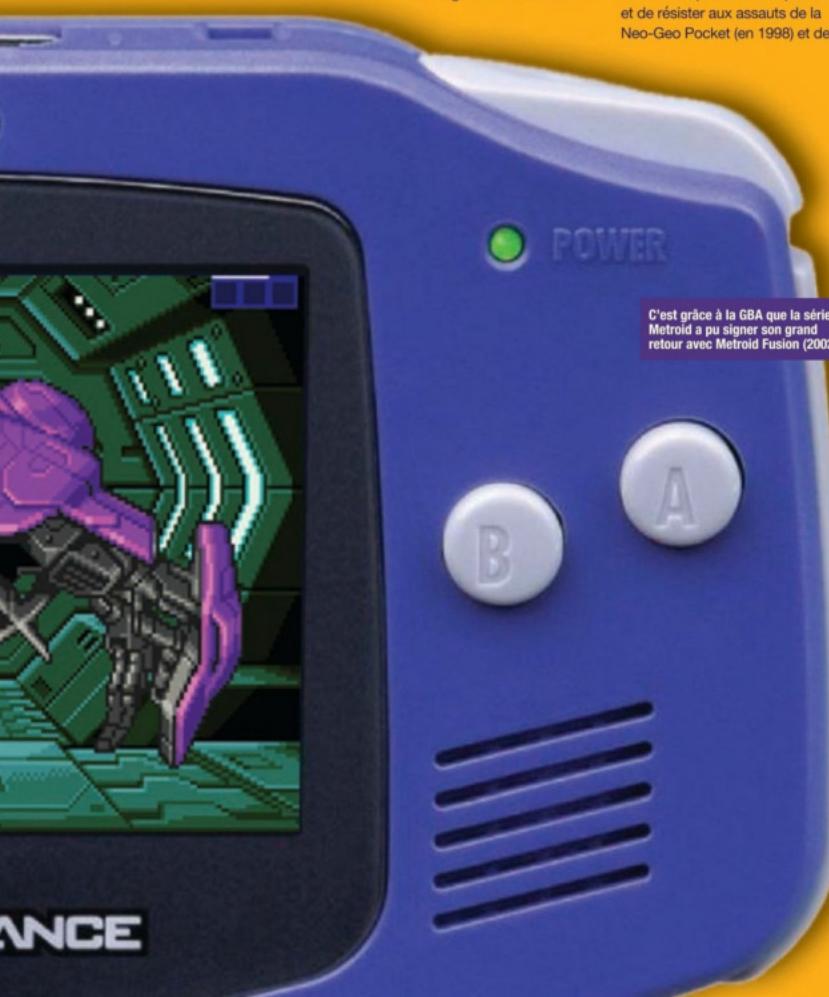
sortant sa Game Boy Color en 1998 et n'évacue qu'une partie du problème puisque la console n'est qu'une Game Boy sur laquelle on a greffé un écran couleur, quand bien même elle utilise un nouveau format de cartouche. La véritable raison d'être de la Game Boy Color est de faire patienter son public et de résister aux assauts de la Neo-Geo Pocket (en 1998) et de la

Wonderswan de Bandai, imaginée par Gunpei Yokoi, le père de la Game Boy (en 1995). Le besoin d'une nouvelle génération devient urgent pour Nintendo qui reprend en main le vieux projet Atlantis, un programme visant à développer une console portable en phase avec son temps mais laissé de côté pour des considérations techniques et budgétaires. Les bases de la future Game Boy Advance sont là et les technologies sont cette fois-ci accessibles pour proposer quelque chose de nouveau.

LA GAME BOY TANT ATTENDUE

La présentation de la machine se fait pour sa part en 2000 au Nintendo Space World. Il y a beaucoup de choses à découvrir pour le public à cette occasion. Son nouveau design travaillé par le Français Gwenaël Nicolas est le changement le plus remarqué. C'est la touche modernité dont avait besoin Nintendo pour séduire ses futurs clients. On peut aussi parler d'une innovation sur le plan du confort grâce à sa forme allongée. Un changement que l'on ne refuse pas, au même titre que les boutons L et R qui viennent en renfort sur la tranche supérieure de la console. Le reste de la magie opère depuis l'intérieur de la Game Boy Advance. Son processeur 32-bits est assez puissant pour donner des résultats à mi-chemin entre la Super Nintendo et la Nintendo 64. À ce stade nous ne sommes même plus dans le bond technologique mais dans le saut stratosphérique. C'est le signe d'une toute nouvelle ère pour les joueurs que seule l'absence de rétroéclairage (encore) peut contrarier. Un mal pour un bien finalisé puisque la Game Boy Advance s'avère aussi accessible que son illustre ancêtre, le côté périmé dès la sortie en moins. On la retrouve dans nos contrées pour quelque 700 francs, avec des jeux

C'est grâce à la GBA que la série Metroid a pu signer son grand retour avec *Metroid Fusion* (2002).





1

En plus du portage de *A Link to the Past*, la série *Zelda* connaît un nouvel épisode sur GBA : *The Minish Cap* (2004).

2 La caractéristique de la Game Boy SP est son clapet que l'on retrouvera sur la Nintendo DS.

vendus moins de 300 francs. Des sommes fort bien investies au vu de la qualité de ce que proposait Nintendo. F-Zero Maximum Velocity est l'exemple parfait des prodiges dont est capable la GBA. Son framerate impeccable, ses graphismes assez fous pour une console portable et sa sensation de vitesse parfaitement retranscrite en font la tête d'affiche idéale pour la sortie de la console. Nintendo oblige, il est accompagné d'une ribambelle d'excellents titres faits maison par le



2

constructeur. Mario, toujours dans les bons coups, arrive sous la forme d'un portage de *Super Mario Bros. 2* appelé *Super Mario Advance* pour accompagner le lancement de la machine au Japon en 2001. On pourrait également mentionner *Mario Kart* : *Super Circuit* sorti en juillet 2001 qui devient le premier jeu de la franchise à atterrir sur console portable et qui rappelle à de nombreux égards l'épisode qu'a connu la *Nintendo 64*. La liste est loin d'être exhaustive d'autant que la Game Boy Advance a eu la particularité d'exporter des licences japonaises excellentes. Certaines voient le jour pour la première fois, comme c'est le cas de *Kuru Kuru Kurin* (2001) et le très vénéré *Golden Sun* (2001). Pour d'autres, c'est le voyage qui est une première. On pense ce coup-ci à *Advance Wars*, noble suite initiée par *Famicom Wars* en 1988.

Tout ça bien sûr sans compter la rétrocompatibilité ardemment désirée par Nintendo avec les cartouches Game Boy et Game Boy Color. Une fonctionnalité clé qui lui a garanti une ludothèque de psychopathe.

INDÉTRÔNABLE

À peine lancée, la Game Boy Advance devient déjà un carton absolu. Pas aussi gargantuesque



ff  Une attente plus inoubliable que l'achat ! Impossible à utiliser en présence du moindre rayon de soleil, ma première GBA est vite repartie en boutique et j'ai dû attendre la révision SP pour vraiment apprécier la bête. Mes jeux préférés ? *FFTA* et *Aria of Sorrow* !

Thomas Huguet, journaliste

La GBA a remis au goût du jour un tas de vieux succès. C'est pour cette raison que l'on retrouve *A Link to the Past*, *Rayman* ou *Street Fighter II* dans sa ludothèque.



La GBA nous a aussi permis de découvrir la série Fire Emblem grâce à l'épisode éponyme de 2003.

1 La Game Boy Micro a dû faire des concessions pour être produite. Elle garde le rétroéclairage mais perd la rétrocompatibilité.

2 F-Zero : Maximum Velocity est impressionnant à sa sortie en plus d'être une bouffée de nostalgie.

que la Game Boy à son époque mais tout de même spectaculaire. C'est plus de 75 millions de Game Boy Advance qui vont se vendre en cinq ans pour atteindre finalement les 81 millions au dernier bilan. Pour bien comprendre la réussite de la console, il faut rappeler que Nintendo est à l'époque quasiment seul. Il y a bien la Neo-Geo Pocket et la WonderSwan dont nous avons déjà parlé mais très vite la menace faiblit sans que personne ne vienne reprendre le flambeau. La Game Boy Advance est en roue libre jusqu'à l'arrivée de la N-Gage de Nokia en 2003, qui fera elle aussi un sacré bide à sa sortie. La seule concurrente de la Game Boy Advance c'est finalement la Game Boy Advance SP que le consolier produit à partir de 2003. Ambiance fratricide chez Nintendo qui nous sort un modèle redessiné pour être



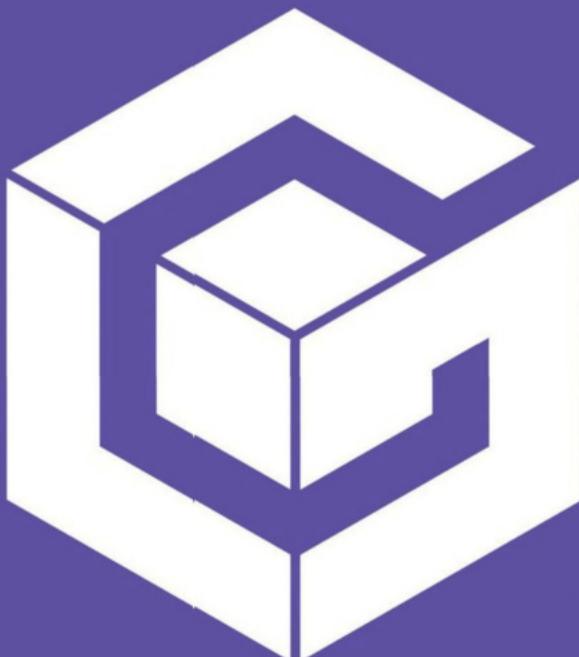
encore plus confortable. La boucle est bouclée puisque la Game Boy Advance SP dispose du fameux rétroéclairage ainsi que d'une batterie rechargeable. L'évolution s'arrêtera là puisque le dernier dérivé de la Game Boy Advance se nomme Game Boy Micro, une version simplifiée qui arrive de toute façon trop tard puisque la Nintendo DS fait déjà des merveilles depuis un an.

“C'est plus de 75 millions de GBA qui vont se vendre en cinq ans pour atteindre les 81 millions au dernier bilan.”



En ce qui nous concerne, on craque pour la SP qui est ultra compacte avec une excellente prise en main. Là encore, pour environ 100 €, cette machine se trouve très facilement.

À défaut d'avoir sa propre console portable, SEGA a édité sur GBA des titres comme Chuchu Rocket! et Sonic Advance.



NINTENDO GAMECUBE™ UN GOÛT D'INACHEVÉ

Dernière console « classique » de Nintendo, témoin d'une ère qui vit le jeu vidéo changer et certains acteurs disparaître (SEGA et la Dreamcast), le GameCube a connu, au début des années 2000, une carrière compliquée. Entre échec commercial et expérimentations pour le futur, voici l'histoire du... de la... oh zut, du GameCube.

Nintendo voulait une console compacte, au format original. C'est réussi ! Ses dimensions sont très inférieures à celles de la concurrence.



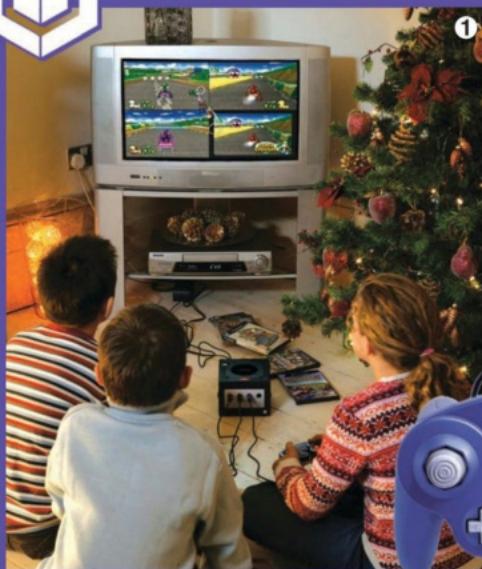
Evacuons d'emblée LE sujet sensible : le ou la GameCube ? Nintendo lui-même ne sait pas sur quel pied danser. Si certaines notices évoquent la GameCube – comme on parle d'une console, LA PlayStation ou LA Xbox – d'autres documents, à commencer par le site officiel, présentent la machine comme LE GameCube. Décidément, entre ça et le Gameboy, Nintendo aime jouer avec les genres ! Allez, faisons le choix de l'officiel pour marquer l'originalité de la machine, employons le masculin : ce sera le GameCube. Ou plus précisément le Nintendo GameCube (NGC) puisque le constructeur japonais aimait bien, à l'époque, accoler son nom à celui de ses machines.

UN MONDE QUI CHANGE
C'est en 1998 que le GameC... enfin, la console (pour le moment,



elle n'a pas de nom) apparaît sur les radars. À cette époque, la PlayStation explode et devient la machine d'une génération face à une Saturn dont on sait déjà qu'elle sera un flop – SEGA est sur le point d'en arrêter la production – et une Nintendo 64 qui a du mal à trouver ses marques. La N64 est une bonne machine mais face à la PS elle apparaît vieillissante avec son support cartouche et ses jeux à l'ancienne. Bien sûr, elle propose des chefs-d'œuvre (*Super Mario 64, The Legend of Zelda : Ocarina of Time, GoldenEye 007*) mais peu importe, son image est celle d'une console repliée sur elle-même et trop ancrée dans un jeu vidéo enfantin. Comprendre : d'avant la 3D, *Resident Evil* et Lara Croft. Conscient de cette lacune, Nintendo souhaite redresser la barre avec sa future machine. C'est ainsi que dans les mois qui suivent,

“Du côté des jeux, c'est du tout bon : les grandes séries sont au rendez-vous !”

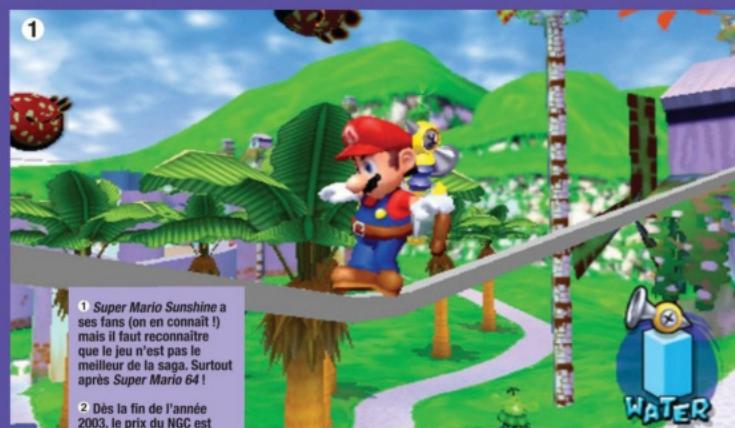


1 Une console conviviale pensée pour les enfants ? Ce n'était pas forcément l'idée au départ, mais c'est bien ce qu'est le NGC au final.

2 Le Gameboy Advance peut servir de manette, et son écran affiche des informations. C'est le concept de la Wii avant l'heure.

le constructeur japonais donne des gages de modernité aux joueurs. Il paraît envisageable que la console lise les DVD – une première, les machines de Nintendo n'ayant jusqu'à présent jamais lâché les cartouches – et soit reliée à internet. En 1999, le nom de code « Project Dolphin » est dévoilé et l'on apprend que la console est développée en collaboration avec IBM et ATI. Elle doit sortir à la fin de l'an 2000, un moment judicieux : c'est certes après la Dreamcast de SEGA, mais avant la Xbox de Microsoft et en rivalité frontale avec la PlayStation 2 de Sony. Sauf que ce n'est pas ce qui va se passer : accumulant les retards et les annonces incertaines, la... zut, le GameCube n'est présenté qu'à l'été 2000, durant le Nintendo Space World. C'est trop tard pour une sortie dans l'année. Et sur sa volonté de moderniser son image,

“La machine n'arrive pas à se faire une place dans le paysage, saturé de concurrents qui lui insufflent un vent de modernité.”



1 Super Mario Sunshine a ses fans (on en connaît !) mais il faut reconnaître que le jeu n'est pas le meilleur de la saga. Surtout après Super Mario 64 !

2 Dès la fin de l'année 2003, le prix du NGC est ramené à 99€. Ça sent le sapin.

3 The Legend of Zelda : Twilight Princess aurait pu être un grand jeu pour le GameCube, mais il a servi à lancer la Wii.





1 *Mario Kart : Double Dash!!* n'a pas que des fans. Encore un classique qui divise sur NGC.

2 Le NGC a connu de nombreuses éditions spéciales, comme ici pour *Resident Evil 4*.

3 Le remake NGC de *MGS*, nommé *Metal Gear Solid : The Twin Snakes*, divise les fans par ses audaces visuelles et sonores pas toujours du meilleur goût.

4 La série *Pikmin* a vu le jour sur GameCube. Une très belle réussite avec trois épisodes au compteur et sans doute un titre à venir sur Switch.

comptent sur les doigts d'une main – le plus célèbre se nomme *Phantasy Star Online*.

Nintendo souffle le chaud et le froid : le GameCube ne lira pas les DVD mais un format propriétaire, le GameCube Game Disc, une sorte de mini-DVD permettant de stocker 1,5 Go de données – les joueurs retrouveront ce type de format avec la Wii et la Wii U. C'est une douche froide, Nintendo semblant refuser obstinément le progrès. En revanche, du côté des jeux, c'est du tout bon : les grandes séries sont au rendez-vous (*Mario*, *Metroid*) et les images d'un futur *Zelda* au look « photoréaliste » font le tour du monde. Cette fois c'est sûr, DVD ou pas, le GameCube est fait pour les gamers !

UN PAYSAGE SATURÉ

Lorsque sort le NGC, à la fin de l'année 2001, les premiers doutes apparaissent. Le line-up de lancement est faible avec

seulement trois jeux qui surnagent : *Luigi's Mansion*, *Wave Race : Blue Storm* et *Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader*. Ce dernier a beau être somptueux, c'est trop peu pour lutter contre une PlayStation 2 qui voit débarquer, à la même époque, certains de ses plus gros hits (*Devil May Cry*, *Gran Turismo 3*, *GTA III*, *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 2*, *Pro Evolution Soccer*, *Jak & Daxter*, etc.).

La liste a beau être plus longue lorsqu'arrive le GameCube en France en mai 2002, le problème est le même : la machine n'arrive pas à se faire une place dans le paysage, saturé de concurrents qui lui insufflent un vent de modernité. Même le design de l'engin, un cube violet avec une drôle de poignée, renvoie aux codes du jeu. À l'heure où Sony impose son monolithe stylé, le décalage est total. Le Xbox Live

de Microsoft n'est pas encore là, mais c'est pourtant dans cette direction que va le jeu vidéo... mais pas Nintendo, qui freine sur le jeu en ligne. Il existe un modem pour le NGC mais Nintendo ne le soutient pas, et les jeux « online » de la machine se

LES VIEUX DÉMONS RESSURGENT

La promesse de Nintendo d'un GameCube moderne et tourné vers les éditeurs tiers a du plomb dans l'ail mais peut-être n'est-ce qu'un effet d'optique du au lancement, il faut attendre





Multijoueur et jouable avec des « bongos », Donkey Konga annonce la Wii.

un peu. D'autant que le vrai problème n'est pas là ! Car si encore le NGC proposait des chefs-d'œuvre pour ses stars maison, tout irait bien. Sauf que durant l'E3 2002, Nintendo présente plusieurs titres à venir, dont *Super Mario Sunshine* (2002) et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (2003). Et là, c'est le drame. Le premier ne convainc pas la presse avec son histoire d'ille à arroser, ses

mécaniques sans génie et sa caméra atroce, le second douche les espoirs de ceux qui attendaient le fameux *Zelda* « réaliste » aperçu en 2000. Il en est même l'exact opposé puisque Link est un enfant dans un monde cartoon. C'est peut-être là, au printemps 2002, que le GameCube a scellé son destin. Car d'un coup, alors que les ventes de NGC étaient déjà peu enthousiasmantes, Nintendo

a précipité son positionnement, loin de l'idée que s'en étaient faites les joueurs. La N64 avait ses limites, mais elle avait au moins proposé des bijoux qui sont restés dans l'histoire, à commencer par *Super Mario 64* et *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*. Le NGC n'aura pas cette chance même si l'histoire, puisque c'est d'elle dont on

parle, a depuis rendu grâce au *Zelda*, loin, très loin d'être un mauvais jeu. *Star Fox Adventures* et *Metroid Prime* (2003) n'ont pas à rougir non plus, et il ne faut pas oublier que le GameCube est aussi la console de *Pikmin* (2002) et de l'excellent *Super Smash Bros. Melee* (2002). Mais vous le voyez à la lecture de ces quelques noms : les éditeurs tiers sont absents, encore une fois, et cette absence fait mal à la console. À ce stade, les observateurs commencent à entrapercevoir le cycle vicieux



1



2



1 Encore un *Zelda* sur NGC, cette fois *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Un titre multijoueur qui permet de coopérer en utilisant plusieurs Gameboy Advance.

2 Voici la Q, une version spéciale du NGC destinée au marché japonais, développée par Panasonic et qui permet de lire les DVD.



“Cinq ans d’existence, c’est peu pour une console de salon : l’échec est incontestable.”

fatal : pas de jeux donc pas de ventes, pas de ventes donc pas de jeux, et ainsi de suite. On trouve bien un *Metal Gear Solid : The Twin Snakes* (2004) par-ci et un *Resident Evil 4* (2005) par-là, mais ce sont les exceptions qui confirment la règle. Les mauvaises ventes du NGC vont se confirmer jusqu’au chiffre final, 22 millions de consoles

vendues dans le monde.

Loin, très loin du score spectaculaire de la PlayStation 2, et aussi le plus mauvais chiffre pour une console Nintendo : la N64 avait fait mieux, c'est dire !

LE FUTUR DE NINTENDO

La fin de carrière injustement rapide et sévère du GameCube est symbolisée par la sortie d'un autre *Zelda*, *The Legend of Zelda : Twilight Princess*, à la fin de l'année 2006.

Initialement, le titre était pensé pour le NGC, avec une sortie en 2005.

Mais devant les ventes calamiteuses de la machine et en pleine préparation de la console suivante, Nintendo décide de décaler la sortie du jeu et d'en faire la rampe de lancement de la Wii – le constructeur reprendra la technique en 2017 en sortant *The Legend of Zelda : Breath*

of the Wild sur Wii U et Switch. La carrière du NGC s'arrête ici, la machine laisse place à une Wii qui va casser la baraque. Cinq ans d’existence, c’est peu pour une console de salon : l’échec est incontestable. Ironie du sort : le GameCube préfigurait les consoles suivantes de Nintendo. Entre les jeux à accessoires (*Donkey Konga*, 2003), la manette dont chaque bouton est différent des autres afin que le grand public s'y retrouve et la connexion au Gameboy Advance pour que ce dernier serve d'écran déporté, c'est la Wii et la Wii U qui arrivent ! Le GameCube a souffert d'être une « console test », entre deux mondes pour

un Nintendo qui fait mine de vouloir concurrencer Sony mais se projette déjà, en réalité, sur son nouveau crédo : le jeu vidéo accessible, convivial et original, loin de la course à la puissance

technique. Si la firme l'avait assumé clairement, peut-être que les choses auraient été différentes. Mais on ne refait pas l'histoire.



1 *Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader* était le meilleur jeu disponible au lancement de la console.



ON SE LANCE CETTE ANNÉE

C'est une excellente console pour qui veut découvrir le jeu vidéo en 2022. Il y en a pour tous les goûts et le plaisir de rejouer à des titres pour adultes, mais aussi pour enfants, est toujours là. Un bon achat pour les nostalgiques, mais pas que.

XBOX

MICROSOFT CONTRE-ATTAQUE

De la souris à la manette il n'y a qu'un pas que Microsoft décide de sauter en lançant sa console. On entend partout que la PlayStation 2 est invincible ? Le géant américain décide de bousculer Sony là où il ne l'attend pas et renverse au passage Nintendo et SEGA qui étaient sur son chemin...



Comparé à la boîte un peu fade qu'est la PS2, le design de la Xbox façon X-men en jette.

Le géant du secteur de l'informatique n'est dans les années 90 qu'un conquérant en herbe sur le marché du jeu vidéo. Et encore dans ces années-là, on ne pense même pas à lui quand il s'agit des consoles de salon. Microsoft reste avant tout la tête dans les ordinateurs et vient parfois faire une excursion dans notre industrie pour éditer un ou deux jeux. Il n'y a pas foule au portillon avant l'an 2000 mais au

moins, Microsoft choisit bien les jeux qu'il édite. C'est notamment à lui que l'on doit la série *Age of Empires* (et à lui aussi que l'on doit la fermeture d'Ensemble Studios, créateur de la licence) et celle des *Close Combat*. Le déclic de la Xbox se fait à peu près dans le même temps. La cinquième génération de consoles arrive et comme tous les autres acteurs de l'industrie vidéoludique, Microsoft assiste bouché bée à l'émergence de la PlayStation. Imaginer qu'un



Panzer Dragoon Orta fait partie de ses jeux gentiment publiés par SEGA sur la console de Microsoft.





novice en la matière puisse faire un tel carton est invraisemblable. Microsoft se doit de réagir à cet instant et les raisons ne manquent pas. D'une, la société américaine constate que le secteur n'est pas figé. Tout le monde pensait Nintendo et

SEGA indestructibles, mais voilà que les deux ennemis jurés s'effondrent tour à tour. Une opportunité peut encore être saisie dans un marché pas si saturé que ça. En parlant d'opportunité, le fait de devenir constructeur de consoles serait

un véritable atout pour Microsoft qui pourrait alors diversifier son offre. Jusqu'à présent, les Américains se sont essentiellement concentrés sur les PC et les jeux PC, un secteur de plus en plus minoritaire auprès des gamers. C'est là

“Microsoft sait que l'utilisation massive du Web pour le jeu en ligne est le futur de notre mode de consommation.”



l'ultime électrochoc. Microsoft se sent déjà faible dans ce domaine et a peur que la force de frappe de Sony ne finisse par l'engloutir. La contre-attaque est imminente mais pas durant la cinquième génération, ce qui équivaudrait à un suicide commercial. Les Américains vont prendre le temps de développer l'arme idéale prévue pour la prochaine génération.

UN MICROSOFT SAUVAGE APPARAÎT

Le début des travaux de ce qui s'annonce être la Xbox commence aux alentours de 1998. Pour la petite histoire, il n'est pas question de Xbox à l'origine mais de DirectX Box. Vous l'avez sans doute déjà compris, mais la console tient son nom de la technologie qu'entretient Microsoft depuis 1995. On ne va pas se le cacher, le nom est vraiment moche. Ça tombe bien, c'est aussi ce que pense les concepteurs qui le raccourcissent avant de valider avant son annonce officielle. En parallèle de la création de sa propre console, Microsoft a d'autres plans pour s'infiltrer dans ce nouveau secteur. Commencer par s'associer avec un constructeur déjà implanté depuis des lustres semble une bonne idée. Ce constructeur, c'est SEGA. Le choix de ce partenaire ne se fait pas au hasard. En 1998, la sortie de la Dreamcast est imminente et elle s'annonce comme la console la plus puissante du moment. Celui qui est à l'origine une menace



❶ Un câble ethernet dans le trou, une inscription sur le Xbox Live et hop ! C'est parti pour le multi.

❷ *Halo : Combat Evolved* est une claque visuelle en 2001, de rares FPS comme *Killzone* arrivent à l'égaler.

❸ Un des premiers apports japonais à la Xbox est *Dead or Alive 3*. Un bon jeu de lancement, sans être une folie.

❹ En 2002, Ubisoft apporte sa pierre à l'édifice avec *Ghost Recon* et *Splinter Cell*. Ce dernier se vend à 3 millions d'exemplaires.



pour Microsoft devient rapidement un allié. Les Américains et les Japonais s'entendent à merveille et signent plusieurs accords pour leurs consoles respectives. L'un d'entre eux permet à la Dreamcast d'utiliser le système d'exploitation Windows CE tandis qu'un autre stipule que SEGA s'engage à publier jeux et portages sur Xbox. En 1999, les choses deviennent sérieuses. Bill Gates dévoile enfin ses intentions de conquête à la presse, sans pour autant montrer la machine. L'annonce est un peu précoce sachant que la Xbox n'est pas du tout prête et pas prévue avant 2001, mais le temps joue contre Microsoft. Pas plus tard que durant l'E3 de 1999, Sony est venu narguer ses concurrents en annonçant officiellement la PlayStation 2 avec pour optique une sortie durant l'année 2000, date confirmée lors du Tokyo Game Show de la même année.

À la manière d'un canidé, Bill Gates marque son territoire en espérant faire illusion d'une réelle concurrence avec la PlayStation 2. Autant Microsoft a réussi à anticiper la confrontation avec SEGA, autant celle avec Sony risque de faire plus de ravages, la PlayStation 2 étant autrement plus puissante que la Dreamcast. Quand les Américains sont prêts à passer à la vitesse supérieure, il est déjà trop tard. La console concurrente est sur le point de sortir au Japon quand Microsoft annonce la Xbox de manière plus formelle à la Game Developers Conference

UNE MANETTE SURDIMENSIONNÉE

Avant la Xbox, Microsoft était plutôt du genre souris et clavier. Disons que cette excuse soit valide, cela pourrait expliquer pourquoi les américains mettent au point une manette aussi monstrueuse avec leur console.

Le terme ergonomie ne fait pas partie du langage de l'entreprise. Le contrôleur initial, surnommé Duke, est vendu dans tous les pays du monde sauf au Japon qui est une fois de plus chouchouté avec une version slim. Cette mauvaise blague dure un an avant que la grogne légitime des joueurs ne finisse par convaincre Microsoft de remplacer son pavé par la manette slim dans toutes les régions.



La manette slim japonaise reste au passage très grosse par rapport à celles de PS2 et GameCube.

de 2000... Et elle a carrément un an d'avance quand la Xbox se dévoile enfin durant le CES de 2001 à Las Vegas et durant l'E3 de la même année.

MATE MON MATOS

Le mâle dominant Sony a le champ libre pour montrer ses muscles, les fans de SEGA sont déjà servis et ceux de Nintendo n'ont plus qu'à attendre la GameCube qui tarde à arriver. Difficile de se faufiler au milieu de ce monde sans avoir l'air transparent. Les ingénieurs de Microsoft ont cependant bien bossé. Ils ont donné à leur machine les armes pour affronter la période difficile qui s'annonce. Ces derniers se vantent d'ailleurs d'en avoir fait un foudre de guerre supérieur à la PlayStation 2. Il y a du vrai là-dedans, cependant la bataille

ne se fait pas sur la puissance brute mais bien sur les caractéristiques propres à la Xbox. Elle est par exemple la toute première à donner sa signification à la haute-définition. Profiter de cette fonctionnalité n'est pas forcément évident en 2001 puisqu'il faut l'écran HD qui va avec, et surtout des jeux développés dans cette optique, chose qui est encore rare à la sortie de la Xbox. En revanche, le coup du disque dur, tout le monde l'a apprécié. Microsoft est le premier à proposer un disque dur intégré d'office, là où certains le vendent en tant que gadget à part entière. Avec 8 à 10 Go d'espace disque, la Xbox est la reine des sauvegardes quand tous ses rivaux en sont encore aux cartes mémoires. Dans ce cas précis, la Xbox est une source d'inspiration pour tous les constructeurs. Le disque dur intégré devient un must-have dès la génération de consoles suivante. La plus grande force du joujou de Microsoft reste sa gestion du phénomène Internet. En tant qu'acteur principal dans l'informatique, la société sait que l'utilisation massive du Web pour le jeu en ligne est le futur de notre mode de consommation.

Dans le domaine des consoles de salon, SEGA ouvre

la voie bien que l'utilisation d'Internet avec la Dreamcast reste archaïque. La Xbox suit les pas de SEGA et ne manque pas de le dépasser. Contrairement à la Dreamcast, elle n'opte pas pour un modem mais pour une

carte réseau intégrée et la possibilité de se brancher en Wi-Fi. Bien que pourvue de fonctionnalités online sur ses dernières versions, la PlayStation 2 est bien moins en avance dans ce domaine,



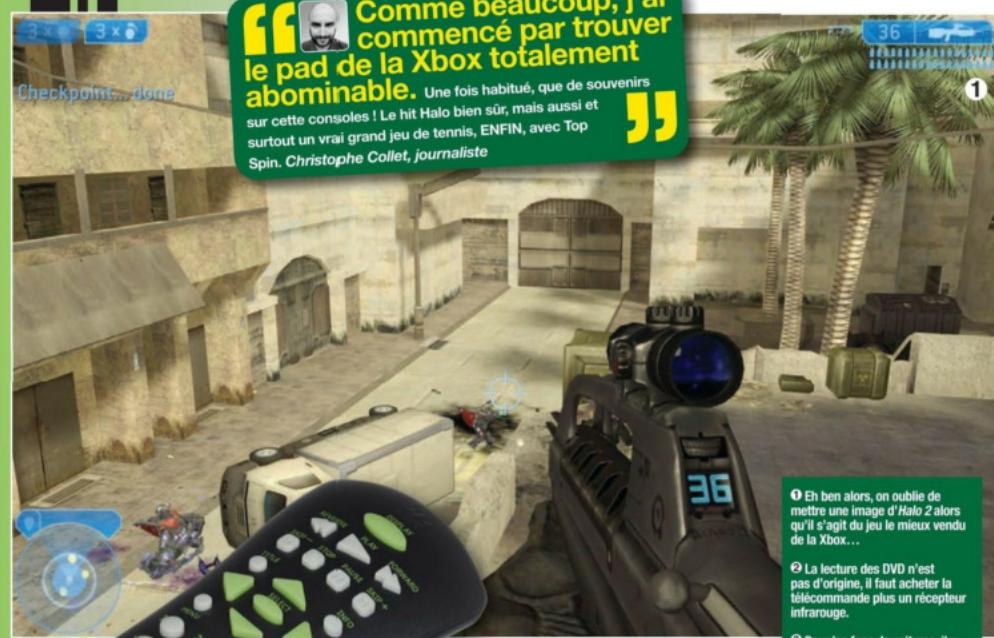
❶ *Unreal Championship* est l'un des premiers jeux présenté avec des fonctionnalités online.

❷ Le kit de démarrage du Xbox Live comprenait le disque d'installation et un micro-casque bas de gamme.

❸ Une fois inscrit sur le Xbox Live, voici à quoi ressemblait l'interface de la machine.

❹ Depuis son rachat en 2002, Rare n'a jamais été aussi mauvais. *Grabbed by the Ghoulies* l'illustre bien.





Comme beaucoup, j'ai commencé par trouver le pad de la Xbox totalement abominable. Une fois habitué, que de souvenirs sur cette console ! Le hit Halo bien sûr, mais aussi et surtout un vrai grand jeu de tennis, ENFIN, avec Top Spin. *Christophe Collet, journaliste*

• Eh ben alors, on oublie de mettre une image d'*Halo 2* alors qu'il s'agit du jeu le mieux vendu de la Xbox...

• La lecture des DVD n'est pas d'origine, il faut acheter la télécommande plus un récepteur infrarouge.

• Pour les fans de voitures, il y a *Project Gotham Racing 1* et *2* en exclu avant que *Forza* ne se joigne à la fête en 2005.



particulièrement à cause de l'absence d'un service gérant les parties en ligne. Il faut attendre la septième génération de consoles pour avoir une réelle démocratisation de ce phénomène.

Le coup d'Internet, c'était bien joué. Microsoft prend quand même son temps pour passer à la suite. Quand on parle de la suite, c'est évidemment au Xbox Live que l'on pense. Le nom doit



“Début 2018, c'est pas moins de 59 millions de joueurs actifs qui sont recensés sur Xbox Live.”

forcément vous dire quelque chose puisqu'il s'agit exactement du même service toujours en ligne à l'heure actuelle sur Xbox 360, Xbox One et Xbox One X. Le Xbox Live est disponible en Amérique du nord en fin d'année 2002, mais il faut attendre 2003 pour que nous autres Européens puissions enfin jouer en ligne. Aidé par son architecture, le Xbox Live est censé réussir là où la Dreamcast a échoué. Le téléchargement et le stockage de contenus téléchargeables sont plus simples. Surtout, la qualité de la connexion est bien meilleure, chose indispensable pour jouer

en ligne. Quitte à se préoccuper du confort de jeu, un chat vocal est implanté en ligne, ce qui est encore une nouveauté made in USA. Un autre gros avantage de Microsoft par rapport à SEGA est son alimentation constante et massive du Xbox Live. Quand le service est annoncé en grande pompe en 2002, il est question d'une cinquantaine de jeux rien que pour la fin de l'année 2003. Il faut ajouter à cela les DLC qui commencent à fleurir sur les jeux console et qui étaient jusqu'à présent réservés aux joueurs PC. Idem pour les applications qui se rajoutent au fur et à mesure. On se rappelle bien sûr de l'ajout du



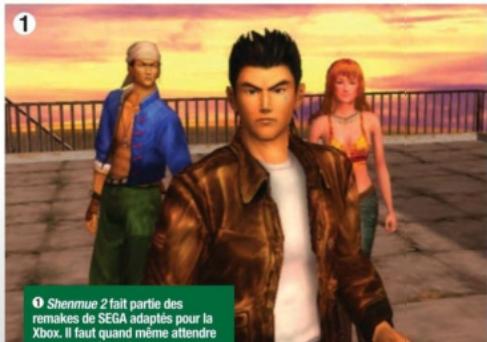
Le branchement du casque se fait directement sur la manette, ça sert à quelque chose au moins le pad géant.

Xbox Live Arcade en novembre 2004 permettant de jouer à de vieux classiques. Les joueurs en ont pour leur argent avec ce service plus complet que tous ce que l'on connaît à ce moment-là. « En avoir pour son argent », l'expression prend ici tout son sens puisque Microsoft fait le pari fou de faire payer son Xbox Live 60 € par an alors que le service de SEGA est quant à lui totalement gratuit. Cela prend un certain temps, mais l'entreprise de Bill Gates finit par s'y retrouver. En juillet 2005, elle annonce fièrement rassembler une communauté de plus de deux millions d'utilisateurs. Chiffre qui grossit de manière exponentielle dans les années qui suivent pour atteindre 23 millions en 2010, date à laquelle le Xbox Live est fermé sur la Xbox, incitant ainsi

les joueurs à se diriger vers la Xbox 360. Début 2018, 59 millions de joueurs actifs sont recensés sur le service de Microsoft.

MICROSOFT
ET SON HAREM

2002 n'a pas marqué que les débuts de Xbox Live, mais aussi ceux de Microsoft Game Studios, abrégé depuis 2011 en Microsoft Studios. Si cette nouvelle branche de Microsoft a son importance, c'est parce qu'elle devient le fournisseur de bons jeux privilégié de la Xbox. Dans le fond, les dirigeants ne font que créer une section plus officielle alors que la société se débrouillait déjà très bien jusqu'à présent en développement et édition de jeux. L'intérêt de créer cette division interne, c'est surtout de créer une dream team



① *Shenmue 2* fait partie des remakes de SEGA adaptés pour la Xbox. Il faut quand même attendre un an avant le portage.



② *Ninja Gaiden* est un excellent jeu, mais surtout une autre tentative de Microsoft pour s'insérer sur le marché japonais.



③ Les ventes de la série *GTA* ont été désastreuses sur Xbox à cause d'une exclusivité temporaire de la PlayStation 2 (*San Andreas*).

"Microsoft se fixe comme objectif final de cartonner au Japon, défi ultime pour un Occidental auquel s'est déjà heurté Atari."

digne d'un match de foot.

Microsoft trouve ses futurs collaborateurs dans les différents studios en vogue qu'il vient d'acheter ou de créer de toutes pièces. Parmi eux, on trouve Rare que la firme de Redmond débauche en 2002, Turn 10 monté en 2001

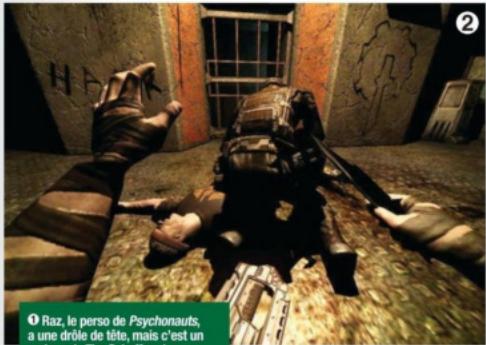
et le plus important de la liste : Bungie, acheté en 2000. On passe sur le fait que le studio a développé très peu de titres, puisqu'il a développé LE jeu qui a permis à la Xbox d'exister par rapport à la ludothèque très fournie de la PlayStation 2. *Halo : Combat Evolved*, vous connaissez bien sûr ! La raison même pour laquelle des Xbox ont été achetées en masse. C'est sans surprise qu'on apprend qu'*Halo 2* et *Halo : Combat Evolved* sont respectivement le premier et second jeu les plus vendus sur Xbox à 8,49 et 6,43 millions d'exemplaires. À sa sortie, le tout premier *Halo* montre le sérieux de l'offre de Microsoft. Les quelques studios et éditeurs encore absents comme Ubisoft ou BioWare

finissent par se joindre à la fête. Cela dit, le géant américain a déjà la confiance de la majorité de l'industrie. Activision, Electronic Arts, Eidos Interactive ou encore THQ sont déjà dans le coup. Contrairement à Nintendo ou à SEGA, Microsoft n'a aucun problème pour se faire un line-up de qualité. Malgré son retard initial, ses preuves à faire et son prix de départ un poil élevé, les ventes de la Xbox décollent finalement. Microsoft se fixe comme objectif final de cartonner au Japon, défi ultime pour un Occidental auquel s'est déjà heurté Atari. Malgré le soutien d'éditeurs majeurs japonais comme Konami, Tecmo

ou SEGA, sa mission reste un échec cuisant. Le public de l'archipel passe complètement au travers de la console qui se vend à peine plus d'un demi-million d'exemplaires. Microsoft peut être abattu par ces chiffres vu les efforts consentis. Sa console reste pourtant une réussite commerciale de sa génération. Elle enregistre 24 millions de machines vendues dont 15 millions en Amérique du nord. Grâce à cela, elle est la deuxième console la plus vendue de cette période, loin derrière l'aberrante PlayStation 2 et ses plus de 150 millions de consoles écoulées.



1



2 Raz, le perso de *Psychonauts*, a une drôle de tête, mais c'est un cadeau de Tim Schaffer alors on ne dit rien.

3 *The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay* est une exclu Xbox qui, pour une fois, est meilleure que le film.

4 Autre exclu : *Knights of the Old Republic*. Voilà pourquoi tous les fans de la saga préfèrent la Xbox.



2

3

NINTENDO DS

LA DIVINITÉ DES CONSOLES PORTABLES

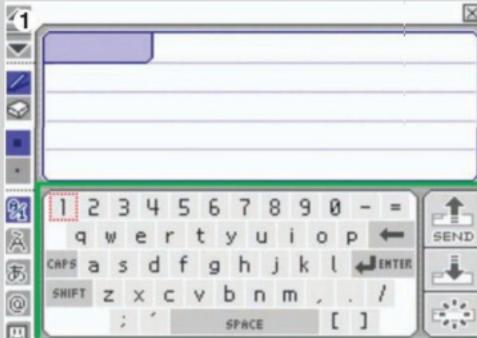
L'épopée de la Nintendo DS, c'est une histoire qui vaut le coup pour la simple et bonne raison qu'il s'agit de la seconde console la plus vendue de l'histoire jeu vidéo, rien que ça. Une performance remarquable qui est également à l'origine du second âge d'or de Nintendo.

Pour vous resituer l'exploit, rien de tel qu'un peu de contexte. Nous sommes en 2001 et la GameCube vient tout juste de sortir au Japon. Nintendo ne le sait pas encore mais sa machine toute carrière n'est pas promise à un avenir radieux. Son destin se situe à mi-chemin entre le « mouais » et le « bof-bof », un sentier dangereux que la compagnie commence à connaître puisque c'est déjà celui qu'elle a

emprunté avec sa Nintendo 64, pleine de qualités et pourtant si clivante. Nintendo serait-il au fond du gouffre ? Ils sont beaucoup à anticiper ce scénario catastrophe et presque aussi nombreux à imaginer se recueillir sur la tombe de Big N au cimetière du hardware, juste à côté de la sépulture déjà préparée pour SEGA. Une vision de cauchemar qui semble trouver sa source dans le classement des consoliers qui voit Nintendo et sa

GameCube chuter en troisième position derrière la PlayStation 2 de Sony et la Xbox du challenger Microsoft. En un mot comme en mille, les choses vont mal pour Nintendo qui a besoin de rebondir après cette période de vache maigre. Comme si le sort ne

s'acharnait pas assez, voilà que Sony l'effronté vient provoquer Nintendo en 2003 en annonçant le développement d'une console portable. L'attaque est d'autant plus cruelle qu'il s'agit du dernier bastion de Nintendo, une forteresse réputée imprenable





➊ Par défaut, les consoles embarquent le logiciel Pictochat, un programme qui permet de discuter à plusieurs grâce à la connexion sans fil.

➋ La technicité de Mario Kart DS est l'une de ses plus grandes forces. Tout l'enjeu réside dans la gestion du dérapage.

➌ La DS a aussi la particularité de se connecter en Wi-Fi, une première pour les consoles portables.

que le constructeur domine depuis l'ère des Game & Watch. La guerre est déclarée mais pas une guerre ouverte comme cela a pu être le cas avec SEGA. Nintendo prépare ses futures consoles avec intelligence, loin du terrain de la puissance brute que Sony semble convoiter avec sa PSP.

IL SUFFIT D'ESSAYER

C'est sur une idée d'Hiroshi Yamauchi, vénérable président de

Nintendo jusqu'en 2002, que démarre le projet de la Nintendo DS. L'idée initiale est de faire dans l'originalité avec une console équipée de deux écrans. Une belle innovation, en particulier quand l'écran inférieur est tactile. La compagnie fait un

DANS LA FAMILLE DS



DS Lite

Une DS tout ce qu'il y a de plus basique mais en version miniature. La machine est 41% plus petite que l'originale. Sortie en 2006, il s'agit du modèle qui s'est le plus vendu, et de loin, avec plus de 93 millions d'unités écoulées sur 154 millions de la gamme DS.



DSi

La grosse spécificité de la DSi est l'ajout d'un appareil photo, d'un lecteur de cartes SD et d'un navigateur Internet. Ce modèle sorti en 2008 fait l'exploit d'être encore plus fin que la DS Lite. Cependant il fait l'impassé sur les jeux Game Boy Advance en supplantant purement et simplement le port cartouches. En revanche, des jeux dédiés à la DSi voient le jour.



DSi XL

Si la tendance va vers des versions de plus en plus petites, Nintendo fait marche arrière en 2009 en sortant la DSi XL. C'est sommairement la même chose en plus gros, et là encore pas question de ressortir ses jeux de GBA.

gros pari avec ce bond technologique qui n'est pas du tout la norme au début des années 2000. Il y a des chances que cela reste un gadget incompris qui pourrait apporter plus de confusions qu'autre chose.

Au fur et à mesure que le prototype avance, la Nintendo DS ressemble de plus en plus à un ovni.

La console est suffisamment bizarre pour plonger le public dans une vague de spéculations lorsqu'il découvre le prototype de la console dans les mains de Reggie Fils-Aimé à l'E3 2004. Nintendo avait pourtant prévenu en 2003 qu'il était en plein travail sur une toute nouvelle machine unique en son genre, mais visiblement la hype qu'une telle annonce avait suscitée n'a pas empêché la DS d'être

dévisagée. La crainte de la confusion est réelle mais elle est heureusement passagère. Il suffit de prendre en mains la console pour se rendre compte que Nintendo tient effectivement un nouveau concept qui ne se perd pas dans des accessoires inutiles. Les premiers jeux déployés pour la console sont à ce titre de véritables plaidoyers en faveur de la DS. WarioWare: Touched! est par exemple l'un des titres les plus mis en avant puisqu'il parvient à l'aide de mini-jeux à montrer l'intérêt ludique de l'écran tactile, du micro intégré ainsi que des autres spécificités de la console. C'est d'ailleurs tout l'objectif de la campagne marketing « Touch me » que Nintendo met en place. Outre les pubjs qui martèlent les bienfaits des

capacités tactiles de la bête, le constructeur veut ici convaincre par l'exemple en plaçant sa console entre les mains d'un maximum de joueurs sur les salons, dans les magasins

❶ New Super Mario Bros. est l'appel nostalgique qui a fait vendre un paquet de DS et la preuve que la 2D a de l'avenir.

❷ Avec leurs graphismes à la Wind Waker et leur maniabilité repensée, The Legend of Zelda : Phantom Hourglass et sa suite ont un peu divisé les fans.



La 2DS, une variante de la 3DS sortie en 2013, abandonne la 3D, le format pliable ainsi qu'un haut parleur. Un compromis pour rendre la console moins chère.

spécialisés et à peu près tous les endroits où les gamers s'attourent.

POUR TOI, PUBLIC

Le plus beau dans cette histoire, c'est que la démarche fonctionne à merveille. La Nintendo DS démarre sur les chapeaux de roues que ce soit en Amérique du Nord ou au Japon, respectivement en novembre et décembre 2004. La PlayStation Portable lui emboîte le pas en décembre 2004 au Japon et prouve lors de sa sortie que les deux consoles ne jouent pas du tout dans la même cour.

Du côté de Sony, la conception de la portable n'a finalement pas changé d'un iota depuis la genèse de ce type de console. Sa PSP ne fait en cela que repousser les limites techniques d'une machine qui reste dans sa zone de confort en se limitant à un public de joueurs. L'ADN expérimental de la DS lui permet à l'inverse de s'ouvrir à l'inconnu ainsi qu'aux consommateurs qui découvrent dans l'écran tactile une porte d'entrée au monde du jeu vidéo. Si la DS a aussi bien marché, ce n'est pas parce qu'elle est parvenue à voler des parts de marché à la PSP mais plutôt parce qu'elle a réussi à faire évoluer le public de l'industrie... et donc a créer une nouvelle demande. Un coup de maître que Nintendo reproduira peu de temps après avec sa Wii. Et puisque changer la donne s'accompagne forcément d'une remise en question profonde, il a fallu que le constructeur s'adapte. On peut ressentir cette transition dans les jeux publiés. D'ailleurs peut-on réellement parler de jeux quand on évoque

les exotiques Programme d'Entrainement Cérébral du Docteur Kawashima, le bien curieux Nintendogs ou Cérébrale Académie ? La DS voit émerger durant toute sa carrière un florilège de logiciels familiaux de ce type qui sont bien éloignés des standards du jeu vidéo. Des programmes culturels pour la plupart, qui sont pour le coup raccord avec le public visé par la DS et qui sont aussi très médiatisés par le principal intéressé. À noter que cela n'a pas été du goût de tous puisque certains craignent déjà à la « casualisation » de la console et de Nintendo en général.

DE NOVATEUR À EXCELLENT

L'affirmation est au moins aussi fausse que préjorative car cette image enfantine pas forcément bienveillante vis-à-vis des nouveaux joueurs occulte pour le coup le paquet de bonnes choses qu'a apportées la DS. Parmi les excellentes productions, il y a évidemment les licences cultes de Nintendo, passage obligé génération après génération et qui donnent systématiquement des résultats fabuleux. Mario est bien sûr de la partie, il signe sur la console l'excellent Mario Kart DS (2005) souvent cité comme l'un des meilleurs de la série, toutes générations confondues. On pourrait aussi mentionner le plus humble Mario Party DS (2007) ou le remake très sympathique de Super Mario 64, astucieusement baptisé Super Mario 64 DS (2004), qui accompagne le lancement de la console. Cela dit, c'est en 2006 que le plombier moustachu réalise

POUR UN PEU DE 3D EN PLUS

C'est en février 2011 au Japon qu'a lieu le lancement de la 3DS, console de noble naissance qui a pour but de poursuivre le travail de la DS. C'est donc avec une énorme pression sur les épaules que la machine commence sa carrière. Et en comparaison, la console n'a pas bénéficié d'un redesign de folie. Son gros plus est l'utilisation de la 3D auto-stéréoscopique, un gros mot qui signifie que la console simule un effet de relief sans avoir recours à des lunettes 3D. Un stick directionnel fait également son apparition... et puis c'est tout. La 3DS n'a pas été un monstre d'innovation, pas plus qu'elle n'a révolutionné la manière de jouer comme sa grande. Il faut dire que la 3D est clairement un gadget ce coup-ci, qui ne sert qu'à admirer les jeux sous un nouvel angle le temps de la découverte. Autant dire que son intérêt s'amenuise rapidement. La 3DS n'en reste pas moins une très bonne machine qui, une fois n'est pas coutume, dispose d'un catalogue alléchant.

Comme pour la DS, on oublie définitivement la Game Boy Advance mais la rétrocompatibilité avec les autres jeux DS assure à la console une place dans plus de 75 millions de foyers à travers le monde.



sa plus belle performance avec New Super Mario Bros. Un titre qui mérite qu'on lui tire son chapeau pour son retour à la 2D (ou plutôt son passage à la 2,5D). Dans le lot des grosses licences, on trouve aussi des jeux qui se sont accoutumés à la DS. The Legend of Zelda : Phantom Hourglass (2007) et sa suite Spirit Tracks (2009) sont les meilleures exemples que l'on puisse trouver, avec une jouabilité qui permet de progresser uniquement avec l'écran tactile. On vous parle des deux plus grandes licences que couve Nintendo mais l'histoire de la DS est jalonnée de grands noms. Pokémon version Diamant et Perle (2006), Metroid Prime : Hunters (2006), Animal Crossing : Wild World (2005), Castlevania : Dawn of Sorrow (2005)... la liste est encore longue mais en faut-il vraiment plus pour comprendre pourquoi la DS s'est forgée un statut de console culte ? Il faut aussi mentionner dans cette

tempête de bons jeux l'apport conséquent des franchises Professeur Layton et Phoenix Wright, dont l'aura est indissociable de la console. Les titres ont marqué les esprits par leur accessibilité qui en faisait une initiation aux jeux vidéo au moins aussi bonne que les jeux-logiciels mentionnés plus haut. Jusqu'à l'arrivée de son héritière, la 3DS, la console de Nintendo ne manquera pour ainsi dire jamais de bons jeux. En même temps, on parle d'une machine qui possède à la fois un port cartouche pour les jeux DS et un autre pour les titres Game Boy Advance. Le meilleur des deux mondes en somme, et la garantie d'avoir une ludothèque colossale qui l'a aidée à devenir la seconde console la plus vendue de l'histoire, juste derrière la PlayStation 2.

“Une ludothèque colossale qui l'a aidée à devenir la 2^e console la plus vendue de l'histoire, juste derrière la PS2.”



① Mario et Luigi : Voyage au centre de Bowser est une bonne surprise. Celui-ci prend la forme d'un RPG.

② Nintendogs est le second jeu le plus vendu de la console. Rien que pour ça, ce Tamagotchi déguisé mérite le respect.

PlayStation Portable

UNE SÉRIEUSE CONCURRENTE

En 2004, le marché des consoles portables est annexé par Nintendo, qui passe d'une Game Boy à l'autre et présente sa nouvelle machine, la DS. C'est à ce moment précis que Sony décide d'entrer dans la danse avec la PSP. Retour sur sa carrière.



On ne peut pas enlever ça à Sony : il fallait du cran pour attaquer Nintendo sur son terrain de prédilection, le marché des consoles portables. Mais en 2004 lorsque la PSP sort au Japon (puis en 2005 en Europe), la firme a une confiance en béton armé ! La PlayStation et la PS2 se sont vendues au-delà des prévisions les plus optimistes – rappelons que la PS2 est la console de salon la plus vendue de l'histoire – si bien que tous les voyants sont au vert. Jeu vidéo = PlayStation, tout est permis au géant qui a terrassé SEGA et les autres. N'empêche, il fallait du cran. Car tout le monde s'est cassé les dents sur la Game Boy : SEGA et sa Game Gear, Atari et sa Lynx... Personne n'y est arrivé et depuis le début des années 90, Nintendo règne en maître sur un marché qui n'a

pas encore été désossé par le jeu sur mobile. Sony au top de sa forme contre Nintendo roi des portables, voilà un match qui promet ! Mais comme souvent dans ce genre de

confrontation, le risque d'un match nul n'est pas négligeable. C'est ce qui est arrivé : en dix ans de carrière (la production s'est arrêtée en 2014), la PSP a fait mieux que se défendre avec

plus de 80 millions d'unités vendues. En même temps, la portable de Sony n'a pas renversé l'hégémonie de Nintendo, qui a dominé de la tête et des épaules avec la DS



1



2

1 Pas de PlayStation sans son FF, ici Crisis Core Final Fantasy VII.

2 Quelques jeux originaux sont propres à la PSP, comme le très sympa LocoRoco.

“Sony au top de sa forme contre Nintendo roi des portables, voilà un match qui promet !”



Je l'ai faite acheter aux US par un pote.

Aujourd'hui, ma PSP trône toujours dans sa sacoche, presque intacte. Quel écran ! Quel gâchis aussi, avec ce stick droit aux abonnés absents qui rendait certains jeux franchement bancals. Mais Lumines, Jeanne d'Arc, Patapon... Thomas Huguet, journaliste

“





“S'il fallait résumer la philosophie de la PSP en deux mots, nous choisirions sans doute puissance et multimédia.”

puis la 3DS. Match nul donc, pour une PSP qui mérite sa place dans la grande histoire des consoles.

UN BIJOU POUR GEEK

S'il fallait résumer la philosophie de la PSP en deux mots, nous choisirions sans doute puissance et multimédia.

Puissance car la promesse de Sony à l'annonce de la machine en 2003 était claire : c'est une mini PlayStation 2 que les joueurs allaient pouvoir tenir dans leurs mains. Certes la réalité n'est pas exactement celle-là (la PSP a beau approcher la PS2, elle reste

en-dessous) mais tout de même, les capacités techniques de la machine sont bluffantes et, par conséquent, ses plus beaux jeux aussi (voir page suivante). Et multimédia car la PSP reprend tout l'écosystème PlayStation et permet de regarder des vidéos, d'écouter de la musique, d'aller sur internet... Bref, de faire tout ce que les consoles portables de Nintendo ne font pas. Ce qui permet à Ken Kutaragi, le PDG de Sony Computer Entertainment, de dire qu'il lance « le walkman du 21^e siècle ». Lecteur UMD, Memory Stick, port USB...

tout y est. En un mot comme en cent, la PSP est un bijou de technologie qu'à l'époque, tous les geeks rêvent de toucher, à défaut de la posséder (250 € tout de même). On pourrait presque dire que 13 ans avant la Switch, Sony réalise le rêve de nombreux joueurs : jouer avec une console de salon – comprendre, aussi puissante et à des jeux qu'on pourrait voir sur sa TV – partout et tout le temps.

UNE QUESTION D'IDENTITÉ

Paradoxalement, le concept connaît sa propre limite. Car si les consoles portables de Nintendo ont toujours bénéficié – et ont construit leur succès sur – des jeux originaux qu'on ne retrouve pas forcément sur les consoles de salon de Big N, la situation s'est avérée différente avec la PSP.

① 2004, année de présentation et de sortie de la PSP, ici au Tokyo Game Show.

② Le scénario n'est pas fameux mais les combats, si. Ouf ! God of War : Chains of Olympus.

Sa ludothèque regorge d'adaptations de jeux PS2. Ou plutôt elle regorge de versions dédiées des plus grandes licences Sony : Killzone Liberation, God of War : Chains of Olympus et autres LittleBigPlanet sont d'excellents titres mais ils peinent à donner une identité à la console. Et pour cause : la machine elle-même a du mal à exister en dehors de ce positionnement de « PlayStation 2 portable ». Ses diverses déclinaisons ne changent rien à l'affaire (PSP Slim & Lite, PSP-3000, PSP Street) et lorsque Sony tente un vrai coup de poker avec la PSP Go, il se casse la figure (voir encadré). Il faudra attendre sa console portable suivante, la PS Vita, pour voir le constructeur tenter quelque chose de différent grâce au pavé tactile. Mais c'est une autre histoire...

PSP Go attention, fiasco

En 2009, Sony tente un pari : imposer le 100% dématérialisé avec une nouvelle version de la PSP, la PSP Go. Si son design séduisit avec sa taille réduite et son écran qui slide pour révéler les boutons et la croix, l'absence de lecteur UMD (et donc l'obligation de télécharger le contenu) fit fuir les revendeurs et les joueurs contre la machine... y compris ceux qui ont déjà une PSP et qui doivent racheter la plupart de leurs jeux ! La PSP Go se transforme en échec cinglant et Sony passera vite à la suite en annonçant la PS Vita en 2011.



LE MEILLEUR DE LA PSP

Le line-up de la PlayStation Portable comporte de très bons jeux. Nous en avons retenu cinq, parmi les meilleurs. Voici notre sélection !

METAL GEAR SOLID : PEACE WALKER

LE BOSS EST DE RETOUR

Perçu au départ comme un épisode mineur de la saga, Metal Gear Solid : Peace Walker est en réalité un petit bijou de gameplay et de scénario qui pose plusieurs des fondamentaux de l'épisode suivant, MGS V (la Mother Base, le recrutement, etc.). L'histoire s'inscrit dans la continuité de celle de MGS 3 et fait intervenir Big Boss, « l'ancêtre » de Solid Snake. Alors certes la maniabilité n'est pas la plus intuitive du monde (il manque un stick droit) mais à part ça, c'est du tout bon !



GRAND THEFT AUTO : LIBERTY CITY STORIES

UNE SENSATION DE LIBERTY

Rien de tel qu'un GTA pour faire vendre une console et en la matière, la PSP ne manque de rien puisqu'il sont plusieurs à y être sortis. Grand Theft Auto : Vice City Stories en 2006, Grand Theft Auto : Chinatown Wars en 2009, et avant eux ce Grand Theft Auto : Liberty City Stories. Pourquoi le retenir, lui ? C'est totalement subjectif et cela tient avant tout au plaisir de retrouver Liberty City, la ville mythique de GTA 3.



KILLZONE : LIBERATION

CHANGEMENT DE VUE

En 2004 est sorti Killzone sur PS2. Le jeu a fait du bruit : beau et intense, il a démontré que Sony pouvait compter sur un nouveau studio, Guerrilla Games – oui, celui de Horizon Zero Dawn. En attendant le deuxième épisode prévu sur la future PS3, les petits gars de Guerrilla décident de garder le rythme avec Killzone : Liberation, qui sort sur PSP en 2006. Surprise : ils passent du FPS à l'action à la 3^e personne avec un zeste de tactique ! Très efficace.



GOD OF WAR : CHAINS OF OLYMPUS

KRATOS VERSION MINI

Encore un blockbuster PS2 porté sur PSP. En 2008 lorsqu'il sort, deux premiers épisodes existent déjà sur la console de salon et un troisième est en vue sur PS3. Le timing est parfait pour un petit intermédiaire portable et ce volet, brillamment développé par le studio Ready at Dawn, est de toute beauté. La PSP en a dans le ventre ! Tout n'est pas parfait mais l'aventure de Kratos reste tout à fait recommandable. Un autre épisode viendra le jour en 2010, God of War : Ghost of Sparta.



CRISIS CORE : FINAL FANTASY VII

UNE BELLE PRÉQUELLE

Et si on sortait une préquelle du RPG le plus culte de la PlayStation ? En se posant cette question, et surtout en y répondant avec Crisis Core : Final Fantasy VII, Square a du faire plaisir à Sony, qui n'en demandait pas tant pour vendre sa PSP. Crisis Core se déroule plusieurs années avant les événements de FF VII et l'on y retrouve des personnages connus, Cloud en tête (mais surtout Zack, en fait). Rétrospectivement, le système de combat, en temps réel agrémenté d'une roue pour ajouter de la magie, préfigure les orientations futures de la série...



Wii OUI À LA Wii

S'il y a bien une chose que nous a appris l'histoire du jeu vidéo, c'est qu'une console puissante l'emporte généralement sur ses adversaires. Nintendo réussit avec la Wii à faire mentir cet adage. Il signe alors l'une des consoles ayant le plus élargi le sens du mot «gamer» ainsi que l'une des plus grandes réussites de la société nippone.

Un succès colossal même, qui a débuté dans le sillage d'une autre réussite, la Nintendo DS. La console portable de Nintendo est une sorte de phare dans le brouillard dans lequel navigue

Big N depuis trop longtemps. Les machines aux succès mitigés, l'entreprise en a connu quelques-unes dont la GameCube, sa dernière console de salon en date. Celle-ci se classe péniblement troisième

sur quatre en termes de ventes au cours de sa génération, se laissant distancer par Sony et par Microsoft qui venait alors de s'installer sur le marché. Bref, la Nintendo DS est ressentie comme une bouffée d'air frais



“LE PLAN AVEC LA WII EST D’ÉLARGIR LE PUBLIC CIBLE EN VISANT CEUX QUI NE SE SONT JAMAIS CONSIDÉRÉS COMME DES GAMERS.”



TROIS FOIS PLUS DE CHOIX

Trois, c'est le nombre de modèles de la Wii. Il y a bien sûr le modèle de base que tout le monde connaît et qui propose une rétrocompatibilité avec la GameCube. Le second appelé RVL-101 est une version low-cost qui perd cette fonctionnalité. Enfin, il y a la Wii Mini. Un modèle qui change de design tout en perdant ses connectiques, son port carte SD ainsi que la possibilité de se connecter en Wi-Fi. Devinez qui a eu le moins de succès...

Wii

La Wii Mini a la particularité d'être née après l'arrêt de la production du modèle original et d'avoir tenu jusqu'en 2017.

pour ses propriétaires et elle marque, sans que ses créateurs ne le sachent encore, le début d'un âge d'or qui va l'inspirer pour sa future Wii. L'idée qu'une console puisse briller en partie grâce à un atout original (tout l'aspect tactile dans le cas de la DS) a fait réfléchir Nintendo lorsqu'il a fallu se décider à trouver un successeur à la GameCube. La DS était également la première console de Nintendo à utiliser à grande échelle des fonctionnalités online. La machine portable est un modèle, au point que certains ont même imaginé conserver l'interface de la DS pour une console de salon. La suggestion n'a pas été retenue, la Wii ayant besoin de sa propre identité, mais en creusant un peu, elle a fini par trouver son créneau ainsi qu'une technologie de reconnaissance

La Wiimote, un objet imparfait mais qui est en grande partie responsable du succès de la console.



de mouvement jusque-là très peu utilisée dans le jeu vidéo.

LA WII, CETTE RÉVOLUTION

Il faut attendre 2005 pour que le monde ait l'occasion de voir de ses propres yeux en quoi la Wii,

appelée par son nom de code « Revolution » jusqu'en 2004, est si spéciale par rapport aux autres consoles. C'est en septembre de cette année-là que le président de Nintendo Satoru Iwata en fait la première démonstration avec les wiimotes. On voit un peu plus

où Nintendo veut nous emmener mais il reste quand même difficile de comprendre comment la Wii va pouvoir rivaliser avec Sony et Microsoft. La firme de Kyoto a en effet prévu un cahier des charges réduit du côté du hardware. Inutile de vous préciser que la Wii a une puissance plutôt restreinte par rapport à la PlayStation 3 et à la Xbox 360. De la même manière, pas la peine de compter sur de la HD alors que cette norme se démocratise de plus en plus. Nintendo se tirerait-il une balle dans le pied ? Jamais de la vie ! Avant même de passer par la case production, les dirigeants de la firme ont tout calculé pour coller avec leurs nouvelles doctrines. La première d'entre

elles est justement d'abandonner cette course à la performance et à la technologie. Le mythe Shigeru Miyamoto affirmait à l'époque avec une certaine justesse que « trop de consoles puissantes ne peuvent pas cohabiter ensemble ». Une phrase emplie de sagesse qui fait écho à la mort tragique de SEGA en tant que constructeur lors de la dernière génération de console. Trop de sang a déjà coulé et Nintendo n'étant clairement plus le favori, on peut également ressentir une certaine appréhension d'être le prochain gros gibier à succomber face



1 Dans sa folie des accessoires, Nintendo a imaginé le capteur cardiaque Wii Vitality Sensor en 2009. Le produit sera finalement annulé en 2013.

2 Les vrais gamers ne sont pas oubliés et peuvent se tourner vers des titres comme Metroid Prime 3 : Corruption.



C'est marrant : au moment de faire ce hors-série sur 50 ans de consoles, personne ne se bouscule pour se rappeler du bon vieux temps sur Wii. C'est injuste, évidemment, mais ça situe parfaitement le positionnement inédit de la machine, anti-gamer au possible.

Christophe Collet, journaliste



Il est possible dans Mario Kart Wii de jouer à deux sur le même canapé et en ligne en même temps, ce qui est assez excellent.

aux prédateurs Sony et Microsoft devenus en peu de temps bien trop gros. Qui dit console modeste dit également prix de fabrication modeste. Une philosophie qui avait bien fonctionné à l'époque de la Game Boy et que Nintendo espère réutiliser pour faire de sa console un objet de loisir tout public. Car c'est bien là que réside la stratégie de Nintendo. Son plan en arrivant avec la Wii est d'élargir considérablement son public cible en visant ceux qui n'ont jamais accroché avec l'utilisation d'une manette plus traditionnelle, ceux qui n'ont jamais voulu dépenser des sommes folles dans des jeux vidéo et plus généralement ceux qui ne se sont jamais considérés comme des gamers. La Wii sort finalement en fin d'année 2006 dans la plupart des pays du monde. Une libération pour Nintendo qui met ainsi fin à deux années de communication autour de sa console.

L'ÈRE DES SOIRÉES Wii COMMENCE

C'est aussi une concrétisation pour le constructeur qui valide ainsi sa politique auprès des familles, un public toujours plus nombreux d'année en année. Nintendo a toujours su se mettre les joueurs les moins hardcore dans la poche mais cette fois-ci, il passe dans la catégorie

“IL SUFFIT DE JETER UN ŒIL AUX PUBS DE L'ÉPOQUE QUI METTENT SYSTÉMATIQUEMENT EN SCÈNE DES FAMILLES OU DES AMIS.”

supérieure. La ludothèque joue de ce point de vue-là un rôle toujours aussi important. L'entreprise ne compte cependant plus uniquement sur les licences accessibles et des

mascottes débonnaires pour conquérir les foyers. La Wii voit fleurir des programmes d'un tout nouveau genre, plus proches de l'ovni que du jeu vidéo. Pensez par exemple au fameux *Programme d'Entraînement Cérébral du Docteur Kawashima*, un jeu éducatif resté dans les mémoires pour alerter tous les joueurs sur le vieillissement prématûr de leur cerveau. Que dire de *Wii Fit* également, un titre pensé pour faire du sport en famille. Ils sont nombreux les jeux dans cette veine sur Wii et ils ont tous en commun de valoriser l'expérience multijoueur avant tout le reste. L'expérience en ligne bien sûr, celle qui est dans l'air du temps et à laquelle a finalement succombé Nintendo, mais aussi et surtout un multi-canapé qui sent bon la soirée pizzas avec des amis. Un troisième axe important de la stratégie de l'entreprise qui veut mettre en avant une complicité que ses concurrents commencent à





1 *Twilight Princess* aurait dû être le *Zelda* de la GameCube, Satoru Iwata l'a finalement retardé pour qu'il puisse sortir sur la Wii.

2 Avant d'être un peu descendu par la presse, *Red Steel* a servi de démo technique de la Wii.

oublier peu à peu. Après tout, Nintendo avait précisément choisi le nom « Wii » pour faire référence au pronom « nous » en anglais (we). Big N expliquait également que les deux « i » côte-à-côte symbolisaient deux joueurs. Cela dit, nul besoin d'être un roi de l'interprétation pour identifier la nature de la console. Il suffit de jeter un œil aux pubs de l'époque qui mettent systématiquement en scène des familles ou des amis partageant de bons moments autour de la console, un modèle que la firme utilise encore aujourd'hui pour sa Switch. La tendance se retrouve également

dans les plus grosses ventes enregistrées par la Wii qui met notamment en tête *Wii Sports* avec le chiffre hallucinant de plus de 82 millions de jeux vendus. Une manière de joindre le geste à la parole puisque le titre est vendu avec la console pendant un bon moment. La présence de *Wii Sports Resort*, *Wii Play*, *Wii Fit*, *Wii Fit Plus* ou encore *Just Dance 3* dans

le top 10 de la console ne peut cependant pas être considéré comme une coïncidence. Encore moins quand le chiffre de vente de ces jeux oscille entre 10 et 33 millions d'unités écoulées.

APPRENDRE À JOUER

Il ne manquait plus qu'une chose pour convaincre le grand public du bien fondé de la chose, un outil. De quoi permettre à ceux



Pour trouver des piles rechargeables, il faut forcément se tourner vers les spécialistes des accessoires comme Bigben.



1 C'est fou comme une manette aussi petite peut être aussi indispensable pour bon nombre de softs Wii.

2 La réponse ne s'est pas fait attendre chez les concurrents. En 2009 sort le PlayStation Move et en 2010 le Kinect.

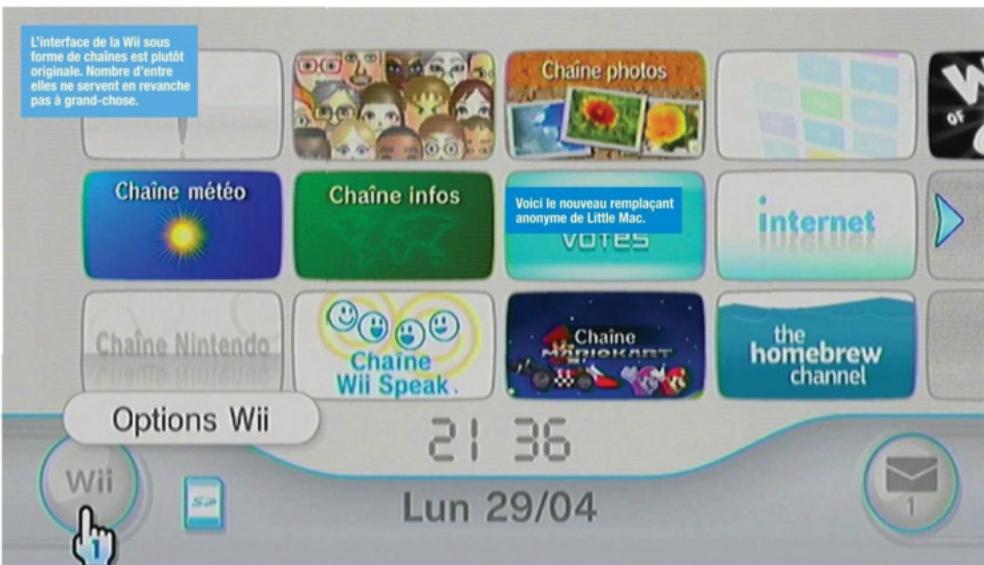


Avec *Mario Galaxy*, la Wii tient certainement son plus grand chef-d'œuvre et le meilleur titre de la licence après *Mario 64*.

qui n'ont pas une âme de joueur de franchir le pas. Cet objet en question, vous l'avez sans doute deviné, il s'agit de la Wiimote. Précieuse manette au cœur du mécanisme, elle a la particularité d'offrir des sensations qui ne relèvent pas nécessairement du jeu vidéo. Il faut dire que ce n'est pas toujours le contrôleur de la Wii que l'on utilise le plus en jouant mais bien souvent son corps. Qui plus est, la Wiimote est suffisamment bien dessinée pour que la prise en main se fasse quasi naturellement, même pour un néophyte. Et tant

pis si son manque de boutons l'empêche d'être viable pour jouer à des jeux complexes. Son rôle est de toute façon d'utiliser sa capacité de reconnaissance de mouvement au maximum. La Wii est clairement plus dans l'action que dans la compréhension, un véritable atout pour mettre la console entre toutes les mains. Si elle est particulièrement bien pensée pour ce qui est de l'accessibilité, les ingénieurs de Nintendo n'ont pas toujours rivalisé d'idées géniales ou en tout cas, allant dans le sens des joueurs. Sans doute pour limiter

“LA WII EST PLUS DANS L’ACTION QUE DANS LA COMPRÉHENSION, UN VÉRITABLE ATOUT POUR METTRE LA CONSOLE ENTRE TOUTES LES MAINS.”





L'inénarrable *Wii Fit* et sa balance vendue en pack. D'autres jeux sont compatibles avec elle.



les coûts de production, Big N nous laisse nous débrouiller avec les uniques manettes sans fil de sa génération à fonctionner sans batterie. Jouer dans une ambiance conviviale a donc un prix égal à la montagne de piles qu'il faut se procurer. Des achats qui font automatiquement de la Wii la console la plus chère à

entretenir sur le long terme, d'autant plus que l'autonomie des manettes n'est pas



saute dans ces cas-là. Parmi les sacrifiés, on compte tout de même les deux *Mario Galaxy* ainsi que *The Legend of Zelda : Skyward Sword* en plus d'autres perles. Idem avec le *Wii Motion Plus*, un accessoire bien moins utilisé mais tout aussi indispensable pour faire fonctionner l'avant-dernier opus de la série *Zelda* sur console. Si l'on rajoute la *Wii Balance Board*, le *Wii Zapper* ou même la manette classique, la console de Nintendo passe pour une accro aux accessoires par rapport à la *Xbox 360* et la *PlayStation 3*. Et bien

“TROIS ANS SEULEMENT SONT NÉCESSAIRES POUR DÉPASSER LES 67 MILLIONS DE MACHINES VENDUES.”



TRAHISON NATIONALE

Fait notable : la Wii est d'abord sortie en Amérique du nord (le 19 novembre 2006) contrairement aux autres consoles du fabricant qui a toujours privilégié l'archipel avant le reste du monde. Le Japonais serait-il rancunier ? Pas du tout. La console réalise même de meilleurs scores par rapport à ses deux concurrentes. Cela dit, le Japon opte pour une commercialisation différente. Il est par exemple le seul pays à ne pas proposer *Wii Sports* en bundle avec la console.

que ces petits plus enrichissent l'expérience de la Wii ou comment ses défauts, le fait de devoir acheter mille et une choses pour pouvoir faire fonctionner la console est l'un des gros mais rares points noirs que l'histoire retiendra.

ET C'EST LE COUP DE LA PLAYSTATION 2

Avant même de sortir en fin d'année 2006 dans le monde entier, le public brûle déjà d'envie d'essayer la console. La flamme de la hype n'est pas encore digne d'un brasier mais du côté de la presse, on n'hésite pas à montrer son enthousiasme pour la machine. La couverture médiatique est bonne, très bonne même, elle va d'ailleurs jouer un rôle déterminant dans l'ascension de la Wii. Une montée en puissance qui n'étonne pas mais qui impressionne par son ampleur. Entre 2006 et 2007, la console enchaîne les ruptures de stock et les files d'attentes de folie, un peu à la manière de la PlayStation 2 en son temps. Une situation qui va logiquement mener la console à battre des records de ventes et surtout à

attirer l'attention de médias plus généralistes. Voilà le nouveau phénomène culturel du moment en marche et c'est le nouveau public de Nintendo que l'on peut apercevoir à l'image. Personnes âgées, parents avec leurs enfants et d'autres profils plus inattendus que nous n'avions pas l'habitude de voir avec une manette en main. Une nouvelle image de marque qui permet à la Wii de passer pour une console

« bénéfique » qui maintiendrait en bonne santé et aiderait au développement. Parfaitement à l'opposé de toutes les idées reçues que se traîne le jeu vidéo depuis des années donc. Rien qu'à la fin de l'année 2006, alors que toutes les commandes n'ont pas pu être honorées par Nintendo, le constructeur avance le chiffre de plus de 3 millions de consoles vendues dans le monde. Ce démarquage explosif peut se justifier par la nature de la Wii mais on pourrait aussi l'expliquer par la présence de pointures dans les jeux qui accompagnent le lancement de la console. Une killer app par génération de consoles, cela a toujours été la règle chez Nintendo et *The Legend of Zelda : Twilight Princess* (2006) vient la confirmer. Ubisoft fournit de son côté le surprenant

Red Steel (2006) ainsi que *Rayman contre les Lapins Crétins* (2006). Deux jeux qui sont loin d'être ce qu'il y a de mieux sur Wii mais qui mettent bien en valeur la console. Il n'en fallait vraiment pas plus pour voir les chiffres exploser. Trois ans seulement sont nécessaires pour dépasser les 67 millions de machines et finalement frôler les 100 millions à l'été 2012. C'est précisément cette année-là que la Wii atteint sa date de péremption. La Wii U, annoncée en 2011, débarque en effet à la fin de l'année avec plein d'espoirs sans savoir qu'elle est sur le point de devenir le plus grand échec de Nintendo. Succéder à une console qui a quasiment inventé le casual gaming à elle toute seule n'est apparemment pas si aisés.



1 *MadWorld* est un jeu d'action sorti en mars 2009. Plutôt une réussite.



2 La manette officielle de la Wii se branche directement sur la Wii console. On a vu plus pratique.

PS3

PlayStation 3



Lorsqu'elle sort, fin 2006,
la PS3 espère tout écraser
sur son passage. Ce sera
plus difficile que prévu.

ENTRE DEUX MONDES

Après une PS2 à la carrière exceptionnelle, Sony espérait continuer sur sa lancée avec la PlayStation 3. Sans être un flop (loin de là !), sa machine n'a pas connu le succès escompté. La faute à un Blu-ray pas assez incisif, à un positionnement trop flottant... et à une concurrence en très grande forme !



Initialement, le pad SIXAXIS (à détection de mouvements) ne vibrait pas. Il faudra que Sony règle une sombre histoire de brevet pour que la fonction revienne.

Lorsque Sony annonce la PlayStation 3 durant l'édition 2005 de l'E3, le salon international du jeu vidéo, tous les voyants sont au vert. La PS2 fait un carton – c'est la console la plus vendue de tous les temps, cf. notre dossier dans *VIDEOGAMER Rétro 06* – et il n'y a aucune raison de penser que la suivante ne suivra pas ses traces. Le Blu-ray et la HD commencent à se démocratiser, ce qui doit permettre à Sony de rééditer le coup du lecteur DVD de la PS2, un fabuleux vecteur d'intégration dans les foyers. Le « online » prend aussi son essor et la PS3 sera LA console du jeu en ligne. Enfin, la concurrence ne semble pas faite pour « tailler des croupières » à Sony : malgré une carrière honorable pour une première expérience, la Xbox de Microsoft n'a pas réussi à rivaliser avec la PS2 si bien que sa petite sœur la Xbox 360, qui doit sortir en fin d'année, ne représente pas un danger sérieux pour le géant japonais – nous verrons dans le prochain numéro, avec un dossier consacré à la 360, que ce dernier s'est bien trompé. Quant à Nintendo, sa Revolution (le nom

de code de la Wii jusqu'à 2006) se place sur un terrain différent et même si l'on ne sait pas tout de la machine en cette année 2005, il est admis qu'avec sa technique datée, sa reconnaissance de mouvement et sa drôle de télécommande (qui s'apprête à être révélée, durant le Tokyo Game Show), elle n'est pas conçue pour attaquer frontalement la PS3. Sur le papier, Sony a donc un boulevard au moment d'annoncer sa console. Mais tout ne va pas se passer comme prévu et, d'approximations en déconvenues, la PlayStation 3 ne sera pas le carton qu'elle aurait dû être. La faute, vous allez le voir, à un positionnement pas assez net face à des rivaux plus sérieux que prévu. Et comme le dit l'adage, « quand c'est flou, c'est qu'il y a un loup ». Le flou, c'est d'ailleurs



1



2

La PS3 Slim, lancée en septembre 2009, est équipée d'un disque dur de 120 Go. Elle est 30% plus petite et légère que le modèle d'origine.

Le modèle Ultra Slim, lancé en 2012 ! Encore plus petit, avec un tiroir coulissant pour accueillir les disques. Vous avez dit cheap ?



❶ Le lancement du PS Move, en 2010, est l'occasion de campagnes de pub qui plaignent, et pour cause, les publicités pour la Wii de Nintendo.

❷ Au printemps 2011, les serveurs du PlayStation Network font l'objet d'une attaque et de vols de données des joueurs. Devant l'ampleur de la polémique, les dirigeants de Sony convoquent une conférence de presse durant laquelle ils font amende honorable...

❸ L'un des premiers pack PS3, vendue avec deux des jeux de lancement : *MotorStorm* et *Resistance : Fall of Man*.

❹ *God of War 3* (2010) était bon, mais il renouvelait peu la formule. Ce qui n'est pas le cas de celui qui vient de sortir sur PS4.



2



3

“Pour présenter la PS3 et faire admirer sa puissance technique, Sony a eu une idée : dévoiler une bande-annonce « de gameplay » de Killzone 2.”

ce qui reste, des années plus tard, de ce fameux E3 2005.

PASSE-MOI LE CELL

Pour présenter la PS3 et faire admirer sa puissance technique, Sony avait eu une idée : dévoiler une bande-annonce « de gameplay » de *Killzone 2*, le FPS en développement chez Guerrilla Games. Jusque-là, rien de bien méchant. Sauf que la vidéo est, pour l'époque, d'une beauté irréelle ! Dès l'instant où elle est révélée – avec des dirigeants de Sony qui affirment qu'il s'agit d'une séquence en temps réel, donc jouable – le bad buzz se met en place : il est évident pour la plupart des joueurs et des observateurs que la version finale de *Killzone 2* ne pourra pas atteindre un tel rendu. Quelle

mouche a piqué Sony, à une époque où les « fakes » n'étaient pas encore la règle ? Si le constructeur a poussé le bouchon trop loin, c'est parce qu'il sait qu'en réalité, le bond technique de la PlayStation 3 n'est pas si radical. Avec son DVD et sa 3D léchée, la PS2 était bien au-dessus de la première PlayStation. Avec la PS3, en tout cas à ses débuts, l'écart n'est pas si évident et il faut donc le « mettre en scène », lui donner un coup de pouce. Il faut surtout faire la promotion du CELL, le processeur central de la PlayStation 3, conçu par IBM. La PS2 avait « l'Emotion Engine », la PS3 a le CELL ! Si en théorie le processeur central, couplé au processeur graphique RSX, permet un gain de puissance notable, la complexité de



4

programmation de l'ensemble fera s'arracher les cheveux aux développeurs de la terre entière, même en interne ! En ce beau printemps 2005 Sony ne le sait pas encore, mais ce sera l'une des failles de la PS3. D'autant qu'en face, la rivale Xbox 360, construite comme un PC (pour simplifier), s'avère bien plus abordable...

Mais revenons à *Killzone 2*. Pour la petite histoire, des années plus tard, la vérité fut révélée : il s'agissait bel et bien d'une vidéo de travail, en pré-calculé bien sûr, destinée à l'usage interne de Sony et Guerrilla pour donner une idée de ce que pourrait être un FPS de prochaine génération. Elle n'avait pas vocation à être dévoilée mais Sony voulait frapper fort en 2005 – d'une certaine manière, ce fut le cas ! – et Kazuo Hirai, qui était à l'époque président de Sony Computer Entertainment, a décidé de la sortir et de la présenter comme une séquence en temps réel sur PS3. Une fois le jeu sorti en 2009, l'écart entre ce fameux « rendu de 2005 » et le résultat n'était d'ailleurs pas si grand : Guerrilla Games avait fait du super boulot ! Trop tard : l'acte de

naissance de la PS3 était marqué du sceau de la suspicion.

UNE SORTIE CONTRARIÉE

Un an plus tard, lorsqu'elle fait son apparition à l'E3 2006, la console est prête à être lancée. Le design de la machine a légèrement évolué et surtout, son pad SIXAXIS reprend le look de la DualShock alors qu'un an plus tôt, son apparence de boomerang avait surprise tout le monde ! Bref, Sony a procédé à quelques ajustements et annonce que la PS3 sortira partout dans le monde en novembre, à 500 ou 600 \$ suivant le modèle. Car oui, il existe deux modèles : l'entrée de gamme avec disque dur de 20 Go, et la version « luxe » avec disque dur de 60 Go, une connectique plus complète et une carte Wi-Fi. En vérité, c'est ce modèle qui deviendra la norme – décliné avec différents formats de disque dur – d'autant que l'autre ne verra même pas le jour en Europe. On peut donc considérer qu'à son lancement, la PS3 coûte 600 \$. Une coquette somme qui constitue un frein au moment des premières ventes.

Des ventes par ailleurs difficiles car lorsque la console est lancée en novembre 2006 au Japon et en Amérique du Nord, Sony joue la rupture en ne prévoyant pas suffisamment de machines. Subir, voire organiser une pénurie, l'idée était-elle judicieuse ? Nous n'aurions pas su le dire à l'époque mais à rebours, il semble que non. Car en cette fin d'année 2006, deux autres machines sont disponibles, si bien que les joueurs désireux d'acquérir une PS3 peuvent se rabattre sur la Xbox 360, disponible depuis un an, et sur la Wii, qui sort exactement à la même période. La première a réussi sa sortie et après un an de commercialisation, elle fait

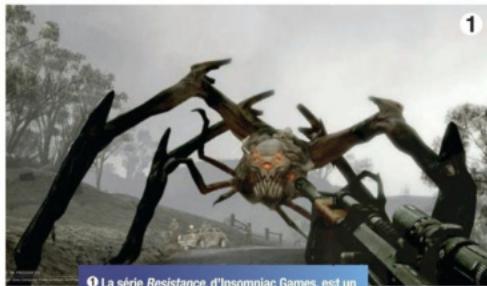


“La complexité de programmation de la PS3 fera s'arracher les cheveux aux développeurs de la terre entière !”



1 LittleBigPlanet 2 fait connaître le studio Media Molecule. Après plusieurs épisodes inégaux, il prépare actuellement le très bizarre Dreams, sur PS4.

2 Uncharted 2, peut-être le meilleur épisode des trois sortis sur PS3. En tout cas, le plus spectaculaire !



1 La série Resistance, d'Insomniac Games, est un bon FPS mais qui ne restera pas dans l'histoire...

2 ... D'autant que Killzone lui fait de l'ombre. Ici le fameux 2^e épisode, celui du « fake trailer » de l'E3 2005. Au final le titre sorti en 2009, était très beau !

3 La PS3 en 2005, pour sa première présentation. Le design n'est pas définitif et cette manette très originale, n'a finalement jamais vu le jeu.



2

3



un carton aux États-Unis où le public est séduit par son line-up et l'efficacité de son offre en ligne (Xbox Live Gold et Silver).

La seconde n'est pas encore le phénomène de société qu'elle deviendra vite – un an plus tard, il se sera déjà vendu deux fois plus de Wii que de PS3 ! – mais elle suscite la curiosité et pour Noël, rien de tel qu'un petit *Wii Sports* en famille. De fait, à sa sortie, la PlayStation 3 se retrouve coincée entre deux propositions radicalement différentes (la puissance de la 360, l'originalité conviviale de la Wii) et tout au long de sa vie, elle ne saura pas trancher entre les deux courants. En outre, la PS3 se retrouve être la machine la plus chère du nouveau trio, et de loin : avec ses 600 \$, elle coûte le prix de deux Wii (300 \$) et vaut nettement plus que la Xbox 360 (400 \$ en modèle Premium, 300 \$ en version Core). Sony a beau rappeler que contrairement à sa rivale de chez Microsoft, sa machine lit les Blu-ray – ce qui en fait un lecteur « abordable » – l'argument ne

porte pas, et pour cause : le BR ne décolle pas ! Le grand public ne voit pas une différence suffisante pour investir dans ce nouveau format vidéo (racheter ses films, encore et encore...), comme il l'avait fait au début des années 2000 en passant des cassettes VHS au DVD. Et voilà comment, entre prix trop élevé, options jugées inutiles et concurrence féroce, la PlayStation 3 commence mollement son histoire.

MATCH NUL

La sortie européenne de la console, six mois plus tard (mars 2007), confirme la tendance : malgré de bons premiers chiffres (80 000 ventes en France sur deux jours), la PlayStation 3 ne suscite pas le même engouement que son aînée. Cruelle preuve : la soirée de lancement, organisée par Sony sur le modèle de celle de la PS2, tourne au fiasco avec des files d'attente vides sur les Champs-Élysées et un bateau aux couleurs de la Xbox 360 qui vient gentiment troller. C'est le début d'une guerre qui durera sept ans, jusqu'à la sortie en 2013 des machines suivantes, la PS4 et la Xbox One. Cette guerre, du point de vue des chiffres, personne ne l'a gagnée : les deux consoles se situent aujourd'hui à environ 85 millions de ventes (un excellent score), derrière la Wii qui a dépassé les 100 millions. Mais il faut préciser qu'au Japon, la Xbox 360 n'a quasiment pas existé. Ce qui signifie que dans le reste du



1

monde, elle l'a souvent emporté, notamment aux États-Unis. Même en France, terre peu réceptive aux consoles de Microsoft (la One y fait ce qu'elle peut), elle s'est très correctement installée. D'une certaine manière, n'avoir fait que match nul est une défaite pour Sony, qui partait en position de leader en 2005. D'autant qu'en termes d'image, la console de Microsoft l'a aussi emporté, avec un service en ligne innovant et de qualité, un positionnement « indé » dans l'air du temps et des exclusivités puissantes (*Gears of War, Mass Effect, Halo, Forza*). Dans les années qui suivent leur lancement, c'est peu dire que la PS3 et la Xbox 360 vont vivre leur carrière comme deux sœurs



jumelles, tentant les mêmes choses pour conter la Wii (le PS Move d'un côté, Kinect de l'autre), subissant les mêmes attaques de hackers et affrontant les mêmes défauts

❶ **MotorStorm** était plutôt fun ! Il avait surtout le mérite de bien exploiter les capacités techniques de la console, à son lancement.

❷ Voici l'adaptateur de cartes mémoire PS2 puisque les premières PS3 assuraient une rétro-compatibilité totale, ou presque, avec la précédente console.

❸ Pas de PlayStation sans *MGS* et la PS3 a eu *Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots* (2008). Pas exactement le meilleur de la série, mais de belles idées surabondent.



3



Quelle machine ! Même si la PS2 en son temps était exceptionnelle, je pense que je garderai plus de souvenirs avec la PS3. Sûrement parce qu'il y a eu plus de *Gran Turismo* sur cette console. Quoi qu'il en soit, des PS3 j'en ai deux. La première est une Fat de Test réservée à la presse et la seconde une Slim qui tourne toujours. Laurent Dehepe, Rédacteur en chef





LE TOP 3 DE LA RÉDAC'

Pour le plaisir, dressons un petit top 3 des meilleures exclusivités de la PS3, forcément subjectif. À vous de faire le vôtre !

THE LAST OF US

Si y a un studio qui a marqué la PS3 de son empreinte, c'est bien Naughty Dog. Nous aurions pu choisir l'un de ses *Uncharted* (le deuxième, sans doute), mais c'est l'incroyable *The Last of Us* qui s'impose. Avec son fabuleux duo de héros (Joel et Ellie), sa magnifique construction et sa noirceur aux antipodes de *Uncharted*, ce *Survival Horror* est le plus beau jeu de la PS3. La suite, forcément très attendue, doit arriver sur PS4 en 2019. Sortie : Juin 2013

HEAVY RAIN

Le titre de Quantic Dream n'a pas que des admirateurs. *Heavy Rain* divise mais à la rédac', il a séduit ! Cette aventure chorale, construite autour de la quête d'un père pour retrouver son fils enlevé par un tueur, propose des moments de tension et d'émotion rarement vus dans un jeu vidéo. Et les multiples possibilités donnent une couleur particulière à chaque partie. Une expérience forte. Sortie : Février 2010



JOURNEY

Si *Journey* est essentiel, c'est parce qu'il impose un genre : le jeu indé façon « walking sim » dans lequel le challenge est moins important que les sensations qui traversent le joueur lorsqu'il découvre tel ou tel lieu. La poésie qui se dégage du titre est incroyable et certains tableaux sont d'une beauté à couper le souffle. Sans parler de l'émotion qui étreint le joueur à la fin. Un jeu devenu culte. Sortie : Mars 2012



“Malgré de bons premiers chiffres, la PlayStation 3 ne suscite pas le même engouement que son aînée.”



techniques (le YLOD pour Yellow Light of Death de l'une, le RROD de l'autre). Aux blockbusters de la 360 répondent ceux de la PS3 – cette dernière va lancer les séries *Uncharted*, proposer le sublime *Journey*, innover avec *Heavy Rain* – et toutes deux servent de vitrine à des sagas désormais incontournables dans le paysage vidéoludique : *Bioshock*, *Assassin's Creed*, le renouveau de *Call of Duty*, *Red Dead Redemption* et le carton *GTA 5*, les *Batman : Arkham*... Tout ceci n'est pas si vieux mais c'est déjà de l'histoire : *Assassin's Creed* fêtait ses dix ans l'hiver dernier, *Mass Effect* aussi. La carrière – très honorable, mais en-dessous des attentes – de la PS3 a permis à Sony de ne pas répéter les mêmes erreurs avec

la PlayStation 4, « vendue » dès le début comme LA console des gamers, puissante et riche en exclusivités. Il faut dire que le paysage n'est pas le même : entretemps, Nintendo a ramé avec la Wii U et Microsoft, en ne

sachant pas positionner la Xbox One dès le début (tiens, comme la PS3...), a fait prendre un retard considérable à cette dernière. L'histoire des consoles est un éternel recommencement.



La PS3 a eu plusieurs *Gran Turismo* : *GT 5 Prologue* (2008), *GT 5* (2010) et *GT 6*, sorti en 2013.



XBOX 360

UNE BATTANTE POUR CONTRER SONY

La deuxième console de Microsoft a fait mieux que se défendre : elle a fait jeu égal avec la PS3, imposant l'Américain comme un acteur essentiel du marché. Retour sur une battante aux multiples qualités.

Lorsque Microsoft dévoile sa nouvelle machine, au printemps 2005, il lui faut une sacrée dose de confiance. Car à cette époque, la PS2 est au sommet de sa carrière, et les observateurs savent déjà qu'elle finira tout en haut des charts, comme la console de salon la plus vendue de tous les temps. Face à elle, la Xbox a fait ce qu'elle a pu, c'était une première

tentative pour Microsoft. Elle n'a d'ailleurs pas démerité et c'est ce qui a convaincu l'Américain, en 2003, de « remettre une piece dans la machine » avec une nouvelle console qui tiendrait compte des erreurs – logiques – faites avec la première. C'est en 2005 qu'est annoncée la Xbox 360, tout d'abord sur MTV en mai, avant d'être présentée en détail à Los Angeles, durant



1 **Viva Piñata**, de Rare, n'est pas le plus grand jeu de la Xbox 360, mais son ambiance est sympa. Un jeu pour les plus jeunes.



2 La série **Crackdown** se fait plaisir. En revanche, sur One, nous attendons toujours le troisième volet.





l'E3, en juin. Microsoft prépare un joli coup car si la PS3 est aussi annoncée durant l'E3 2005 (voir notre dossier sur la console dans *VIDEOGAMER Rétro 07*), Sony ne prévoit pas une sortie avant la fin de l'année 2006 – et même 2007 en Europe, ce qui aura son importance. En revanche, les spécificités de la machine interrogent et, à la sortie de l'E3, peu nombreux sont les journalistes à prévoir un succès : l'absence de lecteur Blu-ray (qui pourtant ne décolle pas) rend la console moins attrayante que sa rivale, moins « à la pointe » de la technologie. Microsoft serait-il en train de mal partir – et on sait que les départs sont essentiels ?

FAIBLE LINE-UP, FORTE PRÉSENCE

Heureusement non. La console sort le 22 novembre 2005 en Amérique du Nord et quelques jours plus tard, le 2 décembre en Europe (et le 10 au Japon). Le lancement de la Xbox 360 va être bon, et même très bon. Pourtant,

son line-up n'a rien de renversant : on y trouve les habituels *Call of Duty* (le 2), *FIFA 06*, les *Madden* et autres *NBA 2K* de l'époque. Un *Need for Speed* et pas le meilleur (*Most Wanted*), une conversion de *Quake 4*... La routine. Quelques exclusivités sont là mais celles que l'on attendait se révèlent moyennes, parfois décevantes. On pense notamment aux deux jeux signés Rare (le studio est

passé chez Microsoft), *Perfect Dark Zero* et *Kameo : Elements of Power*. On pense aussi au *King Kong* d'Ubisoft, adaptation très attendue du film de Peter Jackson et dont la version Xbox 360 est la seule de nouvelle génération (avec le PC). Alors,

1 *Fable 3* est particulier, tout le monde ne l'aime pas, mais il a son charme.

2 *Mass Effect* est l'un des tout meilleurs jeux de cette génération. Magique !

on s'ennuie au lancement ? Pas tout à fait. Les amateurs de course peuvent compter sur *Project Gotham Racing 3*, ceux de frisson sur *Condemned : Criminal Origins*. Dans l'ensemble, le line-up de sortie de la machine est correct, de nombreuses machines ont connu pire. Il est complet. Simplement, il manque LE jeu qui fait le différence et justifierait de se jeter immédiatement sur

“Seule ombre au tableau : au Japon, la Xbox 360 fut un flop encore plus retentissant que la première Xbox, c'est dire !”



1 En 2007, coup de tonnerre : *Halo 3* et son multi de dingue débarquent. Un carton...

2 ... Si bien que la série va se diversifier, avec de la stratégie dans *Halo Wars*...

3 ... Avant de revenir aux basiques avec le (juste) bon *Halo 4*.





1 Avec *Gears of War 3*, la série commence à se répéter. Mais elle reste un temps fort de cette génération, une baffe visuelle.

2 Pour beaucoup, le pad de la Xbox 360 est la référence, le plus agréable à jouer de tous. Et vous, vous en dites quoi ?

3 *Lost Odyssey*, ou la tentative de Microsoft de s'implanter au Japon en faisant appel à des pointures nippones du RPG. Le tire est bon, très bon même, mais il n'a pas mieux marché au Japon que le reste !



la machine. Heureusement pour Microsoft, ce n'est pas un problème... La Xbox 360 est seule en course en cet hiver 2005/2006 sur le créneau de la « 7^e génération » et de la HD et de plus, l'offre tarifaire n'est pas trop élevée. La 360 est proposée en deux formats : la version Premium avec disque dur est vendue 400 € tandis que la version Core, d'entrée de gamme (sans mémoire interne, c'est malin !), est proposée à 300 €. Chose assez hallucinante aujourd'hui : à cette époque, la Xbox 360 ne propose pas de connectique HDMI, il faudra attendre 2007 pour la voir arriver. Ce qui renforce son aspect « brut de la décoffrage » à côté de la future PS3. Mais justement, la console de Sony n'est pas là et pendant ce temps, la 360 se régale : à la fin de l'année, 1,5 million

de machines sont vendues, dont 500 000 en Europe. Un peu plus de deux ans plus tard, en avril 2008, Microsoft annonce avoir vendu plus de 17 millions de Xbox 360, soit environ 10 millions aux États-Unis (un chiffre qu'elle est la première de sa génération à passer) et près de 7 millions en Europe.

LE JAPON, TOUJOURS PAS

Si vous savez compter, vous en déduisez qu'en dehors de ces territoires, et notamment au Japon, la console ne se vend pas. C'est la seule (grosse) épine dans le pied de Microsoft, qui a tout fait pour y vendre sa machine, sans succès : au Japon, la 360 fut un flop encore plus retentissant que la première Xbox, c'est dire ! Certains parlent de 1,5 million de ventes en six ans (2005/2011), alors



que la Xbox première du nom avait réussi à s'écouler à près de 2 millions en deux fois moins de temps. Ce n'est pas faute d'avoir boosté les campagnes de publicité au Japon et d'avoir soutenu des exclusivités tournées vers ce marché : personne n'a oublié l'excellent RPG *Lost Odyssey* du studio Mistwalker, réalisé par Hironobu Sakaguchi en personne. Le papa de la saga *Final Fantasy* ! Mais rien n'y a fait, le Japon est resté hermétique aux charmes de la Xbox 360, tout comme il reste hermétique à ceux de la suivante, la Xbox One... Mais comme nous le disions, ce n'est qu'une épine dans le pied de



1 Project Gotham Racing 3 était présent au lancement de la console, et l'un des meilleurs jeux disponibles.

2 Sa suite, « PGR 4 » est efficace, mais elle n'apporte rien d'incroyable.

3 Forza Motorsport 3, sorti en 2009, est l'épisode emblématique de la série.

4 Forza Horizon arrive ! Un excellent spin-off.

Microsoft qui, sinon, voit la vie en rose avec sa console, qui domine la PS3 aux États-Unis et réussit son implantation en Europe malgré l'arrivée, aussi, de la Wii sur le marché à la fin de l'année 2006. Enfin, la vie en rose... Nous devrions peut-être dire la vie en rouge, car il y a malgré tout une autre épine, plus sérieuse celle-ci : la fameuse « panne générale » de la machine, symbolisé par le non

moins fameux RRoD, pour Red Ring of Death. Une défaillance technique qui a émergé très tôt dans la vie de la Xbox 360 et qui a obligé Microsoft à réagir (en étendant la garantie à trois ans sur les pannes matérielles), à développer des versions plus sûres de sa console au fil du temps (les modèles Zephyr, Jasper, etc.) et donc à dépenser de l'argent, beaucoup d'argent : cette petite histoire – qui aurait pu être évitée si le constructeur avait accepté de retarder la sortie de sa machine – lui aurait coûté plus d'un milliard de dollars, sans parler d'une image très abîmée. La Xbox 360 restera aussi dans l'histoire comme l'une des consoles les moins fiables. Dommage.

DES TITRES FORTS, ET LE XBOX LIVE

Non mais attendez. Pour le moment, nous avons évoqué le démarrage (réussi) de la console, mais aussi et surtout

ses faiblesses : un petit line-up de départ, une carrière ratée au Japon et un RRoD mythique. Alors c'est bien joli tout ça, mais qu'est-ce qui explique les si bonnes ventes finales de la 360 (plus de 84 millions dans le monde selon Microsoft) et sa carrière si glorieuse alors pourtant qu'en face se trouvait la PS3 et le phénomène Wii ? Plusieurs choses, bien sûr. Le premier élément – que semble avoir oublié MS avec la One – se trouve dans les jeux. Le line-up de lancement de la 360 était peut-être « pépère », mais la suite le fut beaucoup moins. Déjà, la Xbox 360 est la machine qui a mis la saga Halo sur orbite. Avant lui, le space opera de Bungie était un bon FPS. Là, il devient une star : Halo 3 est le jeu le plus vendu de 2007 aux États-Unis, 1 million de personnes y ont joué durant les premières 24h et à ce jour, il affiche près de 15 millions



2



3



4



3

1 Kinect Sports, ou quand Microsoft veut faire comme la Wii. Mouais.

2 Just Dance 3, sur Xbox 360, est forcément compatible Kinect. Re-mouais.

3 Oh, un Kinect ! L'accessoire est intéressant, mais il n'a jamais été assez soutenu par Microsoft et ses studios.

4 Alan Wake, une aventure signée Remedy (*Max Payne*).

XBOX 360



Je suis reconnaissant à vie à ma Xbox 360.

Pas seulement parce qu'elle m'a fait vivre de chouettes heures en ligne avec l'explosion du Xbox Live, mais parce qu'elle fut la console d'origine d'une de mes sagas préférées : *Mass Effect*. Merci, merci, merci ! Christophe Collet

»

“Halo n'est pas la seule licence à exploser sur 360. Un an plus tôt, un titre était apparu et avait tout cassé : *Gears of War*.”

de copies vendues. Avec lui, la licence devient un mastodonte de la SF avec ses suites (*Halo : Reach*, *Halo 4*), ses variantes (*Halo Wars*), ses produits dérivés. Mais *Halo* n'est pas la seule licence à exploser sur Xbox 360. Un an plus tôt, en 2006, un titre était apparu et avait tout cassé : *Gears of War*, signé Epic Games. Un jeu d'action SF massif, gore, explosif et surtout magnifique, LE jeu qui montrait à tous les

joueurs, alors que la PS3 arrivait à peine, que la HD et la nouvelle génération, on y était. Une claque monumentale ! Si l'on ajoute à cela *Mass Effect* (le premier était une exclusivité), l'émergence de la série *Forza* pour rivaliser avec *Gran Turismo*, un chouette *Fable II*, de petites trouvailles comme *Dead Rising*

ou *Alan Wake*, des RPG sortant des sentiers battus (*Blue Dragon*, *Lost Odyssey*), le top du tennis avec *Top Spin*... Nous obtenons une console avec des exclusivités fortes, créatives, et soutenues par un service en ligne performant, le Xbox Live. À l'époque où le jeu « indé » émerge, c'est bien

la 360 qui tire son épingle du jeu avec une boutique en ligne, le Xbox Live Arcade, qui propose des pépites inédites (coucou *Braid*). Et surtout, le jeu en ligne ayant été particulièrement soigné par Microsoft, et les joueurs ayant pris l'habitude de se retrouver sur 360 pour jouer (où l'on revient à l'intérêt de sortir sa machine le premier...), c'est tout un cercle vertueux qui s'est installé au fil des années pour faire de la Xbox 360 une console réussie, à la carrière impeccable. Sans parler des idées géniales comme les Succès, eh oui ! Peu importe que l'on rit aujourd'hui en pensant à son improbable lecteur HD-DVD externe. Peu importe ses RRoD et autres galères, peu importe le Kinect qui n'aura finalement pas servi à grand-chose... La Xbox 360 fut LA console faisant passer l'industrie dans l'ère de la HD. Et treize ans après sa sortie, nous y sommes toujours ! Microsoft a réussi son coup. Tellelement bien d'ailleurs qu'il s'est reposé sur ses lauriers avec sa console suivante, la Xbox One... ■



4

Wii U

BUREAU D'ÉTUDE

C'est durant l'E3 2011 que la Wii U est annoncée. Elle est censée faire suite au succès commercial de la Wii et ouvrir encore plus le jeu vidéo aux vrais gamers sans oublier « monsieur Tout-le-monde ». Malheureusement pour Nintendo, la Wii U fera partie des plus gros échecs commerciaux de Nintendo, deuxième derrière le Virtual Boy. Retour sur une machine hybride qui n'a pas su séduire.

Evidemment, il y a du pour et du contre, du bon et du moins bon dans cette Wii U, dont le nom lui-même prête à confusion et oblige à préciser les choses : nouvelle Wii ? Simple mise à jour HD ? Console nouvelle génération ? Tablette révolutionnaire ? Gadget ? Voici toutes les questions que nous nous sommes posées à l'arrivée de

cette machine. Et pourtant, la Wii U avait des fonctionnalités intéressantes. Tout d'abord, sa rétrocompatibilité avec les accessoires et les jeux Wii, ce qui, à l'époque avait de quoi séduire. Ensuite, son Gamepad, certes volumineux mais innovant, et aussi d'excellents titres, tels que Mario Kart 8, Super Mario 3D World ou encore

Splatoon. N'oublions pas non plus qu'en face, il y avait la PS3 et la 360 qui étaient bien plus conventionnelles comme machines et avec un catalogue de jeux bien supérieur. Innover c'est bien mais faut-il encore que les innovations répondent à une attente et que celles-ci apportent un réel plus. Avec le recul, on peut facilement dire

que la Wii U était le bureau d'étude de la Switch grandeur nature !

POSITION BANCALE

On ne peut pas passer sur le mauvais marketing de la WiiU qui l'a privée de toute identité claire. Ce qui était mis en avant était le GamePad, ce qui a amené une grande partie des



J'ai bizarrement de bons souvenirs avec la WiiU.

Le hardware n'était pas flamboyant, le concept n'a pas fait long feu et pourtant, il y avait de quoi s'amuser. Dommage que Nintendo Land, sorti avec la machine et bardé de super idées en matière de multi asymétrique, n'ait pas donné naissance à plus de titres du même genre ! **Thomas Huguet, journaliste**



jeux à croire que la Wii U était un accessoire pour la Wii. Et puis le nom de Wii U n'a clairement aidé non plus. Et pourtant, le Gamepad permettait de jouer en mode nomade (pas trop loin quand même !). Le concept fut d'ailleurs repris pour la Switch en tant que Gamepad à part entière, sauf que le Gamepad de la Wii U était loin d'être satisfaisant. Il n'était pas ergonomique et très loin de ce que l'on pouvait attendre d'une console portable, pire, il fallait être à portée de la Wii U pour pouvoir l'utiliser. Son autonomie n'était pas non plus incroyable et ses fonctionnalités tactiles loin de faire l'unanimité. Et pourtant, au déballage, la première impression est très plaisante. La console (noire, Premium Pack) était belle. En revanche, ce qu'on ne trouvait pas derrière, c'est un port Ethernet. Alors là, bravo Nintendo, le coup de devoir acheter un adaptateur USB/Ethernet pour se passer du Wi-Fi (ne serait-ce que pour gagner du temps en téléchargeant les jeux

et les mises à jour), c'était du grand art. D'ailleurs, puisque l'on évoque les téléchargements, la Wii U avec 8 Go de mémoire du Basic Pack n'était pas recommandée. Pour peu que Nintendo ait eu envie de développer des applications à destination notamment du Gamepad, la mémoire était vite insuffisante. À cet égard, même les 32 Go du Premium Pack faisaient pâle figure à côté des disques durs qui équipaient désormais les PS3 et Xbox 360.

MIIFIESTA !

Cela dit, une fois connectée et prête à l'emploi, la Wii U révélait un vrai potentiel. L'accueil, tout d'abord, est très agréable : tandis que l'écran du Gamepad affichait les icônes traditionnelles (jeu, paramètres, éditeur Mii, etc.) dans une présentation qui reprenait celle de la Wii, la TV affichait elle une sorte de vaste hub dans lequel s'ébattaient des centaines de Mii regroupés par affinités avec tel ou tel jeu. Cela n'avait en réalité pas grand



intérêt, mais c'était mignon. En sélectionnant l'un d'eux, il est possible de le sauvegarder sur sa machine, ou de se rendre sur le fil Miiverse du jeu qu'il suit. Miiverse, c'est la contraction de « Mii » et de « Universe ». En lançant cette application, vous arriviez sur une interface sobre et simple. Son but : animer des communautés en créant automatiquement un fil de discussion à chaque jeu Wii U. Vous trouviez celui qui vous intéresse et là, il n'y a plus qu'à lire ce qui s'y raconte et à

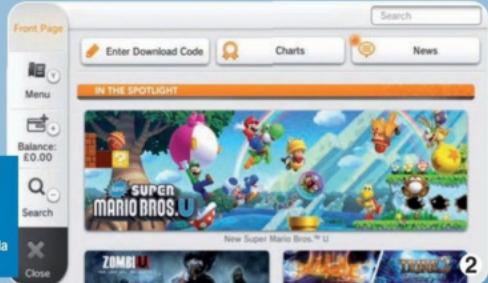
participer en écrivant (ou dessinant) ce qui vous passez par la tête. L'idée la plus séduisante, c'est évidemment celle qui consiste à s'aider entre joueurs, d'autant qu'il était aussi possible de poster des images de jeu. Mais soyons honnêtes, le Miiverse était plus un joyeux foutou dans lequel chacun racontait tout et (souvent) n'importe quoi sans rebondir sur ce que son voisin pourrait raconter d'intéressant.

“Nouvelle Wii ? Simple mise à jour HD ? Console nouvelle génération ? Tablette révolutionnaire ? Gadget ?”



❶ Une farandole de Mii : c'est l'idée la plus sympathique de Nintendo sur la Wii U, encore conservée aujourd'hui.

❷ Oui, on trouvait de bons jeux sur console... Des très bons, même.





LA MACHINE DE RÊVE

Ce n'est un secret pour personne, la PS4 est la machine de référence de ces dix dernières années. Elle s'est vendue plus de trois fois plus que sa concurrente la Xbox One. Mais alors, comment une fois de plus Sony a trouvé la recette que Microsoft cherche toujours ? Réponse.

New York, 20 février 2013. Sony a réuni la presse mondiale pour dévoiler sa nouvelle machine. Le symbole est fort. C'est en effet en plein cœur de la métropole américaine, sur la terre de Microsoft, que le constructeur japonais a décidé de présenter sa PlayStation 4. Presque un affront. Le lieu de la présentation a aussi quelque chose d'annonciateur puisque nous découvrons que celle-ci a été

pensée en dehors du Japon. Son architecte principal se nomme Mark Cerny. Ce programmeur, également producteur et designer, est bien connu dans le milieu puisqu'il a participé à la création de nombreux titres depuis les années 80 (Kid Chameleon, Crash Bandicoot, Ratchet & Clank, Jak & Daxter...). Si Mark Cerny a ainsi dévoilé dans les grandes lignes l'aspect technique de la PS4, la console en elle-même n'a jamais

été physiquement présente. C'est la DualShock 4 qui a joué le premier rôle. À défaut de voir la machine, nous avons d'abord pu admirer la nouvelle manette sous toutes ses coutures, sachant que le design que nous pouvions voir n'était pas encore totalement définitif. Cela sera une constante lors de cette présentation, le manque d'utilisation concrète des diverses fonctionnalités de la PS4... et de sa manette. Si au cours de sa conférence, la

société japonaise met en avant les fonctionnalités sociales de sa machine, elle ne manque pas de la vendre comme étant dédiée avant tout au jeu vidéo, une manière de contraster avec la politique de Microsoft qui tend de plus en plus à présenter sa Xbox comme une machine de divertissement total. C'est dans cette optique que la PS4 possède un mode veille, laissant la console dans un état de faible consommation, tout en conservant la partie en cours, toujours dans cette perspective

Cette console, je l'ai eue sous toutes ses formes.

La première, la Slim et la Pro. Mais celle que je garde dans un placard bien au chaud, c'est la version PlayStation 4 Pro 2To, 500 Millions Limited Edition. En effet, pour fêter les 500 millions de consoles PlayStation vendues, Sony m'a offert l'une des 50 000 unités produites dans le monde de cette magnifique console Dark Blue. Pour info, elle n'est pas à vendre ! Laurent Dehepe, rédacteur en chef

1. Contrairement à la One, la PS4 possède 2 ports USB en façade.

2. L'interface de la PS4 est très simple à maîtriser.

La DualShock 4 reprend les grandes lignes de la DualShock 3 mais avec un pavé tactile en plus et bien d'autres fonctions.

SONY SE LANCE DANS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Pour certains, la réalité virtuelle est un gadget. Pour d'autres, c'est la possibilité d'aborder le jeu autrement. Et il faut bien reconnaître que les premières démos du PSVR nous ont laissés sans voix. L'immersion avec le requin restant l'expérience la plus drôle entre amis. Toutefois, des titres comme Moss, Ace Combat 7, Blood and Truth, Vader Immortal, Tetris, WipEout, Beat Saber et surtout Resident Evil 7 prouvent que Sony ne s'est pas lancé dans la VR pour faire de la figuration. C'est une fois de plus un argument en faveur du constructeur japonais face à la concurrence.



Avec son casque VR, Sony est le seul à proposer cette expérience sur console.



Le PSVR 2 sera un énorme argument de vente pour la PS5.

d'affranchir les barrières entre le joueur et le jeu.

PAS DE TITRES FORTS AU LANCEMENT

Lors du PlayStation Meeting, Sony ne soulève pas nécessairement un enthousiasme énorme. À vrai dire, comme pour tout le reste, Sony et les autres éditeurs n'ont pas grand-chose à montrer. En fait, il manque une exclusivité qui aurait décroché les mâchoires à son assemblée, ce que n'aura pas réussi à faire Knack ou encore DriveClub (très beau mais qui n'a pas l'aura d'un Gran Turismo)... On sent que Sony a avant tout voulu se placer, en étant le premier à dévoiler sa console nouvelle génération, laissant ainsi l'impression d'une conférence un

peu précipitée. Si les jeux n'ont pas forcément laissé apparaître un bond technologique énorme, nous pouvons tout de même nous attendre à du lourd pour l'avenir car la PS4 en a sous le capot ! Sony a en effet surpris un peu tout le monde en annonçant 8 Go de RAM GDDR5 (176 GB/s), alors que nous en attendions plutôt 4 Go. En comparaison, la PS3 n'embarque que 512 Mo de RAM DDR3 (68 GB/s). Les développeurs n'ont d'ailleurs pas caché leur enthousiasme à la confirmation d'une telle quantité de mémoire vive. D'autant que l'architecture de la PS4 a été annoncée comme étant très proche de celle d'un gros PC. Son CPU AMD Jaguar x86-64 à 8 cœurs et son GPU AMD

Radeon, qui offre 18 unités de calcul générant une puissance de 1,84 Teraflop, sont là pour le confirmer également. De plus, la console est bien évidemment équipée d'un disque dur ainsi que de toutes les connectiques classiques (USB, HDMI, Ethernet, Wi-Fi, etc.).

LE PSN DEVIENT PAYANT AVEC LA PS4

C'est la grande particularité du PSN par rapport au Xbox Live : sa gratuité. Mais la technologie online de Sony s'est améliorée, et cela a un coût qu'il faut amortir sur les utilisateurs, comme l'explique lui-même le

constructeur. Pour jouer en ligne, il faut obligatoirement s'inscrire au PS+, dont le prix a par la même occasion augmenté : 6,99 € par mois ou 49,99 € par an. Mais qu'importe car le catalogue de la PS4 qui va suivre sera tellement exceptionnel avec : Uncharted 4 : A Thief's End, God Of War, The Last Of Us, Detroit Become Human, Bloodborne, Horizon Zero Dawn, Gran Turismo Sport, Marvel's Spiderman, Days Gone, Final Fantasy VII Remake, Ghost of Tsushima – pour ne citer que des exclusivités – que finalement tout le monde y trouvera son compte.

“Lors du PlayStation Meeting, Sony ne soulève pas nécessairement un enthousiasme énorme.”

La PS4 Pro était le fer de lance de la marque.



Comme pour la PS3, une nouvelle version de la PS4 est annoncée en 2016.



XBOX ONE UN TREMPLIN POUR LES SERIES

Lorsque la One est sortie, on pouvait naturellement s'attendre à un véritable combat face à la PS4 au regard des caractéristiques techniques des deux machines. Toutefois, la communication de Microsoft n'a pas aidé au lancement de la machine qui, dès les six premiers mois, accusait déjà 30% de ventes en moins que sa concurrente directe. Un retard qu'elle n'a jamais comblé.

Le design de la One est sobre. Aucune connectique sur la façade !



Il devait être branchée 24h/24 à internet, n'être utilisable qu'au Kinect, interdire la vente des jeux d'occasion en prévoyant un système de verrouillage... Nous savons que tout cela a entraîné une levée de boucliers des gamers au profit de Sony, qui a fait carton plein à l'E3 2013. Face au tollé et à la perspective d'un échec commercial, la firme américaine change d'avis, rendant ses principales innovations simplement optionnelles, tout en autorisant la revente des jeux. Soit. Mais il faut

bien reconnaître que Microsoft n'a péché que par excès d'enthousiasme, en croyant le public déjà prêt à entrer de plain-pied dans une nouvelle ère technologique. Erreur, c'est

encore un peu trop tôt. Un problème que Sony a aussi connu avec sa PSP Go dont la politique du tout-dématérialisé s'est heurtée au conservatisme du public. Quand les enjeux sont si

importants, il ne fait pas bon être trop en avance sur son temps. Et pourtant, la Xbox One est indubitablement une machine visionnaire. L'expérience qu'elle propose, au choix pour l'utilisateur, est tout simplement futuriste et hallucinante. Il s'agit rien moins que de fusionner tous les médias et tous les appareils électroniques en une seule plate-forme universelle. Un peu

❶ La nouvelle interface se veut très claire.

❷ Le rapprochement entre l'univers PC et console n'a jamais été aussi flagrant.



❶



❷



La Xbox One S est déclinée en deux versions. Avec ou sans lecteur Blu-Ray.

le précurseur d'un ordinateur multifonction gérant toute la maison. D'aucuns objecteront que c'est beaucoup demander à une simple console de jeu, mais depuis la Xbox 360 et la PS3, on sait que ce terme était devenu bien trop réducteur...

LA DÉCOUVERTE

Lisse, entièrement noire, sa surface délimitée en plusieurs parties dont certaines sont mates, d'autres brillantes, la Xbox One se décrit avec les mêmes mots que la PS4. Ce ne sont pas les seules ressemblances, d'ailleurs, et à bien des égards, nous pourrions croire les deux machines sont conçues par les mêmes personnes. Mais à y regarder de près, la console de Microsoft offre une façade bien différente de sa concurrente, car presque vierge, parfaitement immaculée, hormis le lecteur blu-ray et deux discrets boutons. Rien d'autre. C'est là sa particularité : aucune connectivité apparente, aucune fonctionnalité visible, et surtout pas de prise USB pour la manette. On la trouve ailleurs sur la machine, plus précisément sur le côté. Le but est ici clairement de privilégier l'esthétique, et surtout de souligner la disparition des

commandes traditionnelles. En d'autres termes, ce « design » – par son dénuement – suggère la fin d'une approche traditionnelle du jeu vidéo, et incite à opter pour le jeu sans fil et le recours systématique à Kinect 2.0, soit le vrai projet de la Xbox One. Une entreprise qui a un peu perdu de sa superbe depuis la volte-face de Microsoft, mais qui reste évidente, et omniprésente, au vu de la cuirasse de sa machine, où les données du passé sont habilement camouflées.

UN VISION POUR L'AVENIR

Derrière la machine à proprement parler, c'est avant tout sur le concept du futur cloud gaming que Microsoft a planché. L'une des premières étapes importantes a donc été de rapprocher le PC et l'écosystème Xbox. Lancé en juillet 2015, Windows 10 permet ce rapprochement. Via le service Xbox App, il est possible de streamer en 1080p60 depuis la console vers un PC. Cette solution offre un avantage : jouer sur la One et sur son PC au même jeu. Mais c'est l'arrivée du Xbox Game Pass en 2017 qui marque la véritable différence. Face au PS Now, Microsoft propose de jouer à n'importe quel jeu de son catalogue mais pas en

LAQUELLE CHOISIR ?

Des Xbox One S ou X, vous allez en trouver à la pelle, d'occasion ou reconditionnées. Il y a aussi beaucoup de versions collectors comme la S 210 Gears of War. Attention toutefois aux prix qui peuvent parfois être excessifs lorsqu'il s'agit d'une version collector.



streaming, ce qui n'impose pas une connexion internet. En revanche, cela impose le temps de téléchargement dudit jeu et de la place sur le disque dur. Si l'idée est plus que bonne, on le constate aujourd'hui, elle ne parviendra toutefois pas à refaire le retard de cette génération de Xbox (la S et la X comprises) qui, rappelons-le, se sont trois fois moins vendues que leurs concurrentes : la PS4 et la PS4 Pro. Une fois de plus, MS n'a pas remporté la bataille face à Sony

sur cette génération de consoles et ce n'est pas seulement dû à son mauvais démarrage ni même à son catalogue de jeux, loin d'être mauvais. Sauf que, en face, Sony proposera tout au long de la vie de sa PS4 des exclusivités tellement plus fortes, on pense à God of War, Uncharted, The Last of Us, Gran Turismo, etc. que finalement c'est sur le terrain du software que la génération One a laissé des plumes !

“C'est sur le concept du futur cloud gaming que Microsoft a planché.”

Kinect : l'accessoire de détection de mouvements, obligatoirement vendu avec la Xbox One, n'a pas fait l'unanimité !



La Xbox One pour moi, ça reste ce moment où je déballe la console, l'installe et me retrouve face au Kinect en disant « pitié, on ne va pas se coiffer ce truc en permanence ?! » Heureusement non, le gadget a fait long feu et j'ai pu le remballer. Ouf !

Christophe Collet, journaliste

NINTENDO SWITCH

LA SUCCESS STORY DE NINTENDO

Avec l'arrivée de la Switch en mars 2017, Nintendo a su faire oublier l'échec de la Wii U pourtant à l'origine de celle-ci. Les sceptiques de l'époque peuvent revoir leur copie puisque la Switch fait aujourd'hui encore le bonheur de Nintendo, malgré le retard technique sur ses concurrentes de Sony et Microsoft.

La Switch est la première console hybride de l'histoire.



Avec plus de 100 millions de consoles vendues au 31 décembre 2021, on peut d'ores et déjà dire que la Nintendo Switch est un véritable carton. Plus qu'une quinzaine de millions et elle sera l'égale de la PlayStation 4. Pour rappel, la PS2 s'est vendue à 155 millions et c'est la console la plus vendue de l'histoire. Mais

restons sur notre Switch, encore disponible sur le marché, au même titre que la PS4, mais qui n'a pas encore été remplacée par la Switch Pro ou la Switch 2. Cette machine marque un véritable tournant dans l'industrie puisque c'est la première machine hybride : c'est une console de salon et une console portable. Mais plutôt

que de vous raconter l'histoire – que vous connaissez certainement – de cette machine, finalement encore très actuelle, revenons sur son arrivée sur le marché.

UNE BELLE SURPRISE

Il devenait urgent, pour ne pas dire impératif, que Nintendo propose une nouvelle console

de salon – même si la Switch est une portable ! – à ses joueurs et ce pour une raison simple : La Wii U a été un flop monumental ! C'est donc avec un concept, une fois de plus à contre-courant de ses concurrents, que le géant japonais a tenté de reconquérir des joueurs et surtout ses propres fans. On commence donc avec un Zelda

et un Mario, histoire de démarrer fort, mais nous attendions un catalogue de jeux digne de ce nom à long terme et ce sera finalement le cas.

Heureusement, sinon la Switch se serait très vite fait switcher ! C'est donc le 13 janvier 2017 à 5h, heure française, que Nintendo révèle au monde les détails qu'il manquait sur la Switch depuis la première annonce de la machine, le 20 octobre 2016. Tous ? Non. Une poignée d'irréductibles informations résistent encore

et toujours à l'enva... pardon, manquent (encore à l'appel), notamment les composants techniques de la console. Mais nous avons l'essentiel : notre ressenti devant les jeux et notre feeling manette en mains. Car ce 13 janvier 2017 n'est pas seulement l'occasion de parler de la Switch, de donner son prix (330 €) et sa date de sortie (le 3 mars 2017), c'était surtout le moment d'y jouer ! D'autres informations ont déjà été dévoilées, par exemple la gestion du service online.

Comme chez la concurrence, il y a des jeux offerts, l'accès au catalogue NES et Super NES en streaming, le tout pour moins de 30 € par an. En ce qui concerne le prix des accessoires : un Joy-Con à 50 € et la paire à 80 € (tout comme le pad Pro), le support de recharge vendu à part à 30 €... Nintendo se fait plaisir ! Autant que sur les jeux, d'ailleurs, qui sont tous affichés à 70 € alors que certains - coucou Mario Kart 8 Deluxe - sont des remasters de jeux existants et que d'autres - coucou

Arms ou 1.2 Switch - ne valent pas une telle somme. Les jeux, ce sont bien eux qui vont faire la différence.

Et là aussi, des questions demeurent. Si la présentation

LA SWITCH OLED UN SIMPLE UPDATE

Quatre ans après sa sortie, la Switch de Nintendo se dote d'une évolution technique – enfin diront certains – de la version initiale. Ce modèle OLED n'est en revanche pas une révolution, mais bien un ajout de confort. Mais tout d'abord que signifie OLED ? Acronyme pour Organic Light-Emitting Diode (ou diode électroluminescente organique), cette technologie est notamment utilisée dans l'affichage, en particulier en ce qui concerne les écrans plats. Démocratisée plutôt récemment, cette dernière a pourtant déjà habillé une console, la PSVita. La portable de Sony possède en effet un écran utilisant ce type de diodes, dès sa sortie en 2011. Etat de fait qui avait d'ailleurs déjà causé quelques moqueries lors de la mise en vente d'une Switch qui, en 2017, ne disposait que d'un écran LCD plutôt bas de gamme. L'équilibre se trouve désormais restauré via l'ajout d'une telle dalle sur la machine de Nintendo, poussant les limites de 6,2 pouces de la précédente à 7 pour l'occasion, d'où l'appellation de ce nouveau modèle. Sans surprise, le résultat s'avère nettement au-dessus de l'ancien écran, révélant certains détails qui disparaissaient derrière son voile prisé. Sans jamais transfigurer non plus l'expérience de jeu, l'apport de l'OLED permet toutefois de redonner aux jeux leur apparence "native" et de ne pas subir la tyrannie des reflets. L'autre chantier sur lequel Nintendo s'est penché se concentre sur le dock. Bénéficiant d'un design moins grossier, il dispose d'une jolie finition mate et d'arrondis agréables qui retirent cette impression d'être face à un jouet plastique disgracieux. Bien entendu, les amateurs de jeux en ligne l'auront noté, cette version dispose maintenant d'un port ethernet afin d'éviter de dépendre d'un Wi-Fi capricieux. Enfin, il faut aussi mettre en avant le fait que si le confort bénéficie d'une belle optimisation, bien d'autres soucis ne sont pas corrigés : absence de gestion de casques en bluetooth, même type de Joy-Con et donc risques similaires de drift, même certes augmentée à 64 Go mais encore faible pour une console de 2021.



nous sort un Just Dance... C'est bien, mais c'est peu. Le line-up manque d'envergure, les éditeurs ne sont pas (encore) engagés et la suite est floue. Bien entendu, dès Noël suivant, la Switch est déjà partie pour connaître le succès d'aujourd'hui.

“C'est le 13 janvier 2017 à 5h, heure française, que Nintendo révèle au monde les détails de la Switch !”

CE QUE NOUS EN AVONS PENSÉ À LEUR SORTIE



SUPER MARIO ODYSSEY

Il n'y a pas de doute à avoir, Super Mario Odyssey est bien frappé du sceau de qualité de Nintendo. Son concept plus ouvert, sa virtuosité, ses trouvailles et sa générosité en font l'un des jeux marquants d'une année 2017 déjà fort bien pourvue en hits. Cela dit, il ne prétendra sans doute pas au titre de GOTY tant sa tendance au remplissage bête et méchant finit par lui faire perdre en force et en saveur. Un grand jeu sans génie.



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Nouveau mètre étalon des jeux en monde ouvert, quintessence absolue de l'aventure, BOTW s'élève à un niveau insoupçonné par sa richesse, ses mécaniques et sa générosité. Un jeu au moins du calibre d'un A Link to the Past et d'un Ocarina of Time. Cela faisait longtemps que nous n'avions pas été à ce point emballés par un Zelda. En mariant les codes de la série (donjons, ambiance) à ceux d'aujourd'hui (monde ouvert, crafting) sans oublier d'être accessible et riche à tomber, il casse la baraque. Les graphismes sont vraiment en retrait, mais qu'importe !

PS5 • XBOX SERIES X

FUTURES LEGENDES ?

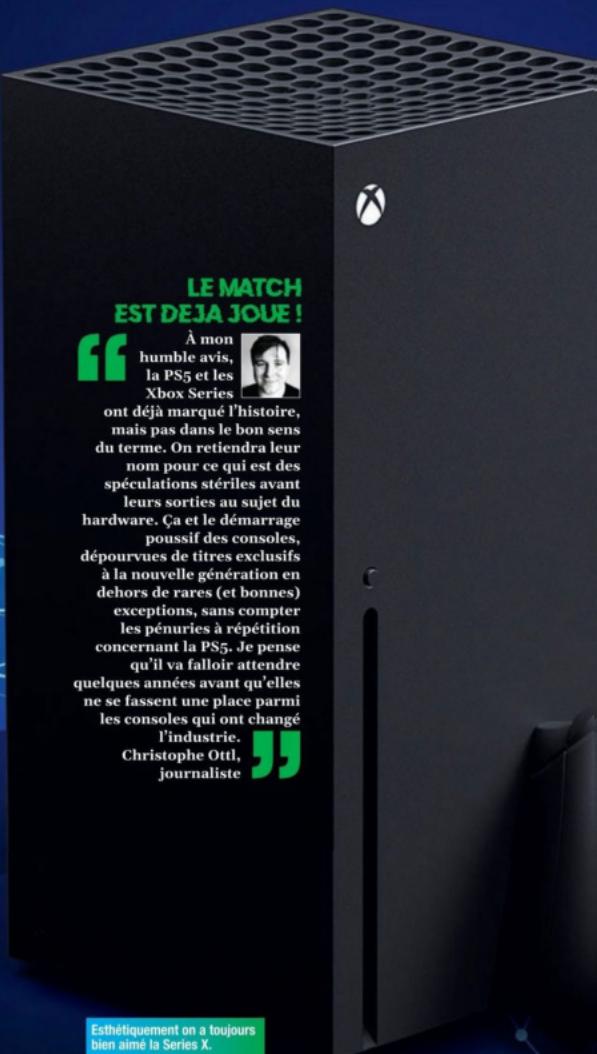
Que pouvons nous dire aujourd'hui de la PS5 et de la Series X, quelle trace ces deux consoles vont-elles laisser dans l'histoire ? Nos journalistes vous la jouent Madame Irma !

LE JEU VIDÉO EST EN PLEINE MUTATION

“ Perso, je ne vois pas la PS5 ou les Xbox Series marquer l'histoire avec le même panache que leurs devancières. Si elles resteront dans la postérité, c'est justement parce qu'elles sont les symboles d'une industrie du jeu vidéo en pleine mutation, où l'identité des marques s'efface de plus en plus. Les coûts de production sont tellement importants que proposer ses jeux ou services sur d'autres plateformes que la sienne n'aura, à terme, plus rien d'une hérésie. Et vu comment les pénuries de semi-conducteurs semblent parties pour durer, il y a fort à parier que la tendance va s'accentuer grâce notamment à la magie du cloud et du streaming. **”**

Hung Nguyen, journaliste

“Il va falloir attendre quelques années avant qu'elles ne se fassent une place.”



LE MATCH EST DÉJÀ JOUÉ !

“ À mon humble avis, la PS5 et les Xbox Series ont déjà marqué l'histoire, mais pas dans le bon sens du terme. On retiendra leur nom pour ce qui est des spéculations stériles avant leurs sorties au sujet du hardware. Ça et le démarrage poussif des consoles, dépourvues de titres exclusifs à la nouvelle génération en dehors de rares (et bonnes) exceptions, sans compter les pénuries à répétition concernant la PS5. Je pense qu'il va falloir attendre quelques années avant qu'elles ne se fassent une place parmi les consoles qui ont changé l'industrie. **”**

Christophe Ottl, journaliste

LA PUISSANCE AVANT TOUT

“ Loin de moi l'idée de ravalier le jeu vidéo à de pures capacités techniques (bien au contraire, je goûte en ce moment avec plaisir à Vampire Survivors !), mais le principal apport de la PS5 et de la Xbox Series X reste à mes yeux d'avoir porté l'équipement d'une console au niveau d'un puissant PC de gaming. SSD, ray-tracing, plus grandes capacités de calcul, rendu 4K UHD... Un arsenal qui constitue un nouveau jalon dans l'industrie mais qui participe aussi, dans une certaine mesure, à une plus grande uniformité des propositions des deux éditeurs. - Jean Marc Delpirato, journaliste **”**

Esthétiquement on a toujours bien aimé la Series X.

UNE HISTOIRE DE PATRIMOINE

Ne cédant à aucune guerre de chapelle, je suis adepte de la PlayStation pour ses incroyables licences, mais Xbox m'impressionne sur cette génération pour deux raisons. Déjà, la rétrocompatibilité avec toutes les consoles précédentes. Le patrimoine vidéoludique m'importe, et j'aime pouvoir ressortir mes vieux hits et simplement les lancer sur ma Xbox moderne en version parfois améliorée. Et puis le Gamepass est, jeu de mots mis à part, un énorme game changer. Une nouvelle façon de concevoir notre média. - Cyril Trigoust, journaliste



“”

Sans surprise, et sans doute comme mes petits camarades, j'ai tendance à penser que les consoles actuelles resteront essentiellement dans l'histoire comme une génération bâtarde, la faute à une PS4 trop vivante pour se laisser enterrer et à une crise mondiale qui empêche encore, un an et demi après leur sortie (!), de se procurer sereinement la PS5 et, dans une moindre mesure, la Xbox Series X. Mais attention : il suffira de quelques très grands jeux pour changer leur destin.

Christophe Collet, journaliste



“”

ON ATTEND LE TOP DEPART

Encore plus que la génération précédente, PS5 et Xbox Series risquent de souffrir longtemps d'un manque d'identité désormais uniquement brisé par quelques exclusivités marquantes, mais qui débarquent au compte-gouttes. Budgets XXL, conditions de travail à revoir et crise sanitaire ont terni le bilan provisoire, qui voit les ancêtres PS4 et One faire du rab' en tirant la langue. Une fois ces dernières retraitées et leurs remplaçantes plus largement disponibles, le vrai top départ pourra être donné.

Thomas Huguet, journaliste



“”

UNE HISTOIRE DE JEUX

Bien malin celui qui va prédire l'avenir de ces machines. Ce qui est certain, c'est que ce sont les jeux, et en l'occurrence les exclusivités, de l'une et de l'autre, qui pourront marquer l'histoire. N'oublions pas non plus que pour le moment les capacités techniques de la PS5 et de la Series X ne sont pas encore totalement exploitées. Leur puissance va permettre de faire beaucoup mieux que ce que nous avons aujourd'hui. Je pense qu'il faut encore attendre encore un peu avant de se prononcer sur la trace que celles-ci vont laisser dans l'histoire. Des bonnes surprises, il y en aura sur les deux machines, c'est certain. - Laurent Deheppé, rédacteur en chef



“”

La console que tout le monde veut actuellement, c'est elle !

“Pour le moment, les capacités techniques des deux machines ne sont pas encore totalement exploitées.”



DU RAB DE RÉTRO

Les consoles de jeux vidéo

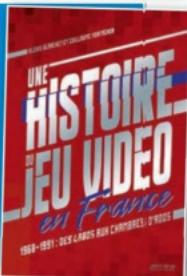
EVAN AMOS

Il est photographe, américain et passionné d'histoire du jeu vidéo. Evan Amos a répertorié et photographié jusque dans leurs entrailles plus d'une centaine de consoles. De la Magnavox Odyssey (1972) à la Nintendo Switch (2017), découvrez ses plus beaux clichés. 25€



Une Histoire du jeu vidéo en France 1960/1991

GUILLAUME MONTAGNON
Fruit de six années de recherches et d'interviews au sien de l'Hexagone, revivez l'arrivée du jeu vidéo et son expansion au fil des décennies en France. Des années 60 aux années 80, découvrez l'arrivée des premières consoles et des micro-ordinateurs. 30€



Anthologie PlayStation

AUTEURS DIVERS

PlayStation Anthologie est une trilogie qui relate la vie d'une console et d'une technologie qui ont révolutionné toute une industrie. PlayStation Anthologie est une série d'ouvrages références sur la plus grande «success story» du jeu vidéo. 40€



Imaginaires du jeu vidéo

MARINE MACQ

Comment l'esthétique d'un jeu vidéo se construit-elle ? Quels sont les outils employés par les artistes et les développeurs pour concevoir un univers graphique à la fois original et fonctionnel ? Le concept art est une étape majeure de la fabrication d'un jeu vidéo, mais elle reste encore entourée de mystère pour la majorité partie du public. L'autrice Marine Macq s'est notamment appuyée sur de nombreux entretiens réalisés avec des artistes français issus de célèbres studios de développement comme Dontnod (Life is Strange), Lizardcube (Streets of Rage 4) ou encore Asobo Studio (A Plague Tale : Innocence). Fascinant. 45€



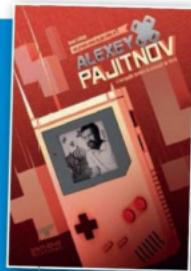
Des livres sur les jeux vidéo, il y en a beaucoup. Voici notre petite sélection... pour reprendre une petite ration de rétro.



L'incroyable histoire du créateur de Tetris

DANIEL ICHBIAH

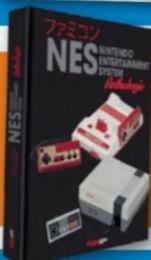
Nul besoin de vous présenter ici le concept de Tetris, vous le connaissez aussi bien que nous. En revanche, ce que vous ne savez peut-être pas, c'est comment ce puzzle-game a pu devenir le jeu iconique qu'il est aujourd'hui. Telle est la magie de ce jeu qui a vu le jour dans le froid glacial et les tempêtes de neige de la capitale de l'empire soviétique. L'histoire est déroutante, à la limite du croyable, mêlant intrigues et retournements de situation. Découvrez tout ça dans cet ouvrage. 25€



Anthologie NES

MATHIEU MANENT

Avec plus de 60 millions de joueurs dans le monde, on ne présente plus la NES. Superstar de la fin des années 80, revivez la fabuleuse histoire de cette machine née de l'incroyable pari du patron de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, et du talent d'un ingénieur, Masayuki Uemura. 40€



Les Pubs japonaises de la PC Engine

ERIC ROZENBLAT

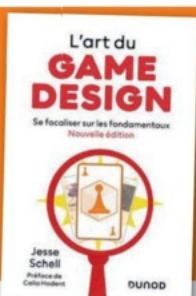
FLORENT GORGES

Découvrez les plus belles affiches et publicités japonaises, inédites, originales ou surprenantes, des consoles de la gamme PC Engine et des jeux qui ont bâti son histoire et sa renommée. Cette collection d'artbooks thématiques expose des trésors visuels de la pop culture dans tous les domaines (jeux vidéo, cinéma, musique, jouets...). 25€

L'art du game design

JESSE SCHELL

Le game design... Qu'est-ce qui se cache derrière ce nom étrange ? Jesse Schell a créé ce livre comme une carte qui permettra d'explorer les rouages du game design. Découvrez la façon de concevoir un jeu et de pouvoir l'observer depuis autant de points de vue que possible. Ces points de vue font l'objet de 116 encadrés appelés Focus qui se réfèrent à une multitude de domaines comme la psychologie, l'architecture, la musique, le graphisme, le développement logiciel ou les mathématiques. 45€



Retrouvez tous les numéros de
VIDÉOGAMER RÉTRO en édition numérique





GAMER HORS-SÉRIE

RETRO CONSOLES MICRO-ORDINATEURS DE LÉGENDE