

Ludovic Spinoso



GENERATION CONS LES



Préface

Le monde du jeu vidéo a toujours fasciné le public, avec un avantage universel. Pas d'âge, pas de couleur, pas de religion, tous dans le même monde, pour la même passion, celui du jeu vidéo. Un seul but, vivre de grandes aventures, en rentrant dans la peau d'un personnage virtuel, pour nous donner la possibilité de nous évader dans un monde autre que notre quotidien. Vous pouvez être aussi bien un joueur de foot professionnel très connu, comme un pilote automobile des plus chevronnés. À vous de choisir, la vie ou le sport que vous voulez mener, c'est votre monde.

Une console de jeux c'est quoi ?

Une console de jeux vidéo, c'est un appareil bourré d'électronique, permettant de jouer à des jeux vidéo, dans votre salon, mais aussi n'importe où ailleurs. Ces petites machines, constituées d'un

microprocesseur, de mémoire vive, d'une carte graphique, ainsi que divers périphériques, sont identiques, à un ordinateur. Le jeu vidéo a eût un tel engouement depuis sa création dans les années 1970, que nous en sommes aujourd'hui à la huitième génération, dans l'industrie du jeu vidéo. Il existe depuis des décennies, des consoles de jeux de salon, mais aussi portables. Celles de salon se branchent tout simplement, sur le même écran que vous regardez vos programmes télévisés, et sont accompagnées de manette de jeu. À l'inverse, les portables sont totalement autonomes, avec leurs écrans et manettes intégrées, ce qui vous permet de jouer n'importe où.

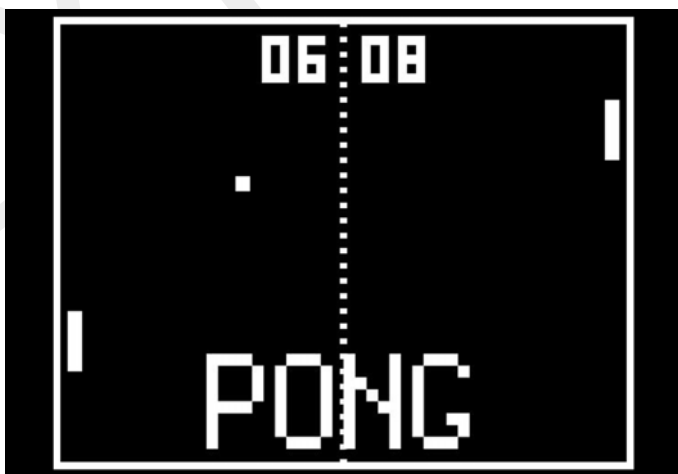
Toutes les consoles existantes ont leur propre système d'exploitation, avec des supports externes différents, selon la génération de console concernée, démarrant de la simple cassette, pour arriver sur les Blu-Ray, que nous connaissons tous. Il faut savoir que pour créer un seul jeu, il faut des années, accompagnées de centaines de personnes travaillant tous les jours, avec des dizaines de corps de métier différents (producteur, concepteur, infographiste, programmeur, équipe marketing, etc...).

Le marché du jeu vidéo est devenu une industrie pesant plusieurs milliards de dollars, qui sont partagés entre trois icônes de ce milieu, Sony, Nintendo, et bien sûr Microsoft, qui a senti le filon.

Beaucoup de gens, pendant longtemps, ont eût des préjugés sur les jeux vidéo, mais à tort.

Aujourd'hui, la console de jeux a évolué considérablement, en laissant place à une console qui touche tous les âges, toutes les catégories sociales, et il n'y a plus que les hommes qui jouent, les femmes aussi, et même certaines jouent bien mieux. Je vais vous faire découvrir, ce monde que vous connaissiez forcément, en étant vous-même joueur, ou de par vos enfants. Nous allons voir ensemble, toute l'évolution du jeu vidéo, de ses débuts timides, en passant par sa véritable explosion, jusqu'à son succès actuel, qui est devenu un loisir incontournable de notre société.

La naissance du jeu vidéo



La naissance du jeu vidéo, n'est pas si vieux que ça, il faut à peine remonter, à 40 ans en arrière, ce qui ne fait que deux générations. Le dinosaure du jeu vidéo s'appelle « Pong », développé par Ralph Baer et son équipe, en 1967. Plus exactement, le jeu est né 10 ans auparavant, sur un oscilloscope. Mais après plusieurs essais, ainsi que des idées brevetées, le jeu verra le jour auprès du grand public, sur la première console de jeu, « L'Odysee », en 1972.

Un an après, le succès est porté par Atari, avec plus de 10 000 bornes arcades vendues, avec son unique jeu Pong. Le succès toujours grandissant, traversant l'atlantique, fit un carton en Europe, poussant même certain fabricant de téléviseurs Français, a acheté la licence pour intégrer le jeu dans certain de leur téléviseur. L'idée de *Pong* est tout simplement partie d'une idée toute simple, le tennis de table. Alors rien de bien extraordinaire à première vue, mais pour les années 70, c'était une révolution. Le concept séduit le public, avec une petite balle qui se déplace à travers l'écran, rebondissant sur la barre que les deux joueurs commandent de haut en bas. Quand la balle touche la barre de l'adversaire, elle rebondit dans le camp adverse. Mais elle rebondit de différentes manières selon la façon dont elle touche la raquette. Ce jeu été déjà bien élaboré pour ses débuts, car on pouvait jouer aussi bien à deux, avec chacun sa manette de jeu, ou bien seul, et l'adversaire été géré par la machine. Sur les bornes d'arcade qui été

généralement placé dans les bars, la manette été remplacé par un bouton rotatif appelé « paddle », qui répondait en fonction de la façon dont le joueur tournait le bouton.

Alors bien sûr il y a une différence entre la borne arcade, représentée en jaune sur la première page, incluant qu'un seul jeu, et la console de monsieur tout le monde, représenté en noir, qui proposait plusieurs jeux et accessoires.

Malgré le prix exorbitant de cette console de salon pour l'époque, qui été de 99\$, pour le grand public, le succès fût explosif, lançant le jeu vidéo à travers la planète.

Il faudra donc attendre 1975 pour que Nintendo, ainsi que des programmeurs comme Atari, fabrique leurs propres consoles de jeu, faisant commencer une guerre dans cette industrie entre fabricants, pendant plus de 20 ans, avec des consoles et des jeux toujours plus performants, acclimatant le grand public à une nouvelle ère.

