



Les consoles

Minoritaire en France, le marché des consoles de jeux est actuellement dominé par les Japonais: Nintendo et surtout Sega. Après une période de semi-éclipse, Atari tente de reconquérir une place avec une console transformable en micro ordinateur. Mais les super consoles, *NEC* et une nouvelle Sega, montrent le bout du nez.

Fin 1987, les consoles sont arrivées en force sur le marché français. Nintendo et Sega, forts de leurs triomphes au Japon et aux U.S.A. comptaient bien ne faire qu'une bouchée de l'Europe. Un an plus tard, ils déchantent. Le bilan n'est pas totalement négatif, mais on est très loin du succès escompté et ce phénomène n'est pas propre à la France. En Europe, le plus important n'est pas la concurrence entre Sega et Nintendo, mais plutôt le combat entre consoles et micros. Aux Etats-Unis, les joueurs qui aiment l'arcade n'ont pas le choix: ils doivent acheter une console. En effet les programmes européens sont rarement distribués là-bas et les éditeurs américains produisent surtout des programmes plus sophistiqués: simulations, jeux de rôles, etc. Cela explique sans doute que plus de dix millions de consoles ont été vendues aux Etats-Unis. En Europe, la situation est radicalement différente car de très nombreux jeux d'action de qualité arrivent chaque mois sur nos micros.

Aux Etats-Unis, Nintendo dépasse très largement Sega, mais en Europe ce dernier a pris une légère avance. La raison en est,

sans doute, la qualité des titres proposés. Le point fort de Sega en ce domaine est de bénéficier d'une position de leader sur le marché des jeux d'arcade. Tous les grands succès ont fait l'objet de conversions de qualité sur cette console: *Outrun*, *Wonder Boy*, *Space Harrier*, *Shinobi* et bientôt *Thunderblade* et *R-Type*. Il est incontestable que la présence de hits d'un tel niveau sur console Sega lui a permis de prendre l'avantage sur Nintendo, qui pendant ce temps n'a pas sorti de grands programmes. A l'exception du génial *Super Mario Bros*, nous n'avons vu en France que de très vieux titres comme *Donkey Kong*. Il est d'autant plus difficile de comprendre les raisons de cette politique, que de nombreux hits récents sont sortis aux Etats-Unis et qu'on ne les voit pas arriver en France. De plus, les possesseurs d'une Nintendo ne peuvent même pas contourner le problème en se procurant des imports car le distributeur français a modifié la console pour qu'elle n'accepte que les jeux fabriqués en France. Dur, dur!

Si vous possédez une de ces deux consoles, ou si vous envisagez d'en acheter une, ne vous découragez pas car rien n'est encore

joué. En tous cas, c'est ce que pensent ces firmes qui se sont fixées d'importants objectifs pour cette année. Sega et Nintendo ont changé de distributeurs en France et ils sont prêts à redoubler d'efforts pour faire triompher les consoles. Et puis, Nintendo semble avoir compris la leçon et des programmes plus récents devraient être distribués prochainement, en commençant par quatre bons titres de Konami.

Les géants japonais ne sont pas tout à fait seuls sur le marché des consoles. Bien que plus discret, Atari est toujours présent. L'ancêtre des jeux vidéo, le VCS, se vend encore à travers le monde et la console XE ne s'en sort pas trop mal. Cette dernière bénéficie en effet de l'importante ludothèque de l'Atari XL. Il y a aussi la console 7800 qui obtient d'honnêtes résultats outre-Atlantique, mais elle ne devrait pas être commercialisée en France.

L'avenir appartient aux consoles seize bits et la console *NEC* devrait bientôt arriver dans notre pays. Nous n'avons pas encore pu la voir, mais les photos d'écran qui ont été publiées sont particulièrement alléchantes. Bien sûr il faudrait savoir combien de titres sortiront en même temps que la console. Mais s'ils sont nombreux et aussi connus que *RType*, la *NEC* pourrait bien faire un malheur. Nintendo et Sega sont très discrets à ce sujet, mais il semblerait qu'ils aient tous deux terminé la mise au point d'une console seize bits. On a l'impression d'assister au départ d'une course cycliste sur piste: les concurrents font du sur place et quand l'un d'eux démarre, les autres se lancent à sa poursuite. A quand le départ?

Alors, faut-il acheter une console? Si vous êtes fous des jeux d'action, la console n'est pas un mauvais choix. Et puis, de nombreux périphériques sont disponibles: pistolet, lunettes 3D, robots, etc. Sur le plan du graphisme, les jeux sur console sont généralement meilleurs que ceux des micros huit bits... mais moins beaux que sur ST et Amiga. Cela va changer avec l'arrivée de la *NEC*. Les consoles n'ont pas dit leur dernier mot.

Alain Huyghues-Lacour

Dernière minute

Alors que nous mettons sous presse, Sega annonce l'arrivée de la console 16 bits pour janvier. Celle-ci sera compatible avec les programmes déjà sortis sur la console précédente. Son prix ne nous a pas encore été communiqué.