

Jeux vidéo. C'est déjà le futur

Les compteurs vont être remis à zéro dans le monde de la vidéo. A côté de la télé, les PlayStation 2 (PS2), Xbox et Gamecube vont bientôt prendre leur retraite. La Xbox 360 de Microsoft est la première à avoir ouvert le bal des consoles de jeux nouvelle génération. La PS3 débarquera en France le 17 novembre prochain. La Nintendo Wii est attendue pour le dernier trimestre 2006. La suprématie de Sony va-t-elle être remise en cause ? Bill Gates avec sa puissante Xbox 360 ne compte pas faire de la figuration en attendant la PS3. Nintendo a misé sur une voie différente, celle de l'innovation. La Wii reconnaît les mouvements. C'est le cœur du jeu. Testée la semaine dernière, elle montre que la puissance graphique ne fait pas tout. Ce sont les jeux et la façon de jouer qui comptent. En tout cas, la partie promet d'être passionnante entre les trois grands constructeurs.

LE REGARD DE NONO



Nintendo.

« Le choix de la simplicité »

Shigeru Miyamoto, le père de Mario ou encore de Donkey Kong, est une figure mythique du jeu vidéo. Ce génial inventeur a imaginé les plus gros succès de Nintendo. C'est lui qui est à l'origine de la Wii. « Dans beaucoup de jeux, Miyamoto était frustré de la complexité des actions 3D, de la combinaison des boutons pour y arriver. Cette façon de jouer s'éloigne d'un public non spécialiste. Dans ses jeux, Miyamoto essaie de faire simple. Il faut souvent utiliser un bouton et la croix directionnelle », commen-

te Mathieu Minel, le responsable marketing France de Nintendo. Les équipes de développement de Nintendo Japon ont écouté le souhait de Miyamoto de simplifier le jeu vidéo. Une petite équipe de cinq à six personnes a travaillé sur l'interface : la manette. « Ils avaient pour souci de se rapprocher d'un objet usuel. » La télécommande a ainsi vu le jour. Ce travail de réflexion a aussi été mené sur le fond. Rendre le jeu vidéo accessible au plus grand nombre. La Wii est la rencontre de ces deux aspirations.

COMBIEN ÇA COÛTE ?

La PS3. Elle sera disponible en deux versions à 499 € (un disque dur de 20 Go) et à 599 € (un disque dur de 60 Go). La PS3 débarquera en Europe le 17 novembre 2006.

La Xbox 360. Elle existe également en deux versions. La console de base coûte 299 €. Elle n'est pas équipée de disque dur. L'autre version à 399 € est équipée d'un disque dur. Elle est disponible depuis décembre 2005. Il faut déboursier entre 60 et 70 € pour un jeu. A la fin juin 2006, cinq millions de Xbox 360 auront été vendues à travers le monde. A l'approche du 17 novembre, Microsoft va-t-il revoir les prix de sa console à la baisse pour fêter l'arrivée de la PS3 ?

La Wii. Le prix pour l'Europe n'a pas été communiqué. Pour les Etats-Unis, Nintendo a déclaré que le prix de la console Wii ne dépassera pas les 250 dollars. Moins de 250 € aussi en Europe ? En septembre, Nintendo annoncera les détails (date et prix) du lancement de la Wii.

Pour en savoir +

Les consoles nouvelle génération s'affichent sur internet :

PS3 : <http://fr.playstation.com/ps3/>

Xbox 360 : <http://www.xbox.com>

Wii : <http://www.nintendo-europe.com>

Dossier réalisé par Eric Rannou

La PS2, qui a été lancée en novembre 2000, est un vrai rouleau compresseur vidéo ludique avec ses 100 millions d'unités vendues à travers la planète. Face à 22 millions de Xbox écoulées et 21 millions de Gamecube achetées, Sony a largement gagné la partie.

A la fin de l'année, les compteurs vont pourtant être remis à zéro. La PS3 est attendue pour le 17 novembre prochain et la Wii de Nintendo est annoncée pour le dernier trimestre de cette année.

Microsoft a déjà pris un train d'avance. En décembre dernier, la Xbox 360 a succédé à la Xbox. Et pour novembre 2006, Bill Gates espère disposer d'un parc de dix millions de Xbox 360 pour contrer l'arrivée de la PS3.

La haute définition

Pour rester leader du marché, Sony a imaginé une machine hyper-puissante qui jouera dans la cour de la haute définition. Comme la Xbox 360.

La PS3 sera équipée d'un lecteur de DVD permettant de stocker jusqu'à 54 gigaoctets sur un disque. Pour rester à niveau, Microsoft commercialisera un lecteur DVD haute définition à la fin de l'année. Les jeux de la PS3, dévoilés en mai dernier, en ont mis plein la vue au public. Microsoft dispose également d'un important catalogue de jeux de qualité pour l'année 2006. Après les jeux de lancement, la Xbox 360 accouche de jeux de deuxième génération plus aboutis. Il faut donc s'attendre à une



● Avec la Xbox 360, sortie en décembre dernier, Microsoft espère contrer l'arrivée de la PS3, prévue pour le 17 novembre prochain. (Photo DR)

bataille virtuelle et visuelle fort prometteuse entre Microsoft et Sony. Ces deux constructeurs vont s'affronter en frontal avec des arguments similaires : le jeu en haute définition. Sony revendique une haute définition avec une résolution supérieure à celle de la Xbox 360. Et pour le faire, ils devront être équipés du plasma ou d'une dalle LCD compatible avec la haute définition. Sur un téléviseur classique, cette bataille de chiffres n'aura sans doute pas beaucoup de sens.

Le prix des consoles parlera davantage aux joueurs. Sur les étiquettes, c'est la PS3 qui devancera la Xbox 360 (lire ci-contre).

L'ovni ludique

La Wii de Nintendo va jouer dans un registre complètement différent, sans la haute définition. La manette de la future console de salon de Nintendo reconnaît les mouvements. Le jeu vidéo est tout simplement révolutionné. Cela va-t-il séduire le grand public ? La Wii est un ovni sur la

planète des jeux vidéo. Il reste quelques mois à Nintendo pour séduire un public allergique aux manettes. Il suffit de bouger les bras pour jouer. La Wii, c'est aussi simple que ça.

Nintendo a déjà essayé ce système de jeu sur sa console portable qui est sortie en mars 2005 en France. La Nintendo DS se joue avec un stylet et un écran tactile. L'utilisation des boutons et de la croix de direction passe au second plan. La Wii reprend ce concept de simplicité.

J'ai essayé la Wii

Jeudi 22 juin. 11 h. Dans le IV^e arrondissement de Paris, au Loft 3 cours Berard, sept consoles Wii sont branchées. Les journalistes peuvent essayer la future console de salon de Nintendo.

Un coup d'œil sur le premier écran, c'est un jeu de tennis. Les graphismes n'égratignent pas vraiment la rétine. Visuellement, c'est plutôt basique. Le futur du jeu vidéo, c'est ça ? « Wii sports » est le premier contact avec la manette, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une télécommande. « J'appuie sur quel bouton pour servir ? » La réponse est rapide. « Sur aucun. Il suffit de lever la manette et de taper dans la balle », explique une hôtesse. C'est tout ! Coups droits, revers, lobs... Il faut juste imiter les mouvements, qui sont reproduits à l'écran. C'est étonnant de simplicité. La télécommande est précise et simple à utiliser. Il faut un petit temps d'adaptation et c'est parti.

Les services fusent

Au bout de trois ou quatre minutes, je réussis enfin à taper dans la balle. Le miracle se produit ou presque. La balle jaune sort du terrain. Mon adversaire sourit. A l'écran, le personnage se déplace tout seul sur la balle. Il suffit de se concentrer sur la frappe. Dix minutes plus tard, le score est équilibré. Les services fusent. Renvoyer la balle est devenu presque naturel. Deuxième jeu : « Wario ware, smooth moves ». Ce titre dispose



● Conduire une voiture en inclinant la télécommande à droite ou à gauche. Nintendo espère revenir en force dans la guerre des consoles avec sa Wii. (Photo DR)

de 200 micro-jeux. Couper un tonneau avec un sabre en faisant le geste avec la télécommande, conduire une voiture en inclinant la télécommande à droite ou à gau-

che... Le jeu est délirant. La Wii fonctionne à merveille. Sur la troisième Wii, une simulation de chef d'orchestre attend d'être testée. La télécommande sert de

baguette pour diriger des musiciens. Le concept s'avère très efficace. L'orchestre répond au doigt et à la baguette. Vous pouvez accélérer ou ralentir le rythme. Le concept est très amusant.

Le résultat est identique sur le jeu de base-ball de « Wii sports ». Facile à prendre en main et précis. Si vous tapez trop tard, c'est raté. La batte à l'écran reproduit parfaitement les mouvements de la télécommande. On s'y croirait presque. Le jeu de tir aux canards confirme l'impression. Nintendo a réussi à briser avec brio plus de vingt ans d'habitude de jeu. On peut jouer différemment.

Nouveau terrain de jeu

Dernier titre présenté au Loft : un vrai jeu d'aventure, imaginé par l'entreprise bretonne Ubisoft, baptisé « Red Steel ».

A la télécommande, il faut connecter une très petite manette baptisée Nunchaku. De la main gauche, on dirige son personnage. Avec la droite, on vise. Pour ouvrir une porte, il faut donner, par exemple, un coup sec en avant avec le Nunchaku. Le tout se fait naturellement au bout d'une poignée de minutes. La Wii offre un nouveau terrain de jeu pour les développeurs, qui ne manquent pas d'idées. Au salon E3 de Los Angeles, il y avait 27 jeux ou concepts présentés : courses de voitures, nouveau Zelda, Metroid Prime 3 : corruption, Super Mario Galaxy... Nintendo semble posséder une arme de choix pour revenir en force dans la prochaine guerre des consoles.