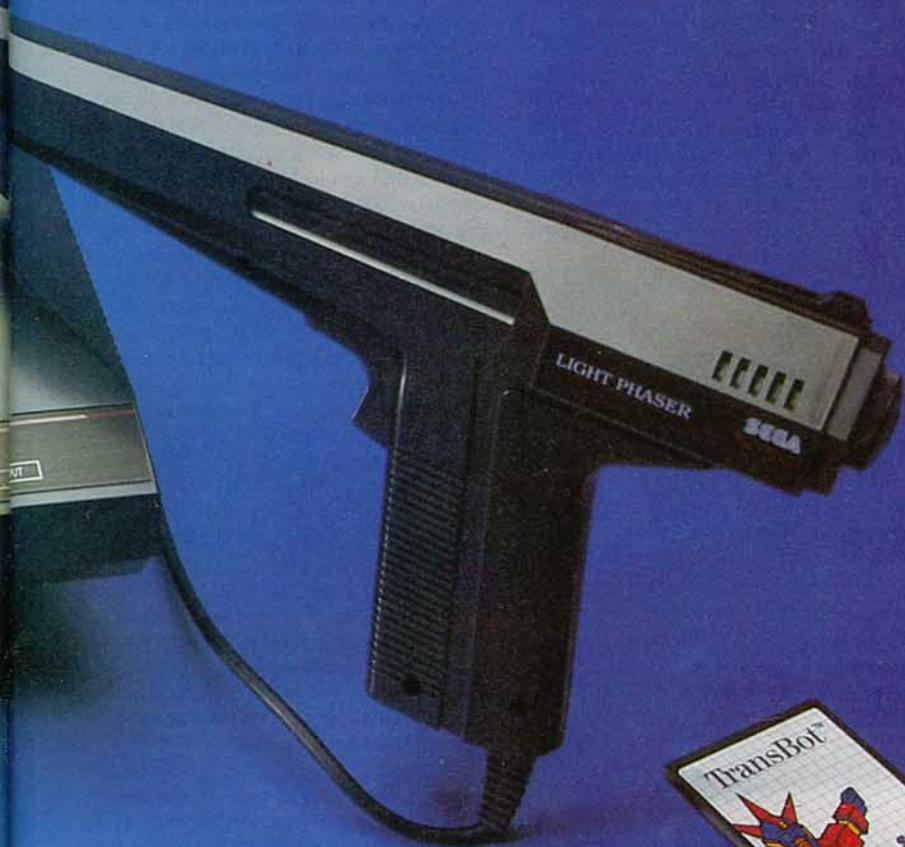




BANC D'ESSAI

# Vivre et laisser mourir?

Positionnement : familial. Domaine d'activité : jeux d'action. Nom de code : Sega Master System. La voici enfin. Après deux ans d'attente, la console Sega arrive sur le marché français. Très spécialisée, elle attaque le marché avec un prix attractif et des jeux de qualité supérieure. Bref, de quoi faire du tort à beaucoup de micros en fin de carrière.



# BANC D'ESSAI

C'est bien connu, l'histoire ne se répète pas mais bégaie. Après une longue période d'oubli, les consoles refont surface. Nous vous avons régulièrement informé de leur existence dans nos reportages sur des salons étrangers et particulièrement américains. Mais la commercialisation en Europe tardait. C'est chose faite, ou presque... Sega, déjà présent en Allemagne, en Espagne et en Italie, attaque le marché français avec de grands espoirs. Devancé d'une courte tête, Nintendo est en train de réagir. Mais, ces manœuvres de grands stratèges cachent un produit que nous trouvons tout simplement enthousiasmant.

## Bref historique

C'est en décembre 1981 qu'Atari, firme fondée en 1972 par Nolan Bushnell, et déjà célèbre pour ses jeux de cafés, lance la première console de jeu sur le marché français. Révolution pour l'époque, la VCS 2600 est le premier système performant que l'on peut avoir chez soi et qui propose un système de cartouches amovibles qui permettent de changer de jeu. Le progrès par rapport aux jeux vidéo est très net. Cantonnés dans les sempiternels squash, ping-pong et autres, ils ne possèdent pas la couleur, et leurs capacités sonores se limitent très souvent à de simples bips. Enfin, ces systèmes possèdent des performances graphiques limitées : une simulation de tennis laisse voir, sur ce type d'appareil, deux carrés de couleur blanche qui se battent en duel. Au joueur d'imaginer le reste...

A l'époque le Video Computer System d'Atari, avec ses couleurs, ses graphismes fouillés et ses capacités sonores fait donc figure de véritable révolution. Succès commercial, le système Atari est rapidement concurrencé par d'autres consoles (Mattel, Colecovision, Vectrex, etc.) mais aussi par les premiers ordinateurs réellement familiaux (Apple II et TRS 80, puis TI 99 4A, ZX 81 et autres machines du même genre). Les arguments en faveur des ordinateurs sont : faculté de programmation par l'utilisateur, utilisation de la machine pour de nombreuses applications, existence de jeux que les consoles ne peuvent supporter (comme les jeux d'aventure, par exemple). Séduits par ces arguments et par un tapage médiatique intense, les acheteurs se détournent alors rapidement des consoles au profit des ordinateurs domestiques. En 1983, les consoles ne sont plus qu'un (bon ?) souvenir... Cependant, quelque temps plus tard, début 1984 pour être précis, une rumeur venue du pays du Soleil levant devient le sujet de plaisanterie préféré du microcosme informatique occidental : une firme japonaise nommée Nintendo lance une console.

## Ça marche

Folie, impossible, trop risqué, ça ne marchera jamais, sont des mots alors employés pour décrire cette « expérience ». C'est oublier un peu rapidement que le comportement du consommateur japonais diffère de ce que l'on observe en Europe et aux Etats-Unis. Première console niponne, la Nintendo Entertainment System connaît rapidement un grand succès. Et à l'heure actuelle, le parc installé atteint les douze millions d'unités vendues dans le monde. Plus qu'un succès commercial, le NES est

devenu au Japon un véritable phénomène de société. L'arrivée plus tardive de Sega sur ce marché explique la diffusion plus restreinte de son Sega Master System et son relatif échec par rapport à Nintendo. Entre 1985 et 1987, le SMS ne s'est vendu qu'à 1 300 000 exemplaires ! Devant l'ampleur du phénomène, Américains et Européens restent sceptiques mais commencent à s'interroger : cela pourrait-il marcher ailleurs qu'au Japon ? Sans attendre la réponse Nintendo, fort de sa réussite, décide de conquérir le marché américain. Après une première présentation en 1984 au C.E.S. de Las Vegas, un test est effectué en Californie et le résultat s'avère positif. La commercialisation est alors étendue à l'ensemble du territoire américain. Résultat : le parc installé aux USA est d'environ 1 400 000 unités et les perspectives pour 1987 sont très bonnes. C'est le second succès de Nintendo et le deuxième échec relatif de Sega ! Comme au Japon, le challenger est arrivé trop tard (en 1986) pour contrer efficacement Nintendo.

A l'heure actuelle, le parc de Sega aux Etats-Unis n'est estimé qu'à 800 000 unités. Mais la guerre n'est pas forcément finie : il reste le troisième marché, l'Europe. Après s'être affrontées au Japon et aux USA, les deux firmes mènent enfin campagne sur le vieux continent. Contrairement à ce qui s'est passé ailleurs, Sega n'arrivera pas en retard. Les produits des deux marques devraient être réellement disponibles le 1<sup>er</sup> juillet pour Sega et vers août pour Nintendo. Mais le vrai combat aura lieu à partir de septembre et, en attendant, les deux camps fourbissent leurs armes.

### RADIOSCOPIE

- **Origine :** Japon
- **Microprocesseur :** Z 80
- **Mémoire vive :** 64 Ko
- **Mémoire morte :** 24 Ko
- **Extension Ram :** 128 Ko
- **Haute résolution :** 256 x 192 en 16 couleurs
- **Son :** 3 voies sur 4 octaves
- **Mémoire de masse :** cartouches
- **Prix :** 990 F TTC

### TILTOSCOPIE

- **Esthétique :** ★★★★★
- **Prise en main :** ★★★★★
- **Clavier :** —
- **Graphisme :** ★★★★★
- **Son :** ★★★★★
- **Facilité de programmation :** —
- **Stylo optique :** non
- **Joystick :** deux d'origine
- **Ludothèque :** ★★★★★
- **Bibliothèque :** —
- **Qualité/Prix :** ★★★★★

### Les moyens d'une conquête

Objet du présent banc d'essai, le Sega Master System sera commercialisé à 990 F TTC avec ses joysticks et deux jeux dont un dans la machine. La logithèque de départ comportera vingt-cinq titres dont les prix varieront en fonction des supports : 169 F pour les Sega Cards, 219 pour les Mega Cards et 269 pour les Two Mega Cards. Par rapport aux C 64 et

Amstrad CPC, ces prix peuvent sembler élevés. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que techniquement le moins bon des programmes que nous avons testé est bien supérieur au meilleur logiciel sur Commodore ou Amstrad. De même, des machines comme les ST ou Amiga font souvent pâle figure face aux prouesses des jeux sur Sega. Seuls les M.S.X 2 peuvent pour l'instant prétendre à une qualité équivalente des graphismes et de l'animation. En fait, la seule réserve justifiée que l'on puisse émettre vis-à-vis des consoles réside dans le fait qu'elles ne possèdent que des jeux d'arcade ou d'action. Un amateur de nuits blanches face à *The Hobbit* ou *The Pawn* serait rapidement frustré. A moins qu'à l'image de notre ingénieur-système chargé du développement des activités télématiques il ne se prenne au jeu, à la surprise générale, et fasse des scores fabuleux ! Est-il donc bien nécessaire de préciser que les amateurs de jeux d'action principalement basés sur les réflexes et la finesse seront comblés à coup sûr ?

### Parlons technique

Loin des jeux et des performances de la console Sega, l'aspect le plus intéressant est la simplicité des technologies mises en œuvre. Le Sega Master System se contente d'un Z 80 qui se retrouve aussi dans les Amstrad, M.S.X. et autres Sinclair Spectrum. C'est cependant le seul point commun que l'on puisse trouver entre ces ordinateurs et la console Sega. Cette dernière propose en effet 128 Ko de mémoire morte et 64 Ko de mémoire vive contre 48 et 128 pour un Amstrad 6128 par exemple.

De même la capacité de mémoire dédiée aux graphismes s'élève à 128 Ko pour la console. Seuls les M.S.X. II proposent l'équivalent. Côté bruitage, le système Sega possède un générateur de sons sur 3 canaux et 4 octaves, ce qui n'a rien d'exceptionnel puisque des machines comme les ST ou M.S.X. proposent 3 voix sur 7 octaves plus un canal de bruit. Ces données purement techniques ne suffisent cependant pas à expliquer complètement la supériorité de la console Sega en ce qui concerne les jeux d'arcade et d'action. Son principal avantage réside dans sa conception. Optimisée pour le jeu dès l'élaboration de son cahier des charges, elle intègre des fonctionnalités que peu d'ordinateurs possèdent. Ainsi, le Sega Master System peut afficher jusqu'à 64 sprites et possède un jeu de 448 caractères. De plus, les 128 Ko de mémoire morte comportent des routines d'animation, de gestion des graphismes, des joysticks et des sons, etc. Bien évidemment, les programmes exploitent à fond ces routines que les programmeurs n'ont pas à écrire (d'où un gain de temps au niveau du développement, mais aussi l'assurance d'un niveau de qualité fonction de l'optimisation des routines présentes en mémoire morte). Signalons que le seul ordinateur sur le marché basé sur un principe identique est le Macintosh d'Apple. Mais, les routines du Mac ne sont pas vraiment comparables à celles de la Sega... Un examen attentif de la Sega laisse apparaître quatre connecteurs et deux ports-cartouches.

La face arrière supporte la sortie péritel et le jack d'alimentation. L'interrupteur marche/arrêt, les deux port-joystick et un port-cartouche sont, quant à eux, situés sur l'avant de la machine. Le dessus du boîtier possède deux boutons poussoirs (la pause et un reset) et le second connecteur cartouches. Enfin, lorsque l'on retourne la machine, il est possible d'observer un bus d'extension. Ce dernier n'est pas encore utilisable par manque de périphériques.

Le démontage de la console est très simple et la qualité de fabrication excellente. La carte mère est, bien entendu, en epoxy double face à trous métallisés et l'intégration est très poussée. C'est d'ailleurs un élément fondamental de maîtrise du produit car les composants utilisés ne sont pas facilement copiables. La présentation d'une console compatible Sega est donc fortement improbable. Notons que la conception du système *Nintendo* est similaire.

Après avoir connecté la sortie péritel à un téléviseur, il ne reste plus qu'à brancher l'alimentation puis au moins un joystick et la console est prête. Inutile de préciser que par rapport aux *Commodore* ou équivalents, le progrès est de taille...

De même, la mise en route d'un jeu ne nécessite pas d'instructions de chargement, pour le plus grand bonheur de l'utilisateur.

Au risque de nous répéter : la qualité des jeux frappe de prime abord. Les couleurs stables et lumineuses mettent parfaitement en valeur des

graphismes fins et agréables. L'animation est tout simplement irréprochable et les scrollings parfaits. Enfin, le bruitage s'avère plus que correct. Autre avantage de ces jeux : la simplicité. Dans *Black Belt*, par exemple, vous devez triompher d'agresseurs chauves venus des deux côtés. Dans *Astro Warrior* vous devez parvenir à une base spatiale géante et la détruire. Mais, il y a encore plus simple : dans *Trop Shooting*, il suffit de tirer sur des cibles mouvantes avec le pistolet. Bref, action et simplicité règnent en maîtres. Un regret tout de même : les joysticks sont trop petits, peu précis et d'une ergonomie plus que douteuse. Au Japon il existe d'autres modèles, mais ils ne seront probablement pas importés en France. Il y a cependant une solution : la bidouille. Nous avons connecté un *Quick Shot 101 plus* à la console *Sega*, cela fonctionne à une exception près : le second bouton de tir est indépendant sur la *Sega*, jumelé avec le premier sur le *Quick Shot*. Il faut donc démonter le joystick afin d'établir une liaison correcte pour profiter pleinement du confort des micro-switches et de l'auto-fire.

### En conclusion

Contrairement aux ordinateurs familiaux, la console *Sega* est accessible au plus grand nombre de par sa simplicité. C'est probablement le facteur primordial de la réussite commerciale de *Nintendo* et *Sega*. En effet, les consoles sont

plus proches des magnétoscopes que des ordinateurs puisqu'elles se placent en tant que périphériques du téléviseur. La simplicité d'utilisation est donc essentielle. A l'inverse, l'ordinateur tend désormais à devenir complètement autonome. De plus en plus d'utilisateurs possèdent une console de visualisation (moniteur ou téléviseur) spécifique à leur ordinateur qui du salon va dans la chambre ou dans le bureau. On se rend compte qu'en fait les consoles ne sont pas directement en concurrence avec les micro-ordinateurs. Elles ne sont qu'une alternative possible. Mais, est-ce la bonne alternative ?

Par rapport aux ordinateurs, dans certains cas, oui. Le jeu est le domaine de prédilection des consoles, alors pourquoi acheter un ordinateur coûteux si on ne l'utilise que pour le jeu ? L'autre question concerne plus directement le *Sega Master System*. Faut-il l'acheter ou préférer son concurrent *Nintendo* (ou encore *Atari*) ? Le tout est de savoir si telle ou telle console sera encore sur le marché d'ici un an et si la logithèque sera régulièrement entretenue. La puissance actuelle de *Nintendo* fait plutôt pencher la balance en faveur de son système. Cependant, bien que moins répandue, la console *Sega* a dépassé le million d'unités vendues. Trancher s'avère donc bien difficile, le mieux est de comparer les prix des deux systèmes mais aussi leurs qualités.

Mathieu Brisou