

SI DIEU LE VEUT

L'entreprise Nintendo a été fondée à la fin du XIX^e siècle par un certain Fusajiro Yamauchi. Autant vous dire que les jeux vidéo à l'époque n'étaient pas légion, et pour cause : ils n'existaient pas...

La société, à ses débuts, fabriquait des jeux de cartes traditionnels que l'on appelle des *hanafuda*. Le succès aidant, elle développe son business avec des cartes plus occidentalisées afin de pouvoir les exporter. Il faut attendre les années 1970, soit presque cent ans plus tard, pour qu'elle se lance dans la course aux jeux vidéo.

Quant à son nom, Nintendo, les interprétations sont multiples. En effet, la traduction des idéogrammes qui composent le mot japonais ouvre le champ des possibles sur un registre poétique qui tourne autour de la notion de futur et de destin. Quoi de plus normal quand on fabrique des jeux de cartes ?

L'acceptation la plus commune est cependant : « Laissez la chance au ciel. » Ce qui, dans une version un peu moins littérale donnerait : « Laissez les dieux décider. »

PREMIÈRE CONTRACTION

Tout le monde connaît Sega, l'entreprise japonaise à l'origine de la console Dreamcast, l'ennemi juré de Nintendo dans les années 1990, qui n'a pas hésité à clamer au peuple français : « Sega, c'est plus fort que toi ! » Mais savez-vous qu'elle est l'origine de son nom ? Serait-ce le nom de famille du fondateur ? Pas du tout. Serait-ce l'acronyme de *sun of eternal gaming*, qui se traduit par « le soleil du jeu éternel » ? Pas du tout, et heureusement. En fait, il s'agit de la contraction de deux mots : *services* et *games*.



Dans les années 1950, en pleine crise de la guerre de Corée, cette entreprise était chargée de fournir à l'armée des flippers et des juke-box. Après le conflit, la compagnie se développe et décide de produire et distribuer son propre juke-box, le Sega-1000 ! Bingo ! Le nom sonne bien. La nouvelle entreprise adopte alors l'appellation commerciale Sega Enterprises, nom qu'elle conservera jusqu'en 2000.

Elle commencera à produire des jeux vidéo sur borne d'arcade dans les années 1970 et des jeux et des consoles de salon dans les années 1980. En mars 2001, l'arrêt de la console Dreamcast et les déboires financiers qui l'accompagnent poussent Sega Enterprises à changer une nouvelle fois son nom ; elle devient Sega Corporation. Aujourd'hui, Sega n'est pas morte et continue l'exploitation de licences de jeux qu'elle distribue sur les autres consoles du marché.

ATARI, LE CRI QUI ANNONCE LA VICTOIRE

Parmi les entreprises qui ont marqué au fer rouge l'industrie du jeu vidéo, Atari est sûrement l'une des plus emblématiques. Créée en juin 1972 par Nolan Bushnell et Ted Dabney, cette société devient immédiatement un géant des jeux d'arcade avec le cultissime *Pong*. À la fin des années 1970, elle s'impose parmi les fabricants de consoles de salon grâce à l'Atari 2600, pour finalement se lancer dans le business des ordinateurs personnels.

Nolan Bushnell est un jeune ingénieur autant qu'un entrepreneur qui ne tient pas en place. Plus qu'un créatif, c'est un visionnaire. Il a l'œil pour repérer les pépites, les récupérer et les faire briller. Cette citation résume bien sa personnalité : « Quiconque a pris une douche a déjà eu une idée. Mais c'est la personne qui sort de la douche, se sèche et prend les choses en main qui fait la différence. » À l'université, ses recherches sur les programmes informatiques l'ont amené à découvrir l'un des premiers jeux vidéo de l'histoire développé par des étudiants : *Spacewar!* C'est la révélation. Depuis, il n'a qu'une idée en tête, créer son propre jeu vidéo.

Après ses études, il intègre Ampex, une grosse société d'électronique dans laquelle il rencontre Ted Dabney. Nolan est un visionnaire qui manque de compétences techniques, Ted est un ingénieur hors pair qui n'a aucune velléité de conquérir le monde. Les deux individus partagent la même passion pour la technologie, c'est un coup de cœur professionnel. Deux ans plus tard, toujours obsédé par son projet, Nolan cherche plus de liberté. Il quitte le navire et négocie habilement un contrat d'ingénieur en chef chez Nutting Associates, une société qui

développe des jeux d'arcade. Il obtient de son nouvel employeur des clauses hallucinantes :

- les droits de ses créations appartiendront à sa propre société, Syzygy Engineering ;
- Nutting Associates s'engage à construire les bornes d'arcade de ses futurs jeux, tout en lui reversant 5 % des bénéfices sur chaque appareil vendu.

Limité techniquement, Nolan n'arrive pas à développer son jeu comme il l'entend. Il réussit alors à convaincre Ted Dabney, son ami et ingénieur de talent, de quitter Ampex à son tour pour rejoindre sa société, Syzygy Engineering. Ensemble, ils donnent naissance à Computer Space, une adaptation du jeu *Spacewar!* distribuée par Nutting Associates. Le jeu n'a pas le succès escompté, mais Nolan a déjà une autre idée. Au cours d'une récente conférence, il a découvert un jeu de tennis sur une console de salon, la Magnavox Odyssey, et il est persuadé qu'une adaptation sur borne d'arcade pourrait cartonner. Avant de pouvoir s'exécuter, il doit résoudre deux problèmes : changer le nom de sa société, Syzygy Engineering étant déjà déposé, et recruter un ingénieur pour développer son nouveau jeu.



Pour le changement de nom, les choses se font naturellement. Nolan Bushnell adore le jeu de go, un jeu de plateau d'origine chinoise qui nécessite beaucoup de stratégie. De la même façon qu'on peut annoncer « échec » aux échecs, un joueur de go peut lancer un tonitruant : « Atari ! » Ce cri de guerre signifie que l'adversaire est sur le point de perdre la bataille, et Nolan Bushnell trouve que c'est le nom parfait pour sa société. Premier problème résolu. Pour sa nouvelle recrue, il retourne faire ses courses chez Ampex, où il débauche un jeune ingénieur particulièrement doué : Allan Alcorn. Malgré des conditions salariales moins intéressantes, il réussit à le convaincre en lui faisant croire qu'Atari, sa nouvelle société, a passé un juteux contrat avec le géant General Electric pour créer un nouveau jeu d'arcade. Loin d'être naïf mais attiré par le challenge technologique, Allan accepte l'offre. Au pire, il se sait suffisamment doué pour trouver facilement un nouveau travail.

L'incroyable succès de *Pong* aura donné raison aux deux hommes. Cette société valait définitivement la peine de s'investir pour elle. Qui ne tente rien n'a rien, et quand la stratégie est bonne, ce ne sont pas les occasions qui manquent de crier : « Atari ! »

LA VÉRITÉ SORT DE LA BOUCHE DES ENFANTS

Sam et Dan Houser sont les frères fondateurs de Rockstar Games, le célèbre studio auquel on doit la série culte des *Grand Theft Auto*, plus communément appelée *GTA*. Depuis leur plus jeune âge, ils nourrissent la même obsession : créer et produire des jeux vidéo pour adultes. Ces passionnés de cinéma ont grandi avec le rêve

de donner vie au Scarface, au Parrain, aux Soprano du jeu vidéo. Et pour comprendre d'où vient cette obsession, il suffit de regarder un peu en arrière.

Tous les deux sont nés à Londres dans les années 1970 au sein d'un milieu aisé. Leur mère, Geraldine Moffat, est une comédienne dont les rôles marquants appartiennent tous à des films de gangsters, tandis que leur père, Walter Houser, est un avocat fortuné qui a pu s'offrir la moitié des parts de l'un des clubs de jazz les plus tendance de la ville, le Ronnie Scott's. C'est dans ce même club qu'un jour, grâce à son papa, le petit Sam croise la route du géant de la trompette, Dizzy Gillespie. Lorsque le musicien de génie lui demande ce qu'il souhaite faire plus tard dans la vie, le petit, avec toute l'assurance et la condescendance que peuvent avoir les enfants qui ont du caractère, lui répond : « Cambrioler des banques. »

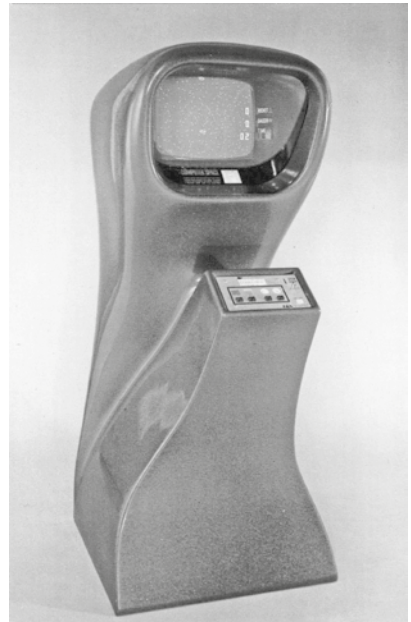
Et en effet, même si celui-ci ne va pas cambrioler de banques au sens premier du terme, il va créer l'une des séries parmi les plus marquantes de l'histoire du jeu vidéo dans laquelle ce ne sont pas les attaques de banque qui manquent. Voilà ce que l'on appelle avoir de la suite dans les idées !

LA PANNE LA PLUS CÉLÈBRE DU JEU VIDÉO

Si vous visitez la Californie, vous aurez peut-être l'occasion de vous arrêter au 157 W, à Sunnyvale, pour pousser la porte du Rooster T. Feathers Comedy Club. Dans ce petit bâtiment, des comiques de stand up font vibrer les murs des rires et des applaudissements nourris du public. Mais ça n'a pas toujours été le cas.

Dans les années 1970, cet endroit, plongé au cœur de la Silicon Valley, s'appelait le Andy Capp's Tavern.

Un bar mal éclairé, baignant dans de fortes odeurs de bière et de tabac, qui accueillait volontiers les salariés des entreprises avoisinantes en quête de rafraîchissements bon marché. Le lieu résonne alors des conversations animées des clients qui doivent porter la voix pour surpasser les manifestations sonores des flippers et d'une magnifique borne d'arcade. Celle-ci, d'environ 1,80 mètre de haut, entièrement en fibre de verre, aux formes élégantes et au look futuriste, propose le jeu *Computer Space*. Malgré son charme et sa beauté, la machine n'attire pas grand monde. Le jeu est trop difficile à prendre en main et trop compliqué pour les gens de passage. Il faut dire que le gamer, le pur, celui qui aime se retrousser les manches pour mouiller le maillot, ne court pas les rues à cette époque.



Un soir d'été 1972, en plein mois d'août, deux hommes pénètrent dans le bar, chargés d'une machine étrange. Il s'agit d'Al Alcorn et de Nolan Bushnell de la société Atari. Bill Gattis, le manager de l'établissement, connaît bien Nolan. Non seulement ils sont unis par des accords commerciaux pour la gestion et l'entretien des machines de jeu, mais il nourrit une certaine admiration pour le jeune homme. Il sait que cet ingénieur de presque trente ans est l'un des deux concepteurs de *Computer Space*. Loin d'être un passionné, il n'en reste pas moins ouvert à ces nouveaux divertissements, et c'est donc avec plaisir qu'il accueille ce soir-là un nouveau prototype de machine de jeu. Bushnell fait les présentations : Allan Alcorn est la

nouvelle recrue de sa société, ce qui porte l'effectif total au nombre de trois. C'est aussi l'ingénieur qui a donné vie à leur nouveau jeu : *Pong*.

La machine est exactement à l'opposé de sa grande sœur, *Computer Space*. C'est une grosse boîte en bois construite à la va-vite, entourée d'un revêtement auto-collant. La façade, rouge orangée, abrite un écran noir et blanc, sous lequel un panneau horizontal en métal légèrement incliné présente deux molettes en argent à chacune de ses extrémités. Un collecteur de monnaie, récupéré sur l'une de ces attractions que l'on trouve dans les galeries marchandes des centres commerciaux, a été fixé sur le flanc de l'appareil. Pour que le jeu soit à la bonne hauteur, les deux hommes déposent la grosse boîte sur un vieux tonneau en bois : le tour est joué.

Ils se replient ensuite du côté du comptoir pour observer de loin les réactions des clients, et siroter une bière bien méritée. Un habitué s'approche de la machine, tripote un peu l'une des deux molettes, et finit par insérer une pièce de 25 cents. Il n'y a aucune indication concernant les règles, rien qui puisse aiguiller le joueur sur la façon de procéder. Peu importe, l'homme se lance et comprend immédiatement le principe de ce jeu de tennis rudimentaire. En quelques minutes, un petit attroupement se crée autour de lui. Pour Nolan Bushnell, un bon jeu est facile à comprendre, mais difficile à maîtriser. Satisfaits, les deux hommes rentrent chez eux.

À partir de là, d'un côté, il y a la légende, de l'autre, les faits. La légende voudrait que dès le lendemain, Bill Gattis, pas franchement de bonne humeur, appelle Allan pour lui signifier que sa machine est déjà en panne, et qu'il faudrait venir la réparer *fissa*. En réalité, le coup de fil de Bill serait intervenu deux semaines après l'installation, et il aurait été tout à fait amical. Il aurait même expliqué à Al

que, depuis l'installation de leur nouveau prototype, des clients viennent désormais dès l'ouverture du bar et, sans prendre la peine de commander quoi que ce soit, filent enchaîner les parties. De mémoire de patron, on n'a jamais vu ça ! Al se rend donc sur place pour tenter de réparer la machine. Pour identifier le problème, il ouvre le collecteur de monnaie afin d'en extraire une pièce et lancer une partie. Il n'aura pas besoin de jouer pour comprendre l'origine de la panne. La petite boîte qui accueille les pièces déborde tant et si bien que le mécanisme ne peut plus fonctionner.



Il récupère la monnaie, referme le collecteur, et s'assure que la machine fonctionne de nouveau. Il y en avait pour pratiquement 100 dollars en pièces de 25 cents. En partant, Al verse la part qui revient au bar, glisse sa carte au manager et dit avec le plus grand des sourires : « La prochaine fois que vous avez ce problème, appelez-moi directement à la maison, c'est une panne que je saurai toujours réparer ! »

Un jour, si vous visitez la Californie, mais que vous n'êtes pas d'humeur à dépenser quelques dollars au Rooster T. Feathers Comedy Club, n'hésitez pas à parcourir quelques kilomètres supplémentaires pour pousser les portes du Computer History Museum à Mountain View. Vous y trouverez la borne d'arcade *Pong* d'origine, la machine qui a connu la panne la plus célèbre du jeu vidéo.

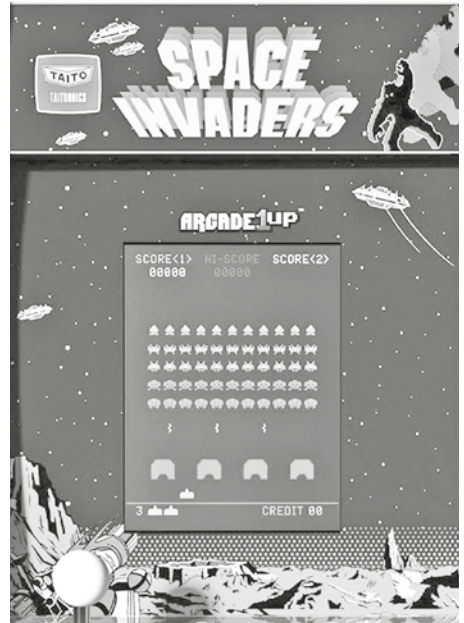
LE GÉNIE FRAPPE TOUJOURS TROIS FOIS

Parmi les premiers jeux vidéo à connaître un énorme succès, trois se sont démarqués grâce à un éclair de génie qui a fait la différence. Voici le secret de trois des jeux rétro parmi les plus mythiques : *Pong*, *Space Invaders* et *Pac-Man*.

Pong, sorti en 1972, est une adaptation pour le moins sommaire d'une partie de tennis (si vous avez l'habitude de voir les choses en grand) ou d'un match de tennis de table (si vous êtes plutôt minimaliste). Les raquettes sont bloquées en fond de court, et vous ne pouvez les déplacer que dans le sens de la hauteur. Comme le raconte Allan Alcorn, le programmeur du jeu, *Pong* est devenu passionnant dès lors qu'il a eu l'idée de diviser la raquette en huit segments invisibles aux yeux des joueurs, s'arrangeant pour que chacun donne à la balle des vitesses et des angles de rebond différents. En conditionnant le déplacement de la balle par le mouvement de la raquette, il a rendu les matchs particulièrement tactiques. À cette idée de génie se sont greffées deux subtilités bien perverses pour mettre du sel dans les échanges : la vitesse de la balle augmente avec la durée des échanges, et les raquettes ne peuvent pas atteindre les extrémités de l'écran, offrant aux joueurs les plus habiles l'opportunité de réaliser des tirs imparables.

Space Invaders, sorti en 1978, est un jeu en deux dimensions dans lequel, aux commandes d'un vaisseau spatial équipé d'un canon laser, vous avez pour mission d'arrêter une invasion extraterrestre. Condamné à voler uniquement en bas de l'écran, vous faites face à cinq rangées de onze aliens qui se déplacent en ligne, horizontalement.

Dès qu'ils ont atteint une extrémité, ils descendent d'un cran, se rapprochant inexorablement du sol, et de vous par la même occasion. Vous ne pouvez envoyer qu'un missile à la fois, et les aliens ne se privent pas pour répondre. Heureusement, la terre avait un peu anticipé le problème, et quatre gros bunkers destructibles vous protègent temporairement des tirs ennemis. L'éclair de génie de Tomohiro Nishikado, le créateur du jeu, c'est d'avoir découvert que



moins il y avait d'aliens à l'écran, plus le processeur de la machine était capable de les afficher rapidement. Il a donc intégré au gameplay du jeu cette donnée technique. Ainsi, le déplacement des extraterrestres accélère proportionnellement à leur disparition. Dès le début de la partie, le joueur doit donc réfléchir à la meilleure stratégie pour les éliminer afin de ne pas être pris en défaut lorsque les derniers spécimens vont se déplacer comme des chiens enragés. La partie est passionnante dès les premières secondes. Le jeu est un énorme succès.

Pac-Man, sorti en 1979, vous place dans la peau d'un glouton qui veut manger toutes les victuailles qui se trouvent disséminées dans un labyrinthe. Le problème, c'est que le labyrinthe abrite quatre fantômes de couleurs différentes qui sont bien déterminés à freiner vos pulsions alimentaires. Le coup de maître de Toru Iwatani, c'est d'avoir donné aux quatre fantômes des tactiques d'attaque différentes. Le rouge fonce dans le tas, chassant

Pac-Man directement sans réfléchir. Le rose prend le chemin le plus court pour se positionner à quelques pixels devant le héros. Le bleu profite de la structure parfaitement symétrique du labyrinthe pour adopter la même position que celle du joueur, mais en mode miroir. Quant au dernier, l'orange, c'est le pire, ses déplacements sont complètement aléatoires. Maintenant que vous savez cela, vous ne verrez plus jamais une partie de *Pac-Man* de la même façon.

Sans chacun de ces ajouts, aucun de ces jeux n'aurait rencontré l'immense succès qu'il a connu, et personne ne parlerait plus d'eux aujourd'hui.

TU PEUX PAS COMPRENDRE...

Une grande marque sans un logo culte, ce n'est pas vraiment une grande marque. C'est pour cette raison que l'on peut affirmer, sans avoir peur de se tromper, qu'Atari est une grande marque. Créée en juin 1972 par Nolan Bushnell et Ted Dabney, la société a utilisé deux logos différents avant de faire appel à George Opperman pour la création du sigle que l'on connaît tous aujourd'hui. Le brief était le suivant : le logo doit être très simple, il faut qu'on puisse le reconnaître sur une feuille de papier à trente mètres de distance, et qu'il soit facile à imprimer sur des casquettes, des tee-shirts et tout ce qui peut se vendre. Il est donc impératif d'éviter au maximum les petits traits.

Le résultat, c'est trois bandeaux rouges verticaux, parfaitement égaux en épaisseur, qui tombent comme trois lignes parallèles. La bande centrale reste rectiligne, tandis que les deux autres s'incurvent à leur base dans des directions opposées. Parmi tous les logos présentés à

Nolan Bushnell et George Faraco, le directeur créatif d'Atari, c'est celui qui a été retenu. En le voyant, Nolan a eu un véritable coup de cœur. Sans la moindre hésitation, il a su que c'était celui-là.

Avec le temps, les interprétations sur la signification du logo se sont multipliées. Certains y ont vu le mont Fuji au Japon, d'autres sont persuadés qu'il s'agit d'un *kanji* (caractère chinois), mais

quand on pose la question à George Opperman, il répond que c'est avant tout une façon stylisée de représenter le A, autant que les trois premières lettres (*ata*) de la marque Atari. Puis il se laisse aller à expliquer qu'il l'a conçu au moment où *Pong* était en plein boom, et qu'on peut aussi voir dans son logo le filet et les deux raquettes du jeu, ou encore des lignes de force déformées par l'impact répété de la balle...

Ces dernières explications autour de la création du logo ont le chic d'énerver George Faraco¹ qui, en des termes un peu plus directs et moins soutenus, a déclaré que ce ne sont que des balivernes, qu'il s'agit juste d'un design, pas plus, pas moins. Nolan Bushnell, plus diplomate, s'amuse de cette situation et reconnaît que George Opperman aime à brouiller les pistes quant à son travail. Après tout, ce qui compte, c'est que le logo soit parfait, et c'est le cas. La preuve : on en parle encore aujourd'hui !

Pour la petite histoire, la première fois que ce logo est apparu sur une borne d'arcade, c'était sur le jeu *Space Race* en 1973.



1. Le directeur créatif d'Atari de l'époque.

JOUEUR PRO EN PERDITION, ROGERS

Activision, le géant de l'industrie du jeu vidéo que l'on connaît aujourd'hui, fut l'un des premiers studios indépendants. Fondée en 1979, la société démarre sur les chapeaux de roues en 1980 avec la sortie de *Dragster* sur Atari 2600. Cette course de voitures se pratique seul, en contre-la-montre, ou à deux, en duel. Il faut franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible en passant les vitesses au bon moment pour ne pas faire brûler son moteur. Les parties durent moins de 10 secondes.

Résolument minimaliste, le jeu connaît un intérêt soudain lorsqu'en 1982, un jeune homme de dix-huit ans à peine, Todd Rogers, envoie à Activision un polaroid représentant son écran de télévision. La photo est sans appel, il a réalisé sur *Dragster* un temps record de 5,51 secondes. Le prodige de la manette a réussi à pulvériser le record officiel de 5,74 secondes établi par les développeurs. La performance est d'autant plus ahurissante que, théoriquement, le temps parfait devait être de 5,54 secondes. La prouesse est acclamée, puis enregistrée dans la base de données du *Livre Guinness des records*. Le jeune homme devient la mascotte de l'entreprise. Cette machine de guerre à battre les records se fait une spécialité des jeux Activision. Il est désormais rémunéré pour se rendre sur des événements et des salons pour parler de leurs jeux et faire des démonstrations. Todd est un véritable phénomène, c'est le premier joueur professionnel de l'histoire du jeu vidéo.

Trente-cinq ans plus tard, en avril 2017, le temps de Todd Rogers n'est toujours pas battu, ni égalé. Le *Livre Guinness des records*, après avoir consulté les responsables du site Twin Galaxies, l'organisme qui fait référé-

rence en matière de records de jeux vidéo, décide de lui décerner le record du monde de la plus grande longévité pour un record de jeu vidéo. À cinquante-trois ans, c'est la consécration pour le premier joueur professionnel de jeux vidéo qui fait la une des magazines, posant fièrement avec sa récompense.

Malheureusement, moins d'un an plus tard, en janvier 2018, coup de théâtre. Les scandales autour des performances de Todd Rogers éclatent de toutes parts. La suspicion de triche est si grande que le *Livre Guinness* lui retire son titre et, pire encore, le site Twin Galaxies annule l'intégralité de ses records, y compris celui du temps le plus rapide sur *Dragster*. Mais que s'est-il passé ?

Attirés par la lumière des spots braqués sur le triomphe du champion, des joueurs, à la fois frustrés de ne pas pouvoir le battre, et agacés par son succès, ont commencé à chercher des preuves de l'authenticité de ses exploits. Un ingénieur informatique a notamment mené une étude sur les composantes du programme du jeu *Dragster* pour déterminer le temps théorique minimum réalisable.

