

INTERVIEW



Bertrand Amar



Animateur, producteur, journaliste... Bertrand Amar est aussi un passionné de jeu vidéo depuis sa plus tendre enfance. Cela fait 20 ans qu'il traite de cette culture dans ses émissions de télé, à la radio (sur NRJ), sur son blog www.bamarenlive.com et dans la presse...

Vos débuts avec le jeu vidéo, cela remonte à quand au juste ?

Mon père avait acheté à un oncle qui ne l'utilisait plus, une console Pong dans les années 70 – elle donnait accès à ce jeu de tennis primitif sur une console dédiée. J'étais tout petit mais cela demeure mon premier souvenir de gamer.

Plus tard, j'ai reçu pour Noël à mes 10 ans, en 1982, une console Atari 2600, avec Space Invaders (NDLR ce jeu où l'on devait chasser des vaisseaux aliens envahissant la Terre était alors un véritable phénomène de société au Japon et ailleurs dans le monde.)

Je me souviens aussi que quelques jours plus tard mon père est allé acheter le jeu de course automobile Pole Position qui venait de sortir. C'était parti !

« Nintendo a quelque chose que ni Sony ni Microsoft ne possèdent : des personnages auxquels de nombreux joueurs sont attachés depuis leur enfance. »

Comment jugez-vous le chemin parcouru en une trentaine d'années ?

C'est incroyable et formidable. Nous avons assisté à la naissance d'une culture et d'un média comme au début du siècle dernier quand certains ont vu naître le cinéma. En 30 ans, le jeu vidéo est passé d'un loisir quasi expérimental à une industrie puissante. C'est aussi devenu une culture populaire qui concerne presque tout le monde.

À l'époque où j'ai commencé à vivre de ma passion, il y a tout juste 20 ans en 1994, le jeu vidéo s'adressait essentiellement aux enfants. Or, ces enfants ont grandi et le jeu vidéo aussi. Aujourd'hui, comme pour le cinéma, il y a des jeux pour tout âge et de tous genres, du blockbuster au jeu

d'auteur indépendant.

Nous avons aussi assisté à de véritables révolutions techniques : l'arrivée des jeux en 3D, puis en réseau et enfin en haute définition.

Quels ont été les jeux et consoles qui vous ont le plus frappé durant ce parcours ?

À titre personnel, bien entendu l'Atari 2600 que j'ai toujours conservée dans sa boîte d'origine. Plus tard j'ai été, et je suis toujours, un fan de Nintendo avec une petite préférence pour la console portable Game Boy, et les modèles de salon Nintendo 64 et Game Cube. En terme de jeux, il m'est toujours difficile de répondre à la question. Ceux qui me viennent spontanément à l'esprit sont Pikmin (NDLR un jeu de réflexion créé par celui que l'on considère comme le « Spielberg du jeu vidéo » : Shigeru Miyamoto) ou encore la saga Zelda.

Je pense aussi à Metal Gear Solid, un jeu d'infiltration sur Playstation 1, le jeu d'aventure Day of The Tentacle de LucasArt (le studio de George Lucas), Heavy Rain du studio français Quantic Dream....

Pour vous, l'année écoulée a été exemplaire en terme de qualité de jeux. Qu'est-ce qui amène cette perception ?

Je pense en effet que l'année 2013 a été la plus grande année de l'histoire du jeu vidéo.

Au-delà de la sortie, en un an, de 3 consoles : la Wii U, la Xbox One et la PS4, l'année a été marquée par des jeux exceptionnels sur les anciennes consoles comme GTA V, Rayman Legends du français Michel Ancel, Zelda Link Between Worlds ou encore le jeu d'action The Last of Us sur Playstation 3.

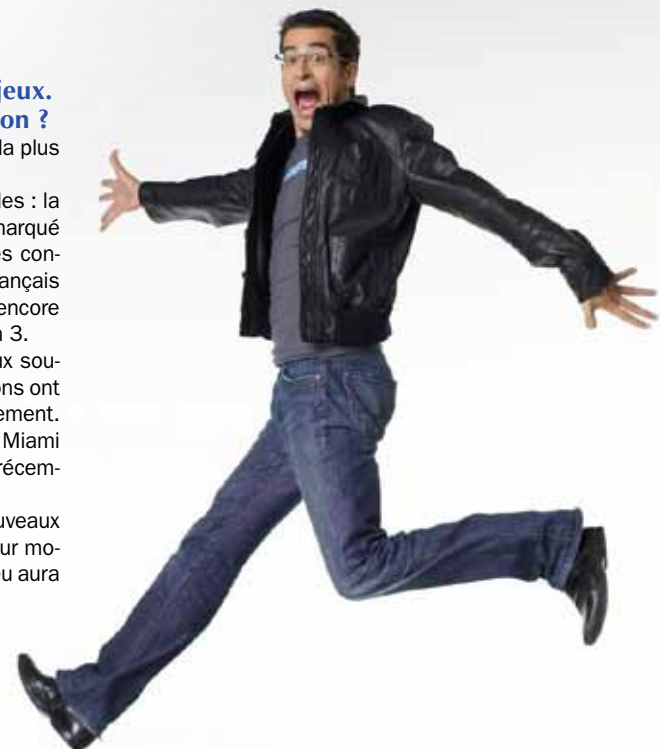
Sur la scène indépendante, des petits jeux souvent plus originaux que les grosses productions ont émergé sur des plates-formes de téléchargement. Je pense notamment au jeu d'action Hot Line Miami ou à The Walking Dead, dont la saison 2 est récemment sortie.

Enfin, le jeu vidéo a explosé sur de nouveaux supports comme les jeux sociaux, les jeux sur mobiles ou le cloud gaming... Bref en 2013, le jeu aura été partout et pour tout le monde !

« Cela fait plusieurs années que je dis que les consoles qui viennent de sortir seront peut-être les dernières. »

Pour le moment, il semble difficile de dire au juste qui de la Xbox One de Microsoft ou de la PS4 de Sony va l'emporter. Votre avis sur la question ?

Je pense que la PS4 est bien partie pour remporter ce combat, avant tout en raison de son prix qui est inférieur de 100 euros à celui de la Xbox One. Il se trouve aussi que Microsoft a souffert de problèmes de communication durant l'année 2013 (NDLR : en voulant par exemple interdire la vente des jeux d'occasion). Sony en a tiré une meilleure image et a pu susciter plus d'attente.



Je pense que Microsoft va réagir, notamment en intégrant des fonctions de partage de ses jeux sur Facebook ou Twitter car ces fonctions remportent un franc succès sur PS4. Enfin la sortie en mars de Titanfall, un jeu de tir qui sera ne sortira que sur les consoles Microsoft est une chance pour eux. Nous serons fixés sur ce duel d'ici un an.

Personnellement, quand on me demande de choisir entre ces deux consoles je dis toujours « prenez celle que vos amis ont, pour pouvoir jouer en réseau avec eux et vous prêter des jeux ! ».

Du côté de Microsoft, l'accessoire Kinect de la Xbox (qui détecte les mouvements du joueur et amène à se passer de manette), devait être une grande révolution. En terme de jeux, nous n'avons rien vu venir...

C'est vrai que pour le moment, Microsoft n'a pas encore réussi son pari mais la nouvelle Kinect intégrée à la Xbox One est bluffante. Sa sensibilité, sa précision, sa capacité à percevoir dans le noir m'ont fortement impressionné. Si Microsoft parvient à bien l'exploiter, cela peut marcher. Techniquement sur ce point la Xbox One surpasse la PS4.

Est-ce que Nintendo a définitivement perdu la partie ?

Si le succès de la portable 3DS me semble incontestable, la Wii U a bien du mal à succéder à la Wii. De nombreuses personnes n'ont même pas compris qu'il s'agissait d'une nouvelle console, ni quel était son principe de fonctionnement.

Dans le même temps, Nintendo a quelque chose que ni Sony ni Microsoft ne possèdent : des personnages et licences auxquels de nombreux joueurs sont attachés depuis leur enfance. Mario, Zelda, Pokemon, Metroid, Donkey Kong... La liste est longue et la magie toujours là. Quand on joue à Mario 3D world sur la Wii U ou Zelda link between worlds sur la console de poche 3DS, on se rend compte qu'il s'agit de jeux extraordinaires. Ils ont quelque chose de magique que les autres n'ont pas. Donc oui, Nintendo sera toujours là mais la question est de savoir sous quelle forme ? En tant que constructeur de consoles ou d'éditeur de jeux ?

Les très bons jeux attendus en 2014 tels que Mario Kart 8, Donkey Kong Country Tropical Freeze, des versions actualisées de best-sellers historiques, pourraient permettre à la Wii U de pleinement décoller.

« Pour moi, 2013 a été la plus grande année de l'histoire du jeu vidéo. »

Pensez-vous que le marché des consoles de poches soit voué à disparaître du fait de l'iPhone et des smartphones Android ? Pour de nombreux adolescents, il semble tout de même que les consoles portables soient devenues « has been »...

Non, je ne suis pas inquiet, au moins pour ce qui est des consoles portables Nintendo. Tant qu'il faudra acheter une console pour jouer à Pokemon, Mario, Zelda mais aussi à de nombreux titres moins connus mais excellents comme les jeux de rôle Fire Emblem ou Bravely Default, les joueurs achèteront une console de poche de Nintendo. Pour Sony c'est



« Ce qui est formidable avec le jeu vidéo, c'est que le meilleur est toujours à venir. »

moins évident car la PSVita n'a pas de licences exclusives aussi fortes. Ce qui pourrait toutefois la sauver, c'est sa complémentarité avec la PS4. On peut imaginer que beaucoup de joueurs acquièrent une PSVita pour profiter de leur complémentarité – il est possible de jouer aux jeux PS4 sur sa PSVita, sans allumer sa télé.

Est-ce qu'avec la PS4 et la Xbox One, nous n'assistons pas aux dernières grandes consoles ? Les plates-formes de distribution de jeux sur PC comme Steam ne vont-elles pas supplanter les consoles ?

Cela fait plusieurs années que je le dis : les consoles qui viennent de sortir seront peut être les dernières... sous cette forme du moins.

Je pense que le développement des réseaux, de la fibre notamment, va permettre à la technologie du cloud gaming, qui permet de jouer à des jeux à distance, de s'imposer.

Je pense que à terme, d'ici 10 ans au plus tard, on s'abonnera à des services comme « Playstation », « Xbox », « Nintendo » et qu'on jouera à des jeux à distance et à la demande sans avoir de console à la maison. En revanche, on achètera certainement toujours une manette Playstation, Xbox, ou Nintendo...

Le projet de console de Steam, j'y crois car in fine, les nouvelles consoles sont des PC.

Donc, si des constructeurs de PC arrivent à proposer des machines puissantes et peu chères en s'appuyant sur la plate-forme de vente de jeux Steam, cela peut séduire bien du monde.

Personnellement, je me suis acheté il y a quelques mois un PC que j'utilise déjà comme une console, en n'y jouant que sur l'écran de télé de mon salon...

Quelle serait la prochaine grande révolution dans le jeu vidéo ?

Le cloud gaming va révolutionner le jeu en apportant une expérience de qualité simplement en branchant une manette à son décodeur télé comme c'est déjà le cas chez Orange ou Bouygues. Certains éditeurs de jeux commencent à percevoir l'intérêt de ce marché et Orange a pu proposer le jeu de football PES 2014 en cloud gaming le même jour que sa sortie sur console.

Cette technologie pourra menacer la forme actuelle des consoles car pourquoi acheter une console si on peut jouer aux mêmes jeux sans acheter de machine ?

Les consoles peuvent être menacées mais pas les jeux ni les marques fortes comme Playstation, Xbox ou Nintendo qui s'adapteront.

Dans un futur plus proche, il faut aussi surveiller le travail effectué autour du casque de réalité virtuelle Oculus Rift qui risque encore de bien faire parler de lui en 2014 en proposant des expériences extrêmement immersives.

En réalité, ce qui est formidable avec le jeu vidéo, c'est que le meilleur est toujours à venir !

Propos recueillis par Daniel Ichbiah