# Nsi\_texte\_contenu

Définition : une console est un système informatique conçu pour pouvoir jouer à des jeux différents et amovibles

1. **Magnavox**

**P1**

La fin de la genèse des jeux vidéo a eu lieu en 1972, avec la sortie de la première console de jeux, durant la première génération de consoles : la Magnavox Odyssey.

La Magnavox Odyssey de Baer.

**P2**

Sortie en 1972, la Magnavox n'avait ni couleur, ni son, juste trois carrés blancs qui bougeaient sur l'écran, contrôlés par des boutons rotatifs. Les jeux n'étaient pas contenus dans des cartouches ROM, mais des circuits imprimés, ce qui ne permettait pas de créer de nouveaux jeux passé la sortie de la console. De plus, Ralph Baer, l'inventeur de la console, a dû sortir peu de temps après une « amélioration d’écran » pour cette première console de jeux. C'était en fait un morceau de film adhésif à enrouler autour de son téléviseur afin de pouvoir vraiment voir sa partie (au lieu de l'imaginer). La console était d'ailleurs accompagnée de divers jouets physiques pour pallier au manque de substance des jeux électroniques. Ceci permet un doute quant à la légitimité de cette "console" électronique qui est en fait électromécanique ; Mais qui n'en est pas moins innovative, étant "l'ancêtre commun" de toute console.

1. **Atari**

**P1**

L’**Atari 2600**, à l’origine appelée **Atari VCS**, est une [console de jeux vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) de [deuxième génération](https://fr.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_deuxi%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration) produite par [Atari](https://fr.wikipedia.org/wiki/Atari) de [1977](https://fr.wikipedia.org/wiki/1977_en_jeu_vid%C3%A9o) à [1992](https://fr.wikipedia.org/wiki/1992_en_jeu_vid%C3%A9o) (elle sort en France en septembre 1981).

**P2**

L’Atari 2600 est lancée en octobre 1977 au prix de 199 USD, livrée avec une paire de [joysticks](https://fr.wikipedia.org/wiki/Joystick) et le jeu [*Combat*](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Combat_(jeu_vid%C3%A9o)&action=edit&redlink=1)(adaptation des jeux d’arcade Tank et Jet Fighter). C’est la troisième console à [cartouches](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cartouche_de_jeu_vid%C3%A9o), avec cette fois-ci la possibilité d’en adjoindre d’autres, donc de créer de nouveaux jeux passé la sortie de la console. On doit cette innovation à Nolan Bushnell qui avait constaté le profit qui découlerait de ce nouveau système, qui enlève le souci de n’avoir qu’un nombre limité de jeux par console.

**P3**

À l’origine, le nom de la console est Atari VCS, pour « *Video Computer System »*. Le nom Atari 2600 est utilisé pour la première fois en [1982](https://fr.wikipedia.org/wiki/1982_en_jeu_vid%C3%A9o) lors de la sortie de l’[Atari 5200](https://fr.wikipedia.org/wiki/Atari_5200) pour mieux la différencier et la situer. Avec plus de 30 millions d’unités vendues, l’Atari 2600 est la console la plus populaire de sa génération. Le succès est historique, marquant l’avènement d’un marché de masse pour le jeu vidéo. La console rapporte beaucoup d’argent à la société [Atari](https://fr.wikipedia.org/wiki/Atari) ; Jusqu’en 1983 et la [crise du marché du jeu vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Krach_du_jeu_vid%C3%A9o_de_1983) aux États-Unis. Vendue principalement aux [États-Unis](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tats-Unis) et en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe), elle est produite jusqu’en [1991](https://fr.wikipedia.org/wiki/1991_en_jeu_vid%C3%A9o) (pendant plusieurs générations de consoles !), ce qui constitue un record de longévité sur les marchés occidentaux.

1. **NES**

**P1**

La **Nintendo Entertainment System** (par abréviation **NES**), est une [console](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o)  [8 bits](https://fr.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_troisi%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration) qui a été fabriquée par [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) et distribuée à partir de [1985](https://fr.wikipedia.org/wiki/1985_en_jeu_vid%C3%A9o). Son équivalent [japonais](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japon) est le [**Family Computer**](https://fr.wikipedia.org/wiki/Famicom) ou **Famicom**, sortie quelques années avant, en [1983](https://fr.wikipedia.org/wiki/1983_en_jeu_vid%C3%A9o).

**P2**

La NES a été créée à partir du FamiCom, dans le but de vendre la console aux États-Unis, mais ce au moment du krach du jeu vidéo. La console a donc été redesigné pour ressembler à un décodeur de télévison (dont un système d’insertion de cartouche par clapet propre à la console) accompagné de jouets électroniques (produits spécifiquement pour cette console), pour attirer les consommateurs désabusés d’Atari ou méconnaissants du marché du jeu vidéo.

**P3**

Cette console connut un succès mondial (entamé aux Etats-Unis), ce qui aida à redynamiser l'industrie du jeu vidéo après le [krach du jeu vidéo de 1983](https://fr.wikipedia.org/wiki/Krach_du_jeu_vid%C3%A9o_de_1983), et ce qui fixa les normes pour les consoles suivantes, avec par exemple la première utilisation d’une croix directionnelle (ou d-pad) sur une manette de console de salon, pratique depuis constamment copiée et réitérée, dont l’efficacité a été démontrée dans des jeux iconiques comme Super Mario Bros (ce qui nous a sauvé des manettes en forme de télécommandes de l’Intellivision). Le monde du jeu vidéo ne serait surement pas celui que nous connaissons si cette console n’avait pas été.

***Note : fourth gen = début de la guerre économique***

1. ***Genesis***

***P1.***

La **Mega Drive**, ou **Sega Genesis** en Amérique du Nord, est conçue et commercialisée par le constructeur japonais Sega. La console sort d'abord au [Japon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japon) sous le nom de Mega Drive en [1988](https://fr.wikipedia.org/wiki/1988_en_jeu_vid%C3%A9o), puis, renommée Genesis (problèmes de droits d’auteur), la console est ensuite lancée en [1989](https://fr.wikipedia.org/wiki/1989_en_jeu_vid%C3%A9o) en [Amérique du Nord](https://fr.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rique_du_Nord). En [1990](https://fr.wikipedia.org/wiki/1990_en_jeu_vid%C3%A9o), la console sort dans la plupart des autres territoires en tant que Mega Drive.

**P2**

Conçue par une équipe de [recherche et développement](https://fr.wikipedia.org/wiki/Recherche_et_d%C3%A9veloppement) supervisée par Masami Ishikawa, le [*hardware*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mat%C3%A9riel_informatique) de la Mega Drive est adapté du [System 16](https://fr.wikipedia.org/wiki/System_16) pour borne d'arcade, incluant un processeur 16-bits (appelé le 68000) qui devient un argument de vente au lancement. Lancement d’ailleurs effectué exprès avant celui de la Super NES, machine 16-bit de Nintendo. Le système de la Genesis est également rétro-compatible avec les jeux du Master System (console précédente de Sega), grâce à l’inclusion de son processeur à lui, le Z80, qui est cependant astucieusement utilisé dans le mode Mega Drive pour gérer toute la partie sonore.

**P3**

Au Japon, la Mega Drive ne se vend pas aussi bien que ses concurrentes. Cependant, fort de sa riche expérience en [salles d'arcade](https://fr.wikipedia.org/wiki/Salle_d%27arcade), et prenant de court Nintendo sur le marché des consoles 16 bits avec une avance de deux années, Sega parvient à bien positionner la Mega Drive en [Amérique du Nord](https://fr.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rique_du_Nord) et en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe), où elle connait un fort succès avec la captation de la majorité du marché 16 bits dans plusieurs territoires, particulièrement aux [États-Unis](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tats-Unis) et au [Royaume-Uni](https://fr.wikipedia.org/wiki/Royaume-Uni). Les principaux composants qui œuvrent à son succès sont ses [portages](https://fr.wikipedia.org/wiki/Portage_informatique) de [jeux vidéo d'arcade](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_d%27arcade) (facilités par la comptabilité du processeur 68000), la popularité de la série [*Sonic the Hedgehog*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog)(dont la trilogie originelle a été produite pour la console), et plusieurs franchises connues de jeux de sport.

**P4**

En [1990](https://fr.wikipedia.org/wiki/1990_en_jeu_vid%C3%A9o), [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) sort sa [Super Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo), ce qui entraine lors des années suivantes une farouche bataille entre les deux constructeurs pour la captation d'un maximum de parts du marché des consoles 16 bits, notamment en [Amérique du Nord](https://fr.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rique_du_Nord) et en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe). Cette rivalité, souvent qualifiée de première véritable « guerre des consoles » par les journalistes, a laissé son empreinte dans la mémoire collective des joueurs de jeux vidéo, notamment via l'affrontement fictif et symbolique des mascottes respectives des deux constructeurs, à savoir [Mario](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mario_(personnage)) de [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) face à [Sonic](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sonic) de [Sega](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega), renforcé par l’influence de « Sonic the hedgehog » premier du nom dans les ventes de la Genesis aux États-Unis, facteur décisif pour certains acheteurs.

À la fin de son cycle de vie, bien que finalement distancée par la Super Nintendo, et en particulier au Japon, la console compte environ 40 millions d'exemplaires vendus dans le monde. C'est le succès le plus important de [Sega](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega) sur le marché des consoles.

1. ***PlayStation and N64***

**N64**

**P1**

La **Nintendo 64**, initialement nommé **Project Reality** et **Ultra 64** lors de sa phase de développement, est une [console de jeux vidéo de salon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o), sortie en [1996](https://fr.wikipedia.org/wiki/1996_en_jeu_vid%C3%A9o) ([1997](https://fr.wikipedia.org/wiki/1997_en_jeu_vid%C3%A9o) en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe)), du constructeur japonais [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) (en collaboration avec [Silicon Graphics](https://fr.wikipedia.org/wiki/Silicon_Graphics)). Elle fut la dernière des consoles de salon de [cinquième génération](https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_cinqui%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration) à être sortie.

**P2**

La Nintendo 64 a plusieurs particularités : c'est une console « [64-bits](https://fr.wikipedia.org/wiki/Processeur_64_bits) » contrairement à ses principales concurrentes dites « 32-bits » (dont la Playstation), ce qui lui donne plus de puissance, mais l'entreprise a préféré le support [cartouche](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cartouche_de_jeu_vid%C3%A9o) plutôt que le support [CD](https://fr.wikipedia.org/wiki/CD) proposé par ses concurrents. Les cartouches sont plus rentables pour Nintendo mais beaucoup plus contraignantes pour le développement et beaucoup plus chères, contrairement aux CD qui laisse les éditeurs tiers se charger de presser eux-mêmes leurs CD. La sortie de la N64 a signé la fin du monopole de Nintendo, face à la Playstation.

**P3**

Mais cette console a la propriété d’avoir grandement innové, surtout en inventant et instaurant un [stick analogique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Stick_analogique) sur sa manette, qui se révélera indispensable pour les jeux en [3D temps réel](https://fr.wikipedia.org/wiki/3D_temps_r%C3%A9el). Cette avancée sera réellement réalisée avec « Super Mario 64 », premier jeu Mario en 3D qui démontre le nouveau niveau de contrôle devenue possible, maintenant standardisé. Important à titre égal que le d-pad dans la 2D, le stick sera repris par Sony pour sa Ps2 et Microsoft pour sa Xbox (après modification). C’est aussi la première console à disposer en série de quatre ports manettes pour les jeux multi-joueurs, innovation dont a grandement profité Mario kart 64.

PlayStation

**P1**

La **PlayStation (originale)** est une [console](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) de [cinquième génération](https://fr.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_cinqui%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration), produite par [Sony Computer Entertainment](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sony_Interactive_Entertainment) à partir de [1994](https://fr.wikipedia.org/wiki/1994_en_jeu_vid%C3%A9o), qui fut la première machine de la gamme PlayStation. La PlayStation est lancée au [Japon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japon) le [3](https://fr.wikipedia.org/wiki/3_d%C3%A9cembre) [décembre](https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9cembre_1994) [1994](https://fr.wikipedia.org/wiki/1994), le [9](https://fr.wikipedia.org/wiki/9_septembre) [septembre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Septembre_1995) [1995](https://fr.wikipedia.org/wiki/1995) aux [États-Unis](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tats-Unis), le [29](https://fr.wikipedia.org/wiki/29_septembre) [septembre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Septembre_1995) [1995](https://fr.wikipedia.org/wiki/1995) en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe), et en [Océanie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Oc%C3%A9anie) en [novembre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Novembre_1995) [1995](https://fr.wikipedia.org/wiki/1995) (on remarque que le délai de distribution passé le Japon est raccourci par rapport aux générations précédentes). Le [18](https://fr.wikipedia.org/wiki/18_mai) [mai](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mai_2004) [2004](https://fr.wikipedia.org/wiki/2004_en_jeu_vid%C3%A9o), soit près de dix ans après son lancement, [Sony](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sony) annonce avoir distribué 100 millions de consoles dans le monde.

**P2**

En Amérique, Sony profita d'un lancement réussi avec des titres de tous les genres comme [*Battle Arena Toshinden*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Battle_Arena_Toshinden), *[Twisted Metal](https://fr.wikipedia.org/wiki/Twisted_Metal_(jeu_vid%C3%A9o,_1995)" \o "Twisted Metal (jeu vidéo, 1995))*, *[Warhawk](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Warhawk_(jeu_vid%C3%A9o,_1995)&action=edit&redlink=1" \o "Warhawk (jeu vidéo, 1995) (page inexistante))*, *[Philosoma](https://fr.wikipedia.org/wiki/Philosoma" \o "Philosoma)*, *[Wipeout](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wipeout_(jeu_vid%C3%A9o)" \o "Wipeout (jeu vidéo))* et [*Ridge Racer*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ridge_Racer_(jeu_vid%C3%A9o,_1993))*,* qui mettaient en avant les capacités de 3d de la console. Mais la Playstation profita surtout de l’inactivité de Nintendo pendant que sa console (la Nintendo 64) n’était pas annoncée, puis de la douche froide quand il s’est avérée que son système par cartouches serait beaucoup plus limitant que les disques de la Playstation, pour rafler les développeurs tiers anciennement attachés à Nintendo : Square, Konami, Capcom… Qui publièrent des hits comme FF7, Metal Gear Solid 3, ou encore Resident Evil.

Presque tous les titres de lancement de [Sony](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sony), ainsi que ceux de [Namco](https://fr.wikipedia.org/wiki/Namco) (qui lui n’a pas pu développer sa propre console), ont donné lieu à des suites.

**P3**

Il faut savoir que la Playstation a eu une histoire particulière :

Elle a d’abord été pensée comme un add-on pour la Super Nintendo, pour lui permettre de lire des disques et ne pas être dépassé technologiquement, ce que Nintendo redoutait face à Sega et NEC. Ce projet était à l’origine prévu en collaboration avec Sony, qui produisait à l’époque les puces audios de la Super Nintendo, et qui pensait trouver une place sur le marché, et peut-être en profiter pour vendre des CD-ROM de Karaoké.

Le 1er janvier 1990, un accord a été signé entre Sony et Nintendo qui est censé offrir un lecteur CD pour la Super Nintendo et une console (nommée « Play - Station ») pour Sony. Les deux objets seront présentés au CES de 1991. Sauf que Nintendo prend peur à cause de la possibilité pour Sony de percevoir, seul, des royalties sur les titres n’étant pas des jeux ; et décide de tout arrêter avec Sony. Le projet est presque avorté, mais Ken Kutaragi décide de le poursuivre, soutenu par Norio Oga. Finalement, il s’agira d’une console orientée vers le gameplay en 3D, ce sur quoi elle sera focalisée.

**P4**

Le design final est resté très similaire à celui de la Super Nintendo, voilà pourquoi la PlayStation est grise et pourquoi la forme de la manette originelle est presque identique à la Super NES (à l’exception de deux poignées ergonomiques et de détails comme les symboles des boutons, qu’on doit à Teiyu Goto, ou la forme du d-pad).

1. **La Xbox et La Ps2**

# Xbox

**P1**

**La Xbox** de [Microsoft](https://fr.wikipedia.org/wiki/Microsoft) est une [console de 6e](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) génération sortie aux [États-Unis](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tats-Unis) le [15](https://fr.wikipedia.org/wiki/15_novembre) [novembre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Novembre_2001) [2001](https://fr.wikipedia.org/wiki/2001_en_jeu_vid%C3%A9o). La console était en concurrence avec la [Dreamcast](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dreamcast) de [Sega](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega) (jusqu’à sa discontinuation), la [GameCube](https://fr.wikipedia.org/wiki/GameCube" \o "GameCube) de [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) et la PS2 de [Sony](https://fr.wikipedia.org/wiki/Microsoft). Il s’agit de la première console commercialisée par Microsoft, qui fait avec ses premiers pas dans ce secteur, après avoir collaboré avec [Sega](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega) pour porter [Windows CE](https://fr.wikipedia.org/wiki/Windows_CE) sur [Dreamcast](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dreamcast) (la console de Sega périclitait, au point ou Sega a tenté de rendre la Xbox compatible avec la Dreamcast en accord avec Microsoft).

**P2**

A l’origine, Bill Gates souhaitait s’introduire en partie sur le marché des consoles, et propose à Sony de développer des outils pour la future PlayStation 2, sauf que Sony refuse. Gates décide donc de lancer Microsoft seul sur ce marché, en lançant un projet de console qui utiliserait Windows. Le but étant de surpasser Sony sur son terrain, avec les résultats que l’on connait – pas une console n’arrive à la cheville de la Ps2 en termes de ventes, et le prix élevé est un souci, d’autant que Microsoft perd 125$ par console vendue. La console est cependant plus puissante que la concurrence, et la sortie du FPS « Halo : Combat Evolved » (à l’origine prévu pour PC) est une réussite. Le titre de lancement et la nouvelle mascotte plus adulte d’Xbox contrastent avec le Mario enfantin de Nintendo, ou le Sonic de Sega.

**P3**

[Microsoft](https://fr.wikipedia.org/wiki/Microsoft) a la particularité de proposer pour la première fois sur une [console de jeux vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) un [disque dur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Disque_dur) intégré (remplaçant plus tard les cartes-mémoires, sortes de béquilles utilisées pour les sauvegardes de jeux CD). D'autres [consoles](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) offraient déjà un disque dur, mais en tant qu'élément séparé. La capacité de ce disque dur est de 8 ou 10 [Go](https://fr.wikipedia.org/wiki/Octet). La Xbox contient aussi une carte Ethernet permettant de jouer en ligne, et permet de jouer en HD.

**P4**

Le dd permet notamment :

* + De sauvegarder un nombre très important de parties,
  + D’optimiser les chargements des jeux,
  + De stocker les téléchargements de jeux, de vidéos et de niveaux à partir du [Xbox Live](https://fr.wikipedia.org/wiki/Xbox_Live),
  + de ripper des [CD audio](https://fr.wikipedia.org/wiki/Disque_compact#Format_audio) pour l'écoute à partir du disque dur, et de créer des playlists pour une lecture pendant des jeux compatibles, comme [Project Gotham Racing 2](https://fr.wikipedia.org/wiki/Project_Gotham_Racing_2).
  + (Donc rien de négligeable)

Après modification de la console, il était possible de mettre un disque dur [IDE](https://fr.wikipedia.org/wiki/Integrated_Drive_Electronics) de [PC](https://fr.wikipedia.org/wiki/Compatible_PC).

**Other**

# PlayStation 2

**P1**

La **PlayStation** est une [console](https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o) de [sixième génération](https://fr.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_sixi%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration) commercialisée par de [Sony](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sony). Elle est sortie le [4](https://fr.wikipedia.org/wiki/4_mars) [mars](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mars_2000) [2000](https://fr.wikipedia.org/wiki/2000_en_jeu_vid%C3%A9o) au [Japon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japon), le 26 octobre 2000 en [Amérique du Nord](https://fr.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rique_du_Nord), le 24 novembre 2000 en [Europe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Europe) et le 30 novembre 2000 en [Australie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Australie) (mais annoncée à l’E3 de 1999, pour éviter que la Dreamcast ne prenne trop de parts de marché). La console était en concurrence avec la [Dreamcast](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dreamcast) de [Sega](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega) (jusqu’à sa discontinuation), la [GameCube](https://fr.wikipedia.org/wiki/GameCube" \o "GameCube) de [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) et la [Xbox](https://fr.wikipedia.org/wiki/Xbox) de [Microsoft](https://fr.wikipedia.org/wiki/Microsoft).

**P2**

Elle a connu un succès immédiat avec un million d'exemplaires vendus en quelques jours au Japon. Une page se tourne dans l'histoire du jeu vidéo et pour le constructeur japonais, qui a fait sensation avec la sortie de cette console en mars 2000, à une époque où inclure notamment de série la lecture des [DVD](https://fr.wikipedia.org/wiki/DVD) (format alors tout récent) dans ce type d'appareil était une innovation importante, puisque la cumulation de plusieurs fonctionnalités (Le jeu, mais surtout le DVD, qui en fait un « Lecteur ++ ») en faisait un achat quasi-nécessaire (on en arrivait presque à faire des économies).

**P3**

La PlayStation 2 atteint un total de 150 millions d'exemplaires expédié en date le [31](https://fr.wikipedia.org/wiki/31_janvier) [janvier](https://fr.wikipedia.org/wiki/Janvier_2011) [2011](https://fr.wikipedia.org/wiki/2011_en_jeu_vid%C3%A9o) , ce qui en fait LA console la plus vendue de l'histoire des jeux vidéo (jusqu’en 2021, et peut-être plus longtemps encore). Durant la fin de l'année [2009](https://fr.wikipedia.org/wiki/2009_en_jeu_vid%C3%A9o), alors que la console est commercialisée depuis près d'une décennie, Sony déclare que la PlayStation 2 restera sur le marché tant qu'il y aura des acheteurs pour ses jeux (on n’arrête pas une affaire qui roule). Plus de douze ans après son lancement, Sony annonce officiellement l'arrêt de la distribution de la PlayStation 2 le 4 janvier 2013.

1. **La Wii**

**P1**

La **Wii** est une console du fabricant [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) de la [septième génération](https://fr.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_de_septi%C3%A8me_g%C3%A9n%C3%A9ration), sortie en [2006](https://fr.wikipedia.org/wiki/2006) (et rapidement en rupture de stock), en « rivalité » avec la [Xbox 360](https://fr.wikipedia.org/wiki/Xbox_360) et la [PlayStation 3](https://fr.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3). La Wii a comme particularité d'utiliser un [accéléromètre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Acc%C3%A9l%C3%A9rom%C3%A8tre) capable de détecter la position, l'orientation et les mouvements dans l'espace de la manette. Plutôt novateur mais pas réellement retenu : même si la fonction gyromètre est présente dans plusieurs manettes modernes pour capter des mouvements littéralement effectués avec la manette, le design simpliste de la « WiiMote », la manette originelle de la Wii, n’est pas suffisant pour des jeux complexes ; et l’apport en termes de contrôle est rarement trouvé intéressant.

**P2**

La Wii a marqué un tournant dans l'histoire du [jeu vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o) en ouvrant ce loisir à un public plus large, ciblant ainsi l'ensemble de la société, ce qui explique en partie son succès (similaire à celui de la Nintendo DS). Le développement de la console commence fin [2001](https://fr.wikipedia.org/wiki/2001) juste après la sortie de la [GameCube](https://fr.wikipedia.org/wiki/GameCube" \o "GameCube), qui était le pire score de vente de Nintendo jusque-là. À cette époque Nintendo pense que plusieurs consoles puissantes ne peuvent cohabiter sur le marché, c'est pourquoi l'idée d'une nouvelle interface de jeu apparaît : « Le consensus était que la puissance ne constitue pas tout pour une console. Un trop grand nombre de consoles puissantes ne peuvent coexister » ([Shigeru Miyamoto](https://fr.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto" \o "Shigeru Miyamoto)).

**P3**

La Wii est donc conçue à partir des capacités du GameCube pour grandement simplifier la tâche des développeurs, drastiquement baisser les couts, et permettre de focaliser l’attention sur d’autres propriétés de la console. La manette de la Wii est le fruit d’un long cheminement, qui cherche à créer une manette réellement novatrice (c’est chose faite), et très simple d’utilisation, la Wii se voulant le plus accessible possible. Et son nom de code « Révolution » sera au final troqué pour l’uni syllabaire « Wii », simple à prononcer quelle que soit la langue.

**P4**

L’effet escompté se voit dans les différentes [publicités télévisées](https://fr.wikipedia.org/wiki/Publicit%C3%A9_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e), comme celles diffusées en Amérique du Nord et mises en scène par le gagnant de l'[Oscar du cinéma](https://fr.wikipedia.org/wiki/Oscars_du_cin%C3%A9ma), [Stephen Gaghan](https://fr.wikipedia.org/wiki/Stephen_Gaghan). Ces publicités sont lancées le 15 novembre 2006 et disposent d'un budget total de plus de 200 millions de [dollars américains](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dollar_am%C3%A9ricain) pour toute l'année. La campagne marketing porte d'ailleurs ses fruits : des retraités jusqu'à 103 ans joueraient à la Wii au Royaume-Uni. Le journal britannique *The People* déclare également que la reine [Élisabeth II du Royaume-Uni](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89lisabeth_II) a déjà joué à la console.

1. **La Switch**

**P1**

La Nintendo Switch est une console développée par Nintendo et lancée dans le monde entier le 3 mars 2017. La console elle-même est une tablette qui peut être soit connectée pour être utilisée comme console de salon, soit utilisée comme appareil portable, ce qui en fait une console hybride.

Particularité de la console, ses jeux et logiciels sont disponibles à la fois sur des cartouches ROM physiques à base de flash (malheureusement sans capacité de sauvegarde), surement pour assurer la portabilité de la console qui doit pouvoir être portable, mais également sur la distribution numérique via Nintendo eShop.

**P2**

Ses principaux contrôleurs, les Joy-Con, comportant des boutons standard et des sticks analogiques, la détection de mouvement et la rétroaction tactile, peuvent se fixer des deux côtés de la console pour prendre en charge le jeu de style portable. Ils peuvent également se connecter à un accessoire pour fournir une forme de manette de jeu de console de salon traditionnelle, ou être utilisés individuellement dans la main comme l’ancien combo « WiiMote et Nunchuk », ou prendre en charge les modes multi-joueurs locaux par cette dichotomie qui fait et défait une manette.

**P3**

Le concept de la Switch est né de la réaction de Nintendo à plusieurs trimestres de pertes financières en 2014, attribuées aux mauvaises ventes de sa console précédente, la Wii U, et la concurrence sur le marché des jeux mobiles. Satoru Iwata, alors président de Nintendo, a poussé l'entreprise vers les jeux mobiles et le nouveau matériel. La conception de la Nintendo Switch s'adresse à un large public de joueurs de jeux vidéo à travers plusieurs modes d'utilisation.

Au final, près de trois millions d'unités de console ont été expédiées au cours de son premier mois, dépassant la projection initiale de Nintendo de deux millions et dans l'année suivant sa sortie, elle a atteint plus de 14 millions d'unités.

**P4**

Nintendo a choisi d'utiliser des composants électroniques plus standard pour rendre le développement de la console plus facile pour les programmeurs et plus compatible avec les moteurs de jeu existants. Alors que la Wii U avait eu du mal à obtenir un support externe, la laissant avec une bibliothèque de logiciels faible, Nintendo a recherché de manière préventive le soutien de nombreux développeurs et éditeurs tiers pour aider à développer la bibliothèque de jeux du Switch aux côtés des titres propriétaires de Nintendo, y compris de nombreux jeux indépendants studios de jeux vidéo. Alors que Nintendo prévoyait initialement environ 100 titres pour sa première année, plus de 320 titres de développeurs propriétaires, tiers et indépendants ont été publiés fin 2017. Cependant les ventes de la Switch ont été fortement liées aux ventes des titres propriétaires de Nintendo, avec cinq jeux : Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate, The Legend of Zelda : Breath of the Wild, Pokémon Sword and Shield , et Animal Crossing: New Horizons, ayant vendu plus de vingt millions d'unités chacun.