

La guerre des consoles épisode II : la conquête du net - 1/1

En lançant un module de connexion à Internet, Sony est le premier constructeur à connecter sa console de jeu en ligne... suit de Microsoft qui devrait lancer son Xbox Live en novembre. Nintendo a aussi fait connaître son intention d'investir le marché du jeu en ligne pourtant encore incertain économiquement.

Profitant de son avance en nombre d'unités vendues, Sony vient de débiter la commercialisation d'un adaptateur réseau qui permet de relier la PlayStation 2 (PS2) à Internet. Ce module, qui permet de se connecter à la fois en bas et haut débit (ADSL), coûte environ 40 dollars. Il est uniquement disponible aux Etats-Unis et au Japon. Les joueurs européens devront patienter encore quelques mois pour en bénéficier.

Sony se contente de fournir l'adaptateur et les logiciels de connexion mais laisse aux éditeurs le soin d'offrir et de gérer les services de jeu en ligne. Au moins, le temps de vérifier s'il existe un marché rentable pour ce type de divertissement. Selon Sony, 60 % des joueurs sur PS2 n'ont jamais tenté de jouer en ligne (à partir d'un PC, ce qui supposerait que les possesseurs de PS2 sont aussi utilisateurs d'ordinateur à domicile - rien n'est moins sûr). Dans un premier temps, Sony ne tirera donc aucun autre bénéfice que la vente du module de connexion.

Treize titres adaptés au jeu en réseau seront proposés d'ici la fin de l'année. Pour le moment, la question du piratage et des droits d'exploitation ne se pose quasiment pas car la console du géant nippon est dépourvue de système de stockage (un module disque dur est cependant prévu à terme).

L'approche globale de Microsoft

L'incertitude économique de ce marché n'arrête pas Microsoft qui compte lancer son service de jeux en ligne, le Xbox Live, à la mi-novembre aux Etats-Unis. La stratégie des deux compagnies est radicalement différente. Là où Sony laisse les éditeurs animer le jeu en ligne via leurs propres serveurs (ce qui suppose notamment que les éditeurs non équipés devront investir dans un support Internet), le géant de Redmond préfère gérer de manière propriétaire l'offre on-line. Microsoft prévoit de facturer 50 dollars par an l'accès à ses serveurs de jeux.

Nintendo bientôt sur les rangs

Autre différence, alors que la PS2 permettra de se connecter en haut ou bas débit, la Xbox ne supporte que le haut débit. Seuls les joueurs bénéficiant d'une connexion via l'ADSL ou le câble seront donc en mesure de bénéficier du service.

Microsoft et Sony ne seront pas les seuls à se concurrencer sur le jeu en ligne. Nintendo a également déclaré son intention d'y participer (notamment en proposant un futur module de connexion haut et bas débit). Mais aucune date ni aucun modèle économique n'ont, pour le moment, été dévoilés. Finalement, Sega avait vu juste, mais trois ans trop tôt, en dotant sa Dreamcast (de 128 bits, déjà à l'époque) d'un modem 56K.