Jeux VidÃ©o : PC contre console, La guerre des machines !
Jeux VidÃ©o
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 31/10/2011 12:00:00

Le jeu vidÃ©o se dÃ©cline sur de nombreuses plates-formes de jeu, le PC et les consoles Next-Gen comme la PS3, la Xbox 360, la Wii, mais tout ce petit monde commence Ã agacer les joueurs sur PC, le jeu Ã©tant devenu une pÃ¢le copie du jeu console. Grrr !

Il y a bien longtemps que le PC a ouvert la voix du multimÃ©dia et du ludique par excellence, le jeu vidÃ©o (notamment) dÃ©jÃ en son temps, **Steve Ballmer** (actuel PDG de Microsoft) jouait le VRP pour Windows 1.0 en montrant aussi le cotÃ© joueur de cette plate-forme, avec un petit jeu en natif et les dÃ©veloppeurs ne s'y sont pas trompÃ©s, mais voici que sortie d'outre-tombe, une nouvelle race de plates-formes entend titiller la suprÃ©matie hiÃ©rarchique du PC dans le jeu vidÃ©o, les consoles Next-Gen, ... C'est la guerre !

De tout temps et quelque soit le motif, il y a toujours eu des partisans de ceci ou de cela et Ã l'intÃ©rieur mÃªme de ces chapelles (PC, Console) rÃ¨gnent des clans d'intÃ©gristes comme on peut en voir sur les forums dÃ©diÃ©s qui se livrent des guerres futiles en jouant les Rocco Siffredi du PC ou de la console.

Guerres rÃ©elles ou simples constations de fans dÃ©chaÃ®nÃ©s et intransigeants qui pensent que le muscle (ou la violence verbale, Ã©crite) prÃ©vaut sur le cerveau ou la rÃ©flexion, alors Ã

dÃ©faut de dÃ©clencher une Fatwa sur la tÃªte des uns comme sur la tÃªte des autres, pour savoir qui a la plus grosse (on parle ici de configuration, hein!) voici une petite rÃ©flexion que je me fais Ã chaque fois que je lis les commentaires sur les forums dÃ©diÃ©s aux jeux vidÃ©o, qu'ils soient sur PC et sur Console.

Petit retour dans le passÃ© :

"***Rendons Ã CÃ©sar ce qui appartient Ã CÃ©sar***", et tordons le cou Ã une lÃ©gende urbaine qui veut que ce soit sur PC que le jeu vidÃ©o a trouvÃ© sa genÃ¨se (le cÃ©lÃ¨bre Space War dans les annÃ©es 1951), aussi, mÃªme si le 1er jeu vidÃ©o a donc Ã©tÃ© dÃ©veloppÃ© sur ordinateur (on ne parle pas encore de PC), il faut le reconnaÃ®tre, la quasi totalitÃ© des dÃ©veloppements ludiques Ã l'Ã©poque se faisaient sur des bornes d'arcade et sur des consoles de jeux, n'en dÃ©plaisent aux uns et ravira les autres.

Cette situation fut tout de mÃªme de courte durÃ©e, dans les annÃ©es 1970, l'Ã©volution rapide des ordinateurs personnels (PC IBM) permet Ã leurs utilisateurs de programmer des jeux vidÃ©o simples, c'est au dÃ©but de cette pÃ©riode qu'un certain Bill Gates pense dÃ©jÃ Ã la crÃ©ation de Micro-Soft (1975), qui deviendra Microsoft quelques annÃ©es plus tard avec toute la puissance que l'on connaÃ®t aujourd'hui de cette sociÃ©tÃ© qui a rÃ©volutionnÃ© le monde de l'informatique.

C'est la console de jeux "Odyssey" qui ouvre la voix royale de l'Ã¨re des consoles, Atari se forge alors un nom en lettre de feu (1975), la technologie fait alors des pas de gÃ©ant via une progression exponentielle et l'offre grandie afin de mieux rÃ©pondre aux exigences des joueurs, on distinguera alors, les Gamers des Casuals et l'usage domestique de celui du nomade (console portable).

En 1980, l'Ã©conomie de la console de jeu se veut le thÃ©Ã¢tre d'une guerre Ã©conomique et fratricide, les trois grands constructeurs : Microsoft, Nintendo et Sony se livrent une guerre de communication sans prÃ©cÃ©dent et les fans de la Xbox font la guerre aux fans de la PS, qui eux font aussi la guerre aux fans de la Wii, c'est le dÃ©but des conflits entre les gÃ©nÃ©rations.

Petit retour au prÃ©sent :

Fort de son envolÃ© (le PC), les dÃ©veloppeurs n'ayant que sous la dent la plate-forme Ã succÃ¨s de Microsoft, mÃªme si le Mac pointait son bout du nez et que Linux faisait ses premiers pas, les dÃ©veloppeurs ne s'y sont pas trompÃ©s et ont jouÃ© la carte du PC sous Windows Ã fond, dÃ©laissant le Mac et Linux, mÃªme si ces machines savent aussi jouer (mais dans d'autres conditions plus drastiques que sur PC) et compte bon nombre de jeux prestigieux.

Jusqu'Ã l'apparition des consoles de jeux, le PC rÃ©gnait en maÃ®tre et sans partage sur le monde ludique, FPS, RPG, STR et autres jeux de gestion ou de simulation sans oublier les jeux d'action et de rÃ©flexion faisaient l'age d'Or de cette extraordinaire machine, qui savait tout aussi bien travailler que jouer.

D'un autre cotÃ© les fabricants de hardware ont prÃ´nÃ© la course Ã l'armement lourd, Ã l'instar d'Intel contre AMD et de nVidia contre ATI pour offrir au PC des composants toujours plus rapides, plus performants tel l'adage de **Pierre de Coubertin** : "***Plus vite, plus haut, plus loin***".

Le PC ainsi soutenu se sentait fort et serein et ce n'est pas la venue des premiÃ¨res consoles qui allait entacher sa suprÃ©matie chez les joueurs convaincus, au contraire au fil des annÃ©es, le PC

a gardÃ© sa longueur d'avance sur les consoles, on parle ici de l'infrastructure mÃªme du PC, son hardware et comme j'aime Ã l'Ã©crire : "***Un PC ne vaut que par son hardware, le Software venant alors sublimer son aura***".(*)

GrisÃ© par tant de succÃ¨s et adulÃ© par la foule, le PC fier et imbu de sa personne a jouÃ© les cigales de la cÃ©lÃ¨bre fable et a chantÃ© tous les Ã©tÃ©s, au point de devenir suffisant et sans voir le danger, telle une dÃ©ferlante du Pacifique, les consoles ont vu le jour au point qu'aujourd'hui, elles ont Ã©rodÃ© et fragilisÃ© la citadelle PC qui s'effondre lentement tel un chÃªne dÃ©racinÃ© qui ne voulu jouer les roseaux (cÃ©lÃ¨bre fable aussi), trop prÃ©tentieux.

C'Ã©tait aussi sans compter sur certains concepteurs et dÃ©veloppeurs qui voyaient alors en la console une nouvelle manne pour leur projet et un Eldorado en Platine, dans le but de rentabiliser certaines de leurs licences, au point mÃªme de faire de nombreuses exclusivitÃ©s uniquement dÃ©veloppÃ©es sur console, un moyen marketing de sÃ©duire les joueurs qui ne souhaitaient pas changer leur PC tous les 16 mois, mais sensibles aux avancÃ©es technologiques des consoles, toujours plus puissantes et pour le coÃ»t d'une carte graphique d'un PC.

Mais soyons clair, le PC sera toujours plus en avance (technologiquement) qu'une console et quelle qu'elle soit, puisque le hardware d'une console ne peut Ãªtre upgradÃ© au contraire du PC oÃ¹ tous

ses composants peuvent Ãªtre remplacÃ©s du jour au lendemain afin de calquer Ã la rÃ©alitÃ© de la consommation des jeux PC (pour tant soi peu qu'ils en existent encore des vrais dÃ©diÃ©s PC), mais au prix d'une ou deux consoles neuves, un coÃ»t non nÃ©gligeable dont il faut tenir compte, sauf pour les nantis, telle Paris Hilton.

L'avantage de la console, rÃ©side dans le fait que c'est du "Press and Play" un peu comme les produits Durex, c'est du prÃªt Ã l'emploi pour un plaisir immÃ©diat, il suffit d'insÃ©rer le DVD dans le lecteur, d'attendre un petit chargement et d'empoigner son PAD, c'est parti pour jouer, il n'y a quasiment rien Ã configurer, c'est de l'assistanat de masse.

Sur PC, il en demeure tout autre, suivant la configuration des machines de nombreuses options (Graphismes, effets, lissage, etc.) peuvent Ãªtre peaufinÃ©es aux petits oignons avec toute une panoplie d'options avancÃ©es (AA, Ani, etc.) enfin c'est vrai si le jeu vidÃ©o a d'abord Ã©tÃ© pensÃ© pour le PC (de plus en plus rare) et non issu d'un portage console, celles-ci Ã©tant limitÃ©es Ã ce niveau, c'est du "par dÃ©faut" et il faudra s'en contenter.

Ce qui ne signifie en rien que les consoles soient ici dÃ©valorisÃ©es, au contraire, la simplification a toujours du bon, rappelez-vous les annÃ©es Windows 3.0 oÃ¹ il fallait modifier les "config.sys" et autre "autoexe.bat" tout comme la "mÃ©moire paginÃ©e" sans oublier les paramÃ¨tres de la carte son et le tout sous Dos, bien venue alors Ã Windows 95 et ses frÃ¨res qui ont rendu le PC quasiment aussi simpliste qu'une console, mais tout en gardant Ã l'esprit et Ã portÃ©e de main, un accÃ¨s Ã des paramÃ¨tres supÃ©rieurs de rendu..

Bien sÃ»r, ceux qui mettent les mains dans le cambouis avec un Ã©diteur hexadÃ©cimal Ã la

recherche d'un pseudo-cheat mod, ou d'une modification du code source, ne font pas lÃ©gion, quant Ã ceux qui installent du Linux sur leur console, sont eux aussi de rares exemples et cela ne sert Ã rien, si ce n'est la prouesse.

Il ne faudrait pas croire non plus que chacun des protagonistes puissent se rÃ©clamer d'une meilleure apprÃ©hension, il y a des bugs sur console et des bugs sur PC, je pourrais mÃªme affirmer, qu'il y en a moins sur console (vue quelle se ressemblent toutes, fabrication de masse et Ã l'identique) contrairement au PC, oÃ¹ il existe des milliers de combinaisons hardwares.

Mais cet atout du PC (possibilitÃ©s de bidouiller) ne saurait le rendre pour autant meilleur qu'une console, on parle ici une fois de plus des graphismes et des textures car chez les consoles, les rÃ©solutions d'Ã©cran Ã©quivalent Ã celles de certains PC joueurs (on parle ici de la machine du Monsieur Jourdain du jeu vidÃ©o et pas celle du Hardcore-Gamer en Octo-coeur, avec carte graphique de xiÃ¨me gÃ©nÃ©ration, le tout refroidit par le dÃ©tournement d'un fleuve Ã grand dÃ©bit).

Â

Mais Pourquoi tant de haine et de violence :

Crysis Ã sa sortie a tuÃ© bon nombre de configurations PC et Ã l'Ã©poque sÃ»rement pas des moindres (j'y Ã©tais), aussi afin d'uniformiser tout cela, les jeux vidÃ©o ont Ã©tÃ© portÃ©s sur toutes les plates-formes, un nivellement par le bas comme on dit chez nous, qui permet ainsi Ã tout Ã chacun de jouer Ã des titres prestigieux mais avec la contrepartie sur PC, d'y laisser des plumes (configuration des touches de clavier au profit du PAD, point de sauvegarde dÃ©fini, visÃ©e automatique, balisage des objectifs, stratÃ©gie de combat Ã©dulcorÃ©e, QTE, etc.).

De plus avec des fabricants de PC qui abandonnent de plus en plus les recherches de design et de technologie, au profit d'une externalisation de ces derniÃ¨res dans le but de rÃ©duire les coÃ»ts, l'industrie du PC subit depuis ces derniÃ¨res annÃ©es une rÃ©elle baisse de l'innovation, les consoles Next-Gen en ont donc profitÃ© pour envahir le monde du jeu PC, tel un Trojan.. (il y avait ici une porte ouverte : Blackdoor).

"***Les consoles de jeu ont profitÃ© de cette situation pour attirer les dÃ©veloppeurs de jeu et les joueurs, relÃ©guant ainsi les versions PC des jeux multi plates-formes Ã des sous versions des sorties sur consoles***", nous confiait **Min-Liang Tan**, CEO et Directeur CrÃ©atif, chez Razer .

Aujourd'hui, les consoles de jeux n'ont pas Ã rougir devant le PC du Gamer, mÃªme si sur certains titres trÃ¨s gourmands en ressources, elles font pale figure (ce qui reste Ã dÃ©montrer) quand on parle de graphisme ou de texture et de fluiditÃ©.

Le monde des consoles n'est pas l'Eden tel que l'on pourrait le croire, puisqu'au sein mÃªme de cette brillante communautÃ©, la Xbox montre du doigt la PS qui elle pointe un index sur la Wii, par les fans interposÃ©s qui dÃ©fendent becs et ongles leur plate-forme prÃ©fÃ©rÃ©e, c'est de bonne guerre dirons-nous.

Bien sÃ»r, les uns reprochent aux autres bien des maux et le PC n'en demeure pas en reste et amÃ¨ne Ã©videmment son grain de sel, histoire de faire savoir qu'il existe toujours, histoire aussi de se rassurer face Ã la dÃ©ferlante des consoles.

Il faudra aussi tordre le cou Ã une vieille lÃ©gende urbaine qui montre le joueur sur console sous

un mauvais jour en l'affublant de sobriquets plus ou moins disgracieux au contraire du joueur sur PC, Ã©tant montrÃ© comme un Gamer averti.

Que nenni, certains joueurs sur console (vous et moi, dÃ©jÃ des adultes au sens propre du nom et pas forcÃ©ment en terme d'age) sont de vÃ©ritables artistes et virtuoses avec un PAD, et certains joueurs sur PC de vÃ©ritables Gamers quand ils sont armÃ©s de claviers et de souris dÃ©diÃ©es aux jeux vidÃ©o, grÃ¢ce Ã un matÃ©riel toujours plus sophistiquÃ©.(touches programmables pour des combos, inexistant sur console), tout en sachant que le matÃ©riel n'assure en rien la "gagne" c'est aussi une question de dextÃ©ritÃ©.

Ces aides au jeu sur PC, permettent d'Ã©laborer de vÃ©ritables stratÃ©gie de "guerre" notamment dans les STR, RPG et FPS, les consoles trouvant ici leur gros point faible, du Ã©videmment Ã la limitation du Hardware et des accessoires.

On se posera aussi la question de savoir si une limitation du FPS (60) entache la jouabilitÃ© d'un jeu et si la diffÃ©rence de qualitÃ© des graphismes (*) reste une entrave disgracieuse sur les consoles, Ã cette question, je serais catÃ©gorique : les graphismes d'un jeu sur PC ou sur Console, n'ont jamais fait d'un jeu un Ã©talon, que serait devenu alors : IceWind Dalle, Deus-Ex 1 et autres Fallout 1 et 2.

Non, pour un jeu, il faut maintes et maintes ingrÃ©dients tous aussi importants que des arbres dont les feuilles virevoltent sous la brise marine, on parle ici du gameplay et de la jouabilitÃ©, le tout

mÃ©langÃ© Ã un bon scÃ©nario et une intrigue palpitante (Deus-Ex 1, Fallout, reste des chefs-d'oeuvres) alors quand les Ã©diteurs choisissent d'en faire des suites avec les moyens techniques mis Ã leur disposition, on atteint des sommets, tant sur PC que sur console (Deus-Ex 3, Fallout New-Vegas, etc) mÃªme si l'on reproche aux uns comme aux autres des graphismes un peu datÃ© et Ã peine amÃ©liorÃ©s mÃªme sous Dx 11.

PC ou Consoles, alors que choisir :

C'est un peu comme dans toutes choses, c'est avant tout une question de choix, de prÃ©dilection et aussi de moyens, mÃªme si "***quand on aime, on ne compte pas, ou que l'on compte quand mÃªme !***" Tous les goÃ»ts sont dans la nature et c'est trÃ¨s bien comme cela, maintenant, il faudra se rappeler que : " ***Les goÃ»ts et les couleurs ne se discutent pas, mais on peut en parler*** "

Si le PC se prÃ©valait d'Ãªtre la plate-forme du multimÃ©dia et du ludique pendant de longs parsecs (jeux, films, photos, etc.) et bien lÃ aussi, les consoles savent faire cela et aussi bien. La seule diffÃ©rence fait que le PC demeure une machine plutÃ´t universelle, puisqu'il sait aussi travailler et l'on se souviendra aussi que de nombreux joueurs sur console, possÃ¨dent un PC sur lequel ils chattent via Windows Live Messenger, rÃ©digent leur mail et tapent la discute sur les rÃ©seaux sociaux.

On pourrait alors se poser la question : "Mais si les jeux PC sont si rÃ©duits Ã l'Ã©tat de sous version, c'est de la faute Ã qui ?" En bien lÃ aussi, la rÃ©ponse n'est pas aussi catÃ©gorique que l'on pourrait penser.

Responsable la console de par sa nature qui ne peut pas Ã©voluer et s'adapter aux exigences du jeu PC (monde ouvert, chargement de zones, traitement de l'information limitÃ©e, etc.). Dans ce cas le PC se contentera du moindre alors que les consoles seront Ã leur maximum.

Responsable les dÃ©veloppeurs, qui prÃ©fÃ¨rent la facilitÃ© (dÃ©velopper sur console) que faire un vrai dÃ©veloppement sur PC, car grÃ¢ce aux RuntinesÂ (API) le portage d'un jeu console vers PC, ne nÃ©cessite pas le recodage entier du jeu, gain de temps, gain d'argent, et peu de considÃ©ration des joueurs PC, qui se contenteront bon grÃ© mal grÃ© d'un travail bÃ¢clÃ© et soporifique pour faire plaisir au console.

Responsable les voyous du Net, la PropriÃ©tÃ© Intellectuelle sur le jeu vidÃ©o a trop Ã©tÃ© bafouÃ©e, alors comme il est plus difficile de pirater sur console (quoique), mieux vaut pour les ayants droits, un dÃ©veloppement de masse sans trop de risque de perte d'argent.

Quoique avec les plates-formes de tÃ©lÃ©chargement, la connexion Internet obligatoire, la validation de la clÃ© du jeu et la mise Ã mort du marchÃ© de l'occasion (impossible de revendre ses jeux une fois taguÃ©s) le jeu sur PC a obtenu son passeport pour HadÃ¨s, ce qui expliquerait aussi cela.

Alors joueur sur console ou sur PC, mÃªme s' il y a des diffÃ©rences notoires, nous faisons tous partis de la mÃªme communautÃ©, celle des joueurs de jeux vidÃ©o, nous ne sommes pas tous

des Ben Affleck ou des AngÃ©lina Jolie du jeu vidÃ©o, mais des individus partageant la mÃªme passion dÃ©vorante, alors pourquoi se faire la guerre ?

Il n'y a rien Ã tirer d'une guerre, seuls les intÃ©gristes pensent que c'est la Loi du plus fort qui prÃ©vaut, alors qu'ils se rappellent que "la plume est bien souvent plus forte que le canon" tout en sachant aussi, que discuter avec un flingue dans la main cela peut aider, ce que me disait aussi le cÃ©lÃ¨bre Samuel (Colt).

Alors, En vÃ©ritÃ© je vous le dis : "***qu'importe le vin (PC ou Console) pourvu que l'on ait l'ivresse (le plaisir de jouer)***" tout le reste ne serait alors que philosophie de comptoir.

Pour Ã©crire cet article, j'ai utilisÃ© mon PC, [PC Business/Gamer de Terra-Computer : Alimentation Xilence XQ 600 80+ Bronze, Processeur Intel : i7-920, carte-mÃ¨re Asus P6T-SE, MÃ©moire vive : DDR3 Adata : 2133G Gaming V2.0 en 2*2 Go, GeForce GTX 570, Lecteur/enregistreur DVD/BR, Clavier Razer Arctosa, Souris NOVA X600, Tapis SteelSeries, Ecran HPw 2207.hdmi (1680*1050*32 en AA4 et Ani 8), Windows 7 Pro.] et oui, les consoles ne savent pas encore faire cela !

Il leur reste donc encore Ã faire des progrÃ¨s dans l'interaction Homme/machine, mais cela ne saurait tarder, ce sont les consoles qui ont ouvert la voie de la gestuelle (Kinect), alors, si je pouvais formuler un souhait pour l'avenir, je prÃªche pour ma paroisse ici, c'est que les dÃ©veloppeurs de jeux reviennent un peu Ã leur premier amour, le jeu vidÃ©o sur PC, mais sans dÃ©laisser nos amis consoles et que s'ouvre enfin Ã tous les joueurs (PC et console) un mode multijoueur commun sur un mÃªme jeu via une interconnexion (Xbox-Live/PS Network/RÃ©seau), oÃ¹ les PCistes se disputeraient un drapeau aux consoleux.

Alors, "***faute de grives on mage des perles***" et Ã bon entendeur.

Bon jeu Ã tous, quel que soit le support !