

La date de sortie indiquée sur ce document correspond à la date de sortie en Europe.



2000 – Sony PS2

La PlayStation 2 reprend ce qui a fait le succès de la PS1 et connaît un succès immédiat avec un million d'exemplaires vendus en quelques jours au Japon. Elle bénéficie de la rétrocompatibilité avec les jeux PlayStation1, ce qui permet d'utiliser les jeux créés pour la PlayStation1. Elle innove en proposant des jeux sur DVD (format alors tout récent). Avec 155 millions d'exemplaires, la PS2 restera la console de jeux la plus vendue au monde.



1975 - Atari Pong C100

Atari est à l'origine une entreprise américaine fondée en 1972 par Nolan Bushnell et Ted Dabney, considérée comme pionnière et fondatrice de l'industrie du jeu vidéo en mettant au point la Pong, première console de jeux utilisant une puce informatique.

Le jeu est inspiré du tennis de table, chaque joueur s'affronte en déplaçant la raquette virtuelle de haut en bas, via un bouton rotatif, de façon à garder la balle dans le terrain de jeu. Un score est affiché pour la partie en cours et des bruitages accompagnent la frappe de la balle sur les raquettes. Ne disposant que d'un seul jeu, 150.000 consoles seront vendues.



Mars 2002 – Microsoft Xbox

Microsoft est une entreprise informatique américaine fondée en 1975 par Bill Gates et Paul Allen. Fort de son expérience en informatique, Microsoft développe une console basée sur une conception très proche des PC. Ainsi, la Xbox s'architecture autour d'un processeur Intel secondé par une carte graphique et sonore Nvidia et d'un lecteur de DVD. L'ensemble dédié aux jeux est particulièrement efficace autorisant un graphisme et une jouabilité exceptionnelle. La différence avec un PC est qu'une Xbox ne peut exécuter que des jeux Xbox provenant d'un média DVD au format propriétaire Microsoft. Proposé avec un catalogue de jeux très fourni, cette console a été vendue à 24 millions d'exemplaires.



2005 – Microsoft Xbox 360

Souhaitant concurrencer Sony mais aussi Nintendo, MICROSOFT développe la Xbox 360. Cette console propose un système haute définition, des manettes sans-fils et de très bon jeux. Elle offre une rétro-compatibilité avec une partie des titres parus sur Xbox en DVD. Elle sera équipée de Kinect, un détecteur de mouvement révolutionnaire permettant de jouer sans utilisation de manettes où tout se fait par les mouvements du corps. Le bilan des ventes de la Xbox 360 est de 85 millions de consoles.



1987 – Nintendo NES

Nintendo est une entreprise japonaise produisant à ses débuts des cartes à jouer. C'est à partir des années 1970 que la société a diversifiée ses activités en produisant des jouets puis des consoles. NES (Nintendo Entertainment System) propose des jeux très innovants et populaires tels que The Legend of Zelda, Metroid et surtout Mario Bros, jeux disponibles sur cartouche. Plus de 700 jeux disponibles, 62 millions de consoles sont vendus, ce qui en fait rapidement une des consoles les plus populaires.



1990 – Sega Megadrive

Sega Corporation (abréviation de SErvice GAMES) est une société japonaise de développement et d'édition de jeux vidéo, ainsi qu'un fabricant de bornes d'arcade et de consoles de jeux vidéo.

Alors que Nintendo triomphe avec la NES, Sega s'impose avec la Megadrive, une console très performante disposant d'un catalogue de jeux exceptionnel disponible sur cartouche. La Mégadrive restera le grand succès de Sega avec 40 millions d'exemplaires vendus. Sega travaille son image en s'adressant en priorité à une clientèle adulte pour faire face à la suprématie de Nintendo plutôt ciblés sur les enfants. Un petit personnage va booster les ventes de cette console : Sonic. Le petit hérisson bleu rapide et téméraire.



2006 – Nintendo Wii

La Wii ouvre le jeu vidéo à un public plus large, plus féminin et intergénérationnel. La manette de jeu Wiimote est la véritable innovation de la console. Elle utilise un accéléromètre qui permet la détection de mouvement dans les 3 dimensions. Elle a aussi un dispositif de pointage, équivalent de la souris de l'ordinateur. Les jeux sont disponibles sur disque optique Wii (type DVD). Son jeu phare, Wii Sports est le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps. La Wii est un énorme succès avec 101 millions de consoles.



1992 – Nintendo Super NES

Nintendo propose la grande sœur de la NES : la Super NES. Cette console connaît un grand succès grâce à ses jeux d'exception disponible sur cartouche : Street Fighter II, Super Mario Kart, Final Fantasy VI, Super Metroid, Super Mario World mais aussi grâce à la réputation de la firme Nintendo dans le monde du jeu vidéo qui pousse les fidèles de la marque à passer de la NES à la Super NES. La Super NES de Nintendo est la digne héritière de la NES et le succès sera présent avec 49 millions d'exemplaires vendus.

La date de sortie indiqué sur ce document correspond à la date de sortie en Europe.

1995 – Sony PS1



Sony est une société japonaise active dans de nombreux domaines tels que l'électronique, la téléphonie, l'informatique, le jeu vidéo, la musique, le cinéma et l'audiovisuel en général. Après avoir travaillé avec Nintendo, Sony se lance dans l'univers des consoles et réussit un coup de maître avec la console PlayStation. Des bonnes qualités techniques, des manettes de jeux efficaces, un catalogue de jeux très complet disponible sur CD-Rom, tout cela avec un prix serré. La PlayStation connaît un succès phénoménal avec 104 millions de consoles vendues.

1997 – Nintendo 64



Désireux de rester en tête des ventes de console, Nintendo propose une console très évoluée techniquement : la Nintendo 64. Les premiers jeux présentés comme Super Mario 64, Wave Race 64 et Mario Kart 64 impressionnent les joueurs et utilisent des cartouches au lieu du CD-Rom afin d'avoir des temps de chargement plus courts. Malheureusement, les jeux seront chers et ne seront pas assez nombreux. La console ne rencontre pas le succès espéré et sera seulement vendue à 33 millions d'exemplaires.

1973 – Magnavox Odyssey



Première console de salon qui se connecte à un téléviseur et disposant d'un système de cartes de jeu. L'Odyssey fonctionne en monochrome noir et blanc. Les joueurs placent un calque en plastique sur l'écran et un ou deux joueurs utilisent les boutons rotatifs des contrôleurs de jeu reliés avec des fils à la console, afin de déplacer les points sur l'écran. Au final, l'Odyssey disposera de 28 jeux et 350.000 consoles seront vendues.



1980 – Philips Videopac

À la fin des années 1970, après avoir racheté Magnavox, Philips décide de se lancer sur le marché des consoles de jeux vidéo en fabriquant le Videopac. Techniquement, cette console utilisant des cartouches est plutôt en retard par rapport à sa rivale l'Atari 2600. Cela ne l'a pas empêché de rencontrer le succès avec 2,5 millions de consoles vendues.



2013 – Microsoft Xbox One

Afin de concurrencer la Sony PS4, la Microsoft Xbox One est conçue comme une plateforme de divertissement numérique. Elle propose un système de commandes vocales et dispose du périphérique Kinect 2 doté d'une caméra 1080p pour une meilleure précision. La console dispose d'un lecteur Blu-ray Ultra HD pour charger les jeux. En raison du surcoût que cela engendrait, la Xbox One n'est pas rétrocompatible avec les jeux de la Xbox 360. Le bilan des ventes de la Xbox One est de 58 millions de consoles.



Mai 2002 – Nintendo Game Cube

Nintendo propose en 2002 la Gamecube, Console exploitant un support de stockage unique nommé Nintendo Game Cube Optical Disc, mini format DVD de 8 centimètres. Malgré d'excellents jeux comme The Legend of Zelda: Twilight, la GameCube ne rencontre pas le succès de ses devancières en partie à cause du catalogue de jeux trop faible mais aussi pour son aspect trop jouet. Vendue à 21 millions d'exemplaires.



1981 – Atari 2600

Poursuivant le développement de console de jeux, Atari propose une console de 2^e génération disposant de cartouches pour changer de jeux. Avec 27 millions de consoles vendues, la console rapporte beaucoup d'argent à la société Atari. Le succès arrive vraiment avec les jeux «Space Invaders» et «Pac-Man». Avec plus de 900 jeux disponibles, c'est la première console mythique de l'histoire du jeu vidéo.



2007 – Sony PS3

Conçue comme un centre de divertissement numérique, la PS3 s'inscrit dans l'ère de la télévision haute définition en intégrant un lecteur Blu-ray et une connectique HDMI. La console dispose d'un disque dur, d'un navigateur Web et fait office de media center en supportant différents types de format multimédia. La manette est sans fil et embarque un système de détection de mouvement. Le service en ligne PlayStation Network, permet de jouer en réseau et de télécharger des jeux, des démos, des bandes-annonces et donne accès à divers services de communication. Le bilan des ventes de la PS3 est de 87 millions de consoles.