LE SYSTÈME SOLAIRE DE SEGA

Le Système solaire de SEGA. Vers la Saturn et au-delà
de Aurélien Thévenot
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre : @ThirdEditions – Facebook.com/ThirdEditions
Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.

03rd. THIRD éditions

Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Damien Mecheri
Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro
Textes : Aurélien Thévenot
Relecture : Anne-Sophie Guénéguès (préparation de copie) et Charles Vitse (épreuves)
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture classique : Aurélien Thévenot
Couverture « First Print » : Simon Coroller
Montage des couvertures : Aurélien Thévenot et Frédéric Tomé

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à l'univers de l'éditeur SEGA.

L'auteur se propose de décrypter les consoles du système solaire de SEGA dans ce recueil unique qui en dévoile les coulisses et invite à un regard rétrospectif sur ces machines.

SEGA est une marque déposée. Tous droits réservés.
Le visuel des couvertures est inspiré des consoles de l'univers SEGA.

Édition française, copyright 2020, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-151-6
Dépôt légal : septembre 2020
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.

AURÉLIEN THÉVENOT

LE SYSTÈME SOLAIRE DE SEGA

VERS LA SATURN ET AU-DELÀ

03rd. THIRD éditions

SOMMAIRE

Avant-propos 07

Tour d'horizon 13

Quelques noms à retenir 15

Chapitre 1 : Ici la Terre 19

Chapitre 2 : Project Mercury 31

Chapitre 3 : Project Venus 57

Chapitre 4 : Project Mars 73

Chapitre 5 : Project Jupiter 95

Chapitre 6 : Project Saturn 103

Chapitre 7 : Project Neptune 195

Chapitre 8 : Project Pluto 203

Chapitre 9 : Décryptage 213

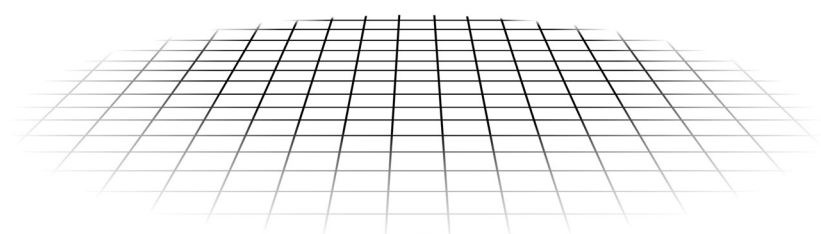
Chronologie du système solaire de SEGA 223

Bibliographie 231

Remerciements 247

LE SYSTÈME SOLAIRE DE SEGA

Avant-propos



Ceci n'est pas un livre sur l'histoire de SEGA, mais sur une histoire de SEGA, bâtie dans l'ombre des nombreuses *success stories* qui ont contribué au rayonnement du jeu vidéo dans les années 1990. *Mario Bros.*, *Sonic*, *The Legend of Zelda*, *Street Fighter II*, *Final Fantasy VII*, Game Boy, Nes, Mega Drive (vs) Super Nintendo, PlayStation... On ne les compte même plus, les fameuses licences et consoles ayant fait la gloire de cette époque et qui trônent peut-être déjà sous la forme d'autres ouvrages divers et variés dans votre bibliothèque. Si c'est le cas, votre présent choix de lecture relève presque d'un acte militant, prouvant que les accidents industriels et les échecs les plus fumants méritent eux aussi une place de choix dans la grande histoire du jeu vidéo. Après tout, ceux-ci n'ont-ils pas autant de choses intéressantes à nous raconter que les succès d'estime et les victoires commerciales les plus illustres, dont la renommée se mesure parfois en dizaines – voire en centaines – de millions d'exemplaires vendus ?

C'est ce que nous allons constater ici, car il ne faut pas se méprendre sur les ambitions et le concept un brin mégalo du sujet en question : le système solaire de SEGA est loin de retracer une formidable conquête du constructeur en terrain (presque) conquis. Sans vouloir effrayer les nouveaux venus, il s'agit plutôt d'un ensemble de consoles souvent maudites, considérées comme des semi-échecs dans le meilleur des cas. Et encore, pour celles qui ont eu la chance d'être produites !

À travers les histoires de leur conception, leur réception et parfois leur héritage, ma démarche consistera donc à vous présenter le visage d'une firme que l'on a souvent aimé pointer du doigt après sa chute en tant que constructeur de consoles. Pourtant, avouons-le, il nous manque aussi, ce vilain petit canard. À vrai dire, les nombreuses frasques de SEGA, son animosité sans pareille envers la concurrence et ses expérimentations suicidaires feraient pas mal de bien, même, à l'énorme machine de guerre – parfois un peu trop prévisible – qu'est devenue l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui.

Allez, je vais toutefois tenter de museler le « vieux con nostalgique » qui sommeille en moi : sachez que je me réjouis déjà de partager ces prochaines pages avec vous, surtout si vous faites partie de ceux qui vont véritablement découvrir cette période à travers les pages qui suivent. Croyez-le, l'échec d'une console, tel qu'on le considère aujourd'hui, vous semblera beaucoup plus relatif après ça ; et la prochaine fois que vous verrez une publicité Nintendo, vous prendrez peut-être un malin plaisir à imaginer de quelle façon le SEGA des années 1990 aurait répliqué aujourd'hui.

Quant à vous autres, vétérans du jeu vidéo et fans intransigeants de la firme au hérisson – celui qui se déplace en 2D, de préférence –, je ne vous oublie évidemment pas, bien au

contraire. Sachez que l'ombre de votre futur jugement a plané sur l'écriture de ce livre ; je redoute déjà les inévitables moments durant lesquels nous ne tomberons pas d'accord. Dans cet ordre d'idées, la sélection de jeux que j'ai choisi de mettre en lumière pour conclure certains chapitres ne fera certainement pas l'unanimité, elle non plus. Ce n'est pas le but : il s'agit avant tout de recommandations subjectives adressées à ceux qui souhaiteraient (r)établir un contact en douceur avec les consoles concernées.

Mais ne vous méprenez pas sur l'intention qui se cache derrière cette petite mise en garde : je ne cherche pas à me dédouaner en cas d'erreur éliminatoire – remarquez, cela resterait cohérent avec la notion d'échec, qui demeure un thème sous-jacent de ce livre ! Plus sérieusement, si l'étude passionnée d'un cas comme celui de SEGA m'a bien appris quelque chose, c'est que l'histoire de cette entreprise ne saurait s'écrire en toute transparence avec l'aval de ses anciens ou nouveaux responsables : ce sont nos propres investigations, nos tâtonnements, nos partis pris et parfois même nos erreurs qui nous permettront continuellement d'éclaircir un peu plus le passé, souvent trouble, de cette entreprise et de ses projets.

Dans cette optique, ce qui va suivre est le fruit de centaines d'heures consacrées à chercher la petite bête, à confronter à la réalité (supposée) des faits à d'innombrables articles, communiqués de presse, anciennes interviews aussi rares que précieuses, et autres sources pas toujours aussi anecdotiques – ou officielles – qu'elles en ont l'air...

J'espère donc que vous reviendrez satisfaits de ce voyage, que j'ai souhaité rendre le plus immersif possible. Au terme de celui-ci, qui sait si vous n'aurez pas la soudaine envie de brancher l'une de ces consoles qui ne faisaient visiblement pas le poids à l'époque ? Si c'est le cas, j'aurai doublement gagné mon pari : celui d'un *new challenger* au royaume des auteurs passionnés de jeu vidéo, et celui d'un fan de SEGA que bon nombre de ces projets condamnés ont tant fait rêver à l'époque, contre vents et marées.

L'auteur

Graphiste de métier, Aurélien Thévenot est également un joueur et collectionneur nourri par la nostalgie des années 1990 : celle des consoles, jeux et goodies qui s'entassent dans son antre secrète, mais aussi de la presse spécialisée qui l'a toujours influencé. Ainsi, il a lancé son webzine *Retropolis* en 2010, avant de rejoindre l'équipe du magazine indépendant *Retro Playing* quelques années après. Plus récemment, il a signé quelques piges pour *Rétro Lazer* chez Omaké Books, tout en préparant son premier livre chez Third Éditions.

TOUR D'HORIZON

Parce que tout le monde n'est pas forcément familier avec les projets dont il sera question dans ce livre - personne ne vous jugera, on parle de systèmes qui se sont moins bien vendus qu'une Wii U, dans le meilleur des cas -, voici un petit récapitulatif de ce qui vous attend au cours des prochains chapitres.

Project MERCURY (Game Gear)

Conçue pour concurrencer la célèbre Game Boy de Nintendo, la première console portable de SEGA est dotée d'un écran en couleurs rétro-éclairé... et d'un fort appétit en piles ! La Game Gear est commercialisée à partir de 1990 au Japon, puis 1991 aux États-Unis et en Europe.

Project VENUS (Nomad)

Seconde console portable conçue par SEGA, la Nomad n'est ni plus ni moins qu'une version portable de sa célèbre console 16-bit, la Mega Drive. Disponible à partir de 1995 après l'arrivée des nouvelles consoles de salon 32-bit, cette machine restera exclusive au marché américain.

Project MARS (32X)

Après avoir greffé un premier périphérique CD-Rom à sa Mega Drive (le Mega-CD, dès 1991), SEGA décide de la transformer en un système 32-bit. Le 32X fait une sortie périlleuse en fin d'année 1994 sur l'ensemble des territoires, alors que tous les projecteurs sont braqués sur la Saturn et la PlayStation.

Project JUPITER (annulé)

Variante du Project Saturn basée sur un support cartouche et développée en 1993, la Jupiter est chronologiquement le premier des projets annulés parmi ce système solaire... et pas le dernier !

Project SATURN (nom définitif)

Première console 32-bit à part entière du constructeur, il s'agit également de son projet le plus ambitieux depuis la Mega Drive. Sortie en novembre 1994 au Japon puis en 1995 en Occident, la Saturn va se mesurer à la PlayStation, un nouvel adversaire de taille qui va bouleverser le marché – et les plans de SEGA !

Project NEPTUNE (annulé)

Peu après avoir lancé le 32X, SEGA envisage de fusionner la Mega Drive et son périphérique en une seule machine. En dépit d'un prototype présenté en janvier 1995, le Project Neptune ne verra jamais le jour.

Project PLUTO (annulé)

Jamais commercialisée elle non plus, cette Saturn dotée d'un modem Internet est un projet qui revient de loin : l'existence de la Pluto ne sera révélée qu'avec la découverte inattendue de deux prototypes en 2013 !

QUELQUES NOMS À RETENIR

Nous allons croiser plusieurs acteurs majeurs de SEGA dans cet ouvrage. Certains d'entre eux interviendront au cours de plusieurs projets, d'autres apparaîtront plus sporadiquement. Si jamais l'un de ces noms ne vous est plus suffisamment familier en cours de lecture, n'hésitez pas à revenir jeter un œil à la liste qui suit.

Hayao Nakayama

Nakayama fait partie des trois dirigeants historiques de SEGA, aux côtés de David Rosen et d'Isao Okawa. Dès lors que l'entreprise se retrouve indépendante en 1984, il devient le P.-D.G. de la maison-mère au Japon. C'est d'ailleurs lui qui recrute Tom Kalinske pour prendre en main la branche américaine en 1990, mais il sera également le catalyseur de nombreuses querelles intestines au cours des années suivantes. Pour le meilleur comme pour le pire, il s'agit sans aucun doute de la figure la plus incontournable de ce livre !

David Rosen

Rosen est considéré comme le père fondateur du SEGA que tout le monde connaît aujourd'hui. Il est en effet le premier P.-D.G. de SEGA Enterprises en 1965, et le restera après avoir donné son indépendance à la firme aux côtés d'Hayao Nakayama et d'Isao Okawa. Il demeurera ensuite principalement rattaché aux affaires américaines de la société, mais il se tiendra beaucoup plus en retrait que les dirigeants sur le terrain, comme Kalinske ou Nakayama, au cours des années 1990.

Isao Okawa

Président du conglomérat qui permet à SEGA de prendre son envol en 1984, Isao Okawa deviendra dès lors le président du conseil d'administration de la firme, avant d'en prendre la présidence en 2000, sous l'ère (succincte) de la Dreamcast. De ce fait, et au même titre que David Rosen, son nom apparaîtra relativement peu dans le cadre du système solaire de SEGA. Nous reviendrons toutefois sur le rôle essentiel qu'a joué Okawa pour la survie de l'entreprise.

Tom Kalinske

Successeur de Michael Katz à la présidence de SEGA of America en 1990, Tom Kalinske devient alors le principal visage médiatique de la firme en Occident. Sa vision audacieuse et maîtrisée du business offrira à l'entreprise un rayonnement sans précédent à l'échelle mondiale, qui commencera par le succès américain de la Mega Drive. Kalinske tentera d'ailleurs de capitaliser sur cette console au maximum, quitte à se heurter à des perspectives bien différentes du côté du Japon.

Hideki Sato

Responsable historique du département Recherche & Développement de SEGA, devenu président de la compagnie en 2001, Hideki Sato est un concepteur aussi passionné que talentueux, à qui l'on doit la majorité des consoles de la firme, de la SG-1000 à la Dreamcast. Ses multiples initiatives et sa capacité à répondre à de sérieuses problématiques vont révéler certains projets du système solaire de SEGA sous leur meilleur jour.

Yu Suzuki

Le nom de ce maître du jeu est indissociable du célèbre studio de développement AM2 et des plus grands succès en arcade de la firme : ceux qui font vrombir des motos, des avions de chasse ou des Ferrari rutilantes, ceux dont le nom commence par *Virtua*... Yu Suzuki, c'est aussi le père d'un certain *Shenmue* côté consoles ; mais dans le cadre de cet ouvrage, nous le retrouverons surtout autour de produits directement issus de bornes emblématiques des années 1990.

Joe Miller

Dans le système solaire de SEGA, Joe Miller se fera surtout connaître à travers la conception américaine du 32X. Au-delà de ce projet, ce responsable du développement produit, engagé en 1992, fut un atout aussi précieux pour SEGA of America qu'Hideki Sato put l'être pour SEGA of Japan, impliqué dans une grande diversité de projets *hardware* et *software* comme Sega Channel[1] et SegaSoft[2].

1. Service de jeu en ligne dédié à la Mega Drive et lancé en 1994 – il fonctionne par le biais d'un adaptateur et d'une connexion par le câble.
2. Succursale de SEGA dédiée au développement de jeux Saturn et PC à partir de 1995.

Shoichiro Irimajiri

Arrivé chez SEGA en 1993, Shoichiro Irimajiri se fait surtout connaître lorsqu'il remplace Tom Kalinske au poste de P.-D.G. de SEGA of America en 1996, puis Nakayama à la présidence globale en 1998. Il aura alors la lourde tâche de gérer la sortie de piste de la Saturn et l'arrivée de la Dreamcast. Autant dire que lorsque le nom d'Irimajiri apparaîtra dans ce livre, on arrivera au moment où cela va commencer sérieusement à déménager au sein de la firme.

Bernie Stolar

P.-D.G. de SEGA of America à partir de 1998, Bernie Stolar est certainement le plus controversé des hauts responsables qui se sont succédé au sein de l'entreprise durant les années 1990. Pour beaucoup, les prises de position radicales qui ont suivi son arrivée en 1996 – après avoir œuvré pour la PlayStation de Sony – en font le principal bourreau de la Saturn, voire l'un des responsables du déclin de SEGA. Cette période étant couverte dans cet ouvrage, nous verrons de quoi il en retourne !

LE SYSTÈME SOLAIRE DE SEGA

Chapitre 1 : Ici la Terre

La Megarampe de lancement

La zone grise

Pour un large public, le destin de SEGA se résume généralement à deux temps forts : une formidable ascension au début des années 1990, emmenée par le succès occidental de la console Mega Drive, et la retentissante annonce de son retrait en tant que constructeur en 2001, consécutive à l'échec de son ultime console, la Dreamcast.

Le système solaire dont il sera question dans cet ouvrage représente la zone grise située entre ces deux extrêmes, dans laquelle SEGA a développé plus de projets *hardware* que n'importe lequel de ses concurrents présents sur le marché. Certains d'entre vous s'y sont probablement déjà aventurés ; d'autres vont peut-être découvrir pour la première fois ces concepts, commercialisés avec plus ou moins de succès - moins, en général -, ou parfois restés figés au stade de prototypes.

Quel que soit votre nombre d'heures de vol sur le sujet, un petit retour sur l'historique de SEGA s'impose avant d'entamer notre voyage : il a bien dû se passer deux ou trois petites choses entre les modestes débuts de la compagnie durant l'après-guerre et ces envies soudaines de conquête stellaire, près d'un demi-siècle plus tard...

SErvice GAmes

Les racines les plus lointaines de SEGA remontent aux années 1930, lorsqu'un distributeur américain de machines à sous, Irving Bromberg, décide d'enrôler son fils Martin - alors encore adolescent - dans un business familial du nom de Standard Games. Lorsque la Seconde Guerre mondiale éclate en 1939, Martin est appelé pour servir dans la Navy sur la base hawaiienne de Pearl Harbor. Là, il se lie d'amitié avec un certain James Humpert, qui les rejoint, son père et lui, dans cette aventure. Après la fin de la guerre, en 1945, les trois hommes vendent Standard Games et groupent leurs économies pour racheter le stock de machines à sous de l'armée, les restaurer, et poursuivre leur commercialisation sur les bases étasuniennes de l'archipel hawaiien. La nouvelle entité, baptisée Service Games et qui voit officiellement le jour le 1er septembre 1946, est donc bâtie sur des origines exclusivement américaines.

Au début des années 1950, une nouvelle réglementation bannit les machines à sous des bases militaires américaines. Les trois hommes décident alors d'exporter leur société au Japon, tout en augmentant leur effectif et en élargissant leur champ d'action à l'Asie, mais aussi l'Europe. Ils sont malheureusement bientôt rattrapés par les menaces du gouvernement

américain : Service Games continue en effet à investir les bases américaines établies en Asie, et ses dirigeants sont soupçonnés, entre autres, d'évasion fiscale. En juin 1960, la compagnie est alors restructurée et devient officiellement une nouvelle entité japonaise à deux têtes : Nihon Kikai Seizo, dédiée à la fabrication des machines, et Nihon Goraku Bussan, en charge de leur distribution. Le nom d'origine ne disparaît pas pour autant, il est conservé par certaines filiales du groupe déployées en Asie et même dans certains pays d'Europe. Son abréviation, SEGA, commence d'ailleurs à apparaître sur certains produits : bandits manchots, juke-boxes, etc. Fortes de leur excellente dynamique sur le marché, les deux divisions fusionnent rapidement en une seule en 1964, en conservant uniquement le nom de la plate-forme de distribution.

Un nouveau joueur entre bientôt dans la partie : David Rosen a lui aussi servi dans l'armée américaine (à l'U.S. Air Force, pour sa part) avant de développer un business lucratif au Japon. La distribution florissante de ses photomatons, dès 1952, lui permet rapidement d'investir à son tour le marché des machines à sous et de l'arcade, ce qui place inévitablement sa société Rosen Enterprises en concurrence avec Nihon Goraku Bussan/Service Games. L'intérêt commun d'une fusion est rapidement envisagé et se concrétise en juillet 1965 : SEGA Enterprises est né, David Rosen en devient le premier P.-D.G. À partir de là, la société délaisse progressivement le marché des machines à sous classiques pour se focaliser sur celui des machines d'arcade. L'année suivante, le jeu *Periscope*, développé par Namco, est le premier gros succès distribué par SEGA.

Les trois piliers de SEGA

Sa rapide croissance autour du jeu d'arcade motive Rosen à faire entrer SEGA Enterprises à la Bourse de Tokyo, ce qui n'est pas gagné : aucune société spécialisée dans un tel domaine d'activité n'y est encore parvenue, et l'ADN américain de celle-ci représente indéniablement un obstacle de poids. Le marché boursier de New York semble alors paradoxalement à meilleure portée, mais pour y entrer, la compagnie doit redevenir américaine.

En 1969, SEGA Enterprises est donc rachetée par Gulf + Western, un énorme conglomérat qui a déjà absorbé de nombreuses entités telles que Paramount Pictures. Le siège de SEGA est alors installé à Hong-Kong dans un premier temps, mais son rapatriement aux États-Unis en 1974 lui permet enfin d'entrer en Bourse. SEGA Enterprises devient officiellement une structure américaine, qui conserve toutefois sa branche japonaise du même nom. À travers l'acquisition de sociétés de fabrication ou de distribution de jeux, comme Gremlin Industries aux États-Unis ou Esco Boueki au Japon, la firme continue de se développer sur le secteur de l'arcade, tout en explorant désormais celui du jeu vidéo domestique. Mais à partir de 1983, Gulf + Western entame un sérieux ménage dans ses investissements : à l'aube d'un célèbre krach qui va frapper cette industrie naissante, le groupe revend finalement la branche américaine de SEGA Enterprises à la société Bally Midway[3]. Voyant alors son

3. Il s'agit du studio plus communément appelé Midway (acquis à l'époque par le fabricant de flippers Bally), qui a particulièrement brillé dans les années 1990 en œuvrant sur les licences *Mortal Kombat* et *NBA Jam*.

champ d'activité beaucoup plus limité sur le territoire américain, Rosen va changer de perspective et réinvestir de l'autre côté du Pacifique !

Nous sommes en 1984. L'Américain s'entoure de deux responsables japonais : Hayao Nakayama, fondateur de la société Esco Boueki (rachetée par SEGA en 1979), et Isao Okawa, dirigeant d'un puissant conglomérat nommé CSK. Sous cette égide, les trois hommes rachètent les parts de la division japonaise de SEGA que détenait encore Gulf + Western et en font le nouveau Q.G. de la firme, Rosen restant pour sa part rattaché aux affaires sur le territoire américain. SEGA Enterprises reprend le contrôle de sa branche américaine en 1985 et entre à la Bourse de Tokyo l'année suivante ; en 1986, SEGA of America, la filiale dédiée aux consoles, est officiellement établi comme le bras occidental de la maison-mère japonaise. Nous appellerons désormais cette dernière SEGA of Japan, pour mieux distinguer les deux pôles.

Si nous sommes encore loin des premières planètes dont il sera question dans cet ouvrage – encore un peu de patience, nous nous approchons des années 1990, mine de rien ! –, ces quelques décennies de gestation mettent déjà en lumière une intéressante caractéristique de SEGA : avant cette restructuration, que l'on peut considérer comme définitive dans le cadre de cet ouvrage[4], SEGA était déjà une structure complexe et constamment tiraillée entre ses origines américaines et japonaises. Il serait encore périlleux aujourd'hui de vouloir imposer un avis net et tranché sur la question : après tout, ce métissage fait aussi partie de l'identité de l'entreprise. Il appartiendra donc à chacun de considérer que SEGA est officiellement né avec Service Games à Hawaï, ou avec SEGA Enterprises au Japon. La firme elle-même a coupé la poire en deux par la commémoration de son 60e anniversaire en 2020, faisant de la Nihon Goraku Bussan le berceau officiel de SEGA.

Un nouveau marché prometteur

Ce nouveau départ s'inscrit dans une période au cours de laquelle SEGA s'oriente beaucoup plus sérieusement sur le marché des consoles de jeux vidéo. En 1982, un accord est passé avec le fabricant américain Coleco, afin de distribuer la ColecoVision, un système à cartouches destiné à emboîter le pas à deux concurrentes déjà présentes sur le marché américain : la célèbre Atari 2600, sortie en 1977, et l'Intellivision de Mattel, qui a également le vent en poupe depuis son lancement national en 1980. Le partenariat échoue cependant, mais motive tout de même SEGA à rester dans cette voie en développant sa propre console sur le marché japonais. Sortie le 15 juillet 1983, la SG-1000 (SG pour SEGA Game) est une proposition équivalente à la ColecoVision, qui marque la première offensive frontale du constructeur envers son futur rival historique sur ce marché : au Japon, la SG-1000 sort le même jour – et presque au même prix – que la Famicom[5], première console à cartouches de Nintendo.

En parallèle, SEGA sort également une seconde itération de ce système sous forme de micro-ordinateur, le SC-3000 (SC pour SEGA Computer), qui aura droit à une distribution

4. En 2004, la société japonaise Sammy rachète les parts de CSK et devient le nouveau « propriétaire » de SEGA.
5. Console de salon 8-bit de Nintendo, connue sous le nom Nes en Occident.