

Introduction

(1 min)

- [document adrien](#)

A) Présentation rapide des animateurs/pourquoi pixel games?

Adrien

Salut à tous ! :)

Moi c'est Adrien. J'aime l'informatique, le jeu vidéo, je passe 3h à configurer les options graphiques qu'à réellement jouer au jeu, j'aime comprendre chaque moteur graphique, car selon chaque jeu, l'expérience varie, et une bonne config, c'est une bonne partie qui s'annonce.

Pendant longtemps, j'ai vu ces deux mondes comme deux partitions séparés. Mais en vrai, c'est indissociable ! On ne joue pas de la même façon quand on comprend comment le moteur gère le jeu aujourd'hui avec la technologie, autrement qu'à une époque où les réglages graphiques étaient limités ou inexistent.

Alors je me suis dit : 'Attends, l'idée de mélanger tech et gaming, c'est pas déconnant. Pourquoi choisir entre les 2 ? Pourquoi ne pas mélanger les deux ? Puisque au final, tous se rejoignent. C'est de là qu'est née l'idée de cette émission pour Pixel Games.

Et surtout, je ne serai pas tout seul. Le but, c'est d'inviter des potes, des experts, des passionnés... bref, plein d'intervenants pour qu'on échange nos expériences et nos points de vue. On n'est pas là pour faire un cours magistral, on est là pour discuter, confronter nos souvenirs et voir comment la technologie a transformé notre façon de jouer. On va parler de matos, d'optimisation, mais aussi de 'l'âme' des jeux, parce qu'au final, la plus belle carte graphique du monde ne sert à rien sans une belle histoire. "

Florian

Bonjour,

Moi c'est Florian. Aujourd'hui je suis plus technicien que joueur. Dessinateur aéronautique, puis concepteur, puis DevOps open source, tout comme Adrien, j'ai autant de plaisir à préparer mon atelier qu'à utiliser.

Bien sûr j'ai été gamer. J'ai connu l'arrivée du 8 bits, puis du 16, des jeux en ligne de commande, de la 3D. Au fil des années mon appétence pour la technique a peu à peu pris le dessus.

J'ai une certaine appétence pour la ligne de commande et les solutions KISS (Keep It Simple Stupid) les choix réalisés dans un projet. Par exemple j'aime pouvoir identifier si un choix a été réalisé par

une équipe technique ou pour une autre raison (commerciale ou artistique).

Avant l'évènement du cloud -qui ne sont que des ordinateurs loués chez d'autres personnes- et les progrès du réseau, le jeu vidéo était un produit physique. Consoles, cartouches, disquettes. Il fallait se le faire livrer, rencontrer d'autres joueurs, acheter des revues. L'émission de Pixel Games me semble un outil nécessaire pour rattraper ce que nous avons un peu oublié -moi y compris- , à savoir apprécier l'imperfection de la rencontre humaine IRL, ce qui nous fait grandir.

Le Paradoxe du Rétro

Pourquoi l'ancien séduit encore ? L'idée est d'analyser pourquoi, alors que nos cartes graphiques n'ont jamais été aussi puissantes, nous retournons vers des graphismes en 16 ou 32 bits.

- Le réalisme fatigue : Plus un jeu est réaliste, plus le moindre défaut visuel nous choque. À l'inverse, le Pixel Art ou la 3D "low-poly" (style PS1) laisse travailler l'imagination.
- L'intemporalité : Un jeu qui mise tout sur les graphismes vieillit mal. Un jeu avec une direction artistique forte (comme Chrono Trigger ou Metal Slug) reste "beau" 30 ans plus tard.

L'Essence du Jeu face à la Barrière Technique

À l'époque des consoles 8, 16 ou même 32 bits, la course à la puissance ne se jouait pas sur le même terrain qu'aujourd'hui : la technologie était une limite physique infranchissable, et non un horizon infini. Puisqu'il était impossible de miser sur le photoréalisme ou sur des effets visuels

cinématographiques pour impressionner le joueur, les studios n'avaient d'autre choix que de placer le gameplay au centre absolu de l'expérience. Chaque pixel, chaque saut et chaque mécanique de jeu devaient être impeccables pour compenser l'absence d'artifices visuels. Cette "limitation" a paradoxalement forcé les développeurs à être plus inventifs, créant des systèmes de jeu d'une profondeur et d'une précision chirurgicale. Là où un titre moderne peut parfois s'appuyer sur sa beauté pour masquer un manque de fond, les classiques du rétro devaient être enivrants par leur structure même, car ils ne pouvaient pas tricher avec l'œil du joueur. En somme, l'épuration visuelle d'hier était le terreau fertile d'une richesse ludique que l'on peine parfois à retrouver dans le déluge de polygones actuel

exemple de Tetris ou de Super Mario Bros : des jeux techniquement "pauvres" selon les standards de 2026, mais dont la boucle de gameplay est tellement parfaite qu'ils restent indémodables.

(PONT)

L'emulation : pourquoi ce choix au zythos

Pour le Zythos, on a choisi l'émulation pour vous offrir le meilleur de Mario Kart. Même si jouer sur une console d'origine et un vieil écran cathodique a son charme, on a préféré booster les performances et le visuel. Résultat : c'est plus beau, plus fluide, et surtout beaucoup plus confortable pour vos yeux et vos réflexes !

emulation : qualité videos

(comparatif emulation M64 vs M64 original nintendo 64) Qualité video

- comparatif emulation N64 / original
- comparatif signal HDMI / RCA

bulle technique sur RCA video (original)

Comparatif emulation / RCA

- analogique sur seul fil de cuivre
- resolution : SD PAL ou SECAM 50 Hz 25images par secondes ce qui est fatiguant pour l'oeil humain lorsqu'il jaut a mario kart , a la difference d'une image stable d'une emission video.

o

PONT N2

Améliorer le passé avec l'émulation, c'est une chose, mais construire le futur de ce que l'on propose avec mario kart au Zythos, c'est encore mieux. C'est tout le sens de Direlo, le système de classement individuel développé par Florian. C'est un outil de challenge continu qui utilise le QR Code pour vous inscrire. Mais attention, on fait de la tech éthique : le règlement RGPD ici ne ressemble à aucun autre... »

RGPD

Pour pimenter les parties de Mario Kart 64, on a mis en place un dispositif assez unique. Florian a développé Direlo, un système de classement individuel et dynamique.

L'idée est simple : offrir un classement Zythos Mario Kart aux joueurs. Dans les soirées PixelGames ce ne sont pas juste des courses isolées, mais un classement continue pour les Gamers qui viennent et se rencontrent régulièrement !

Inscrit via un QR Code ou lors de la soirée, chaque joueur voit son rang évoluer en temps réel. Ça pousse tout le monde à se dépasser, se défier et revenir pour grimper dans le classement du Zythos !

Mais on ne plaisante pas avec vos données. Puisqu'il y a inscription, un **RGPD** (Règlement Général sur la Protection des Données) entre en jeu. Et là, Direlo a fait un choix fort :

celui de l'éducation populaire.

Plutôt que de vous infliger 50 pages de texte juridique illisible, Direlo utilise un code couleur simplifié.

- Bleu : Données nécessaires non exploitées
- Blanc : Données nécessaires et exploitées
- Vert : Données nécessaires exploitées pour l'usage des autres utilisateurs
- Orange : Données Données à l'équipe du site ou rendues publiques
- Orange : Données traitées et communiquée à un client payant
- Rouge : Données traitées par des partenaires
- easter egg , en Rouge clignotant des conditions parfaitement illégales

C'est visuel, c'est clair, et ça permet à chacun de comprendre instantanément comment ses données sont protégées. On joue, on score, mais on apprend aussi à garder le contrôle sur sa vie numérique. »

B) Comprendre notre passé pour identifier nos actions présentes

• Adrien

- Tu sais Florian, quand j'y repense, j'ai l'impression d'avoir mené une double vie dès l'école primaire. D'un côté, il y avait le petit Adrien qui faisait ses dictées, et de l'autre, il y avait celui qui vivait par et pour le jeu vidéo. Le matin, quand je montais dans le bus, j'étais déjà en train de simuler ma partie dans ma tête. Je refaisais le trajet de Link dans Zelda, je calculais le nombre de rubis qu'il me fallait pour cet objet... J'arrivais en classe, mais mon focus était resté bloqué à l'écran-titre !
- C'était comment pour toi ?

• Flo

- Moi je me rappelle encore de ma première console, une **Sega Master system** que j'avais eu pour Noël.
- Il y avait le jeu

Golvellius

, sur lequel j'ai joué une seule nuit blanche avant que la cartouche ne "disparaisse" à tout jamais.

- J'ai dû faire des recherches par **image** pour retrouver ce jeu tellement ça date !
- Comme il n'y avait qu'une seule télévision, j'avais des heures de jeu très encadrées et très faiblement tolérées par mon père. Heureusement les copains avaient des Ataris, ou même une Master System 16 et je pouvais jouer sans jugement lorsque j'allais chez eux. De très bons souvenirs.

• Adrien

- Mon père n'était pas là pour me dire d'arrêter, il était l'initiateur !
- C'était notre rendez-vous. Il rentrait du boulot, parfois crevé, mais il s'asseyait et me demandait tout de suite : 'Alors, t'as réussi à débloquent le passage ? T'as trouvé le secret ?'. On était une équipe. Et il faut se remettre dans le contexte : on n'avait pas de GPS, pas d'Internet haut débit. Quand on était bloqués, c'était le mur. On passait nos vies sur les premiers forums de Jeuxvideo.com ou à feuilleter religieusement ces énormes magazines de solutions en kiosque. Tu sais, ces bouquins qui pesaient trois tonnes, avec des captures d'écran toutes granuleuses et des explications hyper denses qui ressemblaient à des schémas industriels..
- C'est là que j'ai découvert Marcus et cette bande de passionnés qui parlaient de jeux comme si c'était la chose la plus importante au monde. Ça m'a construit. À tel point qu'arrivé au lycée, vers 15 ou 16 ans, j'ai commencé à faire mes propres choix. Je séchais les cours de maths ou de sport pour m'enfermer à la médiathèque derrière mon lycée, à geeker sur Bioshock ou autres.
- Et je n'ai jamais eu de remords. J'avais cette intime conviction que ce que j'apprenais là — la stratégie, la tech, la narration, l'entraide — c'était tout aussi formateur que le théorème de Thalès. Je m'arrangeais pour avoir la moyenne dans l'ensemble, et je n'incitais évidemment pas à secher les cours pour XP à côté :)

• Adrien

- Aujourd'hui, tout s'est normalisé, tout le monde est 'gamer'. Et sans faire l'ancien

combattant, j'ai quand même l'impression qu'on a un peu 'lavé les planches' pour les autres. On est restés fidèles à notre passion quand c'était pas du tout à la mode, et c'est cet héritage, ce mélange de nostalgie et de fierté geek, que je veux transmettre dans Pixel Games.”

• Flo

- Les jeux vidéos ont changé mais le rapport des joueurs aux jeux vidéos a évolué aussi.
- Par exemple dans Golvellius, lorsqu'il y a un changement d'écran les monstres disparaissent. Aussi la difficulté du jeu est largement amoindrie par ce petit “hack” qui consiste à rester en bord d'écran en cas de difficulté. **(petite video)**
- Le pathfinding rustique permettait également aux joueurs de faire le plein de pièces d'or facilement. **(petite video bis)**
- Lorsque je parle de “petit hack” je pense que cela n'a pas été sans effet sur l'apprentissage de l'optimisation à de nombreux enfants. La récompense de gagner à un jeu pouvaient se teinter de type de petites “tricheries”. Certains ont adopté cette culture tandis que d'autres l'ont ignoré voire carrément rejeté.
- Ce genre de défauts de conception initialement imposés par la technologie et/ou le manque de moyens ont été gommés par les moyens disponibles actuellement. La recherche dans les jeux mainstream est passée d'une forme de dialogue avec le développeur à une recherche d'illusion, d'expérience toujours plus poussée.
- Mais ce dialogue existe toujours [Undertale](#) puis Deltarune de Toby Fox sont de bons exemples de jeux de moins de 10 ans qu'on retrouve sur de nombreuses plateformes.

Adrien

“Tu sais Florian, quand j'y repense, j'ai l'impression d'avoir mené une double vie dès l'école primaire. D'un côté, il y avait le petit Adrien qui faisait ses dictées, et de l'autre, il y avait celui qui vivait par et pour le jeu vidéo.

Le matin, quand je montais dans le bus, j'étais déjà en train de simuler ma partie dans ma tête. Je refaisais le trajet de Link dans Zelda, je calculais le nombre de rubis qu'il me fallait pour cet objet... J'arrivais en classe, mais mon focus était resté bloqué à l'écran-titre. Et le truc, c'est que mon père n'était pas là pour me dire d'arrêter, il était l'initiateur !

C'était notre rendez-vous. Il rentrait du boulot, parfois crevé, mais il s'asseyait et me demandait tout de suite : 'Alors, t'as réussi à débloquent le passage ? T'as trouvé le secret ?'. On était une équipe. Et il faut se remettre dans le contexte : on n'avait pas de GPS, pas d'Internet haut débit. Quand on était bloqués, c'était le mur. On passait nos vies sur les premiers forums de Jeuxvideo.com ou à feuilleter religieusement ces énormes magazines de solutions en kiosque. Tu sais, ces bouquins qui pesaient trois tonnes, avec des captures d'écran toutes granuleuses et des explications hyper denses qui ressemblaient à des schémas industriels..

C'est là que j'ai découvert Marcus et cette bande de passionnés qui parlaient de jeux comme si c'était la chose la plus importante au monde. Ça m'a construit. À tel point qu'arrivé au lycée, vers 15 ou 16 ans, j'ai commencé à faire mes propres choix. Je séchais les cours de maths ou de sport pour m'enfermer à la médiathèque derrière mon lycée, à geeker sur Bioshock ou autres.

Et je n'ai jamais eu de remords. J'avais cette intime conviction que ce que j'apprenais là — la stratégie, la tech, la narration, l'entraide — c'était tout aussi formateur que le théorème de Thalès. Je m'arrangeais pour avoir la moyenne dans l'ensemble, et je n'incite évidemment pas à secher les cours pour XP à côté :)

Aujourd'hui, tout s'est normalisé, tout le monde est 'gamer'. Et sans faire l'ancien combattant, j'ai quand même l'impression qu'on a un peu 'lavé les planches' pour les autres. On est restés fidèles à notre passion quand c'était pas du tout à la mode, et c'est cet héritage, ce mélange de nostalgie et de fierté geek, que je veux transmettre dans Pixel Games."

Florian