

# Emission n°1 : Moi + Florian

**Format de l'émission :** 30min

**Présentation de Florian + moi**

## INTRO

### **Pourquoi on fait l'émission Pixel Games sur Youtube :**

« Salut à tous ! Si vous nous connaissez, c'est sûrement pour nos soirées retro gaming au bar le Zythos. Avec Florian, on a passé des heures à débattre avec vous entre deux parties : est-ce que c'était vraiment mieux avant ? Comment la tech d'aujourd'hui s'inspire des pépites d'autrefois ? Ces discussions étaient trop riches pour rester au comptoir. Alors, on a décidé de poser les caméras et de créer Pixel Games pour continuer le débat avec vous, mais cette fois, sur Youtube ! »

## **Sujet n°1 : 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.

### **Exemples à citer à l'antenne :**

Tetris ou 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 !

## **Sujet n°2 : Emulation - Qualité vidéos (Comparatif émulation M64 vs M64 original Nintendo 64)**

### **Qualité vidéo**

- **Comparatif émulation N64 original**
- **Comparatif signal HDMI (émulation)/(original) RCA**
- **Bulle technique sur RCA video :**
  1. Analogique sur seul fil de cuivre : Le RCA fusionne toutes les informations (couleurs, luminosité) en une seule onde analogique sur un fil, ce qui crée des interférences et une image floue.

À l'inverse, le HDMI sépare et transmet ces données sous forme numérique (0 et 1) via 19 fils, garantissant une image HD/4K nette et sans pertes.

1. Résolution : SD PAL 50 Hz 25 images par secondes ce qui est fatiguant pour l'oeil humain lorsqu'il joue à Mario Kart, à la différence d'une image stable d'une émission vidéo.

### **PONT n°2 : Améliorer le passé avec l'émulation**

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...

## Sujet n°3 : 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 challenge continu. Ce n'est pas juste une course isolée ; chaque joueur s'inscrit via un QR Code et voit son rang évoluer en temps réel. Ça pousse tout le monde à se dépasser pour grimper dans le classement du Zythos !

Mais on ne plaisante pas avec vos données. Puisqu'il y a inscription, le 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. 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.