

# Les bornes d'arcades, un créneau salubre pour la XBox?

Mais qui pousse donc Microsoft à se lancer sur le marché des bornes d'arcades ? L'histoire des 100.000 machines qui proposaient, au début des années 90, Ms Pacman dans 10.000 salles d'arcade, se répétera-t-elle?

L'âge d'or des salles d'arcades est pourtant révolu. Le marché, dominé par Sega et Namco, ne représente plus qu'un potentiel de 4.000 à 6.000 machines pour un jeu, avec un parc réduit à moins 3.000 salles. Le marché des consoles a, en partie, causé la chute des salles d'arcades. Et le projet de développer des jeux spécifiques sera-t-il suffisant pour attirer les joueurs ? Car Microsoft estime que les performances de sa console suffisent pour proposer des jeux d'aussi grande qualité que ceux déjà présents. La fabrication de bornes d'arcades reste cependant une activité lucrative. Aux Etats-Unis, une borne se vend entre 4.000 et 16.000 dollars. Et la console XBox 199 dollars seulement ! **Objectif marketing Les salles d'arcades présentent toujours un attrait, surtout chez les jeunes consommateurs, amateurs de consoles de jeux. Nombre de grands titres se sont fait un nom en jeux d'arcades, nourrissant durant un temps la fortune de leurs concepteurs, à l'image de Sega. C'est d'ailleurs avec ce dernier que Microsoft voulait se développer dès 2001, entraînant une courte collaboration après que Sega a adopté Windows CE comme système d'exploitation de sa très regrettée Deamcast. Preuve du rôle important que peut jouer le ancement d'un jeu d'arcades, Sony, avec Tekken 4, et Nintendo, avec F-Zero, s'intéressent eux aussi de très près à ce marché, et préparent leurs propres bornes. Appelé « Chihiro », le projet de bornes d'arcades XBox de Microsoft sera prochainement disponible. Souhaitons-lui plus de succès que les premières bornes d'arcades sur base PC, initiées en 1997 par Microsoft associé à Intel.**