

# « Minecraft », ce jeu toujours aussi indétrônable

Le jeu le plus vendu de tous les temps souffle sa 15<sup>e</sup> bougie. Malgré l'âge et la compétition, il semble toujours aussi incontournable.



40

La Chine a injecté dans un fonds d'investissement l'équivalent de plus de 40 milliards d'euros pour renforcer son industrie des semi-conducteurs, selon une base de données consultée lundi par l'AFP, dans un contexte de rivalité technologique Pékin-Washington. Les semi-conducteurs, indispensables à nombre de produits de l'économie moderne, sont présents des téléviseurs aux voitures en passant par les armes, les téléphones ou l'intelligence artificielle. Ces composants ultra-performants font l'objet d'une âpre rivalité entre la Chine et les Etats-Unis. Ces dernières années, Washington a mis sur liste noire des entreprises chinoises pour les couper des chaînes d'approvisionnement en technologies américaines et a renforcé vers la Chine les restrictions à l'exportation des semi-conducteurs. Le ministère chinois des Finances, des banques publiques et une série d'entreprises ont injecté 344 milliards de yuans (43,7 milliards d'euros) dans un fonds national pour les semi-conducteurs qui compile en Chine des informations sur les entreprises. La fabrication de puces est extrêmement complexe et implique de nombreux pays. Nombre d'étapes dépendent des Etats-Unis, ainsi que des Pays-Bas et du Japon, dont les entreprises détiennent le quasi-monopole de la production de machines de lithographie, indispensables à la miniaturisation des puces sur des plaques très fines de silicium. Cela donne un avantage majeur à ces trois pays qui possèdent une influence considérable sur la production mondiale des semi-conducteurs. BELGA

THOMAS CASAVECCHIA

En années « jeu vidéo », quinze ans pourraient s'apparenter à un siècle. A cet âge avancé, un jeu a, normalement, tôt fait de se transformer en antiquité. Ce n'est pas le cas de *Minecraft*. Et on pourrait se creuser la tête pendant des heures, il est sans doute le seul exemple en la matière. Quel autre jeu vidéo pourrait se targuer d'être un sujet privilégié de discussion dans les cours de récré depuis si longtemps ? On pourrait mentionner Pokémon, mais ce serait oublier qu'une dizaine d'épisodes se sont succédé en 35 ans.

*Minecraft*, lui, est resté le même jeu. Même s'il s'est beaucoup étoffé au fil des ans. Surtout, malgré une compétition toujours plus féroce, son succès ne se dément pas.

L'histoire de ce triomphe sans pareille débute en mai 2009. Markus « Notch » Persson, un développeur suédois inconnu du grand public, passé un temps chez King, le studio à qui l'on devra *Candy Crush*, quelques années plus tard, publie une vidéo sur YouTube. Il y présente *Cave Game*, le prototype du jeu sur lequel il a bossé pendant son temps libre durant quelques mois.

## Un concept aussi simple qu'une boîte de Lego

Quelques retours positifs le poussent à publier une version jouable du jeu sur un forum de discussion. Il finit aussi par en changer le nom. Désormais, son jeu s'appellera *Minecraft*. Comme son nom l'indique, le concept est simple et repose sur deux fonctionnalités : extraire des ressources et les utiliser pour créer des objets permettant de récolter davantage de ressources plus précieuses.

Il y a donc un enthousiasme. Au premier coup d'œil pourtant, rien d'incroyable. C'est même plutôt l'inverse. Il faut dire que l'image que nous renvoie l'écran est particulièrement moche. En lançant une partie, on se retrouve dans une plaine verte parsemée de quelques arbres et auréolée d'un grand ciel bleu. Le problème, c'est que ce décor est composé exclusivement de voxels (des

pixels géants en 3D). Le résultat est... géométrique et loin des canons graphiques de l'industrie à l'époque. Quelques mois plus tard, sort par exemple un *Assassin's Creed 2* à la plastique bien plus séduisante. Mais *Minecraft* brille ailleurs, par l'interaction inédite que l'on peut avoir sur son monde. Révolution pour l'époque : chacun de ses cubes peut être détruit, récolté, et remplacé à l'envi. En somme, le monde de *Minecraft*, est un monde fait de blocs de Lego que l'on peut modeler comme on le souhaite. Des possibilités infinies.

« *Minecraft* » est resté le même jeu. Même s'il s'est beaucoup étoffé au fil des ans. Surtout, malgré une compétition toujours plus féroce, son succès ne se dément pas.

Comme un *GTA* ou un *Assassin's Creed* – encore lui – le jeu se présente comme un vaste monde ouvert (par opposition aux jeux découpés en niveaux). Mais contrairement aux jeux cités, l'imagination du public n'est pas entravée par un quelconque objectif. Ici, pas de princesse à sauver, ni l'envahisseur alien à défaire. Le seul mode de jeu présent à l'origine est le mode créatif. Ce dernier consiste à construire ce que l'on veut en laissant libre cours à son imagination. La mayonnaise prend d'autant plus que son créateur s'acharne à le mettre très régulièrement à jour. Quotidiennement ou presque de nouveaux matériaux sont ajoutés, et de plus en plus de briques permettent de personnaliser l'expérience.

A cette époque, *Minecraft* évolue vite. Très vite. Bientôt, le mode « Survie » fait son apparition. Dans ce nouveau mode, des zombies explosifs et autres araignées attaquent les joueuses et les joueurs pendant la nuit. Pour survivre, il faut donc se créer de l'équipement, fortifier des abris, etc.

Il existe autant d'expériences sur *Minecraft* qu'il existe de joueurs. Certains se donnent pour objectif de recréer à l'échelle 1/1 des monuments divers ou

Il existe autant d'expériences sur *Minecraft* qu'il existe de joueurs. © DR.

des villes entières tandis que d'autres ne rêvent que d'explorer les cavernes insondables et générées aléatoirement, tels des aventuriers romanesques. Plus qu'une simple boîte de Lego, *Minecraft* est devenu au fil des ans un véritable multivers qui n'a cessé de s'étoffer.

## Un rachat hors-norme par Microsoft

Mais, telle la rock star qu'il est devenu, Notch, le créateur, supporte de plus en plus mal la pression qui accompagne le succès plus que retentissant de son jeu. Un soir de déprime, en 2014, il publie sur Twitter un message qui laisse entendre qu'il souhaite quitter l'aventure. Un gros acteur saute immédiatement sur l'occasion : Microsoft.

Satya Nadella, tout juste débarqué comme patron de la firme de Redmond, a donc inauguré sa stratégie de rachat de studios de jeux vidéo pour étoffer la marque Xbox. Microsoft s'offre donc ce petit studio indépendant comptant une quarantaine d'employés.

La communauté de fans de *Minecraft*, très soudée, voit ce rachat d'un très mauvais œil. Pour ses membres, c'est la fin de l'indépendance du projet qui tombe désormais dans l'escarcelle du géant de la tech. On craint notamment une monétisation à outrance du jeu. Dix ans plus tard, force est de constater que le modèle économique de *Minecraft* n'a rien de prédateur. Au contraire, la taille des mises à jour a augmenté. Surtout, fort de sa force de frappe, Microsoft s'est appliqué à rendre le jeu disponible sur toutes les plateformes.

Consoles portables, consoles de salon, tablettes, smartphones, ordinateurs même peu puissants... Aujourd'hui, il ne reste guère que les frigos et les grille-pain qui ne disposent pas de leur version de *Minecraft*.

Et cette stratégie de l'omniprésence est gagnante entre 2014 et 2024, le jeu est passé de 54 millions d'exemplaires écoulés à plus de 300 millions.

Rien que ça.

## Les chiffres en bref

**300 millions**  
C'est le nombre de copies écoulées du jeu. A titre de comparaison, le deuxième jeu le plus vendu, « Grand Theft Auto V » s'est vendu à 185 millions d'exemplaires.

**Entre 20.000 et 60.000**  
C'est le nombre d'internautes qui se connectent chaque jour à hypixel, le serveur le plus populaire du jeu.

**2,3 milliards d'euros**  
C'est la modique somme pour laquelle Microsoft s'est offert le studio Mojang à l'origine du jeu.

**21**  
C'est le nombre de mises à jour majeures qu'a connues le jeu depuis sa sortie en 1.0 en novembre 2011. Outre le jeu original, *Minecraft* a connu quatre jeux spin-off se situant dans son univers. T.C.

## ABONNÉS



« Le succès de *Minecraft* intimement liée à celui de YouTube »  
L'entretien d'Aurélien Sama Divoy, vidéaste professionnel est à lire sur lesoir.be