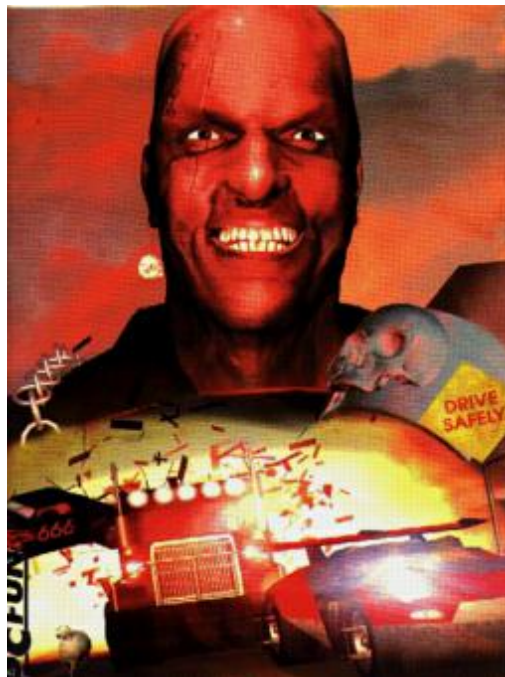


Jeux vidéo et satanisme

" *Le 21 octobre après minuit, vous n'allez plus sortir de chez vous* ". Cette publicité annonçait pendant les fêtes d'Halloween en 1999, la sortie d'un jeu sur CD ROM : "*Dracula Le jeu d'aventures beau à faire peur*".

L'importance des jeux vidéo dans le conditionnement de la jeunesse avant l'arrivée des "*Puissances d'égarement*" annoncées par les Ecritures dans la deuxième Epître aux Thessaloniciens, n'est pas négligeable dans l'arsenal d'ensemencement dont dispose le Malin. Il n'y a qu'à consulter les catalogues pour s'en convaincre. Il s'agit pour la plupart "*d'animations*" magnifiques dans des décors graphiques que les ordinateurs affichent en temps réel en 3D. Les thèmes sont principalement axés sur la guerre, la destruction, les mystères, l'occultisme... quelques exemples relevés dans les catalogues publicitaires se suffisent en eux-mêmes :

Le nombre 666, comme l'image ci-dessous le montre sur la gauche en bas, est inscrit dans un grand nombre de documents, livres, jaquettes, posters destinés essentiellement à la jeunesse.



- "**Diablo**" : ce jeu consiste à défier le Seigneur des ténèbres, *... un jeu qui a tout le potentiel pour devenir un incontournable pour les fans...*

- "**Diablo II**" : *Retour en enfer !* pour combattre Diablo, Méphisto ou Baal, il faut être amazone, barbare, paladin et même nécromancien...

- "**Gabriel Knight III**" : *Le testament du diable*

une aventure impliquant les templiers, une société secrète de vampires, le Saint-Graal et le mystérieux trésor de Rennes le Château

- "**Quest for Glory V**" : *le souffle du Dragon*

- **"Return to Krondor"** un jeu de rôle où le joueur peut créer plus de 60 sorts et potions variés.
- **"Lords of magic"** : univers de Merlin de Siegfried et du Dragon, de sorciers, culte du Roi Arthur... des temples dédiés au culte du feu, du chaos, de la mort
- **"Zork nemesis"** : [...] quelque part dans une province désolée de l'empire des ténèbres, le mal règne en maître...
- **"Final Doom"** : [...] encore plus violent, encore plus sanglant... plus Doom que jamais. Avec ses 64 niveaux plus effrayants que jamais, Final Doom promet au joueur de longues heures d'action et d'angoisse. [...] Heureusement un armement digne d'une armée entière est à votre disposition et libre à vous de charcuter, d'éclater ou de disséquer tout ce qui vous tombe à portée de main...
- **"Scorcher"** : [...] va plonger le joueur dans un futur proche où les courses de motos sont ultra-rapides, meurtrières et sans pitié. Les bolides atteignent des vitesses inimaginables grâce aux champs de force qui les protègent et les propulsent.
- **"Down in the dumps"** : (...) Ce jeu est un véritable délire dans les poubelles, attention à l'odeur (...) Ce jeu est vraiment le plus " sale " et le plus drôle de l'année.
- **"Project kill"** : Project kill est un beat-them-all hyper sanglant en 3D isométrique. Si la vue du sang ne vous fait pas tourner de l'œil, prenez votre paddle et faites couler l'hémoglobine. Ici on ne fait pas dans le détail : il faut tirer sur tout ce qui bouge et, quand il n'y a plus de minutes, un bon coup de crosse fait l'affaire (...) à vous de vous tailler un chemin en passant sur des corps démembrés et tant pis si vous laissez des traces de pas sanglants sur la moquette.
- **"Magic"** : Avec plus de 1 milliard de cartes vendues à travers le monde, Magic est un de ces jeux les plus populaires du moment. (...) vous êtes un sorcier disposant d'une armée de monstres et sortilèges plus destructeurs les uns que les autres (vos cartes). (...) plusieurs centaines de sorts sont disponibles...
- **"Iron Blood"** : (...) gargouilles, loups-garous, sorciers, démons, tous ces personnages fantastiques prennent vie dans des décors interactifs en 3D.

Parmi les jeux vidéo les plus gore figurent "**Carmageddon**" et "**Dark colony**".

- **"Viper Racing"** : *pilotez des véhicules d'enfer !* en version multi-joueurs ; jusqu'à 8 joueurs sur Internet
- **"Carmageddon"** : englobe dans ce nom les mots "car" (voiture en anglais) et "Harmagédéon", la fameuse bataille de la Fin des temps où 200 millions de soldats s'affrontent en terre sainte au Moyen-Orient et dont il sera question dans un chapitre en fin d'ouvrage.

On ne sera pas étonné de découvrir que le jeu offre 36 circuits différents. est possible avec ce simulateur de courses automobiles de tenter de se débarrasser des concurrents, de sortir de la piste contrairement à la majorité de ce type de jeu, pour aller écraser des piétons innocents. La fonction retour en arrière permet de visualiser les traces de sang et de se repaître du plaisir d'avoir tué un maximum d'êtres vivants, le capital de points gagnant augmentant avec le nombre des trépas. Un permis de tuer à points d'un genre nouveau... suite à une censure en importation, la couleur du sang apparaît à présent en vert au lieu du rouge et les êtres humains ont été métamorphosés en zombies. Ce jeu peut être joué en réseau entre plusieurs cyber-assassins.

- **"Dark colony"** : met en scène des marines américains formés sur la fameuse " zone 51 " et

qui mettent le pied sur une planète étrangère où des aliens au faciès façon " crash de Roswell " fomentent le projet d'exterminer la vermine terrestre que nous sommes. Le carnage, les gerbes de sang et les décapitations abreuvent d'hémoglobine les amateurs du genre.

L'environnement du jeu sur cette planète hostile, avec des fonds d'écran aux teintes sombres et inquiétantes, est tout simplement des plus lugubres et inhumain. Un esprit fragile dans ces conditions extrêmes sur le plan de l'impact visuel peut être rapidement mis à rude épreuve et adopter un comportement proche de la schizophrénie.

De nouvelles moutures proposent au joueur de cumuler des points en pulvérisant des poussettes pour en éjecter les bébés... D'autres permettent de gagner des vies à condition de totaliser 666 points de vie...

Il m'est parfois très difficile d'écrire de tels chapitres et je ne m'en tiens qu'à une introduction en attendant une mise à jour et surtout l'énergie pour m'atteler à cette tâche par trop ingrate. Les exemples sont trop flagrants et visibles quotidiennement pour que je m'y attarde.

L'urgence en effet, m'oblige à traiter des sujets beaucoup plus inquiétants...

Suivent à titre d'exemple "manifeste", quelques captures d'écran de jeux video où apparaît le Pentagramme ou "sceau" de Satan bien connu....



Le phénomène des Pokémon...

Les jeux vidéo étant largement investis par les promoteurs zélés et leurs thèmes sataniques, c'est à présent en direction des tout-petits que s'en prennent les serviteurs des ténèbres.

Parcourir les pages d'un magazine consacré aux jeux vidéos équivaut à se plonger l'esprit dans un vase de Pandore... Le Prince de ce monde n'a pas besoin de se cacher. Plus personne ou presque, en particulier chez les adultes, ne croit à son existence... à part ceux qui sont à son service ! Quelques titres au hasard des pages prouvent à quel point cette réflexion est fondée.

Incarnez une sulfureuse démonsse dans une chasse aux morts vivants télévisés.

- Grâce à notre guide de l'au-delà, mettez fin à vos tourments...
- Laissez vous transporter dans un monde de conquête et de sorcellerie.
- Le diable en dedans...
- Messiah : Petit guide de la possession et du sens de l'orientation.
- Permis de mal se conduire
- Les pistons de l'enfer...

Les démos... démoniaques sont autant de pièges... "*C'est d'enfer*" comme disent si souvent les jeunes.

La fièvre planétaire du Pokémon a peu à peu gagné tous les pays comme une gangrène spirituelle. Les jeunes ignorent ce que cachent réellement ces figurines apparemment innocentes. Le mot Pokémon vient de l'association des deux mots anglais **Pocket** et **monsters** signifiant donc "monstres de poche". En fait on devrait plutôt les nommer "démons de poche" pour être plus proche de la vérité.

On peut noter en effet que dans la langue française, la fin du mot est celle de **Démon**, "**Poké**" de son côté évoque le jeu



de Pocker, un autre jeu de cartes donc. La lettre manquante D sonne comme Dé, Dé à jouer... On n'en sort pas. Certains Pokémons changent de niveau comme **Reptincel** qui passe au niveau 36 pour devenir **Dracaufeu**. Comme on a pu le constater au chapitre consacré aux nombres, 36 est générateur du nombre 666 (par addition de la somme des 35 nombres précédents à 36). A l'aube de l'humanité, Satan s'est présenté sous une forme reptilienne pour tenter Eve provoquant ainsi par la chute du couple Adamique l'introduction d'une nouvelle donne : la mort !.

A la fin des temps, Satan le serpent est aussi nommé le **Dragon** destiné à l'étang de feu et de soufre.

" [...] *Ne te réjouis pas, pays des Philistins, De ce que la verge qui te frappait est brisée! Car de la racine du serpent sortira un basilic, Et son fruit sera un dragon volant.* (Isa 14:29)

" [...] *Il saisit le dragon, le serpent ancien, qui est le diable et Satan, et il le lia pour mille ans.* (Apoc. 20:2)

D'autre part, l'importance du nombre **151**, nombre intimement lié à **Jésus-Christ** se retrouve à titre parodique dans ce jeu de 150 cartes + 1. (Il y a 150 psaumes dans la Bible...).

Deux extraits du document scanné en fin de chapitre suffisent à le prouver et à en donner la portée réelle...

...//... Satoshi Tajiri avait réservé une surprise pour les fans de cette smala : **Mew** : un **151**e Pokémon caché. Rose, espiègle et farceur, **Mew** se déplace en volant, ce qui complique sa capture. La légende voulait qu'il demeure tapi au fond de l'océan mais qu'on l'ait aperçu en haut d'une montagne. En 1997, lorsque Nintendo a annoncé la distribution officielle de Mew, lors du Tokyo Game Show, la file d'attente qui s'est formée s'est étendue sur 4 kilomètres de long. Pas de doute : le public japonais avait accroché et cela ne faisait que commencer.

Ces jeux parmi tant d'autres initient les jeunes enfants, à leur insu bien entendu, à l'utilisation tactique de pouvoirs occultes pour pouvoir en acquérir d'autres et se mettre ainsi en relation puis sous coupe directe d'esprits

rebelles, esprits malfaisants et déchus encore invisibles à nos yeux mais bien réelle par leur présence obsédante dans notre quotidien. Même s'ils tentent de faire croire à leurs victimes qu'ils sont à leur service, ils vouent cependant la haine la plus farouche à la race humaine et ce sur un long terme.

...//... Le film "Pokémon" met en vedette Mew, le fameux 151e Pokémon, face à un clone malveillant de lui-même, Mewtwo.

Je laisse donc le soin à l'internaute de se faire sa propre idée à la lecture de ce document et à l'étude des chapitres concernant le nombre [151](#) et [666](#)

ADDENDUM et Mise à Jour Documentaire:



[infos voxdei](#) (Mai 2003).

Pénétration de l'occulte: L'Europe obtient un nouveau système de classification des jeux vidéo -

Un nouveau système paneuropéen de classification des jeux vidéo et informatiques en fonction de l'âge sera bientôt en vigueur pour protéger les enfants des contenus inappropriés.

Connu sous le nom de **PEGI** (Pan European Game Information), le nouveau système remplacera en finale les systèmes de classification actuellement employés dans les pays européens.

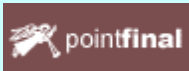
Chaque jeu sera muni d'une étiquette indiquant l'âge approprié (3+, 7+, 12+, 16+ et 18+) sur le devant de son emballage ainsi que d'une brève description du contenu du jeu.

Les seules exceptions au nouveau système de classification - présenté par l'**ISFE** (la **fédération européenne des logiciels de jeu de loisir**) - sont quelques variations locales au Portugal et en Finlande.

Oh! Et l'Allemagne ne l'utilisera pas car elle préfère son propre système de classification - parce que c'est la loi.

Les partisans de **PEGI** - qui sera réglementé par l'industrie - espèrent ainsi faciliter la vie des parents et des adultes qui achètent des jeux pour enfants.

(The Register/ Safer Internet)



[infos voxdei](#) (Octobre 2003)

Informatique et Internet: Les jeux vidéo rendent-ils dépendants ? -

Les jeux vidéo stimulent les mêmes régions du cerveau que l'alcool et que d'autres drogues mais les joueurs ne peuvent être considérés comme victimes de dépendance, ont estimé mardi des scientifiques réunis aux Pays-Bas. Contrairement aux substances qui rendent dépendant, il n'y a pas de médicament pour traiter des joueurs compulsifs, a-t-on appris lors de la première conférence mondiale interdisciplinaire sur les jeux vidéos organisée à Utrecht.

"Est-ce que le jeu vidéo Everquest rend accro ? Pas plus que l'école ou le travail. Le temps qu'on consacre à ces dernières activités peut aussi générer une dépendance", estime Florence Chee, thésarde à l'université canadienne Simon Fraser.

Les scientifiques ont commencé à s'intéresser à l'industrie des jeux vidéos ces dernières années, après des suicides ou des meurtres d'adeptes de jeux violents.

"Quinze pour cent des joueurs à Everquest disent: 'Je suis accro'. Trente pour cent peuvent être considérés victimes d'addiction", raconte Stephen Kline, professeur de socio-psychologie et analyste des médias à Simon Fraser. Même si Kline utilise le terme 'addiction' au sens du grec classique de 'dévotion', son étude de centaines de joueurs en ligne passionnés a montré que la moitié d'entre eux avaient des problèmes familiaux et sentimentaux à cause de leur passe-temps.

17 à 26 heures par semaine

Certains peuvent consacrer 17 à 26 heures par semaine aux jeux vidéo. Les parties en ligne, avec des adversaires en réseau, sont considérées comme les plus prenantes en terme d'attention et de temps passé.

Des enfants de 10 ans commencent maintenant à jouer en ligne, selon Kline qui prévient les parents que ce n'est pas du tout le même hobby que les bandes dessinées. (...)

D'autres scientifiques, comme Chee, ont eux constaté que les joueurs compulsifs étaient des êtres sociables et pas des solitaires pathologiques comme on les décrit souvent.

Holin Lin, professeur de sociologie à l'université nationale de Taiwan, a découvert que de nombreux joueurs étaient membres d'un "clan" en ligne pour mieux affronter leurs adversaires et qu'ils pouvaient aussi nouer des relations avec d'autres membres du clan dans la vie réelle.

(Kompas)

L'invasion des Pokémon

Extrait du journal *Virgin* Megapresse n° 47 de Juin 2000

"LES GRANDES ETENDUES D'HERBES SONT SOUVENT PEUPLÉES DE POKÉMON SAUVAGES ALORS PLUS TON POKÉMON RENCONTRE D'AUTRES POKÉMON ET PLUS IL DEVIENT FORT ET PUISSANT".

Ce message que le professeur Chen prodigue à Sacha au début du jeu est **UNE**

INVITATION À LES ATTRAPER TOUS: CARAPUCE, REPTINCEL, TADMORV ET TOUS LES AUTRES, QU'ILS SOIENT DE FEU, DE GLACE, D'HERBE OU AUTRE. . . POUR CE FAIRE SACHA DOIT LES CAPTURER

AVEC SA POKÉ BALL, PUIS LES ENTRAÎNER AFIN QU'ILS PUISSENT AFFRONTER D'AUTRES COMPARSES. L'ACTION SE PASSE SUR L'ECRAN MINUSCULE DE LA GAME BOY COULEUR AVEC DES GRAPHISMES À MILLE LIEUES DE CE QUE L'ON PEUT VOIR SUR LES PC ET CONSOLES TELLES QUE LA DREAMCAST.

Pourtant, dails la très jeune population, l'engouement dépasse l'entendement. **Quinze millions de jeux** avaient été vendus au Japon en mars dernier et presque autant aux USA où le concept a pourtant été lancé deux ans plus tard. L'Europe n'a pas résisté à la déferlante et en l'espace de 6 mois (entre octobre et mars), **trois millions de cartouches** des aventures de **Sacha, Pikachu & co** ont trouvé acquéreur, dont plus de 750000 en France.

En soi, la quête des Pokémon pourrait sembler répétitive et fastidieuse à un adulte. Mais elle incorpore un ingrédient majeur, un facteur social qui lui donne une autre dimension auprès des kids. **Grâce à un accessoire, il est possible de s'échanger des Pokémon et donc d'en télécharger de nouveaux sur sa Game Boy.** Cette capacité à accueillir de nouveaux Pokémon a déclenché une invraisemblable ferveur du côté des entraîneurs transis. Elle est à la base de l'indescriptible lame de fond qui traverse la planète et transforme les écoliers de tous poils en collectionneurs avides. Un phénomène qui a pris une telle ampleur que même les sociologues ont leur mot à dire. Dans "L'Express" du 13 avril, Jacques Attali himself a eu ces mots inspirés :

"Avec ce jeu, l'enfant fait aussi l'apprentissage des qualités essentielles à la survie dans le monde de demain : l'art du réseau, de l'échange, de la négociation. . . "

Il a fallu six années pour que prenne naissance le concept de ce "Pocket Monster" (monstre de poche - c'est de là que le nom tire son origine). Selon ce qu'a rapporté le "Time", son créateur **Satoshi Tajiri** s'est inspiré de ses expériences de jeunesse - enfant, il se plaisait à collectionner des insectes et autres créatures minuscules trouvées dans la forêt ou les étangs et démontrait une singulière aptitude en la matière. Entiché des jeux vidéo, Satoshi Tajiri avait démarré en 1982 un magazine, "Gamefreaks", truffé de trucs et astuces. La découverte de la Game Boy en 1991 et du fameux câble permettant de relier deux appareils a agi comme un détonateur.

C'est alors qu'il a imaginé un jeu grâce auquel les joueurs pourraient échanger leurs bestioles d'une machine à l'autre.

Tajiri est venu voir Nintendo avec son projet et s'en est retourné avec un contrat en poche. Il a alors reçu l'assistance de **Shigery Miyamoto** soi-même, le créateur de Mario et Zelda.

LA CRÉATION DU JEU A ÉTÉ UN LONG PROCESSUS QUI S'EST ÉTENDU JUSQU'EN 1996.

Seulement voilà, à cette époque, la Game Boy n'était plus à l'ordre du jour. Les superbes graphismes des jeux PC et aussi de la Playstation, avaient relégué ce fruste appareil de poche au grenier. Tajiri n'était même pas sûr que Nintendo daigne publier son jeu. Sans trop de conviction, il a été décidé de le mettre sur le marché. Et c'est alors qu'un étrange phénomène est apparu : mois après mois, les ventes n'ont cessé de progresser. Le bouche-à-oreille a fait plus que ce qu'aucune campagne marketing n'aurait pu accomplir. Satoshi Tajiri avait réservé une surprise pour les fans de cette smala : **Mew : un 151e Pokémon caché.** Rose, espiègle et farceur, Mew se déplace en volant, ce qui complique sa capture. La légende voulait qu'il demeure tapi au fond de l'océan mais qu'on l'ait aperçu en haut d'une montagne. En 1997, lorsque Nintendo a annoncé la distribution officielle de Mew, lors du Tokyo Game Show, la file d'attente qui s'est formée

s'est étendue sur 4 kilomètres de long. Pas de doute : le public japonais avait accroché et cela ne faisait que commencer. En dépit d'une telle popularité japonaise, les responsables de Nintendo of America demeuraient sceptiques quant à un lancement sur le sol yankee. Un certain nombre de modifications ont été demandées dans un sens politically correct. Quand le jeu a été mis sur le marché, 200000 exemplaires de Pokémon se sont arrachés en moins de deux semaines. Trois mois et demi plus tard, le chiffre s'élevait à 2,5 millions d'exemplaires, un record dans le jeu vidéo. Tajiri avait sans le savoir trouvé un concept universel.

AU FINAL, LA POPULARITÉ DU JEU S'EST AVÉRÉE COMPARABLE À CELLE DE **groupes comme les Beatles en leur temps**, avec plusieurs titres se disputant simultanément les faveurs du Top la (5 au total sur l'année 1999). Touchée à l'automne 1999, la France a suivi gaiement : "Tous les magasins qui diffusent la Game Boy m'ont dit qu'ils n'avaient jamais vendu autant de jeux en une journée", commente Laurent Fischer de Nintendo France à propos du lancement en octobre dernier. Dès leur lancement, Pokémon rouge et bleu ont trusté les deux premières places. En janvier, 315 000 cartouches avaient déjà été vendues, établissant ainsi le record sur 1999.

Pour Nintendo, la confiance accordée à Satoshi Tajiri s'est donc avérée payante, au-delà de toutes les estimations. A elle seule, la licence Pokémon a déjà généré un chiffre d'affaires supérieur à 7 milliards de dollars. De quoi faire oublier l'irritante domination de la Playstation sur la Nintendo 64. La bonne vieille Game Boy Color avec ses graphismes à trois francs six sous a repris un sacré poil de la bête et a connu une explosion des ventes (+ 148%). Aux USA, Nintendo of America a vu ses parts de marché doubler. Sur la France seule, il s'est écoulé 690000 Game Boy Color sur la seule année 1999 et Nintendo France espère en écouler 1, 4 millions sur l'année 2000.

D'autres jeux profitent de la popularité de cette plate-forme notamment la version miniature de Super Mario Bros qui a dépassé les 100 000 exemplaires. Certains éditeurs qui auraient traditionnellement boudé la petite console de poche trouvent désormais bien des attraits. Ainsi, Metal Gear Solid (Konami) et Tomb Raider (Eidos) vont sortir sur cartouche miniature. Avec ses 32 millions de jeux vendus dans le mon en mars 2000, Pokémon parât bien parti pour devenir le recordman des ventes, tant il talonne Tetris, dont la diffusion est estimée à plus de 40 millions d'exemplaires.

LA SÉRIE TÉLÉVISÉE, AVEC SES 104 ÉPISODES, EST DEVENUE LA PLUS REGARDÉE DANS LE MONDE PAR LES 4/14 ANS. Après un démarrage en avril 1997 au Japon, , elle a progressivement atteint le record d'audience télévisée, toutes catégories d'âge confondues. Aux USA, la série a d'abord été diffusée en septembre 1998 sur des chaînes locales avant d'atterrir dans le créneau du samedi matin sur Warner Bros Kids. Chez nous, depuis janvier, elle est diffusée sur TF1 le mercredi et le samedi matin et touche 7 millions de téléspectateurs. 104 nouveaux épisodes sont en cours de production. **Le film "Pokémon"** met en vedette Mew, le fameux 151e Pokémon, face à un clone malveillant de lui-même, Mewtwo. En dépit de sa qualité discutable si l'on s'aventure à le comparer à des œuvres 3D telles que 1001 Pattes ou Dinosaures, ce long métrage a atteint la 2e place du Box Office de tous les temps pour ce qui est des dessins animés, au Japon. Aux USA, il a engrangé 85 millions de dollars de bénéfices en quinze semaines. Autant dire que la Warner, qui avait décroché les droits mondiaux pour 5 millions de dollars, se félicite d'une telle opération.

Au Japon comme aux USA et en Europe, Hasbro a lancé **une ligne de jouets** qui a très rapidement connu la rupture de stock. Wizard of the Coast, célèbre éditeur de **cartes à échanger** (trading cards) a vendu 450 millions de cartes Pokémon au Japon, réalisant ainsi un chiffre d'affaires supérieur à celui de son best-seller "Magic l'assemblée". **Dans l'Empire du Soleil Levant, la frénésie a même touché la principale compagnie aérienne, Nippon Airways, qui a fait peindre les Pokémon sur**

neuf de ses Boeing 747. Et l'on a pu voir sur les routes américaines une New Beetle de Volkswagen aux couleurs de Pikachu. La liste pourrait continuer longtemps : elle inclut **près de 1 500 produits dérivés allant des chewing gums aux porte clés en passant par les timbres.** On trouve également un Pokémon Pikachu dont le principe rappelle quelque peu celui du Tamagotchi, avec comme différence que l'énergie de l'animal est rechargée au fil des pas de son propriétaire !

Sur Internet, la demande d'informations s'est multipliée à un point tel que le mot Pokémon est devenu l'un des 10 plus recherchés sur le moteur de recherche Lycos. **Le site [www. pokemon. com](http://www.pokemon.com) a reçu 40 millions de visiteurs en décembre.** Quant à sa réplique française, **[www. pokemon, tn. fr.](http://www.pokemon.tn.fr)** elle a dépassé les 3, 5 millions de pages vues en février.

L'actualité récente a été **la sortie française de Pokémon Stadium sur N64, avec un nouvel accessoire, le Transfer Pack,** qui permet l'échange de données avec la Game Boy. Et comme ce jeu permet d'observer les bestioles en grand format et couleurs sur l'écran de son téléviseur, il a rapidement séduit les foules. Les tournois se déroulent au milieu d'un stade et chacun s'achève par une récompense : le professeur Chen vous octroie un Pokémon plutôt rare flygon, Kicklee, Evoli. . .), à transférer sur votre Game Boy. Un Pokédex étendu apporte le savoir encyclopédique à même d'aider à la capture et l'entraînement des monstres. En moins d'un mois, Pokémon Stadium a atteint le million d'exemplaires aux USA.

DE NOMBREUX PRODUITS VONT SUIVRE DANS UN FUTUR PROCHE, NOTAMMENT POKÉMON OR ET POKÉMON ARGENT QUI ACCUEILLENT 100 NOUVEAUX PERSONNAGES et qui en sont déjà à 3 millions d'exemplaires au Japon. Les Pokémon disposent également de leur jeu de flipper, **Pokémon Pinball**, une cartouche "vibrante". **Pokémon Attack**, pour sa part, vise à opposer deux entraîneurs dans un tournoi sans merci. Nous devrions également voir apparaître sur la N64 Pokémon Snap, un safari-photo et **Pikachu Genki Dechu** qui intégrera - c'est une première - un système de reconnaissance vocale. Eh oui. . . il faudra compter avec ces étranges bestioles pendant encore bien longtemps, jusqu'à ce qu'une nouvelle mascotte s'empare du cœur des tout-petits. Mais cet étonnant succès prouve que la réussite en matière de jeux vidéo ne repose pas toujours seulement dans la splendeur des graphismes et la qualité de l'Intelligence Artificielle. En invitant aux défis mais aussi aux échanges, Pokémon a ouvert une porte et transformé les cours de récréation en une réplique du marché du village. Bien joué !

Daniel Ichbiah



[retour au sommaire](#)