

Voilà maintenant un peu plus de 2 ans que le Xbox Live est officiellement sorti en Europe. A cette occasion voici un petit dossier pour faire un point sur ces 2 années de jeux en ligne. Pour ceux qui auraient passé les 24 derniers mois dans une grotte de l'Himalaya, le Xbox Live est la plateforme de jeu en ligne de Microsoft. La Xbox n'a pas inauguré le jeu en ligne sur console puisque d'autres constructeurs avaient déjà fait quelques tentatives comme Sega avec la Saturn (US et Japon uniquement) et la Dreamcast. Mais revenons à nos jours avec un récapitulatif des différentes dates clés du lancement du Xbox Live :

- **31 octobre 2002** – Test grand public du Xbox Live en France, Allemagne et Grande Bretagne
- **15 novembre 2002** – Lancement du Xbox Live aux Etats-Unis
- **16 janvier 2003** – Lancement du Xbox Live au Japon
- **14 mars 2003** – Lancement du Xbox Live en Grande Bretagne, en France, en Allemagne, en Espagne, en Italien, en Suède, aux Pays-Bas et en Belgique
- **27 août 2003** – Lancement du Xbox Live 2.0 (nouvelle interface Xbox, Ajout du Live Chat, le Live Web mais aussi XSN Sports)
- **8 octobre 2003** – Lancement du Xbox Live aux Etats-Unis
- **30 octobre 2003** – Lancement du Xbox Live au Danemark, en Finlande, en Norvège, en Irlande, en Suisse, en Autriche et aussi en Corée.
- **21 avril 2004** – Lancement du Xbox Live 3.0 (Invitations vocales, Alertes, Equipes, Tournois, Enregistrements spécifiques, Amélioration des stats, Services Web ...)
- **29 avril 2004** – Lancement du Xbox Live à Taiwan, à Singapour, à Hong-Kong et en Nouvelle Zélande

Le Xbox Live est né dans la tête des ingénieurs de la Xbox bien avant la sortie de la console, l'existence du port Ethernet à la sortie de la console en atteste. Il était bien évidemment hors de question de faire du jeu en ligne via un modem analogique classique (56K) et Microsoft savait déjà à ce moment là que le Haut Débit commencerait son expansion dans le monde entier et qu'il fallait en profiter.



Après avoir lancé le Xbox Live, Microsoft ne comptait pas garder les bras croisés puisque depuis le début jusqu'à aujourd'hui le Xbox Live a reçu 2 mises à jour majeures.

La première mise à jour a permis tout d'abord de pouvoir chatter avec ses amis sur le nouveau dashboard et à aussi amener des services web sur le site Xbox.com avec la possibilité de voir ses statistiques et sa liste d'amis.

La seconde mise à jour a amené des améliorations bien connues des joueurs du Xbox Live avec la possibilité de créer son propre clan dans un jeu, des tournois ainsi que d'envoyer des invitations vocales. D'autres fonctionnalités ont été apportées mais plus discrètes ou non exploitées. Cette seconde mise à jour appelée Xbox Live 3.0 ou encore Tsunami ont apporté une nouvelle dimension à des jeux comme Rainbow Six ou encore le non moins célèbre Halo 2.

Ce dernier jeu est, depuis sa sortie, toujours n°1 des jeux les plus joués sur le Xbox Live et permet de faire un tour complet des possibilités offertes. Le Xbox Live et ses fonctionnalités a d'ailleurs séduit plus d'un joueur et les chiffres en attestent.

- 1 400 000 abonnés
- 24 pays où le Xbox Live est présent
- Plus de 200 jeux compatibles Xbox Live
- Les joueurs ont passé plus de 100 000 000 d'heures sur Halo 2
- La durée moyenne d'une session d'Halo 2 est de 97 minutes

Maintenant que la nouvelle version du Xbox Live fait le bonheur des joueurs, que peut-on faire de plus ? En Europe, rien n'est certainement prévu avant la sortie de la succession de la Xbox. Au Japon, par contre, les joueurs ont eu le privilège de pouvoir goûter à la vidéo conférence avec l'arrivée d'une Webcam. Quant aux Etats-Unis, ils ont eu le droit au Xbox Live Arcade, plusieurs anciens jeux compatibles Live comme un Pacman, un Casse-brique ... dont l'Europe attend toujours l'arrivée.

La prochaine génération de console apportera du renouveau avec la Gamer Cards, une fiche d'identité complète du joueur permettant d'optimiser la recherche d'un joueur, la possibilité de vendre et d'échanger des contenus persos, un chat vidéo ... Beaucoup de nouveautés que nous découvrirons lors de l'E3 2005 au mois de mai.



Pour terminer ces quelques lignes parlons un peu des jeux. Beaucoup de jeux ont fait le succès du Xbox Live, pour commencer Moto GP a montré qu'il était possible de jouer à 16 sur le Xbox Live sans lag ou très peu, Unreal Championship a ouvert le bal des FPS mais ils ne sont pas les seuls jeux à s'être illustré sur cette plateforme de jeu en ligne. Les jeux de sports aussi ont été bien représentés avec Top Spin et le très récent Pro Evolution Soccer qui aura fait couler beaucoup d'encre. Ubi Soft a aussi montré un support très important du Xbox Live avec les Ghost Recon, Rainbow Six et surtout Splinter Cell qui a brillé par son originalité en ligne, le tout nouveau Splinter Cell Chaos Theory le prouve d'ailleurs une nouvelle fois. Il est à noter d'ailleurs que le fournisseur d'accès à Internet Wanadoo propose un an d'abonnement au Xbox Live + le jeu Splinter Cell Chaos Theory pour 5€ par mois sur 12 mois soit 60€, comme quoi tout est fait pour promouvoir le Xbox Live.

Beaucoup de jeux sont encore attendus sur le Xbox Live, Forza Motorsport, Conker, Moto GP 3 ou encore Burnout Revenge.

Le Xbox Live est bien évidemment payant, mais si vous désirez toutefois le tester, n'hésitez pas à utiliser les comptes d'abonnements de 2 mois d'essais qui sont fournis dans la plupart des jeux jouables sur le Xbox Live.