



Nationalité : Japonaise

Année de création : 1954

Historique :

Rosen Enterprise est fondé au Japon en 1954 par David Rosen, un Américain. Elle est destinée à la création de machines de divertissement, notamment à destination des bases militaires américaines au Japon. En 1965, alors que Rosen décide d'agrandir son entreprise, il la renomme Service Game. Les employés japonais contractent le nom en Sega (pour SErVICES GAMES) et ce nom est finalement gardé.

Dès 1966, Sega se lance dans le jeu vidéo avec plus au moins de succès, c'est encore trop tôt. Au début des années 80, Sega expérimente et commence à trouver son public avec des titres aussi attachants que Digger, Pengo et Zaxxon. C'est dans les années 80 que Sega se fera un nom en dominant le marché de la borne d'arcade avec des titres en avance sur leur temps, trois jeux correspondent bien à ce que Sega a apporté au secteur du jeu vidéo : Out Run, Space Harrier et Afterburner.

En parallèle, Sega sort sa première console de salon en 1983 mais il faudra attendre la sortie de la Master System en 1986 pour espérer concurrencer un autre petit nouveau dans le secteur et qui commence à rogner dangereusement sur leurs parts de marché. Le géant nippon doit faire face à Nintendo, la guerre est déclarée.

En 1989 sort la Megadrive, la première console 16 bits affichant une technologie qui surpasse sans problème la Master System. C'est malheureusement sans compter sur la pugnacité de Nintendo qui sort la Super Nintendo l'année suivante et joue des coudes avec Sega. La naissance d'une mascotte pour concurrencer leur plombier n'y fera rien, Sonic ne parvient pas à détrôner significativement la Super Nintendo. La grande majorité des hits de la Megadrive sont des jeux développés par Sega, peut de hits sont réalisés par des boîtes externes contrairement à Nintendo.

Sega essaye même de s'attaquer au marché de la console portable dominé par Nintendo avec la Game Boy mais c'est le flop. La Game Gear de Sega consomme trop de piles pour sa faible autonomie, elle est trop cher, trop lourde, il n'y a pas assez de jeux et elle sera contraint de rejoindre la Lynx dans le cimetière des concepts malheureux.

Qu'à cela ne tienne, Sega a toujours l'arcade et Nintendo n'est pas là pour les concurrencer. Capcom commence à se faire un nom à la fin des années 80 mais ils réalisent des jeux suffisamment différents pour ne pas se déclarer une guerre ouverte. Sega continue alors sur sa lancée et inonde les salles d'arcade de jeux à l'action frénétique. Altered Beast, Super Hang-On, Alien Syndrome, Shinobi, Golden Axe et Super Monaco GP.

Pour tacher de renverser la Super Nintendo, Sega n'est pas à cours d'idées. Ils mettent ainsi sur pieds une Megadrive II avec très peu de différences, une cartouche 32X permettant, sur le papier, de transformer la Megadrive en console 32 bits et sortent enfin, le Mega CD. Il s'agissait d'un lecteur CD à brancher sur la Megadrive mais qui ne fut utilisé que pour des jeux assez mauvais, des films interactifs principalement.

Sega doit alors se rendre à l'évidence, il faut réellement une nouvelle console plutôt qu'une série d'updates. En parallèle, Virtua Fighter est dans les cartons, le premier VS Fighter tout en 3D remportera un succès mérité sur arcade alors que les techniciens de chez Sega équipe la Saturn d'un lecteur CD, ce qui causera l'échec de la N64 et son port cartouche très discutable. Seulement voilà, Sega n'a pas vu arriver un nouveau concurrent dans la course, Sony et sa Playstation.

Ce qui devait signer la domination suprême de Sega sur le marché des consoles de salon est un revers puisque avec sa 3D brute de décoffrage et son prix élevé, la Saturn n'arrivera pas à s'imposer et restera un échec, pour les mêmes raisons que la Megadrive principalement, Sega n'arrive pas à fédérer suffisamment d'éditeurs autour d'eux et les plus grands succès de la Saturn sont des productions maison. Le succès de Sega dans les consoles de salon est proportionnellement inversé à son succès en arcade où, malgré la désaffection progressive des salles d'arcade et les problèmes rencontrés chez les confrères pour gérer cette nouvelle conjoncture, Sega conserve sa place sur le marché avec des jeux toujours aussi jouissifs, addictifs et soignés à l'image d'House of the Dead, Crazy Taxi, Cotton, Alien 3, Daytona USA, Virtua Cop et Sega Rally.

Sega pense savoir pourquoi la Saturn n'a pas fonctionné et se mettent en tête de lancer une nouvelle console pour la fin du siècle. Ils font appel à un conseiller en image désastreux, protège leur console comme des malades contre le piratage et n'arrivent pas à la promouvoir suffisamment auprès des développeurs. Leur console est une petite bombe mais c'est l'échec une fois encore, à t-elle point que Sega prend enfin la sage décision de stopper la production de console et continuer à faire la seule chose pour laquelle ils ont toujours fait l'unanimité, des jeux vidéos.

Réalisations/ Editions :

- 2004 - Nightshade
- 2002 - Altered Beast : Guardian of the Realms
- 2001 - Toy Racer
- 1999 - Toy Commander
- 1995 - Shinobi Legions
- 1995 - [Comix Zone](#)
- 1994 - Streets of Rage III
- 1993 - [Streets of Rage II](#)
- 1993 - [Shinobi III](#)
- 1993 - Out Run 2019
- 1993 - [Final Fight](#)
- 1993 - Eternal Champions
- 1992 - Shinobi II - The Silent Fury
- 1992 - Out Runners
- 1991 - Streets of Rage
- 1991 - Limited Edition Hang-On
- 1991 - [Ax Battler](#)

- 1991 - Ax Battler
- 1990 - Strider Hiryu
- 1990 - Revenge of Shinobi
- 1990 - Cyber Shinobi - Shinobi Part 2
- 1989 - Turbo Out Run
- 1989 - Shadow Dancer
- 1989 - Mystic Defender
- 1989 - Golden Axe
- 1988 - Kujaku Oh
- 1988 - Altered Beast
- 1987 - Super Hang-On
- 1987 - Shinobi
- 1986 - Out Run
- 1985 - Space Harrier
- 1985 - Hang-On