

JEUX VIDÉO & IMPORT

1 - Import spirit

Ce n'est pas nouveau : nous, pauvre européens, n'avons pas toujours le privilège d'avoir dans l'étalage des marchands certains titres disponibles au Japon ou aux Etats-Unis depuis quelques temps déjà, sans compter que le titre en question ne sortira peut-être jamais chez nous. Ainsi, ce sont des centaines, des milliers même de titres qui n'ont jamais eu leur place sur nos étalages. D'où la solution de l'import, qui est sans trop y paraître un vrai parcours du combattant pour qui n'a jamais tenté l'aventure. D'où ce dossier, où seront expliqués divers points pour profiter au mieux des jeux ou consoles importées.

2 - Import Vs. Pas Import : les différences

Entre des jeux ou des machines importées, on note certaines différences de fond ou de forme, souvent purement esthétiques, mais il en est d'utilité publique. Ce serait dommage d'acheter la dernière console en provenance du Japon, et qu'une fois arrivée elle ne fonctionne pas comme on le souhaite, non ?

Commençons par le plus technique, pour ensuite nous tourner vers l'aspect plastique de la chose (non ce n'est pas sale*)

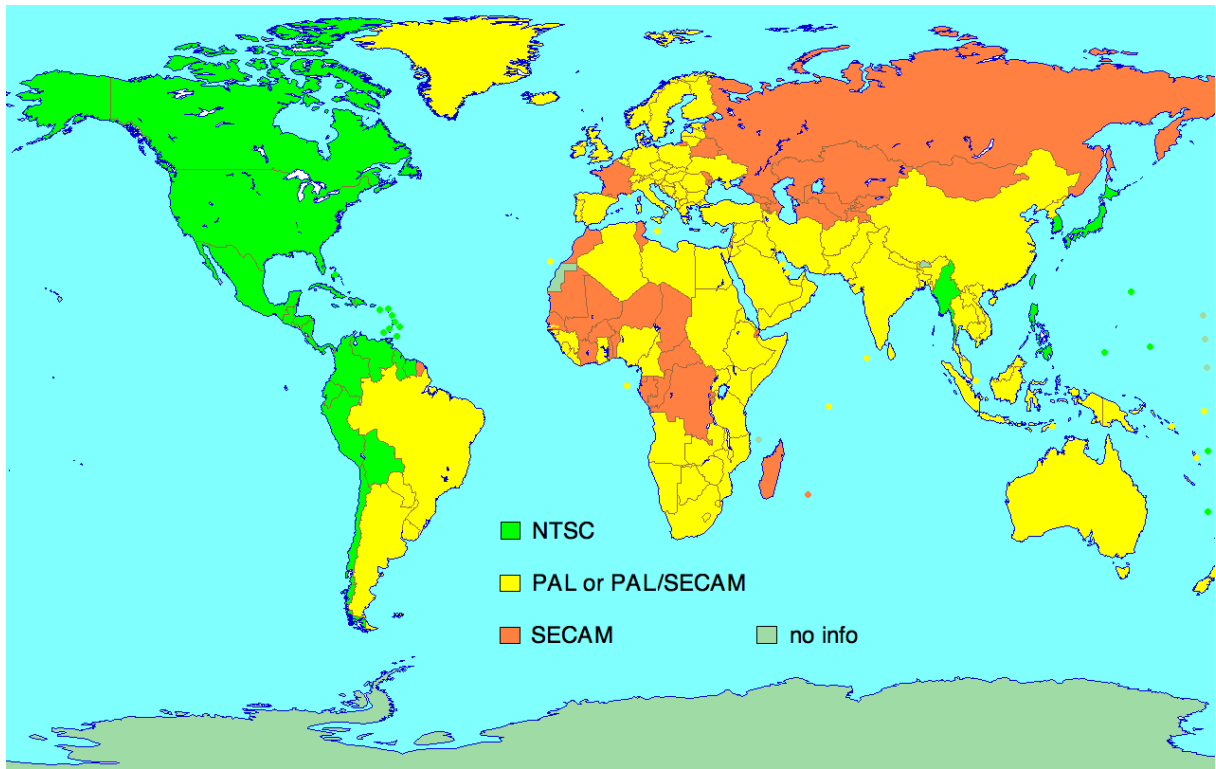
**note soumise à l'appréciation du lecteur bien entendu, et de l'usage qu'il en fait, l'auteur de ces lignes n'étant pas responsable des choses en question ^_^*

PAL et NTSC, 50Hz et 60Hz

Sous ces termes qui peuvent paraître barbares se cachent l'une des clés de l'import de jeux vidéo, et même de tout ce qui concerne une activité vidéoludique concernant l'import.

Ce sont en fait des normes de codage vidéo, que vous retrouverez en cherchant bien sur les boites de jeux ou de consoles. Quelles sont leurs différences ?

Tout d'abord, je vous invite à jeter un coup d'œil à la carte suivante avant de poursuivre la lecture :



Vous aurez noté que le PAL est plutôt appliqué à l'Europe (ou PAL SECAM), alors que le Japon et les Etats-Unis notamment sont à la norme NTSC.

Le tableau ci-dessous répertorie les différences entre ces deux normes quand au rendu général, que ce soit pour les vidéos ou les jeux (copier coller [du dossier DVDpascher sur les normes PAL et NTSC](#) qui explique bien mieux que moi, alors je leur laisse la parole)

	Cadence	Résolution native	Résolution utile	Matrice	Mode
PAL	25 images/sec	768 x 625	768 x 576	442.368 pixels	Entrelacé (2 x 25i)
NTSC	30 images/sec	640 x 525	640 x 480	307.200 pixels	Entrelacé (2 x 30i)

A la lecture de ce tableau, nous observons plusieurs choses :

- La résolution native : c'est la résolution maximale permise par le standard vidéo (problème de bande passante) ;
- La résolution utile : c'est la résolution effectivement visible par le téléspectateur ;
- Le mode : c'est la manière dont est constituée l'image (une image est composé de deux trames "paires" et "impaires" qui s'entrelacent pour la former).



trame paire

+



trame impaire

=



image finale

La résolution utile est inférieure de 8% (environ) à celle native : ceci est du au fait qu'un certain nombre d'informations passent dans les "lignes invisibles" du signal (télétexte, code de contrôle émetteur/récepteur...). Nous ne rentrerons pas dans les détails...

Retenez simplement que, à taille égale, l'image PAL apporte 30% de précision par rapport à la même en NTSC. Sans commentaire... A contrario, celle en NTSC semble plus fluide (30i/s, mais il existe ce phénomène de doublons d'images...).

Le NTSC et votre téléviseur PAL compatible NTSC

Si vous êtes un adepte de la zone 1 (norme NTSC), et que vous regardez des films sur votre téléviseur, vous ne pouvez pas ignorer ce phénomène de lignage à l'écran. En effet, le standard NTSC étant moins défini de 100 lignes (environ), votre écran compense le manque d'information par des lignes normalement invisible mais gênantes à la longue. C'est pas la catastrophe non plus, et toute dépend du film aussi. Les séquences claires sont particulièrement les plus sensibles au phénomène. (bon c'est tout pour le copier/coller !)

En terme de jeux, il est aussi question de fréquence d'affichage : le PAL affiche du 50Hz à la base, et le NTSC du 60Hz. Ca veut dire concrètement que :

- le PAL affiche 50 images en une seconde
- le NTSC affiche 60 images en une seconde

Les jeux adaptés au NTSC sont donc à priori plus rapides qu'en PAL. Pour vérifier, je vous conseille de voir deux jeux identiques tourner simultanément (l'un en PAL et l'autre en NTSC), des fois c'est flagrant, notamment dans les jeux de baston ou certains RPG. Mais comme expliqué un peu plus haut, l'image PAL gagne en précision par rapport au NTSC, surtout en ce qui concerne la netteté des couleurs.

Attention cependant, même si le jeu NTSC est plus rapide, ça ne veut pas dire pour autant que ça l'immunise contre le lag, qui est lui dû à la programmation même du jeu ! Donc si vous avez un jeu console qui rame en PAL à de fortes chances de ramer aussi en NTSC, CQFD.

L'emballage et les goodies

Les différences de l'import se trouvent aussi sur la forme : effectivement, certains jeux sont pourvus de fourreaux, de boîtes, ou peuvent paraître sous forme d'édition spéciale avec des bonus complémentaires divers.

Commençons par les jaquettes : soyons clairs, quand on voit certaines jaquettes import, notamment japonaises, les nôtres ont de quoi rougir :



Après, certains jeux ont même droit à une version collector, pleine de bonnes choses, mais à un prix souvent bien supérieur au jeu original...Enfin quand on aime... A noter toutefois que les « gros » collectors sont souvent d'origine japonaise.

Exemple de collector, version japonaise de Castlevania PS2 :



Le phénomène arrive lentement mais sûrement chez nous, avec plusieurs éditions pour certains jeux, certaines jolies mais assez creuses (Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4) et d'autres plus intéressantes (Oblivion, World of Warcraft) mais le concept du jeu collector reste encore marginal à ce jour.

En termes de « goodies », on peut retrouver, en vrac : un CD avec les musiques du jeu, un film d'animation en relation avec le jeu, un guide, un DVD bonus (making-of, niveaux et/ou costumes supplémentaires...), une figurine ou encore un artbook.

Après, tout est question de goût, mais il reste que pour les fans d'une licence, d'un personnage ou d'une série, un collector ou une belle édition qui sait joindre l'utile (euh...) à l'agréable aura toujours plus d'intérêt, mais il faudra y mettre le prix. D'ailleurs ça tombe bien, le prix c'est le point suivant ! (ah ben ça c'est d'la transition alors !)

Le prix

L'import, ça a ses bons cotés, mais ça se paie ! Méfiance, car la passion peut coûter cher...

Il y a 2 « philosophies » chez l'acheteur import lambda :

- Celui qui achète ses jeux en France, dans les magasins spécialisés. On y trouve les jeux neufs import en moyenne entre 60 et 80€ (basé sur les prix PS2) mais on sort du magasin, on a son jeu et voilà ! et si vous rencontrez un problème (cd ébréché par exemple) vous pourrez retourner au magasin en question. De plus, l'acheteur est limité par les références en magasin, si par malchance le jeu qu'il cherche n'est pas en rayon, il faudra prendre son mal en patience.

- Celui qui commande sur le net, en import, à Hong Kong ou au Japon par exemple. Là bas, on trouve les jeux entre 50 et 70€ (frais de port compris pour certains sites de vente en ligne) Le bonne affaire que voila ! Mais si le prix paraît plus attractif, la malchance peut vous coûter cher ! D'abord, bien entendu, vous imaginez la galère si le jeu que vous avez reçu est défectueux... (retour courrier etc., vérifiez bien le paquet lors de la réception !) mais pire encore, il peut vous arriver de payer des frais de douane quand le colis arrivera chez vous ! Le montant de ces frais s'élèvent en moyenne à 20-25% de la valeur du produit, frais de port compris. Certains modes de transports auraient plus de chance de passer outre ces frais complémentaires, mais rien n'est démontré quant à cela, c'est juste une question de (mal)chance. C'est donc du quitte ou double, mais quand on est joueur, ça fait partie des habitudes, non ? Un avantage de la voie de l'import direct est également le paiement en dollars américains, qui peut encore jouer en votre faveur si l'échange est favorable.

Par sécurité et simplicité en cas de pépin, on peut donc privilégier l'achat en magasin en ce qui concerne les jeux. Mais ce qui est vrai pour les jeux ne l'est pas forcément pour les consoles !

D'abord, les consoles ont un problème local qu'il faut prendre en compte : le voltage, mais c'est facilement réglé grâce à un adaptateur, souvent proposé avec la machine en question moyenne un peu de sous en plus. Mais au-delà de ça, d'autres éléments entrent en jeu. Reprenons nos deux cas précédents :

- Celui qui achète en France sa console import dans un magasin spécialisé pourra être stupéfait par le prix de la machine. En effet, il n'est pas rare de voir des prix mirobolants à la sortie de certaines machines qui sont déjà disponibles au Japon et pas encore chez nous (sans parler du fait que le magasin n'a pas eu de chance, et qu'il a du payer des frais d'importation sur les consoles, ce qui fait grimper le prix, ajoutez une marge là-dessus. D'autre part, si les jeux ne sont pas trop subis d'avaries pendant le transport, les consoles sont beaucoup plus sujettes à un problème. Et là, en dehors de la bonne volonté du vendeur à vous échanger la console, faire jouer la garantie constructeur ne sera pas chose aisée (comment apporter au SAV français une console étrangère, et à plus forte raison si elle n'est jamais sortie dans l'hexagone ?) Sans parler qu'il faut retourner au magasin en question, ce qui prend du temps et de l'argent (enfin ça dépend...)
- Celui qui achète sa console en import paiera –de base- souvent moins cher, s'il paie en dollars et que le cours de ce dernier nous est profitable. Là encore, on aurait un problème de garantie, mais l'import direct a pour lui de pouvoir vérifier la marchandise lors de la livraison, et en cas de mauvais coup sur la boîte, ou que l'emballage est douteux, rien ne vous empêche de la renvoyer pour tenter d'en avoir une en meilleur état. Par contre, là encore, on rencontre le problème des frais de douane, qui sont d'autant plus lourds en terme de coût (toujours 20-25% en moyenne, sur une console à 200€ déjà, c'est caustique) mais en plus, le paquet a beaucoup plus de chance qu'un jeu de se faire choper, vu leur taille en général. Mais l'économie réalisée et la sécurité à réception de la machine sont plus importantes que l'achat en magasin.

Après, tout dépend du prix bien évidemment, et d'une éventuelle garantie du magasin français, qui peuvent changer la donne. A cela s'ajoute les sites de vente d'import situés en France, ou on peut aussi y trouver son compte. Un tableau un peu plus bas vous permettra de trouver de bonnes adresses.

Pour résumer : Si vous ne voulez pas regarder à la dépense et avoir votre jeu ou console tout de suite, achetez en France, et si vous êtes patient et économe (et chanceux aussi), l'import pur est fait pour vous !

3- Où, quand, comment...

Où se procurer des jeux ou consoles d'import ?

Pour les magasins localisés en France, vous en trouverez souvent dans les grandes agglomérations (Paris, Lille, Marseille, Toulouse...) et ont bien souvent un site Internet associé. A Paris par exemple, vous trouverez généralement votre bonheur en vous rendant au Métro Oberkampf (ligne 9)

Pour ceux qui veulent acheter sur Internet, voici un tableau succinct de sites de vente d'import au départ de la France, de l'Europe ou de l'étranger, qui évoluera au fil du temps :

Import France	Import intracommunautaire	Import direct
http://www.gameswave.com	http://www.importmadness.co.uk	http://www.lik-sang.com
http://www.playergames.fr	http://www.smarttoys.be	http://www.ncsxshop.com
http://www.neoayato.com	http://www.newageconsoles.com	http://www.play-asia.com
http://www.tsunamigames.fr		http://www.toysnjoys.com
http://www.superfamishop.com		
http://www.fl-games.com		
http://www.sianers.com		
http://tengokugame.free.fr		

Et là, c'est le drame...

Vous venez de déballer votre jolie console toute neuve (ou d'occasion qui sent les pieds du vendeur d'origine avec des miettes et de la poussière dans la boîte), vous branchez tout ça, vous enfournez le jeu Made In Japan, NTSC-J, acheté avec la machine européenne, ça s'allume et... rien !

Voici donc le côté obscur de l'import, celui qui fait grincer les dents de l'utilisateur non averti et de son pauvre prote monnaie, et celui des constructeurs également quand on traite du sujet : les modifications !

Nous n'allons pas rentrer dans le détail, mais il faut savoir que les formats de jeux sont bien souvent incompatibles d'un pays à l'autre en ce qui concerne les consoles de salon. Les consoles portables sont quant à elles beaucoup moins sujettes à ce souci.

Alors, que faire ? Certaines consoles demanderont seulement un appui logiciel, comme un CD de démarrage, pour faire passer des jeux import, d'autres nécessitent une modification matérielle, souvent par le biais d'une puce à installer. Voilà, vous le savez, mais vous devrez trouver quelle console a besoin de quoi pour cela, ici s'arrête la mission de votre serviteur. Pourquoi ? Parce que c'est la porte ouverte au piratage, donc il n'est pas conseillé de faire ouvrir votre console, sachant qu'en plus la garantie sautera dès que vous aurez touché aux entrailles de la bestiole.

Postface :

Et voilà pour ce dossier concernant l'import, il sera sûrement modifié et mis à jour quand j'aurais plus d'idées, le but étant avec cette première version de dégrossir le thème et d'expliquer quelques bases concernant l'import de jeux vidéo. Et il se peut qu'il subsiste diverses fôtes de frappe ou d'orthographe, désolé pour ça -_-'

En tous les cas, merci et bravo d'avoir tenu jusque là lecteurs et lectrices, si vous voulez contribuer à ce dossier, ou m'aider à le compléter, écrivez un mail à : dbkamper@hotmail.com, ou rendez-vous sur <http://www.dbkamper.info>