NINTENDAY®

Catalogue de l’Exposition



CRÉDIT IMAGE : CAIXOPOLIS / PIXABAY



Viridis Briva Geekae

Remerciements

Cette exposition est le fruit d'une longue et belle collaboration auprès de nombreux acteurs, sans qui rien n'aurait été possible.

Nous tenons à remercier chaleureusement **l'équipe du Village Numérique** ainsi que **la ville de Cherbourg en Cotentin** pour son accueil, sa prévenance et son professionnalisme.

De même, nous remercions sincèrement **l'Association Gamepads** pour son aide logistique et sans qui la passion du jeu vidéo ne saurait aussi bien perdurer dans le Cotentin.

Enfin, nous remercions tous les visiteurs qui ont déambulé dans les allées entre les vitrines. Nous espérons vous revoir bientôt !

Qui sommes nous ?

Viridis Briva Geekae est une association Loi de 1901 à but non lucratif située à Saint-Lô et créée en 2024 dont l'objectif est la promotion de la culture geek dans le département de la Manche via, notamment, l'organisation d'événements dédiés.

Notre nom témoigne de notre volonté de nous ancrer localement et de faire vivre les différentes communautés geek du territoire. En effet, *Viridis* en latin signifie vert (ou verdoyant). Ceci en hommage aux schistes du briovérien, une période géologique dont les roches sont particulièrement bien représentées dans la Manche, et de couleur verte. *Briva* en celte signifie pont et fait référence à l'ancien nom de Saint-Lô : Briovera (de *Briva* le pont, et *Vera* la Vire, le pont sur la Vire). Et *Geekae* est une fausse déclinaison latine, mais ça, vous l'aurez sûrement remarqué !

Mot pour mot, on pourrait traduire ce nom par "le pont vert des geeks". Mais nous préférons jouer sur l'homonymie de vert, et ainsi proposer "un pont vers les geeks".

Nous espérons que nous arriverons à vous intéresser aux différentes facettes de la culture geek que sont le jeu vidéo, le jeu de rôle, le cosplay, le cinéma, les mangas, l'animation japonaise, et toutes les grandes œuvres qui ont façonné la pop culture.

Présentation

Nous vous souhaitons la bienvenue à cette exposition consacrée à l'Histoire de Nintendo. 1889, cela fait un sacré bond dans le temps qui nous sépare de la naissance de l'entreprise de jeu vidéo la plus connue au monde !

Vous découvrirez au travers de cette exposition les débuts de la firme nippone dans ses premières productions qu'étaient les jeux de cartes, puis son ouverture au monde du jouet, pour finalement arriver vers le jeu vidéo.

Vous découvrirez également bon nombre de pièces iconiques, témoins des débuts du jeu vidéo japonais, ainsi que des pièces insolites que vous ne verrez pas tous les jours.

Nous espérons qu'au travers des nombreuses activités proposées et de la documentation fournie au cours de ce Nintenday, vous apprécierez apprendre en vous amusant des facettes insoupçonnées de Nintendo.

Bonne visite !

Clément LERAUD
Président de l'Association
Viridis Briva Geekae

Sommaire

P. 7 La Naissance de Nintendo

P. 10 Les premières grandes consoles de salon : Les premiers pas de Nintendo

P. 16 Collectionnez-les tous : Les éditions limitées les plus recherchées de Nintendo

P. 20 Accessoirement vôtre : Les périphériques les plus étranges de Nintendo

P. 25 Sources

La naissance de Nintendo



En japonais, Nintendo s'écrit avec trois kanjis qui veulent respectivement dire "Responsabilité", "Cieux" et "Temple". C'est ce temple de la responsabilité des cieux que fonde ***Fusajirō Yamauchi*** en 1889 afin de vendre des cartes de Hanafudas (un jeu traditionnel japonais) qu'il fabrique lui-même. Son succès grandit peu à peu, au point de devoir s'entourer d'assistants pour suivre la demande.

En 1902, il lance des jeux de 54 cartes occidentaux et commence à les exporter vers 1907. Il prend sa retraite pour laisser la place à son gendre en 1929 : ***Sekiryo Yamauchi***.

Ce dernier tente de nouveau d'exporter les hanafudas vers 1947 sans grand succès. En 1949, ***Hiroshi Yamauchi*** prend sa suite et commence à diversifier les activités de Nintendo.

Il investi une société de taxis, de riz autocuiseur, signe un partenariat avec *Walt Disney* puis entre en bourse en 1962. Il se développe encore avec des appareils bon marchés comme un duplicateur à alcool, un aspirateur radiocommandé, mais surtout grâce à l'ingénieur ***Gunpei Yokoi***, des jouets.

En 1972, Nintendo collabore avec la société *Magnavox* qui est intéressée par un de ses jouets : le Nintendo Beam Gun, un pistolet optique. En échange de la conception d'un pistolet pour l'Odyssey (la première console de jeu vidéo de l'histoire) Nintendo obtient les droits pour la distribution de la console au Japon à partir de 1974.

En 1973, Gunpei Yokoi conçoit le Laser Clay System. En reprenant le concept des pistolets optiques, une vidéo est lue sur un écran, et le joueur peut interagir avec cette vidéo grâce au pistolet. Les premières expériences portent déjà les noms de Duck Hunt et Wild Gunman.

À partir de 1978, Nintendo commence à se lancer dans les jeux vidéo d'arcade avec son premier né, Computer Othello. S'en suivent des clones de jeux populaires basés sur Space Invaders, Breakout ou Galaxian. C'est véritablement Donkey Kong né de la plume numérique de ***Shigeru Miyamoto*** propulse Nintendo sur le devant de la scène en 1981.



Jeu de carte
Année de sortie : 1959
Fabricant : Nintendo

La signature d'un partenariat avec *Walt Disney* en 1959 permet de dynamiter les ventes de ses jeux classiques de 54 cartes. La présence d'illustrations reprises des classiques d'animation Disney et de personnages célèbres, ainsi que l'utilisation du tout-plastique pour la création de ses cartes afin de les rendre plus durables permet à la firme de se propulser à la bourse de Tokyo en 1962 puis de se lancer dans le marché international.

Chaque paquet est timbré par le gouvernement japonais pour attester que la taxe sur les jeux d'argent instaurée en 1902 a été réglée. Le timbre est tamponné par Nintendo. Ceci était obligatoire jusqu'à la fin de l'ère Showa, en 1989.



Ultra Hand
Année de sortie : 1967
Fabricant : Nintendo

Un jour dans les locaux de Nintendo : alors engagé comme électricien pour la maintenance des machines servant à la production de cartes, ***Gunpei Yokoi*** s'ennuie. Pour passer le temps, il donne vie à un gadget qu'il avait imaginé durant ses années de collège : une sorte de main mécanique que l'on peut rétrécir ou allonger, et qui permet de saisir des objets à distance.

Surpris par ***Hiroshi Yamauchi*** qui passait par là, alors qu'il pensait se faire réprimander pour ne pas être concentré sur son travail, ce dernier lui lance un "*Comme Nintendo est un fabricant de jeux, fais-en donc un jeu !*".

Vendu en 1967 pour 600 ¥, ce jouet rencontre un grand succès auprès des enfants, tout comme l'Ultra Machine, un lanceur de balles de ping-pong. Cette réussite marque le point de départ d'une nouvelle ère pour Nintendo. Yamauchi crée la première division de recherche et développement (Nintendo R&D1) de la compagnie et met Yokoi à sa tête, lui demandant de continuer sur sa lancée et de concevoir d'autres jouets au succès similaire.





Color TV Game
Année de sortie : 1977
Fabricant : Nintendo

En 1976, l'entreprise *Mitsubichi* fait face à un problème. N'ayant pas pu suivre la courses à la technologie dans le marché des calculatrices (notamment face à *Casio*), elle cherche de nouveaux débouchés. La popularité des consoles Pong aux U.S.A. l'incite à se lancer dans cette voie. Cependant, bien qu'elle sache gérer la conception de la partie électronique d'un tel appareil, elle n'entend rien à la vente et au marketing dans le monde du jouet. Ce qui est justement le cas de Nintendo qui cherche à varier ses activités.

Comment marquer les consommateurs ? Par le prix ! Le PDG de Nintendo, Hiroshi Yamauchi aurait déclaré "*les autres constructeurs vendent leurs consoles 20 000 ¥ ? Et bien nous passerons SOUS la barre des 10 000 !*".

La première version intègre 6 variantes de Pong en couleurs sous licence *Magnavox* pour 9 800 ¥. Un mois plus tard, une version cette fois bien conçue par les équipes de Nintendo propose plus de jeux ainsi que des manettes filaires pour 18 000 ¥.

Son slogan publicitaire marque les esprits (Ne vous contentez plus de regarder votre télé, jouez avec !) puisque 800 000 unités se vendent en moins d'un an ! Il se vendra plus d'un million d'exemplaires de ces deux modèles.

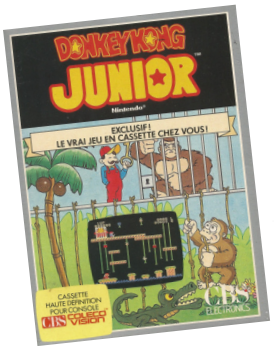
Suivront un modèle équipé d'un volant intégrant des jeux de course, un modèle plus centré sur le casse-brique, et enfin un modèle propose un portage du premier jeu d'arcade de Nintendo : Computer Othello.





Les premières grandes consoles de salon

Les premiers pas de Nintendo





Colecovision
Année de sortie : 1982
Fabricant : Coleco

Coleco souhaitait se lancer dans le marché des jeux vidéo dès les années 1970. Le prix des composants était néanmoins un obstacle pour de nombreuses entreprises, notamment le plus important pour une console : la RAM (pour *Random Access Memory*, ou Mémoire Vive en français).

Vers 1981, le *Wall Street Journal* titre que les prix chutent et qu'il devient alors possible de réaliser des appareils plus puissants pour moins cher. C'est alors que ***Arnold Greenberg***, PDG de Coleco, lance un groupe de travail "Colecovision".

Voyant que l'Atari 2600 a eu un incroyable succès grâce au portage de titres d'arcade populaires (Space Invaders, Missile Command, etc), Greenberg a l'idée d'aller voir ce qu'il se passe chez Nintendo. Lors d'un repas avec son PDG, Hiroshi Yamauchi, et l'ingénieur en charge du développement de la Colecovision, ***Eric Bromley***, il s'absente un instant pour aller aux toilettes avant de voir une borne alors encore exclusive au Japon : *Donkey Kong*. Comprenant que le jeu sera sûrement un succès aux U.S.A., il négocie avec Nintendo pour obtenir les droits exclusifs sur le sol américain. Yamauchi accepte à la condition que Coleco puisse fournir une avance de 200 000 $ le jour même, ainsi qu'une commission de 2 $ par cartouche vendue. Greenberg accepte, mais comme le veut la coutume japonaise, il ne repart pas tout de suite avec un contrat officiel, seulement un accord oral.

La même année, lors du CES de Las Vegas, Greenberg apprend que Nintendo aurait cédé les droits de Donkey Kong à *Atari*. Afin de s'assurer de son accord, il retrouve la fille (et traductrice) de Hiroshi Yamauchi, ***Yōko*** (et accessoirement épouse de ***Minoru Arakawa***, futur PDG de *Nintendo of America*) laquelle lui permet de retrouver le PDG de Nintendo et de bien lui confirmer l'exclusivité des droits du jeu, sur papier cette fois.

La console arrive en France à l'été 1983 pour 1 790 F, et le portage alors le plus fidèle de Donkey Kong et d'autres grands titres de l'arcade lui font une belle publicité. Cependant, elle ne s'est vendue qu'à 3 millions d'exemplaires, et sa production sera stoppée en 1985.



Intellivision
Année de sortie : 1979
Fabricant : Mattel

L'Intellivision est commercialisée pour la première fois à un public test à Fresno en Californie en 1979. Elle sort officiellement dans le reste des U.S.A. en 1980, et n'arrive en Europe qu'en 1982.

Première console 16Bits de l'Histoire, elle proposait des jeux avec une meilleur résolution. Toutefois, elle ne connut pas le succès escompté avec seulement une cinquantaine de cartouches conçues. Ce qui s'explique par l'arrivée sur le marché des consoles de la concurrence.

La console a toutefois connu des accessoires insolites comme une extension informatique permettant de programmer, un synthétiseur vocal, un synthétiseur musical ainsi qu'un véritable module informatique transformant la console en micro-ordinateur.

Sa production s'arrête en 1984, après que Mattel a essuyé près de 300 millions de dollars de pertes.



Atari 2600
Année de sortie : 1977
Fabricant : Atari

Sortie en 1977 aux U.S.A. sous le nom de Atari VCS (pour *Video Computer System*), elle n'arrive en France qu'en 1981 sous le même nom. Elle est renommée Atari 2600 en 1982. La même année, Atari sortait l'Atari 5200, dont les composants, accessoires et autres modules étaient inventoriés en interne avec l'index CX-5200. La VCS est renommée 2600 en référence à ce même index qui la référençait sous l'index CX-2600.

N'étant ni zonée, ni dotée de protection, n'importe qui pouvait sortir son jeu ou accessoire sur la console. Ainsi, on a pu connaître de nombreux périphériques insolites tels que des lecteurs de cassette magnétiques pour lire des jeux plus complets (le SuperCharger de *Starpath*), de cassettes audio (le Kid Vid Voice Module de *Coleco*), ou encore un module de téléchargement de jeux à distance par prise ethernet et téléphone (le GameLine de *Control Video Corporation*). Mais aussi des jeux de qualité risible, de copies carbone de succès maquillés sous d'autres noms, voire de véritables controverses comme les titres érotiques de l'entreprise Mystique.

Atari 7800
Année de sortie : 1986
Fabricant : Atari



L'Atari 5200 n'ayant pas été importée en France du fait de son échec commercial aux U.S.A., Atari revoit sa copie pour une nouvelle machine. Conçue entre 1983 et 1984, sa sortie est retardée du fait de la situation financière difficile dans laquelle se trouve Atari.

Atari est en effet détenu par la firme *Warner Communications* qui cherche à vendre l'ex-géant. Le rachat aura lieu par l'homme d'affaire ***Jack Tramiel***, fondateur de *Commodore*, via sa nouvelle entreprise *Tramel Technology Ltd*. Mais la sortie sera une nouvelle fois retardée puisque l'entreprise derrière le développement et la conception de la console, *General Computer Corporation*, n'a pas été payée par Atari pour son travail. Il faudra attendre que Tramiel règle les frais et finalise le marketing pour que la console sorte finalement en 1986 aux U.S.A.

En France, la console n'est arrivée qu'en 1991, ce qui est extrêmement tard au vu de la concurrence présente sur le marché. Ce retard s'explique du fait des directives de Jack Tramiel qui préférait promouvoir les ordinateurs Atari (tels que le 800 XL ou le 520 ST). De fait, avec un budget alloué limité, la constitution des stocks à destination de l'Europe a pris énormément de temps avant d'arriver à une quantité raisonnable.

Cette arrivée en Europe ne sauvera pas la console qui stoppe sa fabrication en 1992.



Videojeu C52
Année de sortie : 1979
Fabricant : Philips

Après avoir absorbé *Magnavox* en 1974, *Philips* a l'idée de produire une digne successeuse à l'Odyssey. D'abord sortie aux États-Unis en 1978 sous le nom de *Odyssey²* où elle réalise des scores médiocres face à la concurrence de l'Atari 2600, la console sort en Europe l'année suivante. Avec son clavier, elle se veut comme le croisement entre une console de jeu et un micro-ordinateur à bas prix. Cependant, très rares sont les logiciels à utiliser ce clavier. Sans compter qu'il faut une cartouche spéciale afin de pouvoir s'adonner à la programmation en BASIC (le C7420 BASIC), et que le clavier du Videopac fait partie des plus fragiles et moins fiables de l'histoire (avec celui du ZX81, un micro-ordinateur bas-de-gamme de la firme britannique *Sinclair*).

En retard technologiquement sur ses concurrentes contemporaines (Atari 2600, Intellivision de *Mattel*, Colecovision de *CBS Electronics*), c'est le marketing et les accords noués avec les entreprises tierces qui a permis au Videopac de se faire un nom en Europe, et surtout en France (fabriquée à Dreux et au Mans). En effet, *Philips* commercialise la console en France sous le nom de Videojeu C52. Mais d'autres entreprises vont proposer leur propre vision du Videopac, notamment chez *Schneider*, *Brandt*, *Radiola*, *Continental Edison*, en Belgique par *Siera*, ou encore en Allemagne par *Saba* (*Schwarzwälder Apparate-Bau-Anstalt*).



Videopac +741
Année de sortie : 1983
Fabricant : Schneider

Tous les *Videopac* n'ont pas les mêmes performances. Certains modèles sortis à partir de 1983, surnommés « modèles + », bénéficient de graphismes améliorés pour certaines cartouches. Un module additionnel permettait également de pouvoir jouer aux échecs contre un ordinateur (le *C7010 Chess*). Des versions, aujourd'hui devenues très rares, proposent même un tube cathodique intégré.

Malgré tous ses handicaps par rapport à ses concurrentes, le Videopac a tout de même hébergé près d'une centaine de jeux, et permis à beaucoup de découvrir les jeux vidéos avant qu'*Atari* ne débarque en Europe en 1981.



CD-i 220
Année de sortie : 1991
Fabricant : Philips

En 1988, Nintendo signe un partenariat avec la firme *Sony* pour concevoir un support CD pour sa Super Nintendo, tout comme *Sega* le prévoit pour sa Mega Drive (ce qui donnera le Mega CD).

À l'été 1991, Sony présente au *Consumer Electronic Show* (CES, ancêtre de l'E3) son premier prototype de Super Nintendo "*Play Station*", dont le prix de lancement est annoncé autour de 400 $. Cependant, en relisant les contrats, Nintendo s'aperçoit qu'ils ont fait une erreur : Aucune royalties ne leur sera reversé pour les jeux vendus sur cette plateforme, Nintendo n'aura aucun droit à l'égard des jeux qui sortiront.

C'est alors que la firme cherche en catastrophe un autre constructeur pour remplacer Sony. Les PDG de Nintendo of America, ***Howard Lincoln*** et ***Minoru Arakawa***, partent en Europe et trouvent chaussure à leur pied en la personne de l'entreprise néerlandaise *Philips*.

Un nouvel accord prévoit cette fois-ci que Nintendo gardera le contrôle de ses jeux et licences, que Philips s'occupera du support CD, et que la machine devra lire des CD audio ainsi que des CD-i (le format phare de Philips).

Cependant l'annonce de ce nouveau partenariat est perçu comme une trahison par les entreprises japonaises, Sony en tête. Ce projet donnera naissance à la future PlayStation, et Philips continuera également sur sa lancée avec sa console, la CD-i. Elle est vendue en France à sa sortie entre 4 990 et 5 990 F.

Seules traces de cet accord passé avec Nintendo, quelques licences sont sorties sur ce lecteur : Link The Faces of Evil, Zelda The Wand of Gamelon, Zelda's Aventure, Hotel Mario et un prototype annulé Super Mario's Wacky Worlds.

Sa production s'arrête en 1997, ne pouvant lutter face à la concurrence des consoles 32 et 64Bits, avec finalement à peine plus d'un million d'exemplaires vendus, dont seulement près de 200 000 en France.

Nintendo avant Nintendo

Avant la sortie de la Famicom au Japon en 1983, 5 jeux d'arcade de Nintendo ont eu droit à une adaptation sur les consoles et micro-ordinateurs de l'époque.



Donkey Kong - juillet 1981

Le premier jeu Nintendo à être porté sur console. CBS Electronics l'adapte pour sa Colecovision, l'Atari 2600 et l'Intellivision.

Il sortira par la suite sur Atari 7800, Atari XEGS, Atari XL, MSX, Amstrad CPC, Commodore 64, Vic-20, ZX Spectrum et Apple II.



Sky Skipper - juillet 1981

Quand Parker Brothers cherche à acquérir les droits de *Popeye* pour imiter le succès de Coleco avec *Donkey Kong*, Nintendo leur impose d'adapter également Sky Skipper. Il n'est sorti que sur Atari 2600.



Donkey Kong Junior - août 1982

Seul jeu où Mario endosse le rôle d'antagoniste, il connaît beaucoup moins d'adaptations que son prédecesseur. Il sort sur Atari 2600, Intellivision, Colecovision, Atari 7800 et Atari XL.



Popeye - novembre 1982

Adapté par *Parker Brothers* à la condition d'adapter *Sky Skipper*, le jeu connaît un petit succès sur Atari 2600, Intellivision, Colecovision, Atari 5200, Atari XL, Commodore 64 et Videopac.



Mario Bros. - mars 1983

Deuxième apparition de Luigi (après un Game & Watch éponyme), il est adapté sur Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Atari XL, Atari XEGS, Commodore 64, Amstrad CPC et ZX Spectrum.

Collectionnez-les tous !

Les éditions limitées les plus recherchées de Nintendo



NES Pack Tortues Ninja
Année de sortie : 1990
Fabricant : Nintendo

Quatre tortues d'enfer dans la ville, chevaliers d'écaille et de vinyle, un an après la sortie du jeu au Japon et en plein boom de popularité de la série d'animation diffusée alors sur France 3 et Antenne 2, la NES s'offre un pack promotionnel accompagné du jeu Teenage Mutant Hero Turtles, dont le spot publicitaire à la télé en a marqué plus d'un. Un pack prisé des collectionneurs, même s'il ne s'agit que d'un simple fourreau en carton autour d'une boîte de NES tout ce qu'il y a de plus banale.



Nintendo 64 Pikachu
Année de sortie : 2001
Fabricant : Nintendo

La pokémania explose ! On retrouve toutes sortes de produits dérivés pour surfer sur la popularité des Pokémon, Pikachu en tête. Peluches, jouets électroniques, figurines, cartes à jouer et à collectionner, stickers, pogs, et même voitures et avions, tout y passe ! Ce boom engendre cette superbe édition limitée de la Nintendo 64 aux couleurs de Pikachu, dont les joues s'éclairent en rouge lors qu'elle est allumée. Un incontournable pour les fans ! À sa sortie, elle n'était qu'à 790 F, soit bien moins chère que la Nintendo 64 à son lancement à 990 F en 1997.



Game Boy Color Édition Spéciale Pokémon
Année de sortie : 2001
Fabricant : Nintendo

Alors que Nintendo préparait une successeure à la Game Boy utilisant un processeur 32Bits, la pokémania pousse à revoir le calendrier. La Game Boy Color se vend partout grâce au succès des monstres de poche et engendre de nombreuses séries dérivées, comme cette édition spéciale ornée d'un Pikachu et d'un Pichu.



Pokémon Pikachu
Année de sortie : 1999
Fabricant : Nintendo

Ce petit gadget qui a l'air d'un Tamagotchi n'en est pas un. Il s'agit d'un podomètre, équipé également d'un réveil et une machine à sous. En fonction de l'heure de la journée, un Pikachu qui vous accompagne a diverses activités, mais aucune interaction n'est possible, vous ne pourrez que contempler la journée bien remplie de votre compagnon.

Son successeur en couleurs, sorti chez nous en 2001, proposait via une connexion infrarouge de jouer avec votre version Or ou Argent pour gagner des objets comme des super bonbons.



Pico Édition Spéciale Pikachu
Année de sortie : 2004
Fabricant : Sega Toys

En 1994, Sega sort une console plus proche du jouet ludo-éducatif que de la console de jeu : la Sega Pico. Cette console a hébergé des programmes d'apprentissage de la lecture, de l'écriture, du calcul et de la réflexion, mais aussi de véritables jeux plus complexes … jusqu'en 2006 !

Elle s'est exportée à l'international, et même jusqu'en France, mais a réalisé un très faible score de 400 000 unités vendues. Cependant, elle est une réussite au Japon où elle se vend à plus de 3,4 millions d'exemplaires. Ayant survécu à la Dreamcast, la console s'offre une édition limitée exclusive au Japon à l'effigie de Pikachu pour relancer ses ventes en 2004, accompagnée de 3 jeux Pokémon.

Sega réalisera en 2005 une nouvelle console nommée la Advanced Pico Beena, laquelle hébergera encore 4 jeux Pokémon dans le même style jusqu'en … 2010, à l'ère de Pokémon Version Noire et Blanche. La Guerre des consoles est décidément bien derrière nous !



Wii Pack 25ème anniversaire de Super Mario Bros
Année de sortie : 2010
Fabricant : Nintendo

Afin de coïncider avec les 25 ans de Super Mario Bros. premier du nom sorti en septembre 1985, Nintendo sort une Nintendo DSi XL rouge, un portage de Super Mario All-Stars pour la Wii, ainsi que ce pack rouge contenant la dernière wiimote plus. Elle est également accompagnée de l'éternel Wii Sports, du dernier né New Super Mario Bros. Wii, ainsi que du tout premier Donkey Kong pré-installé dans le menu de la console en hommage à la première apparition de Mario.

Nintendo 3DS The Legend of Zelda Édition 25ème Anniversaire
Année de sortie : 2011
Fabricant : Nintendo



Les instruments mythiques de la saga d'Hyrule finement peints de couleur dorée accompagnent un remake en haute définition de The Legend of Zelda Ocarina of Time. Équipée de tous les logiciels communs à la 3DS comme la Guerre des Têtes, la Place Mii Streetpass, ou encore la réalité augmentée, cette édition limitée a de quoi taper dans l'œil de tout fan de la série.

Wii U Édition Limitée The Legend of Zelda
Année de sortie : 2013
Fabricant : Nintendo



Un an après sa sortie et disponible seulement en noir ou blanc, cette édition limitée propose un Gamepad orné des symboles hyliens ainsi qu'un code de téléchargement pour la version HD de The Legend of Zelda The Wind Waker.

Si cette édition est également prisée, la recherche de cette pièce se doit d'être minutieuse car un problème technique touche les Wii U (notamment les modèles 32 Gigas noirs) : la puce NAND gérant la mémoire interne de la console peut mourir d'inactivité, et cela touche particulièrement les consoles équipées des puces produites par l'entreprise SK Hynix.

Le service après vente de Nintendo ne prenant plus en charge les Wii U, a seule mesure préventive pour éviter qu'une console ne meure est d'utiliser un logiciel (comme NAND Dumper) afin de créer des copies de sauvegarde de la mémoire.

Accessoirement vôtre

Les périphériques les plus étranges de Nintendo



The Miracle Piano Teaching System
Année de sortie : 1990
Fabricant : The Software Toolworks

En 1990, The Software Toolworks a l'idée de concevoir un logiciel d'apprentissage du piano utilisable sur PC et consoles de jeu. Ce synthétiseur est fourni avec un logiciel d'apprentissage du solfège et des mini-jeux. Relié à la NES via le port 1 de la console, le jeu détectera si vous faites une erreur lors d'un morceau. Le synthétiseur peut, seul, vous jouer le morceau de votre choix en guise de démonstration, tout en suivant la partition et le métronome à l'écran.

Également disponible pour Super Nintendo, Sega Genesis et PC, et compatible avec le format MIDI pour de la composition, cet accessoire a été un cuisant échec commercial



Nintendo Scope 6
Année de sortie :
Fabricant : Nintendo

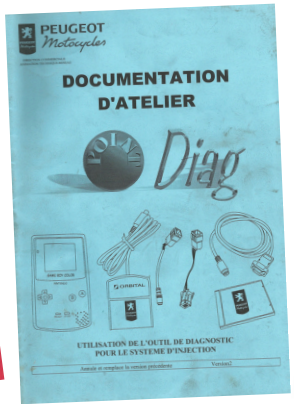
Accessoire disponible dès la sortie de la Super Nintendo, ce bazooka était compatible avec 12 jeux. Il avait besoin de 6 piles AA pour fonctionner pendant 4 heures. Contrairement au Zapper de la NES qui fonctionne par détection d'un carré de lumière, le Scope utilise le balayage automatique des écrans cathodiques. Au moment du tir, la lentille du canon envoie un signal au récepteur. La console calcule alors quel pixel était visé au moment du rafraichissement de l'image.

De fait, il est aujourd'hui impossible d'utiliser cet accessoire sur un téléviseur moderne à écran plasma, chaque pixel étant continuellement éclairé.

Il est resté dans les mémoires après être devenu un item dans la série de jeux de combat *Super Smash Bros*.

Diagnostic System Peugeot Motocycles
Année de sortie : 2000
Fabricant : Orbital







Par la Directive du Parlement Européen du 13 octobre 1998, dans un objectif de réduire la pollution de l'air liée aux véhicules thermiques, l'Union Européenne rend obligatoire pour tous les véhicules thermiques essence neufs vendus la présence de l'OBD (*On-Board Diagnostics*). Il s'agit grossièrement d'un système permettant de contrôler les émissions polluantes d'un moteur. Cela permet à un technicien d'obtenir des informations sur le fonctionnement du moteur, et lui permet de déceler l'origine d'un problème.

En 1999, le constructeur italien *Aprilia* modernise son scooter SR 50, et passe d'un moteur utilisant un carburateur à un système d'injection plus moderne, devenant alors le SR 50 Di-Tech. Un système d'injection étant plus complexe qu'un carburateur, les moteurs utilisant ce principe sont équipés d'un calculateur, une sorte d'ordinateur permettant de contrôler les performances du moteur. Ce moteur à injection se retrouve d'ailleurs également chez deux autres constructeurs. *Suzuki* l'utilise pour son Katana 50, et *Peugeot Motocycles* pour son Looxor TSDI 50.

Néanmoins, la visite technique des véhicules ne comprend pas encore la vérification de l'OBD (qui n'arrivera qu'avec un arrêté du 13 octobre 2006). Et les outils de diagnostics moteurs étaient extrêmement chers (on parle de valises professionnelles allant jusqu'à 20 000 F). Il fallait donc trouver une solution pour les concessionnaires qui permettrait d'effectuer la maintenance de ces véhicules sans exploser les coûts. Développer un logiciel passe encore, mais pour ce qui est de l'interface… Difficile de trouver quelque chose doté d'un écran au début des années 2000 et qui ne coûte pas cher… mais la Game Boy et ses 500 F sauvent la mise !

L'entreprise australienne Orbital développe un logiciel de diagnostic moteur et le fait tenir dans une cartouche pouvant être lue par une Game Boy en mars 2000. Une fois reliée au scooter, il était possible de lire et effacer les codes d'erreur, de vérifier le fonctionnement de l'allumage, des pompes et du calculateur lui-même. Plus insolite encore, grâce à la notice d'atelier il était possible de passer les scooters de leur configuration d'origine à une configuration sport !



Fame Key Adaptor
Année de sortie : 1990
Fabricant : Horelec

Cette cartouche est un adaptateur européen pour jeux NES NTSC (américains). Il suffit d'insérer une cartouche de jeu au format PAL (européen) dans la seconde fente, puis d'insérer un jeu NTSC dans la première fente pour s'affranchir de la puce de restriction géographique de la NES. Cet accessoire était particulièrement prisé des amateurs d'importations.



SNES Game Converter
Année de sortie : 1993
Fabricant : Fire

L'entreprise Fire a commercialisé plusieurs modèles d'adaptateurs universels pour la Super Nintendo. Fonctionnant sur le même principe que le Fame Key Adaptor, il était possible de jouer aux jeux NTSC provenant des U.S.A. mais aussi aux jeux JAP provenant du Japon. Cette version montre un packaging aux couleurs du premier opus de la saga Starfox (Starwing en Europe).

Game Boy Camera
Année de sortie : 1998
Fabricant : Nintendo

Il s'agit d'un véritable appareil photo pour Game Boy. Doté d'une résolution de 128 x 112 pixels en 4 nuances de gris, la cartouche vous permet de stocker jusqu'à 30 photos. Il est également possible de régler de nombreuses options comme le contraste, la luminosité, d'ajouter des effets comme un miroir, et même de modifier ses photos via une application de dessin. C'est d'ailleurs dans cette partie que l'on peut voir des stickers à apposer sur vos créations … dont la première apparition officielle des Pokémon en Europe avec quelques sprites de Dracaufeu, Florizarre, Tortank et Mewtwo. Cela s'explique par le fait que cette cartouche a été conçue par Game Freak, les créateurs de Pokémon.



Game Boy Printer
Année de sortie : 1998
Fabricant : Nintendo

Cette petite imprimante repose sur le même principe que celui des tickets de caisse des commerçants : l'impression thermique directe. L'imprimante utilise un papier spécial recouvert d'un colorant sensible à la chaleur. Une petite rangée de résistances électriques chauffent certains points précis pour créer une image rapidement, idéal pour des impressions en nombre dans un commerce.

Compatible avec plus d'une trentaine de jeux, c'est surtout avec les jeux de la saga Pokémon que ses fonctionnalités sont le plus abouties (Pokémon Version Jaune, Or, Argent, Cristal, Trading Card Game, Picross, Pinball) avec l'impression de diplômes, scores, lettres, statuts voire votre Pokédex entier !

Il existe d'ailleurs une édition limitée aux couleurs de Pokémon sortie exclusivement au Japon la même année.







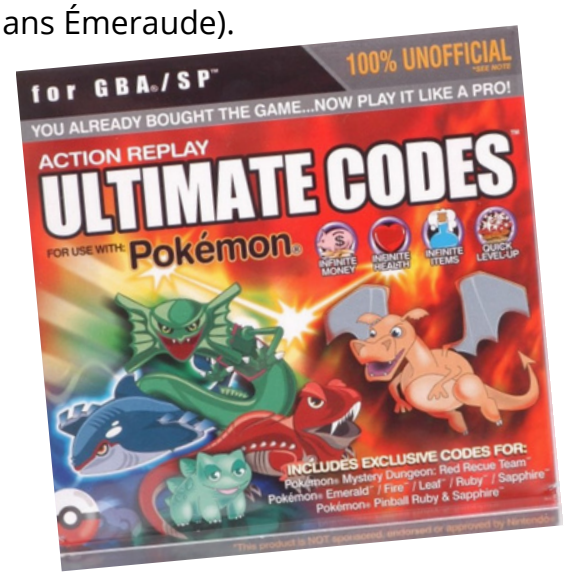




Action Replay
Année de sortie : 2002
Fabricant : Datel

Version européenne du Game Genie, le concept de cet accessoire est simple : grâce à des codes à entrer dans la mémoire de la cartouche, le joueur peut tricher. Obtenir des items ou de l'argent à l'infini, être invulnérable, passer à travers les murs, débloquer des événements secrets, nombreuses sont les applications.

Cet outil est particulièrement prisé des fans de la saga Pokémon car il est la seule option pour déclencher des événements *in game* qui n'étaient disponibles à l'époque que via une distribution ponctuelle dans des magasins (par exemple, l'événement de la capture de Celebi dans Pokémon Cristal ou de Mew dans Émeraude).



Action Replay Ultimate Codes Pokémon
Année de sortie : 2006
Fabricant : Datel

Disponible pour environ 40€ en magasins, cette Action Replay n'est pas une cartouche complètement fonctionnelle. Elle dispose de codes pré-intégrés pour jeux de la saga Pokémon sur Game Boy Advance, mais il est impossible d'entrer de nouveaux codes. Ce qui rend cet outil plus que limité puisque les codes de distributions événementielles de Pokémon fabuleux ne sont pas présents. On pourra au moins se contenter en contemplant les superbes illustrations de la jaquette.

Sources

Les informations présentées sur les consoles exposées sont le fruit de recherches aux sources variées (archives internet, ouvrages, témoignages). Vous pouvez retrouver nombre d'informations dans les ouvrages suivants :

Qui a peur des jeux vidéos ?
Alain & Frédéric LE DIBERDER, Éditions La Découverte, 1993

La saga des jeux vidéo
Daniel ICHBIAH, Pix'N Love Editions, 1997

L'Histoire de Nintendo Volume 1
Florent GORGES, Pix'N LOVE Editions, 2008

Manettes & Pixels
René SPERANZA, Éditions La Vallée Heureuse, 2015

Une histoire du jeu vidéo en France 1960-1991 : Des labos aux chambres d'ados
Alexis BLANCHET & Guillaume MONTAGNON, Pix'N Love Editions, 2020.

Consoles Museum : La Grande Encyclopédie des consoles de jeu vidéo
Florent GORGES, Omaké Books, 2024

Jeux en Vrac
Guillaume MONTAGNON, CNJV Editions, 2025

Notes

