L'HISTOIRE OUBLIÉE DES JEUX VIDÉO

Catalogue de l'Exposition

2025



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 de la Médiathèque de La Source** ainsi que **la ville de Saint-Lô** pour son accueil, sa prévenance et son professionnalisme. Sans compter bien entendu la mise à disposition de l'espace jeu vidéo, parfaitement adapté pour accueillir cette exposition à thème.

De même, nous remercions sincèrement **l'Association Silicium** pour ses nombreux travaux de recherches sur l'Histoire du jeu vidéo qui ont en grande partie inspiré cette exposition, et facilité le travail de réalisation. Nous remercions tout particulièrement son président, **Monsieur René Speranza**, pour son soutien et son investissement.

Nous remercions également **le Fab Lab de la ville d'Agneaux** qui nous a permis de réaliser les supports visuels présents lors de cette exposition, donnant plus de vie à ce fragment du passé.

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. L'exposition "L'Histoire Oubliée des Jeux Vidéo" à La Source est notre première exposition.

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 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 Oubliée des jeux vidéo. Quand on pense aux termes de rétrogaming ou de rétrocomputing, le réflexe de bien des connaisseurs est de penser aux grands cadors du genre : *Nintendo*, *Sega*, *Atari*, *Amstrad*, etc.

Pourtant, lors de cette période charnière qu'était l'arrivée du jeu vidéo en Europe, nombre de constructeurs ont voulu profiter de ce nouvel Eldorado économique pour avoir leur part du gâteau. Ainsi, aux côtés des consoles les plus connues et retenues par l'Histoire, certaines petites étrangetés ont réussi à cohabiter avec les géants.

C'est le thème de cette exposition : vous proposer de découvrir, ou de redécouvrir, des consoles insolites et oubliées de l'Histoire du jeu vidéo qui ont cohabité avec les plus grands.

De la doyenne de l'exposition qui fête ses 50 ans cette année aux bizarreries des années 1990, nous espérons que vous prendrez plaisir à admirer ces témoins d'une époque pas si lointaine, et que ce petit livret vous laissera un bon souvenir.

Bonne visite !

Clément LERAUD
Président de l'Association
Viridis Briva Geekae

Sommaire

P. 8 Introduction

P. 9 La naissance du jeu vidéo

P. 14 La Société Occitane d'Électronique, Première entreprise française de jeu vidéo

P. 20 Alcatel, concepteur de jeux ? Le déploiement des télécommunications à haute fréquence

P. 21 Le retour de Philips, les leçons tirées du passé

P. 23 Hanimex et ses consoles, le *low-cost* avant tout

P. 24 La PC-50X Family, les cartouches avant l'heure !

P. 26 Le standard RCA, primitif mais efficace

P. 28 Les processeurs Signetics, l'attaque des clones

P. 30 Les importations de Yeno, les nouveautés venues du Japon

P. 31 Les ordinateurs Thomson, l'informatique pour tous

P. 32 Les jeux portables, la force est dans ta poche !

P. 35 Sources

Introduction

Nous sommes en 1980 après Jésus-Christ, toute la France joue sur des consoles populaires et vues à la télévision. Euh toute, non ! Une petite partie des joueurs se tourne vers des consoles moins chères, plus accessibles, et plus nombreuses. Et la concurrence n'est pas facile face aux consoles de chez Atari, Mattel, CBS et Milton Bradley.

Cette exposition vous propose de découvrir des consoles de jeu commercialisées entre 1975 et 1995 qui ont côtoyé les machines les plus connues, mais dont l'absence de succès ou le destin tragique les ont conduites à l'oubli.

Vous découvrirez alors comment une firme toulousaine a conçu toute une gamme de consoles de jeu, comment les lignes téléphoniques modernes découlent de la conception d'une console par Alcatel, et comment l'affluence de consoles a failli faire disparaître le jeu vidéo.

À travers des machines originales, peu connues voire insolites, plongez au cœur de l'histoire oubliée des jeux vidéo.

La naissance du Jeu Vidéo

Le jeu vidéo est considéré depuis 2006 comme le 10ème art. Il s'agit pourtant d'une invention remontant jusqu'aux années 1950.

Le jeu vidéo est classiquement défini en ces termes. Un jeu vidéo est un jeu utilisant des composants électroniques et dotés d'une interface permettant une interaction entre le joueur et un dispositif vidéo.

On retrouve des idées de jeux électroniques interactifs dès 1947 avec **Cathode-ray Tube Amusement Device**, un simulateur de tir d'artillerie conçu par les physiciens américains Thomas GOLDSMITH Jr. et Estle RAY MANN. Il n'utilise cependant pas de programme informatique mais uniquement des composants analogiques.

C'est l'année suivante, en 1948, que le premier véritable jeu vidéo naît. Nommé **Turochamp**, il s'agit d'un programme permettant de jouer aux échecs contre un ordinateur programmé par les britanniques Alan TURING et David CHAMPERNOWNE, un mathématicien pionnier de l'informatique et un professeur de statistiques de l'Université d'Oxford.

Deux ans plus tard, en 1950, l'ingénieur canadien Josef KATES développe un des premiers jeux dotés d'un affichage via une interface vidéo, **Bertie the Brain**, un programme permettant de jouer au morpion. L'objectif n'est cependant pas de proposer un amusement au public, mais de promouvoir son invention, les tubes Additron, une nouvelle variété de tubes électroniques, des composants utilisés en électronique comme amplificateur de signal.

En 1951, l'ordinateur **Nimrod**, conçu par l'australien John BENNETT, est dévoilé par l'entreprise britannique *Ferranti* et permet de s'adonner au jeu de Nim, ce jeu de stratégie vu notamment dans des émissions télévisées comme Fort Boyard.
La même année, le pionnier de l'informatique allemand Dietrich PRINZ conçoit un **programme informatique d'échecs** pour l'Université de Manchester en Angleterre dans le cadre d'un partenariat avec Ferranti. L'ordinateur utilisé, le Ferranti Mark 1, est le premier ordinateur de l'histoire à être commercialisé.

En 1952, les premiers jeux à utiliser un affichage électronique apparaissent au Royaume-Uni. L'informaticien Christopher STRACHEY fait fonctionner un **programme de jeu de dames** sur un Ferranti Mark I, tandis que dans le cadre de sa thèse sur les interactions entre l'Homme et la machine, Alexandro SHAFTO "Sandy" DOUGLAS met au point un jeu de morpion nommé **OXO**, souvent retenu comme le premier jeu vidéo de l'histoire.

Rien ne se passe ou presque jusqu'en 1958, où lors de journées portes-ouvertes du Laboratoire National de Brookhaven à New-York, le physicien américain William HIGINBOTHAM relie un oscilloscope à un ordinateur conçu pour simuler la trajectoire d'un missile, et met au point un jeu de tennis pour les visiteurs afin de montrer une autre facette de la science. Il pense que « *cela peut rendre la salle plus animée avec un jeu auquel les gens peuvent jouer, et cela véhiculera le message que les efforts des scientifiques peuvent avoir un intérêt pour la société* ». **Tennis for Two**, également souvent retenu comme le premier jeu vidéo de l'histoire, est né. Mais persuadé de n'avoir rien inventé, William ne dépose pas son invention.

En 1959, l'entreprise américaine *Digital Equipment Corporation* commercialise son premier ordinateur, le PDP-1 (pour Programmed Data Processor). En 1962, une équipe d'étudiants du MIT menée le programmeur Steve RUSSELL se dote d'un de ces ordinateurs et décide d'expérimenter les possibilités de l'appareil. La course à la lune et la conquête spatiale étant à ses balbutiements, ils réalisent ainsi le jeu **Spacewar!**, une bataille spatiale où l'on doit détruire le vaisseau de l'adversaire sans s'approcher trop près de l'étoile au centre de l'écran, au risque de s'écraser.

En jouant à ce programme quelques années plus tard, Hugh TUCK, un étudiant de Stanford en Californie pense que ce jeu pourrait être un grand succès s'il était équipé d'un monnayeur. Avec l'aide de Bill PITTS, ils sortent en septembre 1971 le premier jeu vidéo sur borne d'arcade de l'histoire, **Galaxy Game**. Ils intègrent même la possibilité de pouvoir jouer à deux, l'un contre l'autre. Cependant, la borne intégrant un ordinateur PDP-11 coûtant plus de 20 000 dollars, la production des bornes reste faible et le succès n'est pas au rendez-vous.
La même année, un ex-étudiant du MIT ayant adoré Spacewar!, Nolan BUSHNELL, et un de ses collègues, Ted DABNEY, réussissent à créer leur version du jeu. Ils présentent leur prototype à l'entreprise américaine *Nuttings Associates* et commercialisent leur version de Spacewar! en novembre 1971, nommée **Computer Space**. Mais là encore le succès n'est pas au rendez-vous, le jeu étant jugé trop complexe pour le grand public.

Parallèlement, en 1966, un ingénieur de la société américaine *Sanders Associates* finalise son premier prototype de jeu vidéo permettant de jouer sur un téléviseur domestique. Ce prototype, c'est la TV Game Unit, affectueusement surnommée « Brown Box », et cet ingénieur c'est Ralph BAER, celui que l'on surnomme « Le Père des Jeux Vidéos ». Aidé du technicien Bill HARRISON et de l'ingénieur Bill RUSCH, ils réussissent à mettre au point en 1967 un appareil technologiquement très simple (et donc abordable financièrement pour la famille) permettant d'afficher trois points simultanément, et entament le développement d'un jeu de ping-pong.

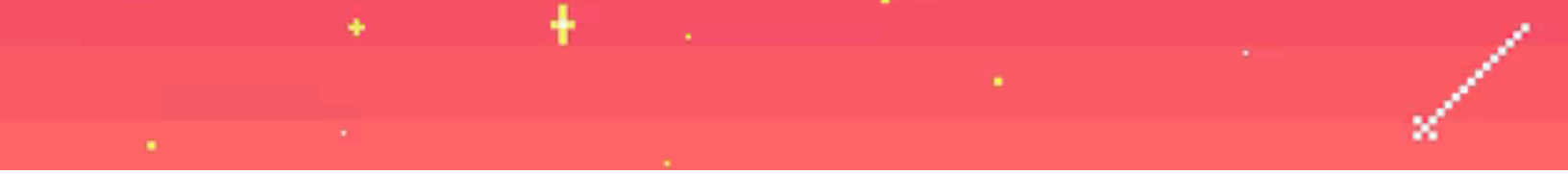
Le Directeur de la recherche de Sanders Associates, Herbert CAMPMAN, estime cette année que l'appareil est suffisamment développé pour être proposé à une entreprise qui pourra le commercialiser. Plusieurs démonstrations de la Brown Box sont jouées devant des fabricants de télévisions. L'entreprise américaine *RCA* semble intéressée mais aucun accord n'est trouvé. Après une démonstration en 1969 chez la société *Magnavox*, un accord est finalement trouvé en janvier 1971. La machine est finalement commercialisée sous le nom de **Odyssey** en septembre 1972.

La première console de jeu vidéo de l'histoire est déjà novatrice. Elle propose plusieurs jeux interchangeables au moyen de cartouches numérotées, d'accessoires pour varier les expériences de jeu ainsi que de calques de couleur à appliquer sur le tube cathodique. La console est reliée au téléviseur par la prise UHF de l'antenne, et s'allume dès qu'une cartouche est insérée.

En mai 1972, quelques mois avant sa commercialisation, l'Odyssey fait l'objet de démonstrations chez les futurs distributeurs de la console désignés par *Magnavox*. Nolan BUSHNELL, qui vient de quitter *Nutting Associates* et souhaite créer sa propre entreprise, assiste à une de ces présentations. Il demande à l'ingénieur Allan ALCORN de programmer un jeu de ping-pong en guise d'entraînement. Il lui cache cependant le fait qu'un tel jeu similaire existe déjà sur l'Odyssey.

Développé rapidement, Nolan voit un grand potentiel commercial dans ce petit jeu de tennis de table. Il est commercialisé sous la forme de borne d'arcade le 29 novembre 1972 sous le nom de **Pong** et devient le premier jeu et premier succès de la nouvelle née *Atari*.

Le succès de l'Odyssey de *Magnavox* ne sera que relatif. Son prix de vente de 100 dollars est considéré élevé, mais au vu de l'immense succès de Pong dans les cafés, près de 350 000 unités trouvent preneur.



D'ailleurs, la similarité de Pong et du jeu de tennis de table de l'Odyssey amène *Magnavox* à assigner *Atari* (ainsi que d'autres entreprises) en justice en 1974 sur la base des brevets déposés par Ralph BAER. Un accord à l'amiable est trouvé rapidement avec *Atari* qui verse 1,5 million de dollars à *Magnavox* et lui garantit un accès aux technologies qu'Atari produira jusqu'en juin 1977.

Mauvais calcul stratégique cependant pour *Magnavox* car grâce au succès de Pong en arcade, suivi de l'arrivée de consoles domestiques nommée Home Pong en 1975, *Atari* réalise un chiffre d'affaires de plus de 40 millions de dollars.

Cette licence accordée à *Atari* par *Magnavox* a pour conséquence d'accorder le quasi-monopole de la fabrication de consoles de jeux intégrant Pong à *Atari*. De fait, bien que de nombreuses entreprises ont tenté de fabriquer leurs propres consoles sans détenir de licence, *Magnavox* les a systématiquement conduites au tribunal, laissant alors le champ libre pour que *Atari* puisse se faire un nom et marquer les esprits.

L'arrivée du jeu vidéo en France dans les foyers suit de près l'arrivée des consoles aux États-Unis. L'Odyssey tente en effet de s'exporter dans différents pays européens. En Allemagne, elle est vendue dès 1973 presque à l'identique de son modèle sous le nom Odyssee par la firme d'électronique *ITT Schaub-Lorenz*, principalement connue pour ses postes radios. Dans le même temps en Espagne, c'est *Inter Electrónica* qui importe la console dans une version simplifiée avec des jeux pré-intégrés sous le nom de Overkal.
L'Odyssey aurait dû être importée en France, comme en témoignent quelques publicités d'époque, mais à part quelques modèles allemands discrètement importés par des particuliers, l'idée n'a pas été concrétisée.

En 1974, les premières consoles européennes naissent. En Italie, le géant de l'électroménager *Zanussi* sous sa marque *Selecco* crée la **Ping-O-Tronic**, tandis que le britannique *Henry's* délivre par correspondance la **VideoSport MK2**, et *The Sales Team* propose la **Videomaster Home T.V. Game**.

Dans le même temps, *Magnavox* se fait racheter par la branche nord-américaine du géant néerlandais *Philips*.

L'année suivante la société Allemande *Interton*, renommée pour ses aides auditives, obtient de *Magnavox* une licence pour produire sa propre console, l'**Interton Video 2000**. Une console très proche de l'Odyssey qui utilise 5 cartouches de jeu, majoritairement des variantes de Pong.

Tele-Spiel ES 2201
Année de sortie : 1975
Fabricant : Philips



Devant la multiplication des consoles Pong domestiques, *Philips* se sert de son rachat de *Magnavox* pour élaborer une console destinée au marché européen, la **Tele-Spiel**. Historiquement, il s'agit probablement de la toute première console de jeu vidéo à avoir été officiellement commercialisée en France, comme en atteste son packaging traduit en français.

Comme son modèle américain, la Tele-Spiel utilise un système de cartouches interchangeables. La console dispose en effet d'un catalogue de 5 cartouches contenant un seul jeu chacune. Les cartouches ont une fente à l'arrière afin de pouvoir y brancher les manettes. Ne disposant pas d'interrupteur, la console s'allume une fois les manettes branchées.

Le jeu de base fourni avec la console, Federball, n'est autre que le Pong traditionnel. Le jeu Trainingswand est l'équivalent du jeu d'entraînement sur un mur présent sur la plupart des consoles Pong. Tontaubenschiessen, ou littéralement tir au pigeon d'argile, est comme son nom l'indique un jeu de tir où le joueur doit aligner son tir avec le passage de cibles. Autoslalom est un jeu de course automobile où un rectangle doit slalomer sur une succession de virages aléatoires. Et enfin, Phantomjagd est un jeu de chasse au fantôme où le joueur doit faire preuve de réflexes quand un fantôme apparaît à l'écran. La console était affichée au prix de 400 francs (environ 328 € en 2024), et chaque cartouche était vendue pour 45 francs (environ 36 € en 2024). Ce qui en fait un article très onéreux, et de fait explique son faible succès.

À la différence de la majorité des consoles Pong, la Tele-Spiel n'émet pas du tout de son. Les scores des joueurs ne s'affichent pas en jeu, ils doivent le noter manuellement via la grille sur la console. Les deux potentiomètres permettent de régler l'image du téléviseur, ainsi que la difficulté du jeu.

La console a connu des déclinaisons plus simples et proches de consoles Pong traditionnelles après l'arrêt de sa production en fin 1976. En 2025, elle fête ses 50 ans !

La Société Occitane d'Electronique, Première entreprise française de jeu vidéo

L'exploitation de Pong

Occitel
Année de sortie : 1976
Fabricant : Société Occitane d'Électronique



Comme beaucoup de consoles de son époque, l'Occitel fonctionne grâce à un microprocesseur miniaturisé conçu par la firme américaine *General Instrument*, la puce AY-3-8500. Cette puce permet d'intégrer 4 variations de Pong.

Le tennis, où deux raquettes se renvoient une balle. Le football, où chaque joueur contrôle deux raquettes qui se déplacent ensemble. Le Squash, où les joueurs se trouvent du même côté et doivent renvoyer la balle sur un mur. Et l'entraînement, où un joueur peut s'entraîner seul contre un mur. Chaque jeu se joue en 15 points.

Des boutons sur la machine permettent également de régler la vitesse de la balle (rapide ou lente) ainsi que l'angle de la balle lorsqu'elle rebondit (20° ou 40°), et ses manettes sont amovibles. Une version plus simple à fabriquer sera commercialisée par la suite, mais sans manettes amovibles cette fois.

A noter que contrairement aux consoles modernes, le son n'est pas émis par le téléviseur mais par la console elle-même grâce à un haut-parleur intégré, un peu comme ceux présents dans la Wiimote, la manette sans fil de la Wii de *Nintendo*.

Occitel Mini
Année de sortie : 2021
Fabricant : Association Silicium



Silicium est une association d'intérêt public fondée en 1994 dont l'objectif est de préserver et promouvoir le patrimoine de la micro-informatique et du jeu vidéo. En 2021, Silicium célèbre les 45 ans de la première console de la *Société Occitane d'Électronique* avec un livre retraçant l'histoire de la firme, ainsi que cette réplique à l'échelle 1:4 parfaitement fonctionnelle avec les téléviseurs modernes, vendue à seulement 100 exemplaires. En 2024, Silicium fête ses 30 ans de conservation de patrimoine.



OC 4
Année de sortie : 1978
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

L'Occitel connaît une déclinaison en 1978, l'OC 4. Elle intègre les mêmes variations de « Pong » ainsi que les boutons permettant de régler la vitesse et l'angle de rebond de la balle.

Étant technologiquement identique à l'Occitel, un haut-parleur est également intégré à la console.

Elle se présente sous la forme de deux boîtiers de commande reliés. Le design est probablement inspiré des TV Scoreboard, des consoles « Pong » compactes conçues par la société américaine *Tandy* en 1976, et commercialisées par divers constructeurs comme *RadioShack* aux États-Unis ou encore en Europe par *Hanimex*, le fabricant australien d'appareils photos bon marchés.



Match Junior
Année de sortie : 1977
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

En 1977, la *Société Occitane d'Électronique* a également commercialisé une nouvelle version de l'Occitel basée sur sa seconde version, les consoles Match.

Il s'agit d'une version plus simple à produire, et les chiffres le prouvent. En fin d'année 1977, *Le Nouvel Observateur* annonce que l'entreprise fabrique 350 consoles par jour ! D'après les données transmises au Ministère de l'Industrie (afin d'obtenir une subvention), la *Société Occitane d'Électronique* aurait commercialisé plus de 48 000 de ces consoles en 1977.

La *Match* reprend les 4 jeux de l'*Occitel* dans un boîtier plus simple à fabriquer, doté de manettes inamovibles.



Match Robot
Année de sortie : 1977
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

Une nouvelle déclinaison est nommée Match Robot, car cette dernière intègre un robot contre lequel le joueur peut jouer. Ce robot, à la difficulté réglable par un potentiomètre logé à l'arrière de la console, est en fait assujetti au mouvement de la balle. Le potentiomètre servant à régler la difficulté sert en réalité à réguler le nombre de fois où le robot « rate » la balle.

D'ailleurs, dans les boîtes des Match Junior (et de certaines Occitel), un prospectus indique qu'il est possible de « mettre-à-jour » votre console dans les locaux de l'entreprise pour lui incorporer ce robot. On trouve alors sur le marché quelques Match Junior avec un autocollant métallisé indiquant « Automate ».



OC 5000
Année de sortie : 1978
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

L'OC 5000, une évolution des consoles « Pong » commercialisées jusqu'à présent. Elle comprend non pas 4 mais 6 jeux. Toujours les 4 jeux de l'Occitel, mais également deux jeux de tir utilisant un pistolet optique fourni. Ceci grâce à une évolution de la puce de *General Instrument*, la AY-3-8550.

Ce pistolet est doté d'un capteur de lumière dans son canon. Lorsque le joueur presse la détente, le capteur détecte si le joueur a bien visé un carré de lumière ou non. D'où son surnom anglais, le *light-gun*. Cette technologie, principalement fournie par des sociétés hongkongaises, sera reprise dans son principe pour les pistolets de la NES de *Nintendo* (le Zapper), de la Master System de *Sega* (le *Light Phazer*), ou encore de l'*Amstrad* (le Magnum).

L'*OC 5000* intègre également le robot présent sur les *Match*, toujours réglable via un potentiomètre sur le panneau de contrôle. Le joueur peut également modifier la vitesse de la balle, son angle de rebond, la taille de la raquette ou encore la possibilité de choisir entre un service automatique ou manuel. Il s'agit d'une des consoles les plus communes et emblématiques de la firme.



OC 6000
Année de sortie : 1979
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

En 1979, l'*OC 6000* reprend la caisse de l'*OC 5000* mais avec une nouvelle innovation. Elle utilise la dernière évolution des puces de *General Instrument*, la AY-3-8610. La particularité de cette dernière est qu'elle permet au joueur de pouvoir se déplacer de manière verticale ET horizontale (contrairement aux premières puces qui ne permettaient que le déplacement vertical, d'où des contrôleurs uniquement montés sur des potentiomètres). Ce qui implique donc la présence de véritables petits joysticks.

La console propose les mêmes options que l'OC 5000 concernant les réglages de l'appareil. Cependant, les possibilités de déplacement offrent cette fois 8 jeux. On retrouve toujours les 4 jeux de base présents depuis l'*Occitel*, mais avec en plus la faculté de se déplacer sur tout le terrain.

De plus, 4 nouveaux jeux font leur entrée. Le hockey, le basket-ball, le basket-ball solo et le « *grid-ball* ». Toutefois, le robot et le pistolet disparaissent.



OC 7000
Année de sortie : 1979
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

L'OC 7000 reprend également la caisse de l'OC 5000 mais avec une nouvelle puce. Aux États-Unis, *Atari* lance en 1977 sa Video Computer System (qui sera rebaptisée Atari 2600 en 1982, en hommage à l'un de ses composants internes, le CX2600).

L'un de ses jeux, Combat (programmé par Steve MAYER et Ron MILNER pendant le développement de la console), va connaître un grand succès. Ce dernier consiste en une bataille de chars, où les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions, autour d'obstacles, et peuvent tirer des projectiles. Devant le succès du jeu, *General Instrument* développe une nouvelle puce basée sur ce concept, la AY-3-8700. L'*OC 7000* propose donc ce concept inédit en France.

Le joueur peut orienter la direction de son char avec les commandes droite et gauche, avancer et reculer avec les touches avant et arrière, et bien sûr tirer.



Occitel 003
Année de sortie : 1977
Fabricant : Société Occitane d'Électronique

En 1977, *General Instrument* transforme des jeux d'arcade populaires en puces. Toutes ces puces fonctionnant avec le même hardware, elles sont regroupées sous l'appellation de *PC-50X Family*.

On peut notamment citer le jeu de formule 1 Speed Race de 1974 développé par *Taito*, copié avec la puce AY-3-8603.

De même, le jeu de saut d'obstacles à moto Stunt Cycle de 1976 développé par *Atari*, qui puise son inspiration dans les acrobaties du cascadeur américain Evel KNIEVEL alors à la mode, est copié avec la puce AY-3-8760.

Alors que la plupart des machines affluant sur le marché français des consoles de jeu ne consistent qu'en des consoles dédiées à *Pong* et à ses variations, la *Société Occitane d'Électronique* a l'idée de créer une console dont certains de ses composants seraient modulables, ce afin de pouvoir utiliser les différentes puces de *General Instrument*.

Ainsi, l'Occitel 003 naît en 1977 avec 5 modules différents. Tele.Ball 4, vendu avec la console, qui compile les 4 jeux de l'Occitel avec la possibilité de se déplacer à la verticale et à l'horizontale. Tele-Balle 8 qui reprend les 8 jeux de l'OC 6000. Tele-Course qui utilise la puce AY-3-8603 de *General Instrument*. Tele Motocross qui utilise la puce AY-3-8760 de *General Instrument*. Et *Tele Tank* qui reprend la puce AY-3-8700 de l'OC 7000.

Chaque module est en réalité un circuit imprimé doté de la puce correspondante, monté sur un panneau de commande avec les manettes qui lui sont propres. Le *hardware* amovible du module doit être relié au *hardware* de la console par une prise DIN sur le panneau de commande. On change ainsi de jeu, comme si on changeait de carte graphique ou de disque dur sur un ordinateur classique, chaque disque dur correspondant à un jeu.

OC 2000
Année de sortie : 1978
Fabricant : Société Occitane d'Électronique



En novembre 1978, la *Société Occitane d'Électronique* commercialise l'OC 2000, sa console la plus aboutie. Elle est chronologiquement la première console en France à proposer un système de cartouches interchangeables *hardware* + *software* (machine + logiciel). L'État a versé au constructeur une subvention de 400 000 francs pour la production de la machine, ce qui représente la moitié des coûts. La machine est disponible pour environ 1 000 francs. 16 cartouches compatibles sont proposées pour environ 100 francs chacune, dont 6 sont immédiatement disponibles à sa sortie.

Comme ses prédécesseures, l'OC 2000 intègre un haut-parleur dont les effets sonores sont émis. Les deux manettes utilisent un joystick similaire à ceux de l'OC 6000, ainsi qu'un clavier de 12 boutons. Pour savoir la fonction de ces boutons en fonction du jeu, chaque cartouche était vendue avec un cache en plastique (souvent appelé *overlay*) que l'on glissait sur le clavier, indiquant les actions disponibles.
Certains jeux utilisent même quelques thèmes musicaux connus en guise d'introduction comme la cartouche Combats de Boxe qui reprend le thème du film Rocky, ou encore La Guerre des Étoiles qui reprend le thème du film éponyme.

Toutefois, hormis son design, la machine n'a rien de français. Les composants électroniques proviennent en réalité de la société hongkongaise *Radofin* qui a commercialisé une console technologiquement identique, la Advanced Programmable Game System 1292. La *Société Occitane d'Électronique* n'est d'ailleurs pas la seule à avoir repris ces composants. L'allemand *Interton* propose la VC 4000 la même année que l'OC 2000, et l'importateur *I.T.M.C.* propose en 1981 le Vidéo Ordinateur MPT-05. Les consoles ont beau avoir un aspect différent, et les cartouches un format différent, ce sont en réalité les mêmes jeux et le même hardware.

L'honneur *Made in France* est tout de même sauf car l'OC 2000 est la seule à proposer le Hobby Computer, une cartouche plus volumineuse qui permet de programmer ses propres jeux et les enregistrer sur cassette audio. Néanmoins, la console ne trouve pas son public. En mars 1979, seulement 500 exemplaires ont trouvé preneur.

Alcatel, concepteur de jeux ?

Le déploiement des télécommunications à haute-fréquence



Visiomatic 101
Année de sortie : 1977
Fabricant : Alcatel & Pizon Bros

Alors que la société *Alcatel* était en train de préparer l'arrivée des lignes téléphoniques à haute fréquence, la *CIT-Alcatel* basée à Arcueil (94) vient d'installer une nouvelle chaîne de composants destinée à la production de circuits à 560MHz. Cependant, avant de lancer la production, l'entreprise souhaite tester sa chaîne.
C'est alors qu'un ancien ingénieur de chez *Motorola*, Jean-Luc GRAND-CLÉMENT, présente au directeur du site un prototype de l'Occitel. Les consoles Pong utilisant le signal UHF des téléviseurs, donc un signal à haute fréquence, la décision est prise de tester la chaîne avec la conception d'une console de jeu. Les ingénieurs Yves KIEN et Antoine MIKRUT sont alors chargés d'élaborer la machine à partir des composants disponibles, dont entre autres les puces de *General Instrument*.

Une fois le prototype mis au point, Alcatel qui est alors une entreprise dont le secteur d'activité se limite au milieu professionnel et non aux particuliers, cherche un distributeur pour sa machine. C'est finalement le fabricant de postes radios et de téléviseurs *Pizon Bros* qui commercialisera la Visiomatic 101 au printemps 1977. On trouve néanmoins des versions portant d'autres noms comme la Visiomat 11 ou encore la Prim 11. Cette dernière serait probablement issue de la première tentative de distribution par les enseignes *Radio Prim*, des boutiques parisiennes dédiées à l'électronique.

La Visiomatic 101 se présente dans une valise en plastique, pratique pour le transport. Elle intègre 7 jeux, dont deux utilisent un pistolet optique, et quatre disposent d'un robot pour jouer seul. Le pistolet optique fonctionne sur le même principe que celui de l'OC 5000 de la Société Occitane d'Électronique. Cependant, pour un meilleur confort de tir, un canon plus long équipé d'un réticule de visée et une crosse sont fournis. Le robot fonctionne selon le même principe que celui de la Match Robot de la *Société Occitane d'Électronique*, mais à la différence de celui-ci, son niveau de difficulté n'est pas réglable.

La console était vendue 660 francs à sa sortie, ce qui représente plus de 450 euros en 2024 ! Elle aurait été vendue à un peu plus de 10 000 exemplaires.

Le retour de Philips

Les leçons tirées du passé



Videojeu N20
Année de sortie : 1977
Fabricant : Philips

Après sa première tentative dans le jeu vidéo avec les déclinaisons des Tele-Spiel, *Philips* propose des consoles plus simples à élaborer tout en reprenant les standards de l'époque.

La N20 reprend la puce AY-3-8550 de *General Instrument.* Les jeux sont identiques, mais le pistolet « AV10 » n'est fourni qu'en option. Elle a également été commercialisée à l'identique par d'autres marques, dont *Radiola*, le premier émetteur de radio privé français, sous le nom de JET T02M, et par *Schneider,* un fabricant de matériel TSF, sous le nom de Télélude.



Videojeu N30
Année de sortie : 1977
Fabricant : Philips

La N30 quant à elle n'est pas équipée d'une puce *General Instrument* mais *National Semiconductor*, une autre entreprise américaine : la puce MM-57186 qui permet d'intégrer 6 jeux. On retrouve *Pong*, le football, le Squash, mais également trois jeux peu communs. Le hand-ball (variante du football avec obstacles), le jeu de quilles (*Pong* avec des quilles entre les deux joueurs), et le billard électronique plutôt réussi. Elle sera également commercialisée sous d'autres noms. Toujours chez *Radiola* (la JET T03M), et chez *Schneider* (la Télélude NB2).

La vente de mêmes équipements sous différents noms s'explique par ailleurs par le fait que Philips participait grandement au capital de *Radiola* et *Schneider*. Grâce à une campagne marketing efficace, ces consoles (ainsi que leurs clones rebadgées) font partie des plus communes de la fin des années 1970.

Cette première réussite commerciale dans le monde du jeu vidéo sert notamment à la mise en place de son futur projet, une console à cartouches.



Videojeu C52
Année de sortie : 1979
Fabricant : Philips

Après avoir absorbé *Magnavox*, *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.

Hanimex et ses consoles

Le low-cost avant tout



TVG 8610
Année de sortie : 1977
Fabricant : Hanimex

Hanimex était une entreprise australienne dont la principale activité tenait à la commercialisation de matériel photographique d'entrée-de-gamme. Les appareils, objectifs, flash, posemètres et autres projecteurs de diapositives étaient principalement produits par des compagnies japonaises (*Tōkyō Kōgaku*, *Sedic*), ouest-allemandes (*Finetta*, *Montanus*, *Vredeborch*, *Dacora*) et est-allemande (*Pentacon*). Avec la multiplication des consoles *Pong* et l'accessibilité des composants primaires (notamment les puces de *General Instrument*), *Hanimex* s'est lancé dans la production de consoles de jeu bon marché.

La TVG 8610 utilise, comme son nom l'indique, la puce AY-3-8610 de *General Instrument*. Elle intègre 10 jeux. Les 8 déjà présents sur l'OC 6000 de la *Société Occitane d'Électronique*, et 2 jeux de tir qui se jouent au joystick.

Il s'agit d'une des machines les plus communes de la Première Génération de consoles. Son design est lui aussi très commun, car il s'agit à la base d'une conception de la société hongkongaise *Soundic*. Rien qu'en France, on retrouve cette forme presque à l'identique chez *Grandstand*, *Creatronic*, *Klervox*, et *I.T.M.C*.



HMG 7900
Année de sortie : 1983
Fabricant : Hanimex

À l'heure où toutes les consoles que nous connaissons affluent sur le marché du jeu vidéo en Europe, *Hanimex* propose à une console à cartouches, la HMG 7900, pour 400 francs (contre plus de 900 pour une Atari 2600). Cette console utilise des composants extrêmement simplistes, même pour son époque.

Malgré un microprocesseur conçu par le japonais *NEC* (le *D779C 300*), la console n'héberge que 9 jeux. L'utilisation de ce microprocesseur n'était d'ailleurs pas exclusive à *Hanimex* puisque d'autres fabricants l'ont utilisé pour commercialiser leurs propres vision de la machine, à l'instar de la *PC-50X Family*. Ce standard a été baptisé *SD-20X Family*. On retrouve cette même console commercialisée par la firme française *Rollet*, la Videocolor, sortie en décembre 1984 pour 500 francs.

La PC-50X Family

Les cartouches avant l'heure



Video Secam System
Année de sortie : 1983
Fabricant : Rollet

La firme *Rollet* a été fondée en 1977 par les frères Gilles et Denis ROLLET, avec pour objectif d'importer et commercialiser les skate-boards venus des U.S.A. Elle décide de diversifier ses activités dans le monde du jouet et se lance dans le jeu vidéo.

Sortie en 1983 pour environ 350 francs, la Video Secam System se veut comme une console destinée aux enfants, et fait partie de la *PC-50X Family*. Elle dispose de 6 cartouches basées sur des puces *General Instrument*. L'une d'elles nécessite l'utilisation d'un pistolet optique vendu séparément. Super Sport (AY-3-8610) reprend les variations de Pong, Course de Voitures (AY-3-8603) propose une course d'endurance, Course de motos (AY-3-8760) enchaîne les sauts d'obstacles sur des rangées de bus, Combat Naval (AY-3-8605) consiste en une bataille entre sous-marins et destroyers, et Stand de Tir (AY-3-8607) utilise le fameux pistolet optique.



Tele-Sports III
Année de sortie : 1980
Fabricant : Univox

Univox est une marque déposée par l'entreprise *Uni-Loisirs France* en octobre 1976, dont le but est de commercialiser tout type d'appareil audiovisuel, dont bien sûr des jeux vidéo. On trouve déjà des consoles *Pong* badgées *Univox* à partir de 1977, notamment fabriquées en Corée. Fabriquée à Hong-Kong et commercialisée au début des années 1980, appartient également à la *PC-50X Family*. Elle dispose à ce titre de tout le catalogue des puces *General Instrument*.

Une particularité cependant, le format de cartouches utilisé par cette machine est différent des autres constructeurs, ce qui les rend incompatibles. En effet, elle adopte un format élaboré par une société hongkongaise dont on retrouve le nom sur les boîtes de jeux, *Radofin*.

Une particularité appréciable consiste en l'amovibilité des manettes. L'un des jeux cependant ne fonctionne que si la manette du joueur est branchée à même la cartouche (*Skill Cycle*, le nom ici donné au jeu de saut d'obstacles à moto).



SD-05
Année de sortie : 1978
Fabricant : Soundic

Fondée en juillet 1975, la *Soundic Electronics Limited* est une entreprise hongkongaise spécialisée dans l'électronique. Ses schémas de consoles ont été à l'origine de très nombreuses machines rebadgées par d'autres entreprises à travers le monde. De la simple console *Pong*, à la *PC-50X Family*, en passant par les consoles à processeurs *RCA* ou *Signetics*, les consoles *Soundic* font partie des consoles plus vendues de leur génération.
Cette console de la *PC-50X Family* héberge, comme la plupart de ses consœurs, un total de 7 jeux basés sur les puces *General Instrument*. En effet, contrairement à la Tele-Sports III de *Univox* ou la Video Secam System de *Rollet*, un septième jeu de combats de tanks reprend la puce AY-3-8700 de *General Instrument*, déjà vue dans les consoles Occitel 003 et OC 7000 de la *Société Occitane d'Électronique*.

Certaines versions de la console ont leur nom affublé d'un « S » signifiant SECAM, le système d'encodage couleur utilisé en France avant l'adoption du standard PAL.

Cette console reprend la forme de l'Hanimex TVG-8610 (elle-même reprise de la Soundic SD-043), et a été commercialisée presque à l'identique par les marques *Creatronic*, *Hanimex*, *Grandstand*, *I.T.M.C.* et *Sportsmaster*.

Soundic a également commercialisé un grand nombre de consoles basées sur d'autres architectures dont elle a repris la conception. Ainsi l'on retrouve notamment une importation d'une des premières consoles à cartouches de l'histoire, la Studio II.



Le standard RCA

Primitif mais efficace



Victory MPT-02
Année de sortie : 1978
Fabricant : Soundic

Nommée Studio II aux États-Unis, elle a été conçue par Joseph WEISBECKER, un ingénieur de la société *RCA*, le géant américain de la radio électronique de l'époque. Sortie en janvier 1977 pour environ 150$ (puis en 1978 en Europe par l'importation de diverses entreprises comme la Soundic et Hanimex en France), cette console est historiquement la seconde console à utiliser le support cartouche. La première étant la Channel F de *Fairchild*, une console américaine sortie en 1976 qui n'a pas été distribuée officiellement en France.

Sa ludothèque comporte une vingtaine de jeux relativement variés. Les capacités de la console sont cependant très limitées techniquement et graphiquement. Au niveau sonore, la console n'est capable d'émettre que le même « bip » en boucle, avec différentes intensités et durées.

Certains de ces jeux sont des exclusivités européennes comme Pinball, un jeu de flipper comme son nom l'indique. Mais également le premier jeu de l'histoire basé sur la franchise Star Wars, après la sortie du premier film en 1977.



Enfin Joyce WEISBECKER, la fille de Joseph WEISBECKER, alors âgée de 17 ans, a développé sur l'ordinateur familial 3 jeux pour la console entre 1976 et 1977. TV School House I (un jeu ludo-éducatif), Speedway (un jeu de course probablement inspiré de Gran Trak 10, un jeu d'arcade d'*Atari* sorti en arcade en mai 1974) et Tag (un jeu de chat et souris). Rémunérée par *RCA* pour son travail, cela fait d'elle à la fois la première développeuse indépendante et la première femme développeuse de l'histoire du jeu vidéo.

La version européenne est mieux aboutie que l'originale. En effet, alors que la console d'origine a ses commandes intégrées sur la console elle-même, la version européenne propose des manettes reliées par câble, et sur lesquelles il est possible de greffer un joystick pour une meilleure prise en main.



9016 Telespiel Computer
Année de sortie : 1978
Fabricant : Mustang

Malgré son intérêt historique important, tout n'est cependant pas rose pour la Studio II. Après sa sortie initiale, les chiffres de vente de la Studio II ne sont pas bons. La firme décide alors de produire une successeuse, la Studio III. Cette console serait capable d'afficher de la couleur et de meilleurs graphismes. Cependant, la sortie de l'Atari VCS en fin 1977 incite *RCA* à revoir ses prédictions pour éviter de refaire la même erreur : proposer une console moins puissante que la concurrence. Le groupe hongkongais *Conic* acquiert les droits d'exploitation de la machine et la distribue à l'international à travers de nombreux constructeurs.

Une déclinaison allemande de la Studio III parvenue jusque chez nous se trouve être cette Mustang 9016 Telespiel Computer. Elle affiche ses jeux en couleurs, et propose des jeux inédits à la Studio II… même si ce n'est pas tout à fait exact.

En effet, la feuille de route de *RCA* prévoyait une machine certes plus puissante, mais également rétrocompatible avec les programmes de la *Studio II*. Un guide de programmation Studio III circulait d'ailleurs en interne et a permis de développer certains jeux plus ambitieux que la première série, mais tout de même rétro compatibles avec la Studio II. De fait, ces jeux plus aboutis peuvent tourner sur une machine techniquement moins élaborée. C'est notamment le cas du premier jeu *Star Wars* (ici en allemand *Krieg der Sterne*).



Les processeurs Signetics

L'attaque des clones



Home Arcade
Année de sortie : 1983
Fabricant : Advision

Tout comme les consoles basées sur la Studio II, la PC-50X Family ou la SD-20X Family, d'autres standards sont venus s'installer sur les étals au début des années 80, contribuant à semer la confusion chez les joueurs. L'une d'entre elles est la Home Arcade d'*Advision*.

L'entreprise *Advision*, créée en février 1983, était spécialisée dans les jouets, le divertissement ainsi que les équipements radios et télévisés. La *Home Arcade* est son unique console de jeu, sortie en août de la même année. Cette console utilise un microprocesseur 8Bits élaboré par l'entreprise américaine *Signetics* fondée en 1961, puis rachetée par *Philips* en 1975 : le Signetics 2650. Son processeur graphique quant à lui exploite le Signetics 2637, lui permettant de produire des graphismes dans la moyenne de l'époque, voire même supérieurs au Videopac.

Cependant, l'origine de l'architecture de cette console n'a pas été clairement définie. Il est très probable que la première entreprise à l'avoir brevetée soit *Universal Appliances Limited*, une entreprise hongkongaise qui a déposé les droits d'exploitation de la console sous le nom de « Home Arcade », ainsi que de ses jeux.

Ce standard a eu un succès relatif aux États-Unis à partir de 1982, la console étant commercialisée par le géant de la radio *Emerson*, ce sous le nom de Arcadia 2001, dont le format de cartouches est identique à la Home Arcade de *Advision*. Elle a été commercialisée sous plus de 35 fabricants dans le monde.

La version japonaise, commercialisée par *Bandai*, a conçu 4 jeux exclusifs au Japon dont la première apparition en jeu vidéo de personnages de mangas célèbres comme *Doraemon* ou encore *Gundam*.

Cette console a également été importée en France par d'autres entreprises sous d'autres noms.



MPT-03
Année de sortie : 1983
Fabricant : Prestige

Prestige était un importateur, qui a permis à certaines consoles de chez *Soundic* d'arriver en Europe et en France. Le format des cartouches utilisé n'est cependant pas le même.

En effet, *Emerson Electronics* (à l'origine de l'*Arcadia 2001*) et *Bandai* ont instauré un format de cartouches spécifique qui a été repris par de nombreux fabricants (dont *Advision* pour sa Home Arcade). Le format *Soundic*, plus compact, a été repris par d'autres constructeurs pour son aspect plus économique, comme *Prestige*.

La console a hébergé une quarantaine de jeux assez proches de ce que l'Atari 2600 pouvait proposer.

Signetics n'a toutefois pas élaboré qu'un seul processeur graphique. Certes le 2637 équipait les consoles précédemment citées, mais un autre processeur graphique moins performant a donné naissance à des consoles, le Signetics 2636.



Video Ordinateur MPT-05
Année de sortie : 1981
Fabricant : I.T.M.C.

Alors que l'OC 2000 de la *Société Occitane d'Électronique* et la VC 4000 de *Interton* (équipées également du Signetics 2636) datent de 1978, Cette console n'arrive en France qu'en 1981. Elle a connu une trentaine de cartouches disponibles pour environ 150 francs chacune.

Cette période est assez peu judicieuse pour la commercialisation de nouveaux systèmes, qui plus est moins puissant que la concurrence. En effet, alors qu'en 1978 il n'y avait pas d'autre concurrence que les consoles *Pong* et quelques rares consoles de la *PC-50X Family*, le début des années 80 voit tous les systèmes déjà présents dans le monde débarquer en Europe.

Les importations de Yeno

Les nouveautés venues du Japon



Super Cassette Vision
Année de sortie : 1984
Fabricant : Yeno

Yeno était une marque appartenant à l'importateur *I.T.M.C.* En 1984, elle commercialise en France la Super Cassette Vision pour 695 francs. Cette console est peu connue, car elle a été conçue au Japon par la société *Epoch* (déjà derrière une console jamais exportée, la *Cassette Vision*). Les seuls pays à avoir pu y jouer sont donc le Japon et la France.
18 jeux ont été importés entre 1984 et 1986. Cependant, la console en a compté 30, dont certains étonnants. On note une cartouche de programmation en BASIC permettant de programmer ses propres jeux, mais également les premières adaptations de mangas célèbres comme Lupin the Third (en France, Edgar le Détective Cambrioleur) ou encore Dragon Ball.

Bien que peu puissante, la console est tout de même capable d'afficher à l'écran jusqu'à 128 *sprites* simultanément. Cependant, avec la sortie au Japon de la Family Computer (ou Famicom) de *Nintendo* en 1983 bien plus puissante, la console n'a pas trouvé son public. D'ailleurs, la Super Cassette Vision n'est pas la seule à avoir perdu de son influence du fait de la Family Computer.



SC-3000
Année de sortie : 1983
Fabricant : Yeno

Sorti en fin 1983 pour environ 2 200 francs, le *SC-3000* est en réalité la toute première console conçue par *Sega* (la SG-1000) déguisée en micro-ordinateur et importée par *I.T.M.C.* sous la marque *Yeno*. Ainsi, le *SC-3000* peut accueillir tous les jeux de la SG-1000 dans son port cartouche. Certains ont tout de même été importés en France avec un packaging traduit. On dénombre presque 80 jeux sortis entre 1983 et 1987.

À la différence de la plupart des micro-ordinateurs disponibles sur le marché qui disposent d'une version du BASIC intégrée qui se lance au démarrage, le SC-3000 ne peut être utilisé comme un ordinateur que si des cartouches de programmation en BASIC sont insérées, ce qui limite son intérêt.

Les ordinateurs Thomson

L'informatique pour tous



MO5
Année de sortie : 1984
Fabricant : Thomson

Sorti en fin 1984 pour 2 390 francs, le MO5 est un micro-ordinateur français conçu par la firme *Thomson*. Il a connu une relative notoriété et initié de nombreux enfants à l'informatique dans les années 1980, notamment grâce au « Plan Informatique pour Tous » de 1985. Cependant en dehors de ce cadre, c'est un micro-ordinateur qui s'est très peu exporté.

Utilisant un « crayon optique » alors que ses concurrents développaient la souris, et un lecteur de cassettes propre aux ordinateurs *Thomson*, le *MO5* était un ordinateur bas-de-gamme permettant de s'initier à la programmation et à l'utilisation de logiciels professionnels ou ludiques.

Il fonctionne sous le BASIC de *Microsoft*, et dispose d'une mémoire vive de 48 kilo-octets, soit un texte d'environ 24 500 signes (environ deux pages et demie).

Thomson a en effet été choisi dans le cadre du plan « Informatique pour Tous » car l'entreprise avait été nationalisée en 1982 et était en mauvaise situation financière. Afin de redresser la barre, le gouvernement de l'époque a fait le choix de l'entreprise sans passer par un appel d'offre, au détriment d'*Apple* qui proposait d'équiper les établissements scolaires des premiers Macintosh et d'établir son siège européen en France au lieu de l'Irlande.

Cependant, la réputation de machines peu fiables, les faibles ventes des modèles suivants (MO6, TO8, TO9+, TO16), et le dépôt de bilan en 1988 d'un des fournisseurs de logiciels de *Thomson* (à savoir *France Image Logiciel*, mis en faillite après avoir racheté la filiale de distribution de son concurrent *Infogrames*, le plus gros éditeur français de l'époque), *Thomson* finit par se retirer du marché de la micro-informatique en 1989, ce qui conduit également à l'échec et l'abandon du plan informatique pour tous.

Les jeux portables

La force est dans ta poche !



Microvision
Année de sortie : 1979
Fabricant : MB

On trouve déjà des jeux de poche et de table dès 1978, mais la Microvision est la première console portable à bénéficier d'un système de cartouches interchangeables, à l'instar de la Game Boy. Conçue par l'ingénieur américain Jay SMITH, elle est commercialisée par *Milton Bradley* (ou *MB*, les créateurs du Simon) en 1979, et arrive en France en 1980.

Elle a connu 12 jeux sortis entre 1979 et 1982 dont une adaptation de la série de science-fiction Star Trek (vendu en France sous le nom Cannon Phaser) et un jeu exclusif à l'Europe : Super Casse-Brique.

Ses capacités sont extrêmement limitées du fait de son écran LCD constitué de 16 lignes pour 16 colonnes. Malgré cela, elle connaît un succès relatif avec plus de 1,5 million d'unités vendues lors de sa première année de commercialisation. Sa commercialisation sera finalement arrêtée, *MB* ne pensant alors que le jeu vidéo n'était qu'une mode.



Supervision
Année de sortie : 1993
Fabricant : Watara

La *Supervision* est une console portable conçue par la firme hongkongaise *Watara* et se voulait être une alternative bon marché à la Game Boy de *Nintendo*. Introduite en France par *Audiosonic* en 1993 et vendue pour 300 francs (contre 590 francs pour la Game Boy), elle connaît de bons chiffres de vente à ses débuts. À tel point que *Watara* réfléchit à une nouvelle version de la console dotée d'un meilleur écran, et en couleurs.

Cependant la supériorité de la *Game Boy*, tant dans la variété des jeux que de sa longévité, a eu raison d'elle. Sa ludothèque comprend 69 jeux, développés principalement par des studios taïwanais et britanniques.

R-Zone
Année de sortie : 1995
Fabricant : Tiger Electronics



En 1995, *Nintendo* annonce travailler sur une console portable dans la continuité de la Game Boy. Le Virtual Boy, conçu par Gunpei TOKOI (le concepteur de la Game Boy), est annoncé aux États-Unis et au Japon, et propose de simuler de la réalité virtuelle via des images en nuances de rouge sur fond noir.

Tiger Electronics est une entreprise américaine qui s'est spécialisée dans la commercialisation de jeux électroniques à cristaux liquides, à la manière des *Game & Watch* de *Nintendo*. Ces jeux ont connu une immense popularité jusque dans les années 1990, alors que des consoles portables puissantes étaient disponibles sur le marché comme la Game Boy de *Nintendo*, la Game Gear de *Sega* ou la Lynx d'*Atari*. Mais ces consoles restaient relativement chères, et les jeux électroniques *Tiger* étaient souvent de bonnes alternatives bon marchés.

Alors en perte de vitesse, *Tiger* a l'idée de s'inspirer du projet du Virtual Boy de *Nintendo* pour proposer une console à cartouches interchangeables reprenant ses jeux électroniques. De plus, *Tiger* ayant acquis la division jouets de la firme *Texas Instruments* qui avait conclu un accord pour la création de jouets en partenariat avec *Sega*, il était possible d'adapter un grand nombre de licences connues de *Sega* pour la *R-Zone* (comme Daytona USA, Nights into Dreams, Panzer Dragoon ou encore Virtua Cop). Au total, ce sont 27 jeux qui sont réalisés.

La machine est vendue à noël 1995 pour environ 30$, avec une publicité presque mensongère : l'appareil est réputé afficher des images en 3 dimensions et se vend comme un ordinateur de poche pouvant simuler de la réalité virtuelle. En réalité, l'appareil n'est qu'un jeu électronique *Tiger* conventionnel dont les *sprites* sont éclairés en rouge, et dont l'image est renvoyée vers un miroir (ce qui rappelle nos affichages tête haute modernes), le tout monté sur un bandeau.





Mensonger, inconfortable, et pouvant causer des maux de tête, la console est presque immédiatement boudée par le public. Une nouvelle version sortie en 1996 retire le côté inconfortable de la machine avec la Super Screen, qui permet notamment pour certaines cartouches d'appliquer un fond d'écran en couleurs. Mais l'appareil reste encombrant et ne trouve pas son public.



Une autre version, mieux pensée, sort en 1997 : la XPG (pour Xtreme Pocket Game) et apporte enfin une meilleure lisibilité aux jeux. Mais il est trop tard, le public a bien compris de quoi la machine était capable. Une ultime version est commercialisée la même année, la DataZone, une sorte d'assistant électronique pouvant lire des cartouches R-Zone.

Tiger finit par abandonner le projet pour se concentrer sur une nouvelle console portable qui deviendra la Game.com.

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

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.

Occitel Mini : Retrouvez les racines du jeu vidéo
René SPERANZA, Silicium Éditions, 2021

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

Notes

