CATALOGUE D'EXPOSITION

L'HISTOIRE OUBLIÉE DU JEU VIDÉO

2026



Viridis Briva Geekae

Sommaire

P. 3 Remerciements

P. 4 Qui sommes-nous ?

P. 5 Présentation

P. 6 La Naissance du Jeu Vidéo

P. 10 Les années 1970 Les balbutiements du jeu vidéo

P. 19 Les années 1980 Le début des rivalités

P. 30 Sources

Remerciements

Cette exposition est le fruit de la collaboration entre de nombreux acteurs, sans qui elle n'aurait pas pu voir le jour. C'est pourquoi nous tenons à remercier chaleureusement toute l'équipe des **bibliothèques de Cherbourg** ainsi que la **ville de Cherbourg-en-Cotentin** qui nous ont accompagné durant l'élaboration de cette scénographie.

Nous remercions également l'**Association Gamepads**, fière de faire rayonner la culture geek et le jeu vidéo dans le Cotentin depuis plus de 15 ans maintenant.

Enfin, nous tenons à remercier ceux qui nous suivent dans nos aventures à travers la Manche. Nous vous remercions de votre visite à travers cette nouvelle exposition, et 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 Oubliée du 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

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.

Philips se sert également des technologies acquises via le rachat de Magnavox pour se lancer dans le jeu vidéo, et lance pour le marché européen la Tele-Spiel, également en 1975. Elle dispose également de 5 cartouches, mais comprend en plus des jeux de tir, d'adresse et même de course.

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



Première console de la Société Occitane d'Électronique, fondée l'année précédente par **Jean-Luc Grand-Clément**, elle est sortie en décembre 1976 pour 395 francs (295,46 € en 2024), elle a été la première console fabriquée en France à jouir d'une grande renommée.

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*.

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 ¥ (93,78 € en 2024). 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 ¥ (172,24 € en 2024).

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.



Merlin
Année de sortie : 1978
Fabricant : Miro

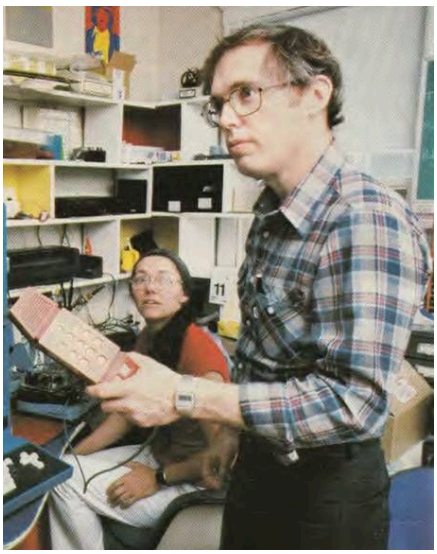




Conçu par le couple d'astrophysiciens américains **Bob et Holly Doyle**, et son beau-frère **Wendl Thomis**, le Merlin est l'un des jouets électroniques des années 70/80 les plus populaires de son époque. Proposé à l'entreprise américaine *Parker Brothers*, il est distribué en 12 langues à travers le monde et se vend à plus de 5 millions d'exemplaires.

Il est importé en France par la société *Miro Company*, un éditeur de jeux de sociétés, plus connu sous le nom de *Miro Meccano* (après avoir racheté *Meccano France* en 1972). Il est alors vendu pour 223,50 francs (111,45 € en 2024).

Malgré son apparence très archaïque aux yeux du XXIème siècle, le Merlin est un appareil ingénieux. Il dispose de 6 jeux pré-intégrés.


Bob et Holly Doyle

En effet, le jeu contient :

- un morpion dans lequel il est possible de jouer avec un ami, ou seul contre l'ordinateur intégré,
- un compositeur musical avec lequel on peut saisir une séquence de notes,
- un écho musical, un jeu dans lequel le joueur doit répéter une succession de notes émises par l'ordinateur sans se tromper (le principe du Simon de chez *Milton Bradley*),
- un black jack contre l'ordinateur, mais avec pour objectif de ne pas dépasser 13 (et non 21),
- un carré magique,
- et un jeu de code dont on doit deviner une suite de chiffres (le principe du Mastermind de chez *Hasbro*).



Formula 1
Année de sortie : 1978
Fabricant : Tomy Electronic

Dans les années 1970, les microprocesseurs servant à la réalisation de jeux électroniques, bien que plus abordables que les décennies précédentes, restent chers à produire, ce qui se répercute sur le produit final. L'entreprise japonaise de jouets Tomy tente alors une autre approche plus ingénieuse : utiliser des composants non pas électroniques mais électro-mécaniques. Aux moyens de bandes mobiles, de moteurs et de LED, ils parviennent à recréer des sensations inspirées des grands jeux d'arcade de l'époque. Comme ici Formula 1 (Speed Race de *Taito* en 1974) et Terra Hit (Space Invaders de *Taito* 1978).



Terra Hit
Année de sortie : 1979
Fabricant : Tomy Electric

Quelques jeux électroniques



Lucky Luke
Année de sortie : 1983
Fabricant : Orlitronic



Lucky Luke
Année de sortie : 1984
Fabricant : Orlitronic



Schtroumpf
Année de sortie : 1983
Fabricant : Orlitronic



Schtroumpf
Année de sortie : 1984
Fabricant : Orlitronic



Schtroumpfs
Année de sortie : 1983
Fabricant : Orlitronic



Astérix La Bataille du Village
Année de sortie : 1984
Fabricant : Ludotronic



Astérix
Année de sortie : 1992
Fabricant : Konami



Astérix aux Jeux Olympiques
Année de sortie : 2008
Fabricant : Tiger



Air Port Panic
Année de sortie : 1982
Fabricant : Bandai Electronics



Alien Attack
Année de sortie : 1982
Fabricant : Tomy Electronic



Envahisseurs 2
Année de sortie : 1983
Fabricant : Ludotronic



Dracula
Année de sortie : 1980
Fabricant : Q&Q



Le Bol d'Or Moto
Année de sortie : 1982
Fabricant : Casio



A-Man
Année de sortie : 1980
Fabricant : Elem



Sub Chase
Année de sortie : 1978
Fabricant : Mattel Electronics



Console Pif Gadget
Année de sortie : 2006
Fabricant : Million Star Corporation



Simon Pocket
Année de sortie : 1980
Fabricant : MB

Les Game & Watch de Nintendo

Les Game & Watch, par où commencer quand il s'agit de parler d'un concept si révolutionnaire en son temps ? Leur créateur, **Gunpei Yokoi** était un ingénieur initialement embauché pour la maintenance des machines destinées à la création de cartes à jouer. Fabricant des jouets sur ses heures de travail, le dirigeant de Nintendo de l'époque, **Hiroshi Yamauchi**, l'encouragea dans cette voie. Il créé l'Ultra-Hand, une pince extensible. Le Love Tester, un cardiomètre testant votre compatibilité amoureuse. Et bien d'autres machines. Son dernier né cependant, le Chiritori (un robot aspirateur radiocommandé) ne se vend pas très bien. Pour redresser la barre, il va falloir un sacré coup de génie … et beaucoup de chance !

Un jour de mars 1979, Gunpei aperçoit dans le train un passager tapoter sur une calculatrice pour passer le temps. Il imagine alors qu'il serait intéressant de bricoler des jouets électroniques de la taille d'une calculatrice pour que les adultes puissent s'amuser discrètement dans le métro ou le train. Cette scène failli presque disparaître quasiment aussitôt de sa mémoire.

Dans le même temps, **Satoru Okada**, le bras droit du grand manitou de Nintendo, se procure une Microvision de chez *MB*. Il trouve l'objet fascinant et adore le concept de changement de cartouches. Mais la taille de l'objet limite la taille de l'écran et les variétés de jeu. Comme il ne peut le reproduire efficacement, il finit par laisser tomber l'idée d'adapter la Microvision au marché japonais.

Quelques semaines après cela, le chauffeur de Hiroshi Yamauchi tombe malade, il faut le remplacer immédiatement ! Sauf que la limousine du patron est une voiture étrangère, avec le volant à gauche donc. Or Gunpei est un grand amateur d'automobile, et il possède lui aussi une voiture étrangère. Il est donc sollicité pour conduire le PDG à un rendez-vous d'affaire. Un peu vexé d'être considéré comme un vulgaire chauffeur, Gunpei se doit tout de même de faire la conversation. C'est là qu'il évoque cette idée de jeux de la taille d'une calculatrice. Hélas, le grand ponte ne semble même pas écouter.

Mais coup de théâtre, il se trouve que Hiroshi Yamauchi avait rendez-vous avec **Akira Saeki**, le PDG de l'entreprise *Sharp*, leader mondial des calculatrices à cette époque. Une semaine plus tard, Gunpei reçoit la visite d'un commercial de Sharp … dont il ne comprend pas la venue. Son chef lui rafraîchit la mémoire en ces termes : _" *Tu m'as bien dit que tu avais un projet de jeux de la taille d'une calculatrice, non ? Je pense que c'est une bonne idée. J'ai donc contacté Sharp, car ce sont les meilleurs dans ce domaine* ".

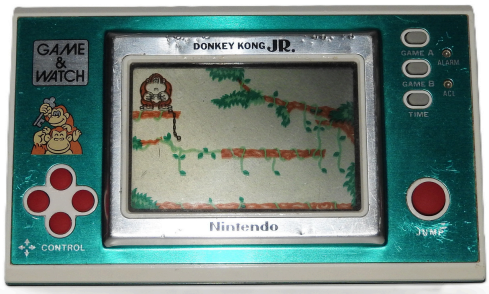
Sur cet incroyable concours de circonstances, Gunpei reviendra sur cet épisode en disant : _" *Et dire que j'ai été vexé de servir de chauffeur pour cette journée ! Et dire que j'avais parlé de mon idée de jeu au président uniquement pour passer le temps dans la voiture ! Si ce chauffeur n'avait pas été malade, je n'aurais probablement jamais abordé ce sujet. De plus, si ce jour là, Yamauchi-San n'avait pas été assis à côté de Saeki-San, il n'en aurait peut-être jamais discuté avec Sharp et les Game & Watch n'auraient peut-être jamais vu le jour !* ".



Mario Bros.
Année de sortie : 1983
Fabricant : Nintendo



Donkey Kong
Année de sortie : 1982
Fabricant : Nintendo



Donkey Kong JR.
Année de sortie : 1982
Fabricant : Nintendo



Parachute
Année de sortie : 1981
Fabricant : Nintendo



Fire Attack
Année de sortie : 1982
Fabricant : Nintendo



Mini Classics Zelda
Année de sortie : 1998
Fabricant : Nintendo



Mini Classics Donkey Kong Junior
Année de sortie : 2014
Fabricant : Nintendo



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. En effet, son processeur central et composants graphiques viennent l'entreprise américaine *Signetics*, fraîchement rachetée par la branche nord-américaine de *Philips* en 1975. Ainsi, toute compagnie disposant de la "recette" peut facilement élaborer une console à bas prix. La firme hongkongaise *Radofin* commence avec la Advanced Programmable Game System 1292. 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, à 1 000 francs pièce (627,28 € en 2024), la console ne trouve pas son public. En mars 1979, seulement 500 exemplaires ont trouvé preneur.

Les années 1980

Le début des rivalités



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.

Elle est vendue dans l'hexagone pour 299,90 francs (149,55 € en 2024), et chaque cartouche est vendue pour 110 francs (54,85 € en 2024).

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.



Vectrex

Année de sortie : 1982
Fabricant : MB

Sortant également de l'imagination de **Jay Smith**, la Vectrex embarque son propre tube cathodique afin de libérer le téléviseur du salon. Contrairement à ses consœurs qui utilisent des pixels pour afficher leurs jeux, la Vectrex utilise des graphismes à base de vecteurs, d'où son nom.

Sortie en novembre 1983 en France pour 1 790 francs (642,12 € en 2024), le succès n'est pas au rendez-vous du fait de son prix élevé. La Vectrex promet toutefois son grand retour en 2026 avec la sortie d'une Vectrex Mini, suite à un financement participatif sur Kickstarter.



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 ont 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.



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 (232,13 € en 2024). 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.



Atari XEGS
Année de sortie : 1987
Fabricant : Atari

L'Atari XEGS (pour *EXtended Game System*) est un redesign de l'Atari 65XE, un ordinateur 8Bits conçu par l'ingénieur américain **Jay Miner**. Vendu avec une manette et son pistolet optique en France dès 1988 pour 990 francs (295,10 € en 2024), elle est compatible avec les cartouches d'ordinateur Atari 400 et 800, et dispose également de sa propre ludothèque. Elle dispose également d'un périphérique pouvant la transformer en micro-ordinateur. Sa production s'est arrêtée en 1991.



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.



PC-Engine CoreGraphX
Année de sortie : 1990
Fabricant : NEC

Fruit de la collaboration entre le studio de développement *Hudson Soft* et du fabricant *NEC*, la PC-Engine était particulièrement appréciée. En effet, malgré un processeur central 8Bits, elle arbore fièrement un processeur graphique 16Bits permettant des jeux bien plus beaux que chez la concurrence. D'abord discrètement importée par des boutiques spécialisées, c'est finalement l'entreprise *Sodipeng* qui distribue officiellement la console en France en novembre 1989 pour 1 790 francs (501,49 € en 2024).

La console a connu de nombreuses déclinaisons dont des améliorations techniques, des versions équipées de lecteur CD, voire même portables.



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 (76,97 € en 2024) contre 590 francs (151,37 € en 2024) 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.



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 (1 536,74 € en 2024).

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.

Jaguar
Année de sortie : 1993
Fabricant : Atari



En 1990, l'entreprise américaine *Flare Technology* déclare être en capacité de produire une console technologiquement supérieure à la Super Nintendo et la Mega Drive. Un rapprochement s'opère avec *Atari* alors intéressé par le projet. Deux projets sont mis en chantier : la Panther, une console 32Bits et la Jaguar, une console 64Bits.

Le développement de la Jaguar allant plus vite que prévu, la Panther est finalement annulée pour se concentrer sur la Jaguar. Dévoilée aux U.S.A. en fin d'année 1993, elle débarque en Europe à la mi-1994, et est disponible en France pour 1 790 francs (442,45 € en 2024).

Cependant, malgré des premières ventes encourageantes, le public constate rapidement les limites de la console et les bons titres se font rares. Seuls quelques rares jeux proposent une expérience véritablement supérieure à la concurrence comme *Tempest 2000*, *Alien VS Predator*, *Doom*, *I-war* ou encore *Hyper Force*.

D'autres titres marquants, bien que visuellement au niveau de la concurrence, sont également à citer, comme le premier *Rayman* d'*Ubisoft*, sorti sur la console à une semaine d'écart de sa version PlayStation.

La console s'avère dotée d'une architecture complexe, ce qui freine les développeurs et éditeurs tiers. Équipée de deux processeurs 32Bits, coordonnés par un processeur 16Bits équivalent à la puissance d'une Mega Drive, les erreurs de programmation sont légion. Un développeur de l'époque aurait déclaré que seul un programmeur sur dix peux vraiment coder sur cette console.

Dans une tentative désespérée de contrer l'arrivée de la PlaySation et de la Saturn, Atari conçoit une extension CD : le Jaguar CD, vendu pour 1 390 francs supplémentaires (337,19 € en 2024). Hélas, c'est un échec encore plus cuisant avec seulement 13 jeux sortis, pour une qualité très variable.

L'échec de la Jaguar conduit à l'arrêt de sa production en 1996. La société entre en liquidation judiciaire, les invendus de la console et tout ce qui y est attribué échouent aux mains de *Tiger Electronics*, et Atari est racheté par *Hasbro Interactive* en 1998. Lesquels seront eux-mêmes rachetés par *Infogrames* en 2000 qui renommeront l'entreprise en *Atari* en 2003.

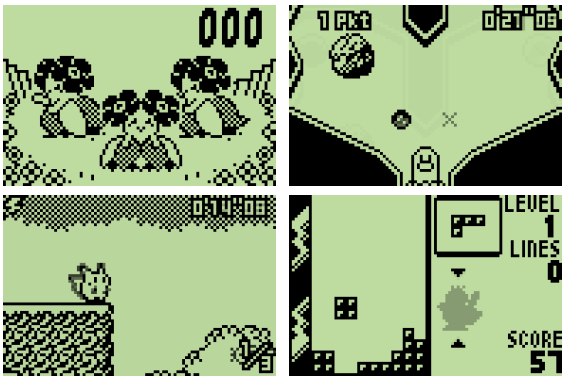


Pico Édition Spéciale Pikachu
Année de sortie : 2004
Fabricant : Sega Toys

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 !





Pokémon Mini
Année de sortie : 2002
Fabricant : Nintendo

Le Pokémon Mini est une console à part entière de Nintendo centrée autour de la licence Pokémon. Sortie en France en 2002 et disponible pour 45 € (65,12 € en 2024), elle propose un catalogue de 10 jeux, dont seulement 5 ont été commercialisés en France pour alors 15 € pièce (21,71 € en 2024). Alimentée par une seule pile AAA, elle propose de véritables party-games, jeux de plate-forme et autres casse-têtes propices aux consoles portables. Ses ventes n'ont cependant pas été très élevées, c'est le cas de le dire. On estime qu'environ 1 million d'unités ont été vendues au Japon, pour à peine 2 dans le monde. Il ne s'agit que d'estimations car Nintendo n'a jamais communiqué sur la question. De fait, il est probable qu'il s'agisse de la pire vente de Nintendo avant le Virtual Boy. On trouve cependant en guise d'hommage un Pokémon Mini dans le jeu Pokémon Channel sur Game Cube, avec un jeu inédit.

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.

Pokédex Deluxe
Année de sortie : 2001
Fabricant : Tiger



Successeur du premier Pokédex également signé Tiger, cette version améliorée reprend le design du nouveau Pokédex issu des jeux Pokémon Version Or et Argent. Il comprend les 251 premiers pokémon de l'époque ainsi qu'un grand nombre d'informations à leur sujet. Il propose également des fonctionnalités pratiques comme une calculatrice, un carnet de notes, un répertoire de contacts et une alarme.

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 Yokoi** (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 :

Guide Vidéo Jeux
Jeff QUENEAU & Jean-Paul ROLIN, Brea Éditions, 1983

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

Merlin, l'enchanteur de 1978
Nathalie RABIER, Les petits dossiers des Copains d'abord, 2011

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

JeuxVidéo Magazine Hors-Série N°07 - Nintendo De 1889 à nos jours
Collectif, Link Digital Spirit, 2025

Notes

