

Table des matières

3DO	26	Nintendo Virtual Boy	124
Advision Home Arcade	29	Philips CDI	126
Amstrad GX4000	33	Philips Videopac	131
Atari VCS 2600	35	RCA Studio II	138
Atari 5200	40	Sega Game Gear	140
Atari 7800	42	Sega Master System	143
Atari Jaguar	44	Sega MegaCD	149
Atari Lynx	48	Sega Megadrive	154
Atari XE System	51	Sega Megadrive 32x	163
Bally Astrocade	52	Sega Nomad	166
Bandai Pippin	54	Sega Saturn	167
Bandai Playdia	56	Sega Dreamcast	175
Bandai Wonderswan	58	SNK NeoGeo	181
CBS Colecovision	62	SNK NeoGeo CD	185
Commodore 64GS	67	SNK NeoGeo Pocket	188
Commodore CD32	69	Sony Playstation	191
Fairchild Channel F	71	Sony PocketStation	197
Fujitsu FM Towns Marty	73	Tiger Game.com	198
Interton VC4000	75	Tiger R-Zone	201
Magnavox Odyssey	76	VTech Creativision	202
Mattel Intellivision	78	Watara Supervision	204
MB Microvision	84	Yeno Super Cassette Vision	
MB Vectrex	86	206	
Nec PC Engine	90		
Nec PC Engine GT	93	Machines non traitées	208
Nec PC Engine LT	94		
Nec Supergrafx	95	Quelques clones de 2600	219
Nec PC Engine Duo	97	Quelques clones de NES	220
Nec PC-FX	100		
Nec Turbogرافx	103	Bibliographie	221
Nintendo 64	104	Sources	225
Nintendo Gameboy	108	Glossaire	228
Nintendo NES	113	Index	235
Nintendo Super Nintendo	119	Credits	236

Quelques curiosités

Le monde va connaître une overdose de modèles à partir de 1977. Nous vous en présentons quelques uns qui dénotent par un look particulièrement audacieux, souvent dans le style de la fin des 70's.

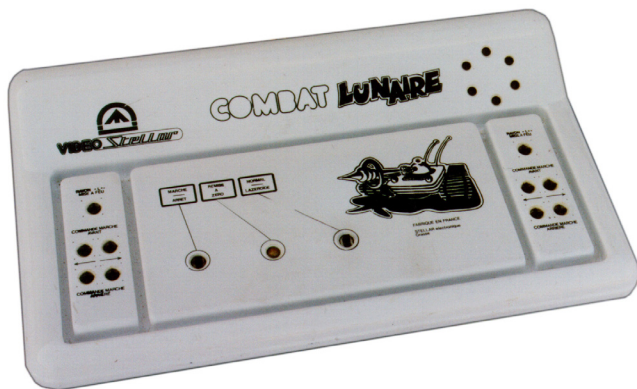
Teleflip Paris Video Sport FY-707

Dans le plus pur style fin 70's, le Paris est un modèle courant en France. Son esthétique reprend les boutons à effleurement qui fleurissaient sur les téléviseurs de l'époque.



Elwro TVG-10

Le bloc de l'Est est surtout connu pour ces clones de micro-ordinateurs familiaux, comme le Sinclair Spectrum. On trouve aussi de rares Pongs. Elwro est un fabricant d'ordinateurs Polonais qui a aussi construit des pongs. Ce modèle a des formes particulièrement audacieuses. Il date de 1980 et utilise un banal GI AY-3-8500.



Stellar Combat Lunaire

Cette incongruité made in France utilise des boutons à capteur sensoriel pour les déplacements, situés directement sur la console.



Mattel Intellivision

L'Intellivision est la première grande rivale de l'Atari 2600. Dès son introduction, elle connaît un grand succès, mais l'arrivée de la Colecovision et de la crise de 1984 vont la faire plonger. Elle reviendra dans des versions améliorées, mais la déferlante nipponne aura définitivement raison de cette console majeure.

Prix d'époque : 1 790 F
Prix moyen d'un jeu : 400 F

Devant l'émergence du marché du jeu vidéo sur celui du jouet, Mattel veut répliquer. Cet énorme fabricant est en autres le père de G.I. Joe et sa copine Barbie.

Dès la fin des années 1970, les jeux électroniques connaissent un très grand succès. Mattel Electronics, la filiale dédiée aux jeux vidéo, travaille à un projet de consoles à cartouches. Contrairement à Atari dont le savoir-faire technique est indéniable, Mattel n'est pas une société disposant d'ingénieurs spécialisés dans le jeu vidéo. La firme fait appel dès 1978 à deux sous-traitants qui se chargeront d'élaborer la future console. C'est donc General Instrument qui se charge du hardware, tandis que Aph Technology Consultant s'occupe du système d'exploitation et même de la première ébauche technique.

À Hawthorne en Californie, les ingénieurs de Mattel Electronics se contentent de faire des recherches sur le futur design

de l'Intellivision. Cela donne le look délicieusement kitch que l'on connaît actuellement, mais qui fait fureur à l'époque. L'idée de cette création est de faire en sorte que la console s'insère parfaitement dans le salon, en s'intégrant au mobilier existant.

Technique

Processeur : General Instruments CP1610 à 895 KHz (16 bits)

RAM : 6,6 Ko

Taille maximum du média : 64 Ko

Résolution graphique : 192 x 160

Couleurs : 16

Son : 3 voies mono

Taille : 42x23x7.5 cm

Poids : 2.3 Kg

Jeux : environ 140

Viewmaster Interactive Vision



Elu meilleur jouet de l'année 1989 aux USA, le Viewmaster Interactive Vision est un obscurissime système qui utilise une cassette VHS pour fonctionner, à la manière de l'Action Max.

Il existe très peu d'information sur cet appareil plus orienté jeux éducatifs que arcade.

VM Lab Nuon



Derrière Nuon se cache une norme d'extension multimédia pour lecteurs de DVD. Les jeux sont d'un niveau graphique proche de la Nintendo 64, c'est à dire assez basique pour la date de mise en vente, 1999. Il existe quelques jeux, quelques lecteurs de marques variées et quelques périphériques. Le succès fut très limité. VM Lab fait faillite en 2001. Nuon est racheté ensuite et vivote quelques temps avant de disparaître.

VM Lab Nuon (USA 1999), Nuon Media Processor, 8 jeux et 5 lecteurs par Samsung (dont un PAL) et 1 par Toshiba