



# HISTOIRE DES JEUX VIDÉO - DE LA GÉNÈSE AUX ANNÉES 70

## Seventies : L'Age des pionniers

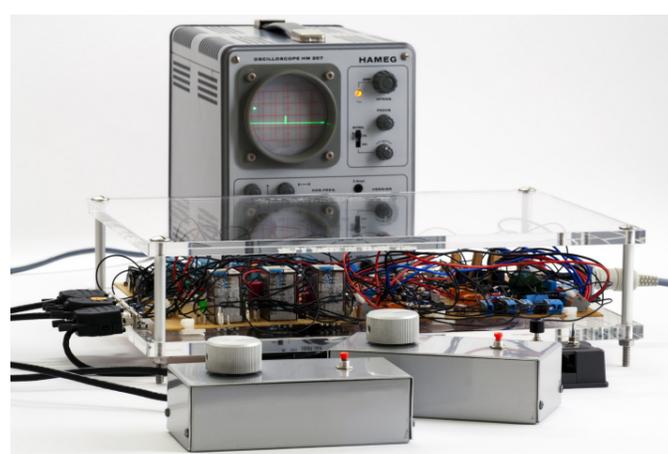
**E**n préambule, Pixel-Maniac vous propose une Histoire du Jeu-Vidéo en 5 épisodes. De *Pong* à la bataille des consoles 16bits en passant par *Space Invaders*, le règne de l'arcade et l'ère des micro dans les 80s et enfin l'avènement de la PlayStation à la fin des années 90, nous reviendrons sur les grands moments de cette fabuleuse aventure dont certains d'entre nous ont eu la chance de vivre les moindres rebondissements. Pour les autres, c'est le moment de s'instruire!

Avant de marquer l'industrie de l'électronique au début des années 70, **le Jeu-Vidéo est d'abord l'affaire d'ingénieurs et de chercheurs dans les années 50 et 60**. Bien loin de se douter du potentiel de leur découverte, revenons sur l'histoire de ces pionniers qui sont à l'origine d'une industrie devenue majeure de nos jours.

On est tous d'accord pour dire que l'industrie du JV en tant que telle apparait au début des années 70 et connait un véritable essor avec l'ATARI VCS à la fin de la décennie. Cependant, on sait beaucoup moins que les premières tentatives de "loisir électronique interactif" germent peu après la fin de la 2nde guerre mondiale! Si c'est vrai...

### 1950-1970 : La génèse

C'est bien l'informatique qui est au centre de toutes les attentions des chercheurs en électronique de ces années là. Pour l'heure, il n'est absolument pas question de créer des jeux avec des "ordinateurs" qui à l'époque font la taille de votre appartement. D'ailleurs le terme "jeu-vidéo" n'apparaîtra que bien plus tard.



Tennis for Two : 1er jeu vidéo de l'Histoire

L'informatique repose sur deux piliers : la puissance de calcul (la machine) et la communication entre l'homme et la machine (langage, algorithme).

Avec l'augmentation de la puissance des premiers ordinateurs dans les années 50, certains chercheurs utilisent le jeu pour montrer au public les possibilités naissantes de ces machines. Ainsi en 1950 le premier jeu sur écran avec une interaction est présenté au public lors d'une exposition au Canada, il s'agissait d'un jeu de morpion qui fit sensation.

Mais à l'époque on y prête pourtant peu attention car entre le coût de fabrication et la taille du bousin, peu de gens voient le potentiel de ce concept pourtant novateur.



C'est en 1958 que deux experts en armes de destruction massive *William Higinbotham* et *Robert Dvorak* créent un programme dont le seul et unique but est de divertir. C'est ainsi que naît le premier vrai jeu vidéo de l'histoire : **Tennis for Two**. Le jeu est conçu avec un *oscilloscope* et il permet grâce à un contrôleur équipé d'un bouton et d'une molette de se renvoyer une balle (ou plutôt un point) d'un côté à l'autre de l'écran...

En 1962, alors que la 3ème guerre mondiale est évitée de justesse à Cuba, l'informaticien **Steve Russel du MIT** crée le **1er Shoot Them Up de l'histoire!** Il s'agit de **Spacewar!** dont on a déjà parlé dans l'article justement dédié au genre [Les shoot Them up](#) que vous connaissez puisque vous êtes un lecteur assidu de Pixel-Maniac. Si *Spacewar!* revendique ce titre, il reste néanmoins une curiosité uniquement accessible à quelques rares initiés sur le campus de l'université américaine.

Il faudra attendre le début des années 70 pour que plusieurs sociétés exploitent ce filon et créent les premières bornes d'arcade de l'histoire.

“ *Spacewar! est le 1er Shoot Them Up de l'histoire. Hélas seuls les étudiants du MIT peuvent y jouer...* ”

## Les débuts du Jeu Vidéo grand public (1971 à 1975)

En 1972, *Magnavox* s'empare du concept de *Tennis for Two* et crée la 1ère console de jeu de l'histoire, la bien nommée **Magnavox Odyssée**. Rendez vous compte du chemin qu'il reste à parcourir alors ! La console n'a pas de son, pas de système de scoring et surtout il faut apposer des calques sur votre téléviseur en guise de décor. Un jeu de tennis et une dizaine d'autres intégrés à la console sont proposés au lancement et guère plus d'une vingtaine sur la durée de sa courte vie.



Odyssey de Magnavox : 1ère console de l'histoire

La même année **Nolan Bushnell** crée **ATARI** pour accompagner le développement de la borne d'arcade **Computer Space**, adaptation de *Spacewar!* On peut dire qu'il s'agit de la 1ère borne d'arcade grand public. Le succès est au rendez vous mais ce n'est pas encore la folie.

En 1973 ATARI commercialise **PONG**. Plus c'est simple, mieux ça marche. Pong est un succès et Atari devient la société en vogue du moment.

“ *La boucle est bouclée : en 1958 Higinbotham crée Tennis for Two sur un oscilloscope repris en 1972 par Magnavox sur Odyssée qui donne l'idée à Nolan Buschnell de créer la borne Pong.* ”



## Le règne de l'arcade

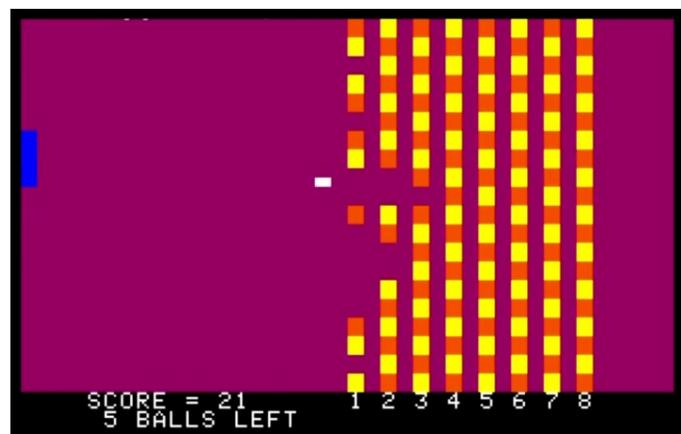
Au même moment apparaissent des noms qui vous sont aujourd'hui tellement familiers comme *Taito*, *Konami* ou *Sega* ! D'illustres inconnus dans le milieu mais qui annoncent l'arrivée des firmes japonaises sur le marché américain, qu'elles ne quitteront plus. **Midway** aussi devient un des plus importants fabricants de bornes d'arcade de l'époque, car l'industrie du jeu vidéo s'illustre d'abord dans les cafés et les salles obscures des seventies.

Sans consoles ni micro-ordinateurs grand public, seuls les gros ordinateurs des universités (principalement américaines) voient naître des programmes s'inspirant de jeux de plateau par exemple comme *Dungeon*, adapté des règles *Donjons et Dragons*. Beaucoup de futurs grands noms du JV se feront la main d'ailleurs sur ces machines avant de lancer leur créations.

Côté arcade, mis à part les nombreuses variantes de Pong, Atari lance le premier jeu de course : **Gran Trak 10** et Midway distribue le mythique **Gun Fight** dans lequel 2 joueurs peuvent s'affronter en même temps.

## Quand le jeu "dépassé les Bornes" (1976 à 1979)

Le succès d'Atari fait des envieux. Au milieu des 70s le marché est inondé par des consoles Pong à commencer par Atari qui sort de multiples déclinaisons (Pong à la campagne, Pong en maillot, un Pong trop loin, NaPongleon,...). On peut citer la **Telstar**, première console de *Coleco* avec un jeu Pong mais les prétendants sont légions, et la tentation du plagiat est grande. A ce jeu de Ping-Pong Atari sera d'ailleurs poursuivi par Magnavox pour avoir piqué l'idée du Pong qu'ils avaient eux-mêmes emprunté à Tennis for Two...



Breakout, 1er casse brique

En 1976, le premier casse-briques de l'histoire est créé selon la légende par Steve Jobs (enfin plutôt son sous-traitant, Wozniak) alors employé chez Atari. Vrai ou faux, toujours est-il que **Breakout** est né et inspirera un hit planétaire une paire d'années plus tard...

## 1977 : l'année où le jeu vidéo s'installe durablement dans les foyers

La suite vous la connaissez, **en 1977 Atari lance l'Atari VCS ou Atari 2600** qui va révolutionner le monde du jeu vidéo au point de le mettre en surchauffe et le faire basculer en 1983. Fort du succès de la console Pong de 1975, Atari comprend très vite les limites des consoles dédiées à jeu unique. Craignant de se faire griller la priorité par la Channel F de Chairchild qui sortira la même année au Japon, Atari s'allie à Warner et la console sortira pour Noël 1977 avec la cartouche Combat et accompagnée d'un line up de 8 cartouches. Grâce à ses portages Arcade, l'Atari connaîtra un vrai succès à la toute fin des années 70 et au début des années 80.

L'année 77 marque aussi le jeu vidéo avec l'apparition des tous premiers micro-ordinateurs comme l'Apple 2 pour ne citer que lui, dès 1978 les premiers jeux sur micro vont débarquer comme *Super Breakout*, adaptation du célèbre casse-briques, repris par Jobs pour montrer que les micros aussi peuvent proposer du jeu vidéo.

## 1978 - Les envahisseurs débarquent

C'est d'ailleurs *Breakout* qui inspirera les créateurs de **Space Invaders** chez TAITO. Avec les aliens à dégommer, le jeu vidéo déferle sur le monde et marque un tournant dans la diffusion du média auprès des consommateurs. *Space Invaders* est en quelque sorte l'aboutissement d'une décennie de pionniers, puisque qu'il reprend les recettes existantes en les améliorant grâce à une formule magique : un gameplay toujours plus innovant, le challenge avec le *Scoring* et la puissance de calcul chaque fois grandissante.

Pour en savoir un peu plus sur *Space Invader*, nous vous invitons à (re)lire l'article [les shot them up](#), toujours sur votre site préféré Pixel-maniac.com...



## Un final en beauté : 1979

Inspirés par *Space Invaders*, de nouveaux titres renouvellent le genre comme **Galaxian**, *Asteroids* ou *Lunar lander* côté arcades.

Les micros commencent à montrer les dents et proposent des titres comme le tout premier **Flight simulator** sorti en 1977 et crée par *SubLogic* mais dont la version la plus emblématique est celle de l'Apple 2 de 1979. Microsoft rachètera plus tard la licence pour se l'approprier et on sait ce qu'elle est devenue avec la splendide mouture de 2020...



Vers la fin de l'année un certain *Mattel* teste un concept de console à cartouches interchangeables... mais il s'agit d'une autre histoire, à suivre dans le prochain épisode de la Saga du JV dans lequel nous parlerons de l'Age d'or du Jeu-Vidéo.

# C'était... Histoire des Jeux Vidéo - de la Génèse aux Années 70

L'industrie du JV dans années 70 tâtonne et se cherche mais une constante revient: la création du premier jeu, Tennis for Two! qui va inspirer toute une génération de concepteurs et aboutir au summum du JV de l'époque, Space Invaders. Il aura fallu passer par Spacewar!, Pong puis Breakout pour arriver à un gameplay quasi parfait et tirant parti au maximum de la puissance de calcul des machines de l'époque.

## Screenshots

Vous avez aimé ? Partagez sur les réseaux!



- nono -

“ *Grand Chef à plumes et maître Jedi des requêtes SQL. Les jeux qui m'ont marqué :*

- Castlevania IV
- Tomb Raider
- FFVII
- Diablo
- Derrick : meurtre dans un parterre de fleurs

”

Publié le 01/06/2021 | Saga | Autre

(Dernière modif il y a moins d'une semaine par Remo)

<< Flashback The quest for identity

>> Tintin au Tibet

-- Dans la catégorie: Saga --



Wolfenstein - une...



Samurai Shodown



Action-RPG sur S...



Les Shoot them u...



Les Shoot them u...



## Commentaires

RÉAGIR!

Leonardo7up le 01/06/2021 à 16:50:52.



Bravo pour cette excellente Rétrospective, j'espère que la SAGA sera enrichie des 80's, 90's et le second Millénium !!!! Pour ma part, le JV débute les premières années des 80's...j'ai une bonne excuse, je n'étais pas né durant l'ère 70's ;)

# PIXEL MANIAC

## SITE MAP

### PIXEL MANIAC, LE RÉTRO C'EST BO

Jette un oeil sur les dossiers secrets de Pixel-maniac.com !

### ARCHIVES

- Toutes les vidéos
- Tous les articles
- Nous contacter
- Vos données de profil

C'est gratuit

S'INSCRIRE !



© 2020 Copyright: Pixel-maniac.com