Histoire du Jeux Video : 1975 - 1979

Vaquer Théo - Benjamin Chauvière

22 janvier 2008

Table des Matières

1. Les bornes d'Arcades
   - Les Constructeurs
   - Les Jeux et les Machines
2. Les Consoles
3. Et les Ordinateurs ?

Les Constructeurs

1. Les bornes d'Arcades
   - Les Constructeurs
   - Les Jeux et les Machines
2. Les Consoles
3. Et les Ordinateurs ?

Les Constructeurs

En 1975 :

- Atari, Inc. [Sunnyvale, CA, USA]
- Taito Corp. [Japan]
- Midway Mfg. Co. [USA]
- UBI [United Billiards, Inc.] [Union, NJ, USA]
- Chicago Coin Machine Co. [IL, USA]
- Micronetics, Inc. [Azusa, CA, USA]
- Exidy [USA]

1975 à 1977 environ 50 nouvelles machines chaque année.
Dominante Américaine.

Les Constructeurs

A partir de 1978 :

- Nintendo
- Namco
- Konami
- Sun Electronics
- SNK
- Nichibutsu
- Sega Enterprises, Ltd. [Tokyo, Japan]

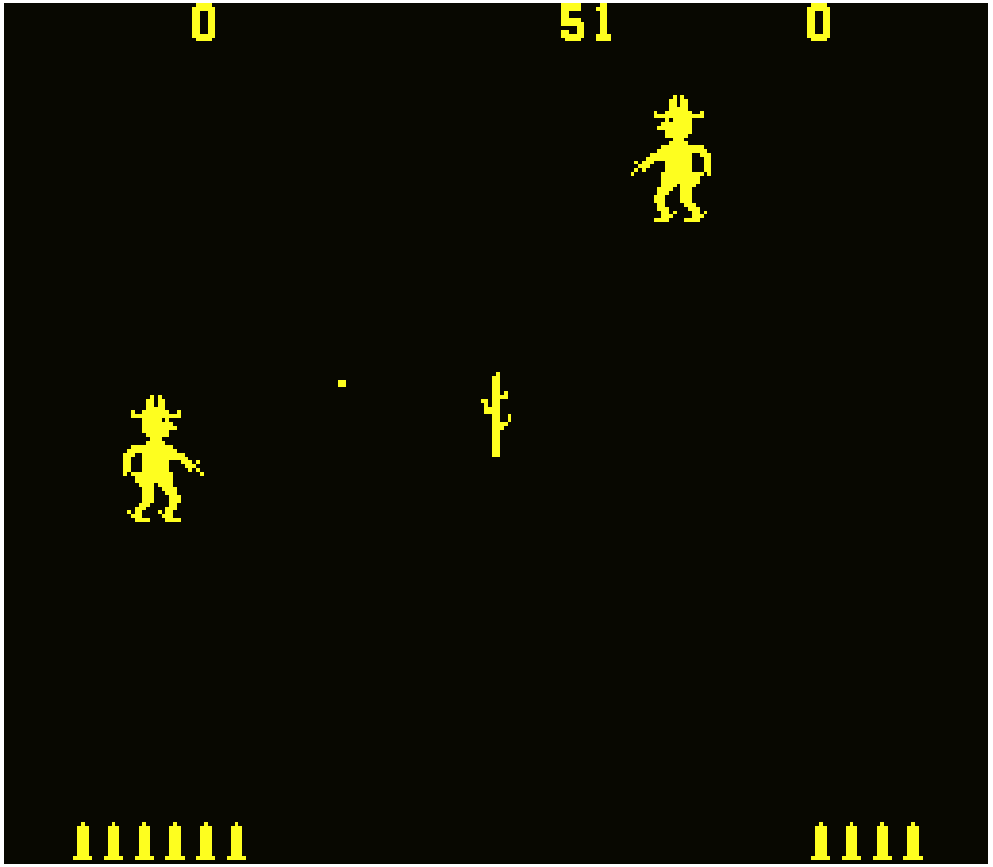
Dés 1978, plus de 90 bornes d'arcades sortent tout les ans et ce chiffre va croissant. Explosion des constructeurs japonais.

Les Jeux et les Machines

1. Les bornes d'Arcades
   - Les Constructeurs
   - Les Jeux et les Machines
2. Les Consoles
3. Et les Ordinateurs ?

1975

- En 1975, Midway Games sort le premier jeu vidéo utilisant un micro-processeur : Gunfight. Développé par Taïto, Gunfight est le premier jeu d'arcade d'origine japonaise à connaître une exploitation mondiale.

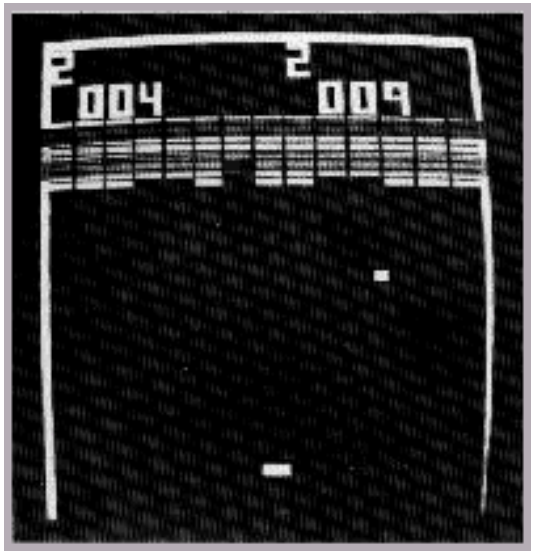


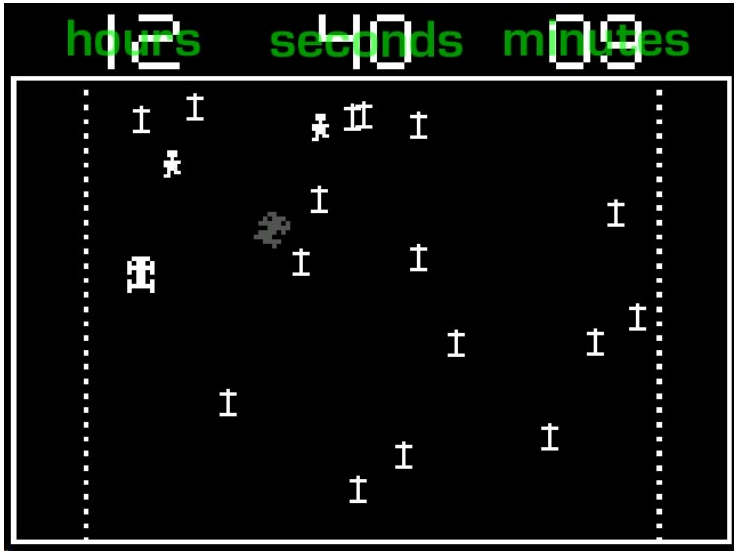
1976

- Night Driver (Atari) est la première simulation auto en vue "première personne". Le thème "Conduite de nuit" sert à cacher les limitation du matériel : fond noir, et décors blanc ! Pour simuler le mouvement en 3D, des "sprites" sont mis à l'échelle en fonction de leur distance et affiché à l'écran.

1976

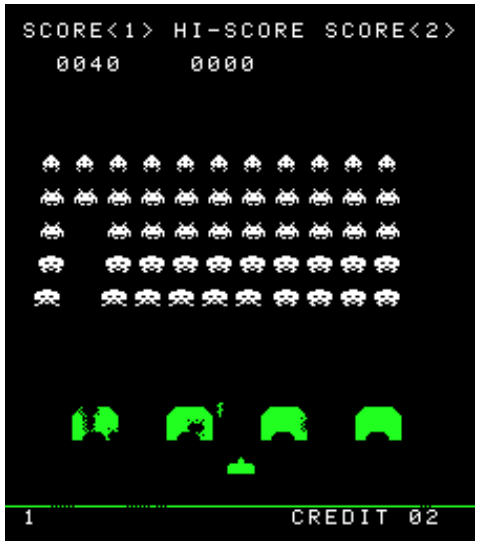
- Breakout (Atari) est le premier des jeux vidéo classique complexe, très remarqué à sa sortie. Il fut créé par Steve Jobs et Steve Wozniak.
- Death Race (Exidy) provoque la première controverse sur la violence gratuite dans les jeux vidéos.





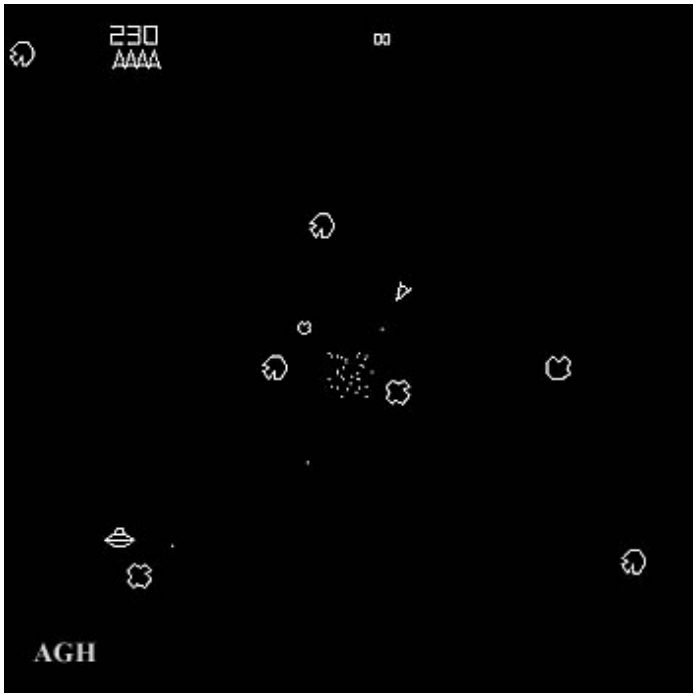
1978

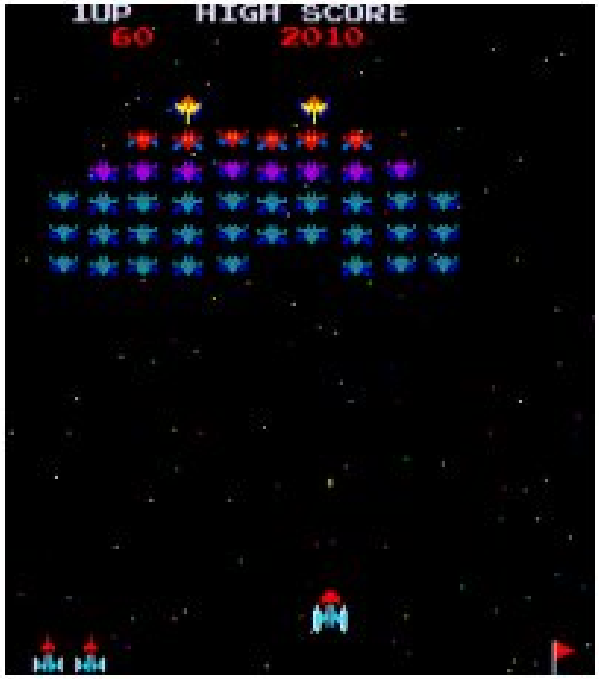
- En Mars, Nintendo lance "Computer Othello", qui symbolise l'entrée de Nintendo dans le développement de jeux vidéo.
- Space Invaders (Taïto - Midway) est le premier "blockbuster" du jeux vidéo ! Il démocratise les bornes d'arcades vis à vis du public. Il est par la suite porté sur l'Atari 2600. Il est aussi l'un des premiers jeu à déclencher une polémique à propos de l'abrutissement provoqué par les jeux.



1979

- Asteroids est la réponse d'Atari pour contrer Space Invaders, le plus grand succès commercial de son temps. Crée par Ed Logg, il exploite des affichages vectoriels monochromes.
- Galaxian, inspiré lui aussi de Space Invaders, est édité par Namco.





1979

- Sortie des premiers jeux en couleur.
- Puck Man (Namco), dérivé du japonais "pakupaku" indiquant l'action d'ouvrir et refermer sa bouche, sort au Japon, ce sera pas la suite un succès mondial ... sous le nom de Pacman.
- Pro Monaco GP (Sega), simulation automobile en couleur, vue de dessus.

Les Consoles

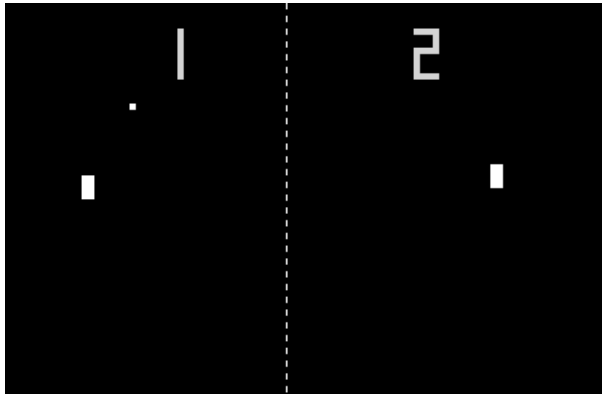
1 Les bornes d'Arcades
- Les Constructeurs
- Les Jeux et les Machines

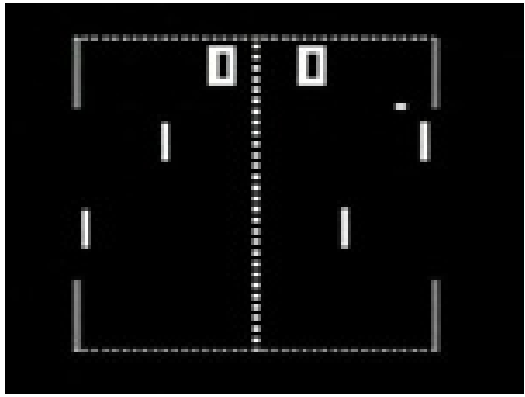
2 Les Consoles

3 Et les Ordinateurs ?

1976

- Atari PONG - Al Alcorn, Bob Brown, and Harold Lee ; version pour particulier, il est vendu à plus de 13 millions d'exemplaires.





1976

- Toujours en 76, Fairchild Camera Instruments sort sa console Channel F qui sera la première console multi-jeux utilisant des cartouches.

1977

- Atari Video Computer System (VCS), renommée Atari 2600, est l'une des grandes réussites d'Atari concernant les consoles multi-jeux. Elle sera vendu à 250$ pour Noël 1977.

1977

- Nintendo sort sa première console de jeu, la Color TV Game 6 ... qui comprend 6 variante de Pong. Un grand succés !
- Encore en 77, Bally entre sur le marché et lance la Bally Professional Arcade vendue à 350$, ce ne sera pas un succès.

1978

- Nouvelle version de la console de Nintendo : la Color TV Game 15. Nintendo entre réellement sur le marché des consoles de jeux.
- Magnavox sort l'Odyssey 2 (Video-Pac en Europe) qui sera la première console munie d'un clavier. C'est la première console vendue en Europe à multi-jeu.

1979

- Création de la société Activision par un groupe de programmeur d'Atari mécontent. Elle est le premier développeur tiers de jeux vidéo.
- Atari développe l'Atari Cosmos qui utilise des hologrammes qui ne servent à rien à par faire joli. Le jeu ne sera pas commercialisé.
- Milton Bradley sort la première console à cartouches portables. La Microvision était équipé d'un affichage à LED.

Et les Ordinateurs ?

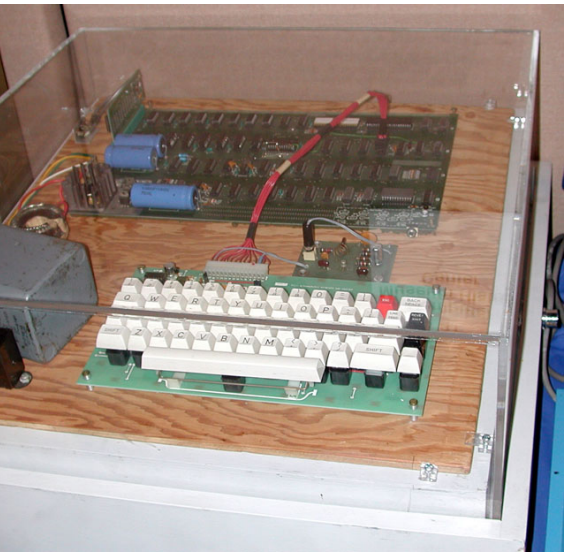
1 Les bornes d'Arcades
- Les Constructeurs
- Les Jeux et les Machines

2 Les Consoles

3 Et les Ordinateurs ?

Les 1° ordinateurs grand public

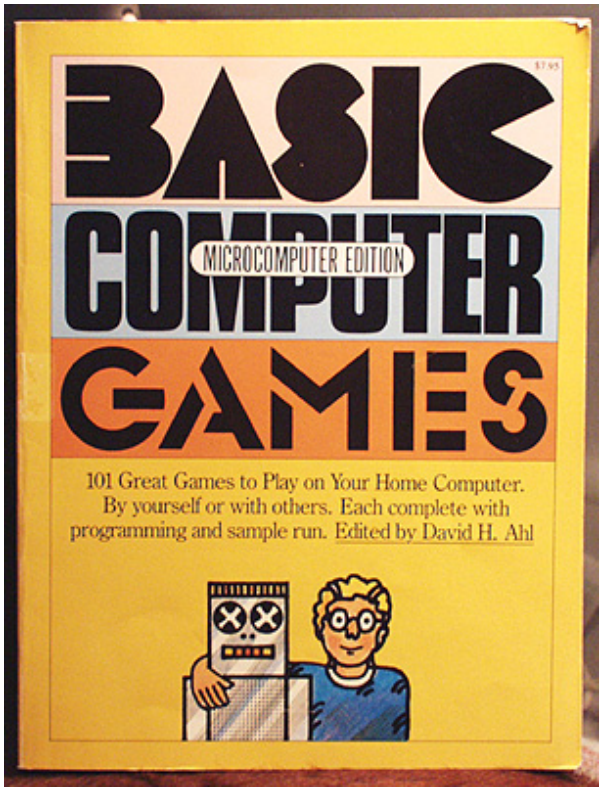
- En 1976, Steve Wozniak et Steve Jobs créent le Apple I dans un garage. Cet ordinateur possède un clavier, un microprocesseur à 1 MHz, 4 ko de RAM et 1 ko de mémoire vidéo.
- En 1978, Atari s'attaque au marché des ordinateurs pour concurrencer Apple et sort l'Atari 400 puis l'Atari 800. Le nom d'Atari étant associé au monde des jeux vidéo, ces deux machines ne connaîtront pas un franc succès.
- IBM commercialisera ses PC en 1981.

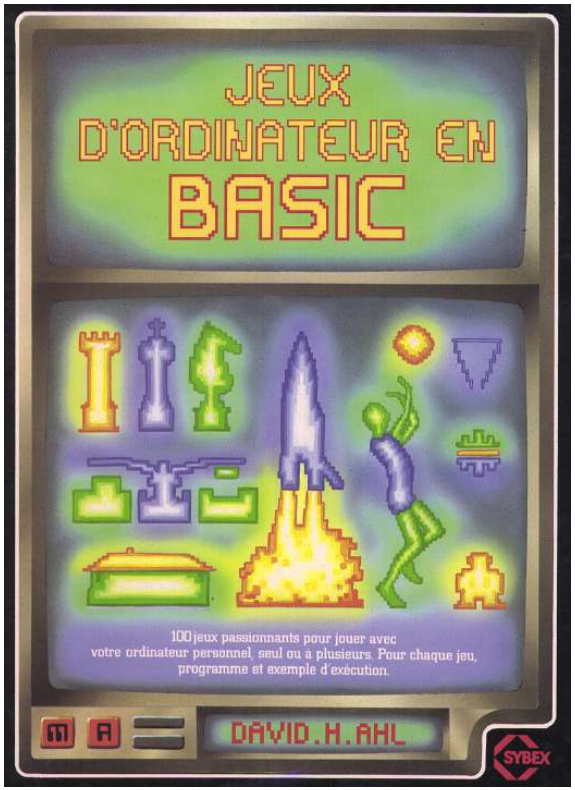


Les 1° jeux sur ordinateurs grand public

Absence de marché pour les jeux sur ordinateur mais :

- Des programmeurs amateurs diffusent disquettes, cassettes cartouches pour leur propre compte.
- Les codes sources des jeux sont distribués dans des livres, des magazines, qui peuvent être programmés chez soit.





Les 1° jeux sur ordinateurs grand public

The Basic Language

Nearly all the games in this book were written in Microsoft 8080 BASIC, (MITS Altair BASIC, Rev. 4.0) and were tested on an Altair 8800 with 16K of memory. The following is a description of this BASIC, to simplify conversion to other BASICs. Any exceptions to "normal" BASIC are listed.

Statements	*Notes*
DATA	
DEF FNX (X)	
DIM	DIM is used for both string arrays and numeric arrays. Array subscripting begins at zero, not one. However, many of the games do not use the zero subscript.
END	
FOR...TO...STEP	As in standard BASIC, except that the test for ending the loop is made after it has been executed. That is, when this program is run: 10 FOR X=2 TO 1 20 PRINT "HI" 30 NEXT X 40 END "HI" will be printed. However, this will not cause incompatibility with

EXP(X)	Value of e raised to the X power
INT(X)	Integer function
LEFT$(X$,Y)	The leftmost Y characters in X$
LEN(X$)	Number of characters in X$
LOG(X)	Log of x to the base e
MID$(X$,Y,Z)	Takes Z characters from X$ starting at position Y
RND(1)	Returns a random number between 0 and 1.
RIGHT$(X$,Y)	The rightmost Y characters in X$
SGN(X)	Sign function. Returns -1 if X is negative, 0 if x is zero, 1 if x is positive.
SIN(X)	Sine
SQR(X)	Square root
STR$(X)	Converts X to a string of decimal digits, for example if X was 8.45 it would be converted to the string "8.45".
TAB(X)	Spaces over to position X on the terminal.
TAN(X)	Tangent
VAL(X$)	Returns the numerical value of the string of digits in X$. Opposite of STR$(X).

Sources

sources :

- http ://users.tkk.fi/~eye/videogames/arcade.html
- http ://matt7772.blog.jeuxvideo.com/
- http ://www.arcade-history.com
- http ://www.videotopia.com
- http ://www.wikipedia.fr
- http ://www.afjv.com
- google image ... etc ...