

# TEMPEST

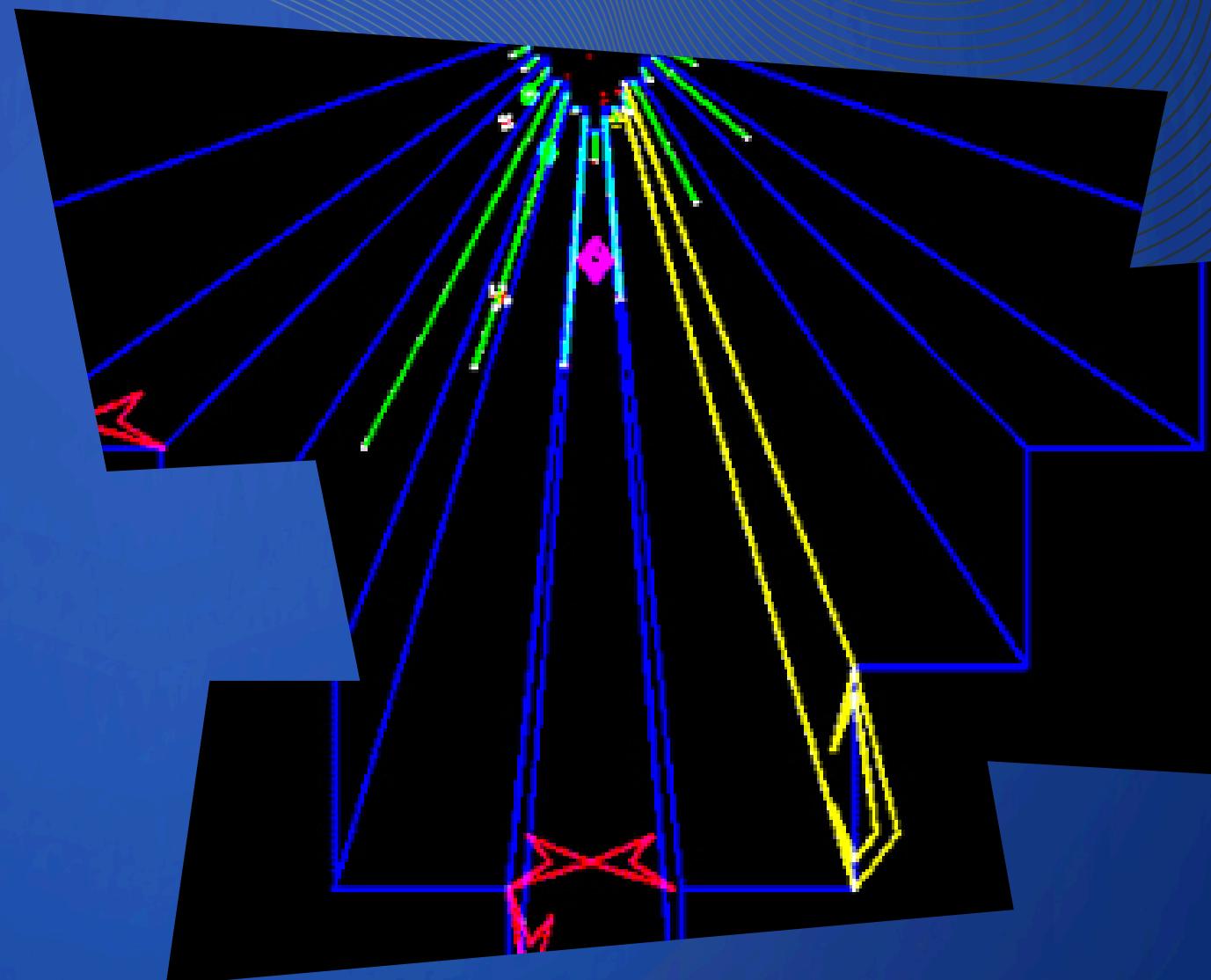


Conçu par Dave Thurer



**Tempest est un jeu vidéo développé par la société américaine Atari Inc, sorti en 1981 sur borne d'arcade.**

**Tempest se déroule dans un univers de science-fiction, dans lequel le joueur incarne un pilote de vaisseau spatial chargé de défendre sa base contre des ennemis envahissants.**

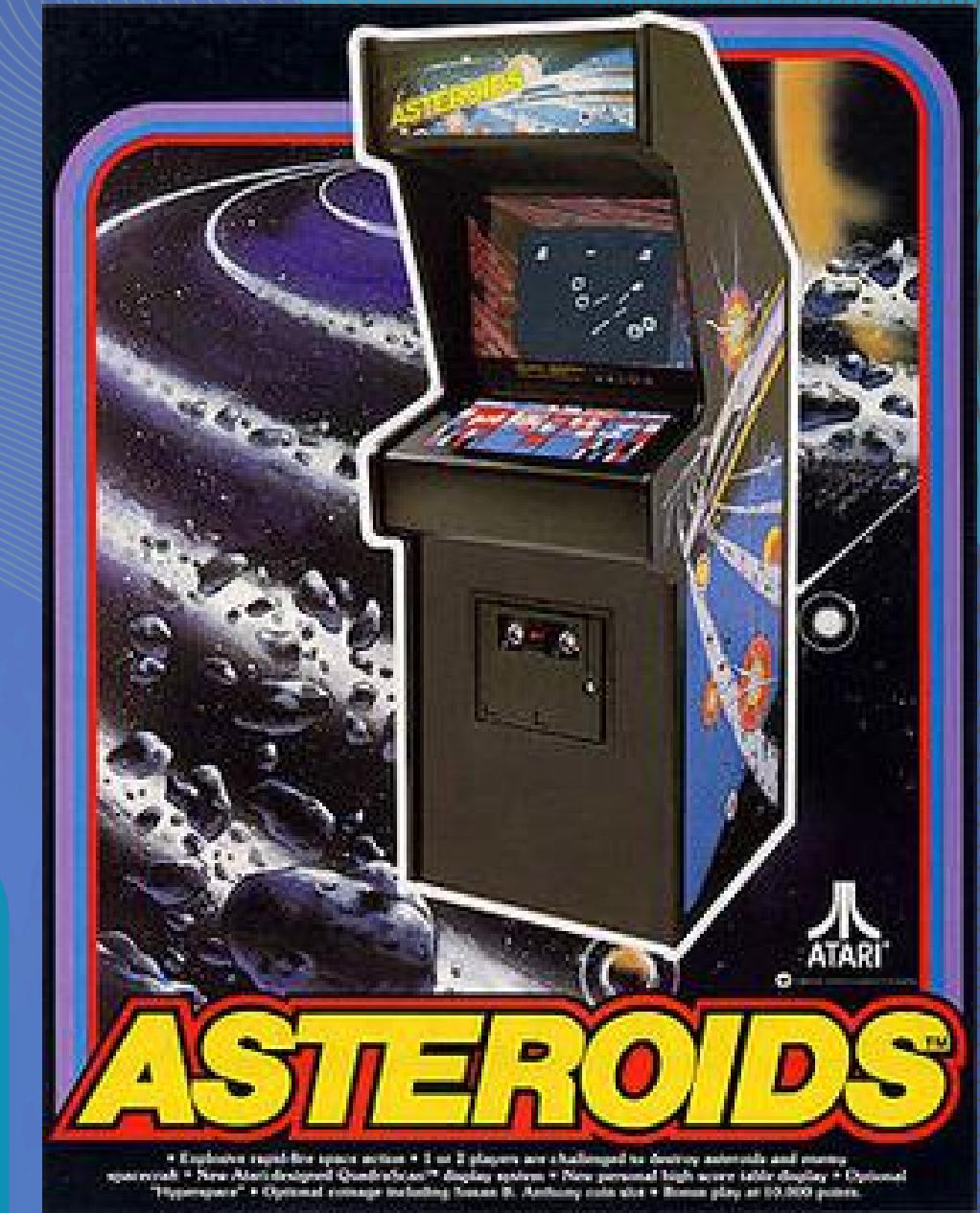


# ASTÉROÏDS

Le jeu a connu un important succès aux États-Unis et au Japon, et demeure considéré comme un classique de l'histoire du jeu vidéo.

Asteroids est un jeu vidéo de type shoot 'em up édité par Atari Inc. en 1979 sur borne d'arcade.

Le joueur contrôle un vaisseau spatial, représenté en vue de dessus et confronté à des champs d'astéroïdes et des soucoupes volantes. Le but est de survivre le plus longtemps possible en détruisant les astéroïdes et les soucoupes pour engranger les points.



[en.wikipedia.org/wiki/Asteroids%28video\\_game%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Asteroids_(video_game))

# BERTIE THE BRAIN



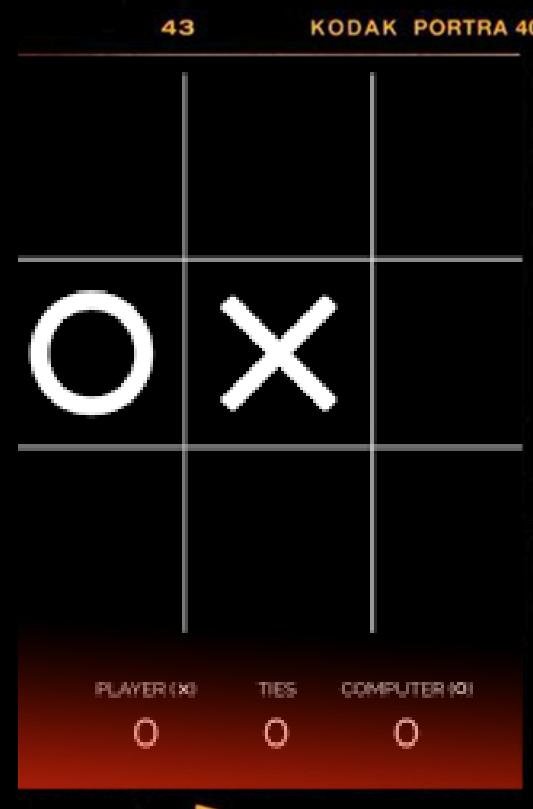
Fabriquée à Toronto par *Josef Kates* en 1950 pour le compte de *Rogers Majestic* à l'occasion de l'Exposition nationale canadienne. Il permet de jouer au **tic-tac-toe** contre l'intelligence artificielle de l'ordinateur qui propose plusieurs niveaux de difficulté.

Bertie the Brain, parfois simplement appelé Bertie, est l'un des premiers jeux de l'histoire du jeu vidéo et le premier jeu sur ordinateur. C'est également le nom de l'ordinateur sur lequel fonctionne le jeu.



*Kates* construit Bertie the Brain dans le but de présenter le tube *Additron*, une version miniaturisée des tubes électroniques à l'époque utilisés pour la fabrication des ordinateurs.

Il est le premier à proposer un affichage visuel. Il utilise pour cela un système d'ampoules plutôt qu'un écran, ce qui ne lui permet pas d'afficher des graphismes en temps réel et l'exclut donc de certaines définitions du jeu vidéo.



Sources: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bertie\\_the\\_Brain](https://en.wikipedia.org/wiki/Bertie_the_Brain)



Un tube électronique. Le but initial de Bertie the Brain est de promouvoir le tube Additron, **un tube électronique inventé par Josef Kates**.



Après l'exposition, Bertie the Brain est démonté, tombe dans l'oubli et reste considéré comme une simple curiosité.

*Josef Kates travaille à l'époque sur tellement de projets qu'il n'a en effet pas le temps de s'occuper de sa préservation, malgré son importance historique.*

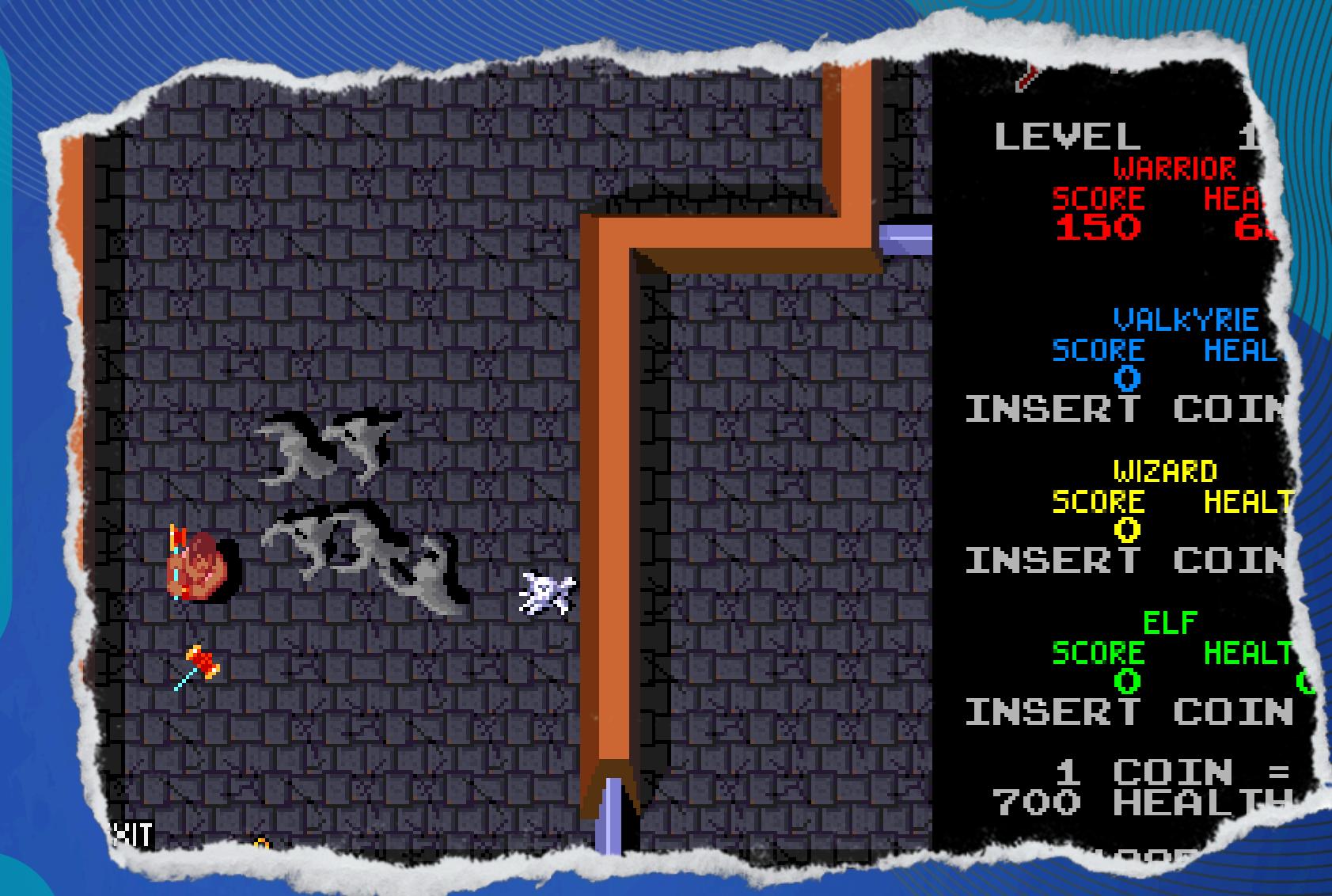
Bien qu'il soit **le premier jeu sur ordinateur**, précédé uniquement par des programmes d'échecs théoriques, et qu'il soit mis en lumière par un article du magazine Life, le jeu est largement oublié, notamment par les ouvrages traitant de l'histoire du jeu vidéo.

# Gauntlet

Créé par Atari Games en 1985

**C'est un jeu de rôle d'action en vue de dessus, dans lequel le joueur incarne l'un des quatre personnages disponibles ayant chacun des caractéristiques et des capacités uniques.**

**Le But Ultime du Jeu est de vaincre un sorcier maléfique qui se cache au fond du donjon le plus profond.**



Gauntlet (1985) par Atari Jeu d'arcade ([uvlist.net](http://uvlist.net))



# DAYTONA USA



**Daytona USA est un jeu vidéo de course (NASCAR) en 3D développé par Sega-AM2 sous la direction de Yū Suzuki, originellement commercialisé par Sega sur borne d'arcade en 1994.**

Source: <https://www.sega.fr/games/daytona%C2%AE-usa>

Le jeu est un véritable succès et surpasse Ridge Racer (le jeu phare de Namco) quelques mois après sa sortie. Ce succès s'explique par les qualités graphiques du jeu et par la possibilité de jouer sur 3 circuits distincts, alors que la concurrence n'en propose qu'un seul avec de légères variantes selon la difficulté.

# DEFENDER



Jeu d'arcade créé par Williams Electronics en 1981



**Il est devenu l'un des jeux d'arcade les plus populaires de tous les temps, surpassant même Pac-Man en termes de ventes et de popularité.**

**Il est considéré comme l'un des premiers jeux vidéo de style shoot'em up et est largement reconnu pour son gameplay addictif et sa difficulté élevée.**

**Il a eu une grande influence sur les jeux de tir futurs et a inspiré de nombreux développeurs de jeux vidéo à créer leur propre version du jeu.**



# PAC-MAN

Créé par Namco en 1980 (commercialisé en 1981)

**Jeu d'arcade dans lequel le joueur contrôle un personnage appelé Pac-Man qui doit manger toutes les pac-gommes dans un labyrinthe tout en évitant les fantômes qui poursuivent Pac-Man.**



**Le jeu a connu un immense succès commercial et est considéré comme l'un des jeux vidéo les plus populaires de tous les temps.**

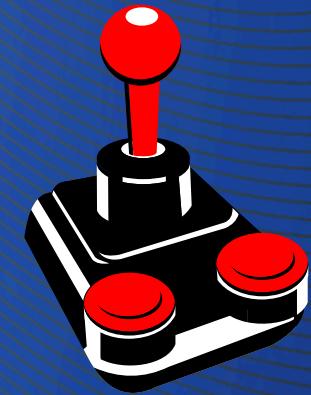
**Il a également été porté sur de nombreuses plateformes différentes et est encore joué par des millions de personnes aujourd'hui.**

# Mortal Kombat

Mortal Kombat est un jeu de combat développé par Midway Games et sorti en 1992



**Mortal Kombat est un jeu de combat comme le nom l'indique et a été un pionnier dans le domaine des graphismes numérisés.**



**Il a été un pionnier dans le domaine des graphismes numérisés, qui ont donné aux personnages un aspect très réaliste pour l'époque.**

# STREET FIGHTER II

Conçu, développé et édité par Capcom



## Adaptation et leur plateforme

**1991: CPSystème**

**1992: Super Nintendo**

**1992: Amiga**

**1992: Atari ST**

**1992: PC :MS-DOS**

**1993: Sharp X68000**

**1993: ZX Spectrum**

**1995: Game boy**

**1998: Playstation**

**1998: Saturn**

**Et bien d'autres...**



<https://retroarchives.fr/street-fighter-ii-the-world-warrior/>

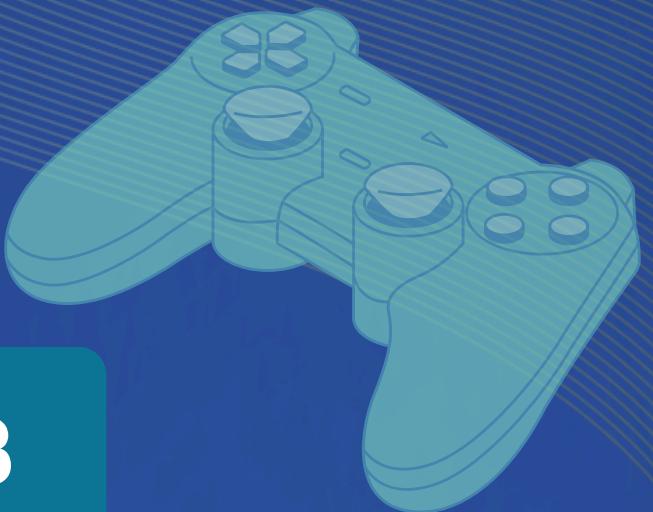
Sorti en 1991 sur système d'arcade CP System, il est sujet à un très grand nombre d'adaptations, y compris sur les téléphones Blackberry.



# TEKKEN 3



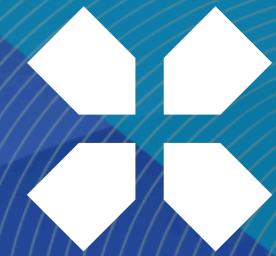
"Tekken 3" est un jeu de combat développé et publié par Namco pour les bornes d'arcade en 1997.



**Il est plus tard sorti sur PlayStation en 1998**  
**Troisième opus de la série Tekken.**

**Le jeu propose un grand nombre de personnages jouables, chacun avec ses propres techniques de combat uniques et sa propre histoire. Le jeu a été très bien reçu pour son gameplay solide et ses graphismes améliorés. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de combat de tous les temps.**

# TIME CRISIS



Caux  
&  
Seine  
agglo

Développée et éditée par Namco. Apparue en 1995

Time Crisis est une série de jeux vidéo de type rail shooter développée et éditée par Namco.

Apparue en 1995, il s'agit de jeux de tir très populaires qui sortent traditionnellement sur borne d'arcade puis sont adaptés sur console, notamment sur la gamme PlayStation.



les Jeux vidéo de la licence

1995 - Time crisis  
1998 - Time crisis  
2001 - Time crisis :projet titan  
2002-time Crisis 3  
2007 - Time Crisis4  
2015 - Time Crisis



# MARIO BROS



Conçu par Shigeru  
Miyamoto

Caux  
Seine  
agglo

Jeu d'arcade développé et édité par Nintendo en 1983

Mario Bros est un jeu d'arcade développé et édité par Nintendo en 1983.

## Épisodes sur consoles de salon :

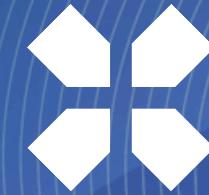
- 1985: NES
- 1990: Super Nintendo
- 1996: Nintendo 64
- 2002: Game Cube
- 2007: Wii
- 2012: Wii U
- 2017: Nintendo Switch



Le jeu met en scène le plombier Mario qui doit avec son frère Luigi, combattre des créatures apparaissant dans les égouts de New York.

# DONKEY KONG

Créé par Nitendo en 1981



Shigeru Miyamoto

**Le but du jeu est de faire grimper Mario à travers des plateformes pour sauver la princesse et vaincre Donkey Kong.**

**Il s'agit d'un jeu d'action et de plateforme qui suit les aventures du personnage du même nom, Donkey Kong, qui a kidnappé la petite amie du héros.**



<https://www.wired.com/2016/10/miyamoto-donkey-kong-secrets/>

**Le jeu est considéré comme l'un des premiers exemples du genre de plateforme et est considéré comme un classique du jeu vidéo.**

# SPACE INVADERS

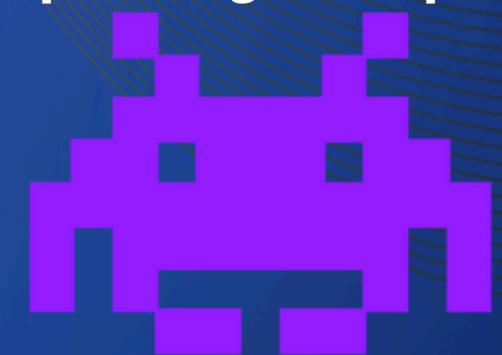
Jeu vidéo développé par la société japonaise Taito, sorti en 1978 sur borne d'arcade.

**Considéré comme le premier archétype du shoot them up fixe, il est aussi l'un des titres les plus influents et célèbres de l'histoire du jeu vidéo.**

**Tomohiro Nishikado conçoit et programme le jeu, en s'inspirant de plusieurs médias populaires de l'époque tels que Breakout ou La Guerre des mondes.**



[https://fr.wikipedia.org/wiki/Space\\_invaders](https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_invaders)



# APPARITION DE PONG



Pong a eu une grande influence sur l'industrie du jeu vidéo. Il a été créé par Atari en 1972 et a rapidement gagné en popularité dans les universités et les salles d'arcade.



L'apparition de Pong a marqué le début de l'intérêt grandissant pour les jeux vidéo. Cela a stimulé le développement de nouveaux jeux vidéo avec des graphismes améliorés et des fonctionnalités plus complexes. Cela a également conduit à la création de nouvelles plateformes de jeu, telles que les consoles de jeux vidéo et les ordinateurs personnels.



Au fil du temps, les jeux vidéo sont devenus de plus en plus populaires et ont attiré un public plus large, allant des enfants aux adultes. En résumé, l'apparition de Pong a joué un rôle clé dans la montée de l'intérêt public pour les jeux vidéo et a contribué à faire de ce médium ce qu'il est aujourd'hui.

# PO<sub>N</sub>G



Jeu imaginé par l'Américain Nolan Bushnell, développé par Allan Alcorn, et commercialisé par la société Atari à partir de novembre 1972.

**Pong est un des premiers jeux vidéo d'arcade et le premier jeu vidéo d'arcade de sport.**

**Bien que d'autres jeux vidéo aient été inventés précédemment, comme Computer Space, Pong est le premier à devenir populaire.**



**Le jeu est inspiré du tennis de table en vue de dessus, et chaque joueur s'affronte en déplaçant la raquette virtuelle de haut en bas, via un bouton rotatif, de façon à garder la balle dans le terrain de jeu.**

**Le joueur peut changer la direction de la balle en fonction de l'endroit où celle-ci tape sur la raquette, alors que sa vitesse augmente graduellement au cours de la manche.**