

# ATARI VCS

GAMES

Lancé en octobre 1977, la console est commercialisée en France de 1981 à 1991

C'est la troisième console à cartouches, après la Channel F de Fairchild et la RCA Studio II.

C'est la deuxième console de salon à sortir en France.

Le succès est historique, marquant l'avènement d'un marché de masse pour le jeu vidéo.



Nolan Bushnell, président et fondateur d'Atari



# TURBOGRAFX-16

Apparaît en 1987 au Japon puis en Amérique du nord et en France en 1989

L'éditeur Hudson Soft en collaboration avec le fabricant de matériel électronique NEC.



Elle a été déclinée en douze versions jusqu'en 1994 .



Cinq jeux accompagnèrent son lancement.

La commercialisation de la PC-Engine en France prend fin avec la faillite de Sodipeng au printemps de l'année 1993.



# COLOR TV-GAME 6

GAMES



Sortie le 1er juin 1977

La Color TV-Game 6 est la première console de salon de Nintendo.



Elle fonctionne avec un adaptateur secteur mais dispose aussi de deux manettes câblées et débranchables

Nintendo®

Le même mois, la Color TV-Game 15 sort parallèlement.



Ces consoles connaîtront un grand succès et inciteront Nintendo à poursuivre dans ce domaine.



# LA DREAMCAST

Commercialisée dès novembre 1998 au Japon

La Dreamcast est une console de jeux vidéo développée par Sega.



# SEGA

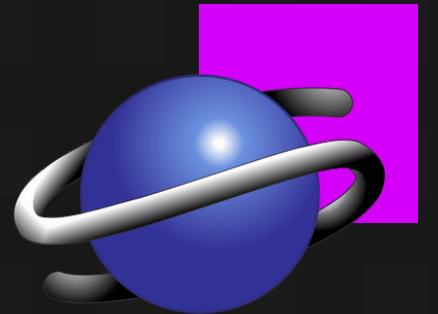
Elle est la première console de sixième génération présente sur le marché, avant ses concurrentes la PlayStation 2 de Sony, la Xbox de Microsoft et la Game Cube de Nintendo.

Elle est également la première console livrée en standard avec un modem lui permettant un support de jeu en ligne, de se connecter à Internet et ainsi de consulter des pages web ou bien de lire des courriels.



8,06 millions de consoles Dreamcast ont été vendues dans le monde entier.





SEGA  
SATURN

**La Sega Saturn est une console de jeux vidéo de salon développée et publiée par Sega en 1994**

**Deuxième console de jeux de la société après la Sega Genesis. La Sega Saturn a été **conçue pour concurrencer** la PlayStation de Sony et la Nintendo 64.**



La Saturn est connue pour son architecture de **hardware complexe**, qui a rendu difficile le développement de jeux pour la console.



Malgré cela, la Saturn n'a pas connu le même succès commercial que ses concurrents, et **Sega a abandonné la console en 1998** pour se concentrer sur la Dreamcast.



# MAGNAVOX ODYSSEY

Sortie en septembre 1972 aux États-Unis, puis en 1979 dans le reste du monde

Sortie en septembre 1972 aux États-Unis, puis en 1973  
dans le reste du monde.



Commercialisée par Magnavox et Nintendo.

La Magnavox Odyssey est une console de jeux vidéo de  
la première génération.



Suivant les localisations, un peu plus d'une dizaine de  
jeux sont inclus avec la console.



# LES BORNES D'ARCADE

Les bornes d'arcade trouvent leurs origines dans les **années 30** avec les machines de pinball, d'abord entièrement mécaniques, puis dotées de certains éléments électroniques.

Ces jeux électromécaniques se popularisent dans les **années 60**, où l'on retrouve des ancêtres des jeux de tir à la première personne (FPS) grâce à des pistolets optiques, mais aussi des jeux de course et des simulateurs de combat aérien.

Le tournant est la création d'Atari, pionnier du jeu vidéo moderne, et de sa borne de ping-pong multijoueur Pong en **1972**.

Space Invaders! suivra en **1978**, lançant ce qu'on appelle « l'âge d'or du jeu d'arcade ».



Nintendo®



Sortie en 1996 au Japon et en 1997 en Europe.

La Nintendo 64 également connue sous les noms de code Project Reality et Ultra 64.

Elle fut la dernière des consoles de salon de cinquième génération.



NINTENDO  
64

Caux  
Seine  
agglo



NINTENDO<sup>64</sup>

GAME

**Constructeur japonais Nintendo  
en collaboration avec Silicon Graphics**

**La première console à disposer en série  
de quatre ports manettes pour les jeux  
multi-joueurs**

**Un stick analogique sur sa manette qui se  
révèlera indispensable pour les jeux en 3D  
temps réel**

