



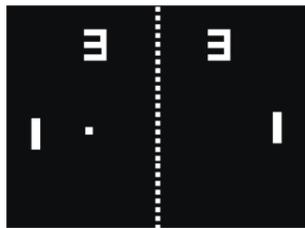
# Le Fabuleux Destin de Nintendo

1<sup>ère</sup> PARTIE

## Les prémices d'un géant : les premiers jeux vidéo Nintendo

Allez hop, posez vos manettes, il est l'heure de bachoter un peu vos cours d'histoire ! Holà, pas de panique, ne refermez pas encore votre magazine ! Ici pas de Louis, pas de Versailles et pas d'armistices à retenir ! Non, nous allons juste vous parler d'une révolution ! Mais attention, pas de n'importe laquelle ! Celle engendrée par l'entrée en fanfare sur le marché des jeux vidéo en 1974 du vieux fabricant de cartes japonais Nintendo !

Si nous tenons à vous présenter cette nouvelle rubrique « Nintendo Retro », c'est parce que nous estimons qu'il est essentiel de bien s'imprégner du passé pour concevoir convenablement le présent et surtout entrevoir le futur. A une époque où les jeux vidéo, de par leur complexité, sont de moins en moins accessibles aux néophytes, il est primordial « de revenir aux sources » (dixit le Président Iwata). L'histoire intrinsèque de la firme de Kyoto est de toute façon tellement passionnante que nous souhaitons quand même vous la présenter un jour...



NOLAN BUSHNELL



HIROSHI YAMAUCHI



SATORU IWATA

### Au commencement était le très gros pixel...

**EN 1972, L'AMÉRICAIN** Nolan Bushnell et sa société Atari proposent dans les bars et les salles de jeux des Etats-Unis le premier jeu vidéo commercial : *Pong* (jeu de « Tennis » ultra simplifié). Le succès est phénoménal. Atari gagne des millions de dollars et les bornes *Pong* se vendent comme des Big Mac au Mac Donald's. De l'autre côté de la Terre, au Japon, les échos de cette réussite parviennent rapidement aux oreilles des producteurs locaux de juke-box et « d'UFO catchers » (comme SEGA ou Epoch). Flairant une opportunité en or, ces quelques entreprises « d'entertainment » vont dès lors procéder à de nombreuses recherches et études sur les possibilités qu'offrent le mélange « télé et jeu ».

La firme Nintendo, elle non plus, ne souhaite pas être en reste. Elle crée en 1973 une filiale « Leisure System » responsable du développement de machines à destination des salles d'arcades. En 1974 par exemple, Nintendo fait sensation en recyclant habilement son fameux « pistolet optoélectrique » avec les jeux *Wild Gunman* et *Fascination*. Mêlant adroitement « images vidéo » (en 16mm) et technologie

des piles « optoélectriques », Nintendo parvient à réaliser, grâce à *Wild Gunman*, des duels au pistolet avec des Cow Boys à l'écran.

*Fascination*, lui, est moins orthodoxe. A l'écran, une jeune femme en robe du soir. Vous, avec votre revolver, devez alors tirer stratégiquement afin de faire tomber la tenue de madame et ainsi la dénuder... Hum hum... Ces bornes rencontrèrent un grand succès, à tel point que des témoignages rapportent que de nombreux exemplaires ont été exportés aux Etats-Unis et dans quelques salles de jeux en Europe.

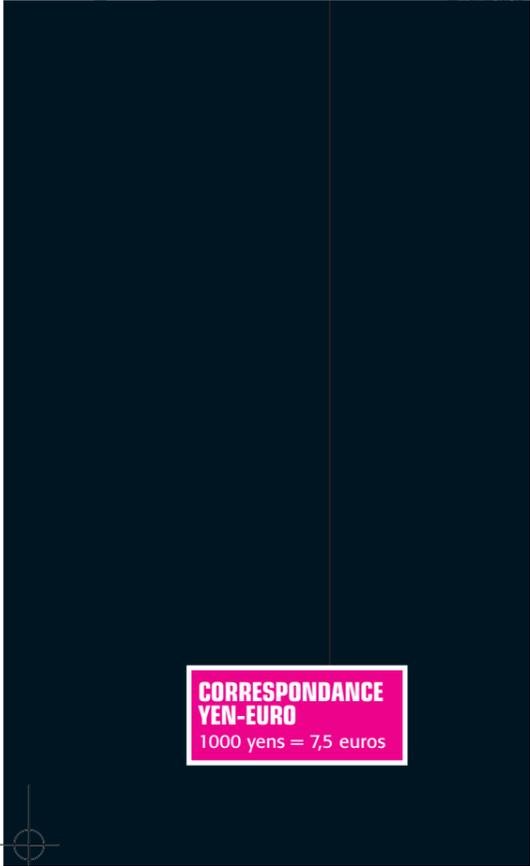
Mais ce n'est qu'en 1975 que Nintendo, dirigé à cette époque par le charismatique Président Hiroshi Yamauchi, prendra conscience du formidable potentiel offert par le nouveau secteur du jeu vidéo « domestique ». La chance et le hasard font que cette année-là, la société Mitsubishi Denki (Mitsubishi Electronics) prévoit de lancer sur le marché une machine de jeux vidéo destinée aux foyers.

Pour cela, l'entreprise travaille en étroite collaboration avec la société d'électronique japonaise Systech. Malheureusement,

quelques mois avant que la machine ne soit commercialisée, Systech dépose le bilan et de fait, met fin à son contrat avec Mitsubishi.

Ennuysés, les dirigeants vont alors sonner à la porte de Hiroshi Yamauchi qui, avec sa





**CORRESPONDANCE YEN-EURO**  
1000 yens = 7,5 euros

## COLOR TV-GAME 6

Prix au moment de la sortie : 9.800 yens.  
Date de sortie : Juin 1977

La TV Game 6 est la toute première machine « domestique » de jeux vidéo réalisée par Nintendo (et Mitsubishi)... A cette époque, la firme de Kyoto manque d'ingénieurs et de programmeurs performants dans le domaine de l'informatique. Yamauchi demande alors à ce qu'un prototype de jeu soit élaboré en collaboration avec la célèbre entreprise Mitsubishi. (Ces deux sociétés ayant déjà travaillé main dans la main à l'élaboration de bornes d'arcades. Voir ci-contre...)

Comme le nom de la machine l'indique, 6 titres sont disponibles dans la console (tous les programmes sont intégrés, ils ne sont pas interchangeables comme sur les machines actuelles). Bien sûr, les moyens techniques de l'époque ne permettent pas de créer des jeux très évolués graphiquement et de façon scénaristique... Dès lors, les 6 titres sont en réalité des variantes du célèbre *Pong*... Vendue 9.800 yens au moment de sa sortie, la Color TV Game 6 réalise d'excellents résultats de vente puisque pas moins de 360.000 exemplaires furent liquidés dans tout le Japon. Tandis que la majorité des produits de la concurrence sont en noir et blanc et coûtent souvent plus de 20.000 yens, Nintendo défraie la chronique avec son modèle, en couleurs et pour un prix inférieur à 10.000 yens ! De plus, à une époque où les machines de jeux vidéo réalisent des ventes ne dépassant que très rarement les 50.000 unités, la Game 6 fait office de tsunami vidéo-ludique. Le jeu vidéo devient véritablement accessible à la majorité des bourses nippones ! De nombreux spécialistes estiment cependant que cette machine, bon marché et mise en vente au même moment que la Color TV Game 15 ne servit en fait que de « tremplin » pour mettre en valeur les qualités de la version « 15 »... Proposer aux joueurs la version « 6 »



fut donc une stratégie de vente destinée à pousser les consommateurs à se procurer plutôt la version 15, plus aboutie... Elle a donc été volontairement conçue avec un certain nombre de défauts afin d'alléger le prix. On lui reprochera par exemple l'inconfort des boutons de contrôles. En effet, les molettes, fragiles, sont intégrées directement sur la console et obligent les joueurs à se serrer devant l'écran. En outre, la machine ne dispose que d'un local à piles en guise de source d'alimentation énergétique. Mis à part ces quelques détails, la Color TV game 6 reste une pièce de collection distrayante, adorée par les *hardcore gamers* nippons surtout comme grande soeur de toute une famille de consoles de jeux vidéo Nintendo.

↑ Si on vous sortait une console aussi belle, vous l'achèteriez ?

société de cartes et de jouets, jouit d'une excellente image de marque auprès des consommateurs.

Après s'être entretenu de longues heures avec ses ingénieurs et chercheurs, Yamauchi accepte de succéder à la firme défunte et de reprendre aux côtés de Mitsubishi le projet en cours de route. Cette collaboration n'aboutira finalement pas à une console de jeu mais une machine destinée aux salles d'arcades. C'est la naissance des premières bornes « EVR » japonaises (Electronic Video Recorder : jeux qui mêlent habilement films - plutôt dessins animés pixelisés - et jeu). Le premier titre à voir le jour à la fin de l'été 1975 est un jeu de « tiercé » : *EVR Derby*. Suivront ensuite au mois de novembre *EVR Race* et en 1976 *EVR Baseball*. En 1978, c'est au tour de « Othello Computer » de voir le jour dans les salles obscures nippones. Il s'agit là en réalité du premier jeu 100% Nintendo (réalisé uniquement avec l'aide d'un programme informatique et non plus de films vidéo). Sa sortie fit beaucoup de bruit, surtout dans les nombreux réseaux d'amateurs d'Othello. Le principal intérêt de ce titre, c'est qu'il devient possible, pour la première fois, de jouer seul à Othello en se mesurant à un ordinateur (même si ce dernier est très faible). Ce titre en monochrome remplit ses objectifs et rencontra un vif intérêt de la part des joueurs nippons.



A quoi bon un menu d'options quand tout les réglages sont déjà sur le pad ?

**“EN 1974, NINTENDO FAIT SENSATION EN RECYCLANT SON FAMEUX PISTOLET OPTOÉLECTRIQUE”**





## Les premières consoles « domestiques »...

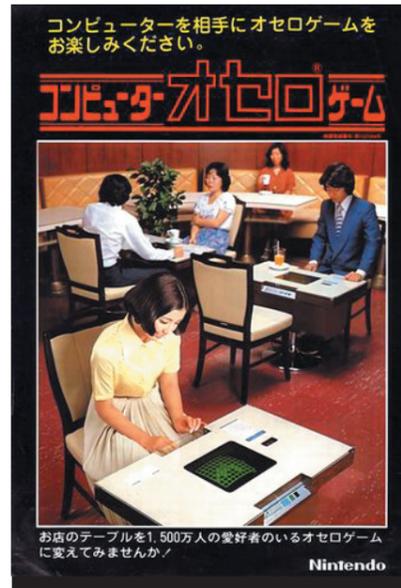
**IL FAUDRA ATTENDRE** 1976 pour que la société Epoch sorte *TV Tennis* (remake de *Pong*), la première console familiale de fabrication japonaise. A la pointe de la technologie vidéo-ludique, sa sortie fait beaucoup de bruit dans l'archipel. Mais son prix beaucoup trop élevé pour un « jouet » (19,800 yens soit 180 euros environ) l'empêche de décoller.

Nintendo, ayant connu dans son histoire (en 1970) la douloureuse expérience de l'échec des jouets « pistolets optoélectriques Custom Series » (pistolets « lasers » vendus trop chers) a bien compris que quelle que soit la technologie mise en avant, c'est le prix qui détermine le succès d'un produit.

Yamauchi, qui veut aussi sa propre console, va dès lors, toujours avec l'aide de Mitsubishi, commander des circuits intégrés en très grande quantité, ceci bien entendu afin de baisser le coût de production unitaire. La technique commerciale utilisée par Yamauchi est risquée. En effet, acheter

100.000 microprocesseurs d'une seule traite pour en réduire le coût unitaire, c'est ingénieux ! Mais qui peut garantir que la machine rencontrera le succès escompté ? Surtout qu'en 1977, la concurrence est déjà très (trop ?) présente. Eh oui, près de 20 machines sont déjà distribuées sur le marché nippon ! Yamauchi, parfaitement conscient qu'il joue avec la vie de sa société ne recule cependant pas devant le risque. Son flair lui prédit de grands résultats. Et quel flair ! Son audace s'avèrera effectivement fructueuse.

Le résultat tombe en juin 1977, avec la sortie des deux consoles « Color TV Game 6 » et « Color TV Game 15 ». Le succès est détonnant ! Dans les mois qui suivent, Nintendo sortira 3 autres jeux vidéo destinés aux foyers nippons : « Racing 112 » en 1978 qui propose 112 variations d'un jeu de course vu de haut, *Block Kuzushi* en 1979 (un casse-briques en couleurs) et enfin « Computer TV Game » qui n'est en réalité que la version domestique du jeu d'arcade « Computer Othello ». Inutile de préciser que ces quelques machines n'ont jamais été importées en occident. C'est le début de la légende Nintendo.



↑ Ambiance studieuse pour une petite partie de *Othello*...

## TV-GAME 15

**Prix au moment de la sortie : 18.000 yens**  
**Date de sortie : Juin 1977**

Version perfectionnée de la Color TV Game 6, la Color TV Game 15 fut mise en vente le même mois et devint le premier grand succès de Nintendo dans les consoles de jeux. Les chiffres de vente prouvent même que cette console fut la plus vendue au Japon parmi celles proposant des jeux vidéo basés sur le principe de *Pong* avec près de 700.000 unités (soit le double de la « Game 6 » qui écrasait déjà la concurrence !). La stratégie de « mise en valeur » énumérée plus haut porta donc ses fruits.

Cette fois-ci, Nintendo propose aux joueurs de nombreuses nouvelles options ainsi que quelques améliorations faisant de la « TV 15 » un objet bien plus attrayant que la « TV 6 ». Par exemple, le local à piles n'existe plus, la machine se branche désormais sur une prise électrique et permet donc de longues heures ininterrompues de jeu.

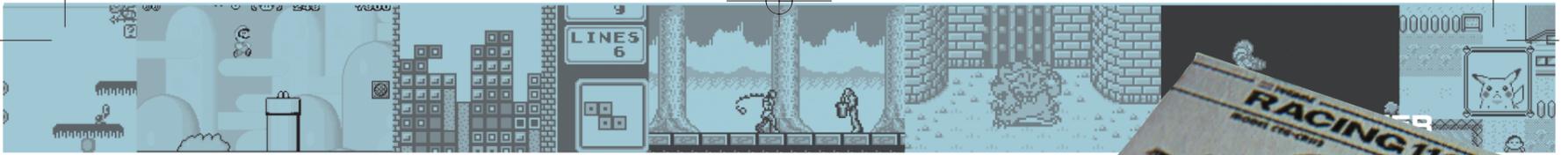
Au niveau des titres proposés dans la console, quinze programmes en couleurs (dont les six de la version jumelle) sont disponibles. La grande majorité de ces derniers reprennent à nouveau le principe de *Pong*, mais d'autres sont inédits (des jeux de tirs). Les manettes de jeu, elles, enfin détachables et reliées à la console par un fil, permettent plus de liberté et une meilleure prise en main que les molettes Color TV Game 6.

S'agissant d'une machine mise en vente en 1977, la qualité graphique ainsi que le contenu ludique restent somme toute très primaires. Cependant, replacé dans le contexte de l'époque, où tous les jeux se ressemblent et coûtent de véritables fortunes, ce produit Nintendo se démarque par son charisme, sa qualité, son prix et son originalité.

La machine devient donc un grand succès commercial. Nintendo prend dès lors confiance en lui et obtient la confirmation que ce nouveau secteur « du jouet » est extrêmement prometteur et qu'il ne faut surtout pas manquer le coche.



**“LE PREMIER GRAND SUCCÈS DE NINTENDO DANS LES CONSOLES DE JEUX”**



## COLOR TV GAME RACING 112

**Prix au moment de la sortie : 12.500 yens**

(le prix annoncé sur les publicités fut 18.000 yens mais Nintendo revit son prix à la baisse quelques jours avant la mise en vente.)  
**juin 1978**

**Date de sortie :**

Cette machine fut certainement la moins populaire parmi la série des « Color TV Game » (160.000 unités vendues) ...  
 Voulant créer la surprise avec une console proposant 112 titres de courses avec un volant, Nintendo pensait révolutionner le monde des jeux vidéo... Malheureusement, les joueurs se tournèrent vers d'autres marques, qui elles aussi, dans la même période, proposaient des alternatives souvent plus passionnantes...  
 Le chiffre 112 annoncé ci-dessus peut paraître gargantuesque mais en réalité, seule une petite dizaine de jeux sont disponibles... Le reste des programmes étant tout simplement des versions identiques mais avec un niveau de difficulté plus ou moins élevé...  
 Que l'on doive dépasser un nombre prédéfini de voitures dans un temps limité, effectuer la plus grande distance

sans provoquer d'accidents ou bien zigzaguer entre les véhicules, les programmes disponibles restent les mêmes et deviennent très vite rébarbatifs...  
 La machine permet cependant à deux joueurs de s'affronter... C'est certainement ce petit détail qui fit que la console ne sombra pas totalement dans l'oubli. A la manière des jeux d'aujourd'hui, l'écran est divisé en deux (à la verticale) et chaque joueur dirige son propre bolide. Lors de parties endiablées à deux, le volant est malheureusement inutilisable.  
 Les rivaux doivent alors utiliser les deux manettes, elles aussi « indépendantes » et disposées à l'arrière de la machine...  
 La « Color TV Game Racing 112 » est désormais une pièce rare et recherchée, s'échangeant parfois à plusieurs centaines d'euros sur les enchères japonaises...



Wario Ware rend hommage aux jeux de la 112.

## COLOR TV GAME BLOCK KUZUSHI

**Date de sortie : avril 1979**

**Prix au moment de la sortie : 13.500 yens**

6種類のブロック崩しが楽しめます！

ゲーム1: ブロックアウト  
 ゲーム2: ブロックイーター  
 ゲーム3: ブロックセイブ  
 ゲーム4: ブロックスルー  
 ゲーム5: ブロックライター  
 ゲーム6: ブロックキラー

Nintendo

Dans le même style que les autres « Color TV Game », la machine « Block Kuzushi » n'offre toujours pas la possibilité d'interchanger les cartouches entre elles. En revanche, elle propose 6 variétés de casse-briques en couleurs.  
 Les jeux de casse-briques connurent un retentissant succès dans les salles d'arcades japonaises entre 1977 et 1978, si bien que Nintendo décida de mettre à la disposition du grand public une machine permettant de retrouver les sensations des salles d'arcades chez soi.  
 Bien que le mode de ces jeux fût passée, entre avril 1979 et décembre 1980, il se vendit un peu plus de 400.000 machines dans tout l'archipel.  
 L'originalité de ce produit par rapport aux casse-briques concurrents fut de proposer différentes options rendant le principe du jeu somme toute primaire, un peu plus innovant.  
 On pouvait par exemple choisir le nombre de balles disponibles simultanément à l'écran ou encore, en appuyant sur le bouton de contrôle de la machine, leur donner des effets, modifier leur vitesse ou bien encore changer la direction des rebonds sur la raquette.  
 A noter que ce « Block Kuzushi » est la première console réalisée à 100% par les ingénieurs de

Nintendo !  
 Ce détail donne à ce produit une signification symbolique tout à fait particulière... puisqu'il s'agit donc réellement de la PREMIERE console Nintendo !  
 Le design de la console fut même confié à Shigeru Miyamoto, le père de Mario Bros !  
 Ca vous épaté hein ! En effet, jusqu'alors, tous les modèles de jeux vidéo de la marque avaient été créés avec l'aide des équipes et des machines de Mitsubishi... Or, grâce aux bonnes ventes de la série des « Color TV Game », Hiroshi Yamauchi put enfin se permettre d'employer des programmeurs et d'acheter des ordinateurs.  
 C'est d'ailleurs certainement grâce à cette « indépendance » que la firme se permit, pour la première fois, d'intégrer un logo Nintendo (couleur or) visible sur une de ses consoles.



Non, cette boîte en carton ne contient pas de légumes...



DOSSIER



## COMPUTER TV GAME



**Date de sortie : début 1980**  
**Prix au moment de la sortie : 48.000 yens**

Quelques mois après le lancement de la machine « Block Kuzushi », Yamauchi annonce qu'une nouvelle console, elle aussi directement inspirée d'un jeu d'arcade Nintendo (« Computer Othello » 1978) et destinée au grand public pour un prix de 48000 yens sera disponible. Celle-ci permettra aux aficionados du jeu *Othello* de se mesurer à un ordinateur depuis leurs propres tatamis (à défaut de canapé à l'occidentale !). Malheureusement pour la machine, elle ne fut distribuée qu'en très petite quantité...



Nintendo, en 1980 est en effet bien plus occupé à répondre à la folie des « Game & Watch » qu'à mettre en vente une console déjà ancienne et très coûteuse. La firme ne mit donc aucune énergie dans la vente de ce produit. De ce fait, la « Computer TV Game » passa quasiment inaperçue lors de sa sortie... Mais même sans cela, de nombreux défauts auraient sans aucun doute condamné la machine à un succès commercial plus qu'incertain... En effet, bien qu'il s'agisse d'un jeu



### Conclusion...

**LA TERRE ENTIÈRE** est au courant, Nintendo planche d'arrache-pied sur une nouvelle machine destinée à remplacer très prochainement notre chère GameCube. Son nom de code ? La N5. « N » comme Nintendo et « 5 » comme cinquième génération (ou console de salon)... Pourtant, lorsque l'on fait le compte, on prend rapidement conscience que cette fameuse N5 deviendra en réalité la sixième génération ! Procédons à une petite étude généalogique pour mieux comprendre : la première génération de jeux vidéo Nintendo intégra comme nous venons de le voir les 5 consoles de gabarit « Color TV Game ». Vint ensuite la Famicom (1983), suivie de la Super Famicom (1991) puis remplacée par la N64 (1996) et enfin la GameCube (2001)...

Ce qui nous donne la descendance suivante : « La Color TV Game 6 est l'arrière-arrière grand-mère de la Game Cube ! ». Corollaire immédiat : la fameuse N5 est donc en réalité la N6 !!! Mais alors pourquoi une telle trahison vis-à-vis de ces premières machines à l'origine de tout ? Nintendo renierait-il son passé et ses ancêtres bienfaisants ? Aurait-il honte de montrer ses mamies trop pixellisées ? Que nenni !

Il existe moult explications à cette non-reconnaissance volontaire. D'une part, comme nous l'avons déjà clairement décrit plus haut, les cinq machines énumérées dans ce dossier n'ont jamais été commercialisées hors des frontières nipponnes. Elles sont donc inconnues du grand public occidental. L'appellation « N6 » aurait

donc été incongrue pour nous autres non-Japonais. Ensuite, la firme Nintendo elle-même, bien qu'elle ne renie pas le succès de ses « Color TV Game », considère que sa véritable entrée sur la scène des jeux vidéo de salon se fit grâce à la Famicom. Contrairement à ses aïeules, la Famicom est en effet la première console de Nintendo à utiliser le principe des cartouches interchangeables. Il s'agit donc d'une « console moderne » et par la même occasion, pour Nintendo « notre première VRAIE console ». Quoi qu'il en soit, tous les fans de Big N. se doivent de connaître ces quelques bijoux rarissimes. Pour être plus complets, nous aurions pu vous parler dans ce dossier des nombreux autres jeux d'arcades de la marque





« d'Othello », les pions visibles à l'écran ne sont pas des cercles noirs et blancs mais des croix ou des carrés. Eh oui, à l'époque de la version arcade de « Computer Othello » (1978), la taille énorme des pixels ne permettait pas d'afficher d'objets ronds aussi petits à l'écran. En 1980, la machine était donc déjà largement dépassée technologiquement. De plus, l'adaptateur secteur de la machine est énorme. Il pèse à

lui seul plus de 2 kg... Et enfin, dernier désavantage, les processeurs utilisés pour les programmes ne sont guère performants. Le niveau de l'ordinateur est tellement faible que même un joueur moyen parvient à vaincre aisément le *level* le plus élevé... Malgré ces défauts majeurs, la « Computer TV Game » est considérée à l'heure actuelle comme une pièce de collection extrêmement précieuse. Elle est d'ailleurs estimée par les collectionneurs comme le produit électronique estampillé Nintendo le plus rarissime et le plus cher... Avec beaucoup de chance, il vous arrivera d'en croiser une sur les sites d'enchères (japonais !) mais n'espérez pas en faire tomber une pour moins de 100,000 yens (près de 8500 euros) ! Eh oui, pour se payer un bout d'histoire et de légende, il faut y mettre le prix...

La repompe de *Space Invaders*, à la sauce Nintendo.

# COLOR SPACE FEVER

3 CREDIT 20

Distributed by:  
 FAR EAST VIDEO, INC.  
 555 STEAMER BLVD.  
 TAMPA, FLORIDA 33611  
 MC 1284 578-2164

I-00000 (A) II-00000  
 TOP-00000 Nintendo

comme *Helix Fire*, *Space Fever*, *Sheriff* ou encore *Mario Bros* mais le nombre de pages nous fait défaut... Peut-être un autre jour ! Quoi qu'il en soit, le mois prochain, si vous êtes sages, nous vous parlerons longuement de la Famicom, la console Nintendo sans qui le jeu vidéo serait mort à l'heure actuelle. Un numéro de **TOTAL CUBE** à ne manquer sous aucun prétexte !



## “LA COLOR TV GAME 6 EST L'ARRIÈRE-ARRIÈRE GRAND-MÈRE DE LA GAME CUBE !”

### WARIO WARE, LE TOP DU RÉTRO !

**TOUT LE MONDE** adore *Wario Ware* et nous les premiers ! En effet, amoureux de jeux rétros, nous ne pouvions que prendre notre pied en jouant à ce titre regorgeant d'histoire. L'aviez-vous remarqué ? Pour en avoir le cœur net, allez chercher votre GBA et insérez votre cartouche. Ensuite, rendez-vous dans le dossier des jeux Nintendo et faites votre choix ! En plus de nombreux titres rétros comme *F-Zero*, *Zelda*, *Mario 1* et autres *Duck Hunt*, vous pourrez vous adonner à quelques secondes de jeux bien plus vieux et bien plus rares ! *Racing 112*, *Sheriff* (un jeu d'arcade de 1980) sont les principaux et à ne

manquer sous aucun prétexte ! Idéal donc pour vous donner une idée de ce qu'était le Nintendo d'il y a 25 ans...

攻撃しながら迫ってくるならず者を撃ち倒し、レディを救出すオリジナルゲーム、ここにデビュー！

Nintendo

TIME YOU 0.0  
 GUNMAN 1.3

HIGH-SCORE 0030