

Contrairement à ce que l'on peut croire, *Pong* ne fut pas la première borne d'arcade à apparaître sur le marché. Contrairement à ce que l'on peut croire, *Pong* ne fut pas inventé par Atari. Fidèlement à ce que l'on peut croire, *E-Mulez* vous dévoile tout sur l'histoire des jeux vidéo en bornes d'arcade. C'est normal : entre vous et nous, plus qu'une affaire de goût, c'est zéro secret.

En revanche, quel est l'intérêt de savoir qui de la poule ou de l'œuf est apparu en premier, hein ? Surtout que cette question ne peut avoir de réponse sensée : c'est l'évolution des espèces qui a conduit à créer la poule et l'œuf. Mais leur ancêtre à tous deux est la cellule. Et on retrouve ce genre de question également dans le monde du jeu vidéo : qui fut créé en premier ? La console ou la borne d'arcade ? Eh bien, là encore, la question est sans fondement. C'est le jeu vidéo,

tout simplement.

Pour la petite histoire, nous sommes en 1962.

Cette année, outre l'indépendance de l'Algérie

et la mort de Marilyn Monroe, un événement

masqué méconnu arrive : une petite équipe

du MIT (Massachusetts Institute of

Technology) crée un jeu vidéo. Le plus connu

de ces chercheurs est Steve Russel. Le jeu

porte le nom de *Space Wars* et tourne sur

*DEC PDP-1*, premier véritable mini-ordina-

teur (en raison de son faible encombrement).

Huit ans plus tard, un certain Nolan Bushnell

adapte *Space Wars* et réussit à le faire tourner

sur une télévision. Le jeu s'appelle désormais

*Computer Space*. Les droits sont achetés par

la société Nutting Associates et Nolan Bushnell

est embauché.

L'année suivante, en 1971, Nutting Associates

lance la première borne d'arcade *Computer*

*Space*. 1500 bornes sont construites. Elles

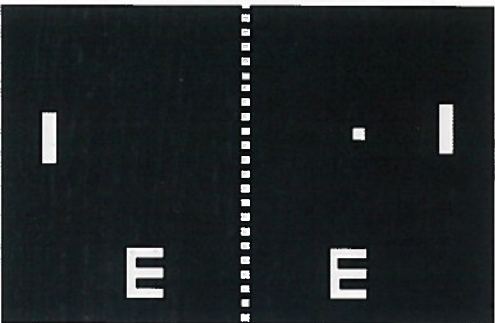


sont de couleurs vives (rouge, verte, bleu, jaune, orange...) et possèdent un écran noir et blanc 13 pouces. Seulement voilà, le jeu, trop complexe, est largement boudé par le public.

## Et finalement, Atari fut

De son côté, la société Magnavox lance *l'Odyssey*, premier véritable ordinateur familial commercialisé... Il s'en vendra 100 000... principalement grâce à Atari. Je

m'explique : Nolan Bushnell quitte finalement Nutting Associates qui lui a coupé les crédits et crée Atari. Il est comme ça, Nolan. Atari lance en 1972 la borne d'arcade *Pong*. Il s'agit d'une sorte de tennis basique : un trait situé à droite de l'écran envoie une balle à un trait situé à gauche de l'écran... Tout le monde connaît... Malheureusement, la machine est refusée partout. Atari réussit à la placer dans le bar du coin pour voir un peu la réaction du public. Elle ne se fait pas attendre : la borne d'arcade tombe immédiatement en panne. Venus la réparer, les techniciens d'Atari se rendent compte que cela est dû... au monnayeur bloqué par la grande quantité de pièces reçues ! Dès lors, rien ne peut plus arrêter le succès de *Pong*. Fort de cet essai, Atari a désormais les arguments de vente de son produit : la machine cartonne partout dans le monde.



Seulement voilà, Magnavox attaque Atari en justice : *Pong* n'est autre qu'un honteux pompage d'un des jeux de *l'Odyssey*. Finalement, Atari devra lâcher plusieurs milliers de dollars pour continuer son aventure, et la console *Odyssey* se vendra à 100 000 unités, principalement à des gens désireux de jouer à « un clone de *Pong* » chez eux.

Cette histoire, et le succès inattendu de *Pong*, ouvre la voie. En 1973, pas moins de 25 compagnies sont créées et se tournent vers le marché de la borne d'arcade, créant pour la plupart de simples clones de *Pong*. Citons parmi elles Bally/Midway, Taito, Konami ou Digital Games...

On voit toutefois apparaître quelques jolies nouveautés telles que *Asteroid* ou *World Cup*. La borne d'arcade prend son envol...

