

La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (3/9)

Fiche pratique

Le concept des consoles portables que l'on plie en deux (que l'on retrouve au sein de la *Game Boy Advance SP*) ne date pas d'hier. Nintendo l'avait déjà inauguré en 1982 avec ses *Game & Watch*. *Multiscreen*, et avait même inventé la première console de poche disposant d'un double écran. Sacrée bonne époque !

L'histoire

commence ainsi...

Souvenez-vous : c'est en 1980 que sont diffusées les premières consoles *Game & Watch*, ce qui donne à Nintendo l'occasion de se tailler une très bonne réputation en matière de jeux vidéo. Un an plus tard apparaissent les consoles *Widescreen*, qui ont été les appareils les plus commercialisés en Europe. Plus difficiles à dénicher, car plus coûteuses au moment de leur sortie et par conséquent moins vendues, les consoles *Multiscreen* constituent encore

aujourd'hui une certaine forme de luxe en matière de *Game & Watch*. Si vous parvenez à vous procurer un tel appareil en très bon état – comptez au moins 50 euros –, n'hésitez pas ! C'est non seulement un jeu à placer, mais également la garantie d'heures effrénées de jeu. Bien que les premiers modèles *Multiscreen* soient sortis en 1982, le phénomène se prolongera jusqu'en 1989, date de lancement de la dernière console du genre – qui accueille *Zelda* !!! Par *Multiscreen*, comprenez en fait la possibilité de jouer en



Ça se prend dans quel sens ?

visualisant deux écrans sur la même console. Deux écrans, pas un de plus, pas un de moins. L'action se poursuit généralement d'un écran à un autre, chacun d'entre eux interagissant sur l'autre. Le joueur doit faire preuve de deux fois plus d'ingéniosité et de réflexes, car tous les titres développés sur la petite machine misent sur le trinitôme rapide/observation/réflexion. On se croirait presque en entrainement militaire !

guise de déplacement : un pour se mouvoir vers la gauche, et un autre pour bouger vers la droite. Quelques jeux (la série des *Donkey Kong*, *Greenhouse*, *Rainshower*, *Bomb-sweeper*, *Goldcliff* et *Zelda*) bénéficiaient cependant de la fameuse croix directionnelle, que l'on retrouve également sur les joy-pads actuels. Les *Multiscreen* dispensent en général deux modes de jeu (boutons <A> et), que rien ne distingue réel-



Les *Multiscreen* se présentent dans un format soit horizontal, soit vertical. On note que c'est un mode de fonctionnement similaire à celui des *Widescreen*. Sauf dans le cas du jeu *Squish*, qui s'ouvre comme une huitre - qui se révèle le plus courant, - qui se révèle le plus courant. Le géant de l'électronique Nintendo tend alors à se rapprocher de plus en plus d'une vision globale en 16/9, vision qu'il avait déjà tenté de simuler avec ses *Game & Watch* qui ont été réalisées dans ce format. Les *Multiscreen* ont vu l'adaptation de titres phare, parmi lesquels on se doit de citer *Donkey Kong*, *Mario Bros*, *Mickey & Donald* ainsi que *Zelda*.

