

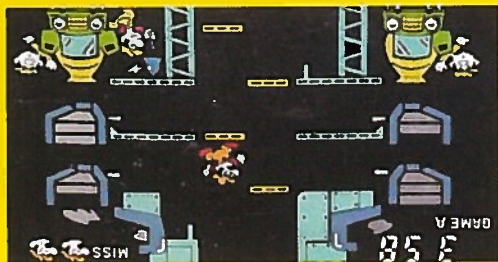
# La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (4/9)

Les *Game & Watch* n'ont pas toujours remporté un succès massif. Pour preuve, nous abordons cette fois-ci les *Tabletops*. Ces sortes de petites bornes d'arcade portatives étaient loin d'être parfaites – et sans doute trop grosses. Aujourd'hui, pourtant, on se les arrache à prix d'or.



En 1980, Nintendo décide de marquer à tout jamais de son empreinte le monde du jeu vidéo. La déferlante *Game & Watch* apparaît cette année-là avec les séries *Silver & Gold* (voir *E-Mulez* n° 3). L'année suivante, la gamme s'entrichit d'une nouvelle série, les *Widescreen* (voir *E-Mulez* n° 4), à l'écran plus large. En 1982, c'est au tour des *Multiscreen* (voir *E-Mulez* n° 5) d'en vahir le marché. Comme de bien entendu, nous continuons notre tour d'horizon avec une série qui n'a pour-tant pas connu un grand succès : il s'agit des *Tabletops*, apparus en cette bonne vieille année 1983.

Le *Tabletop*, c'est une espèce de borne d'arcade portative. Elle dispose d'un mini-joystick pour simuler les déplacements, et non plus des sempiternels boutons. Des boutons, pourtant, elle en possède : en plus des classiques *<Game A>*, *<Game B>* et *<Time>*, elle en propose un nouveau : *<Punch>*, *<Open>* ou *<Jump>* selon les jeux, autrement dit, un bouton d'action.



L'écran à cristaux liquides est de qualité, en couleur qui plus est, mais présente quelques soucis de visibilité. En effet, il suffit que votre environnement soit un peu trop lumineux pour que vous n'y voyiez plus grand-chose. C'est également pour cela que ces écrans sont « enfoncés » dans un cadre en plastique censé apporter un minimum d'obscurité nécessaire à la bonne vision du jeu : ce n'est pas toujours le cas, malheureusement.

## Flip flap flop

De piètres qualités techniques, un coût de production – donc de vente – important... La série des *Tabletops* sera un flop dans la saga des *Game & Watch*. A tel point que seuls quatre seront produits. Il s'agit de : *Donkey Kong Jr*, *Junior* doit aller sauver son père que Mario a enchaîné. Pour ce faire, il doit aller récupérer les clés des cadenas qui retiennent son papoune, tout en évitant les oiseaux et les crocodilles ;

*Popeye* Olive s'est fait capturer une nouvelle fois par Brutus. Elle arrive néanmoins à jeter des épinaux à Popeye pour qu'il puisse cogner fortement son adversaire et l'envoyer ainsi à l'eau ;

*Snoopy* Woodstock dort peinarde dans son nid. Malheureusement, Sally joue du piano, ce

Comme vous pouvez vous en rendre compte, deux de ces *Tabletops* sont des remakes de jeux déjà sortis sur *Widescreen* l'année précédente. Aujourd'hui, ces *Tabletops* jouissent néanmoins d'un fort capital sympathie. Ils s'échangent aux alentours de 50 € (pas loin de 350 F). On en trouve dans certains magasins spécialisés en vieux jouets et figurines ou sur Internet (sites d'enchères principalement).

