# 1st :

L'aube de l'ère des jeux vidéo a sans doute commencé en 1972, avec la sortie de la première console de jeux, la Magnavox Odyssey de Baer.

Le jeu n'avait ni couleur, ni son, juste trois points qui bougeaient sur l'écran, contrôlés par des boutons volumineux branchés sur un poste de télévision.

De plus, Baer a dû sortir peu de temps après une « amélioration d’écran » pour cette première console de jeux. C'était en fait un morceau de film adhésif à enrouler autour de son téléviseur afin de pouvoir vraiment voir sa partie de tennis virtuel.

**- Odyssey**

La Magnavox Odyssey, ou simplement Odyssey est une console commercialisée par Magnavox en septembre 1972 aux États-Unis, puis en 1973 dans le reste du monde.

Sa production s'est arrêtée en 1975.

Elle se présente sous la forme d'une boîte blanche avec un système de carte de jeu.

L'Odyssey peut afficher simultanément trois points carrés distincts à l'écran, en monochrome noir et blanc, et permet un comportement différent pour chacun des points en fonction du jeu.

Elle fut vendue à 350.000 exemplaires.

**- Telstar**

La Telstar est une console de jeu vidéo de première génération produite par la société américaine Coleco et commercialisée à partir de 1976 jusqu'en 1978.

Originellement, la console était un clone de Pong avant d'être déclinée sous plusieurs variantes.

Les jeux sont directement intégrés dans la console.

Elle fut vendue à 1 million d'exemplaire.

**- Color TV-Game**

Les Color TV-Game sont les premières consoles de salon de Nintendo. Il en existe cinq versions, sorties uniquement au Japon.

Elles furent produites entre 1977 et 1980.

Les jeux sont directement intégrés dans la console.

Toutes versions comprises, elles furent vendues à 3 millions d’exemplaires.

# 2nd :

À partir de 1976, la deuxième génération de consoles fut marquée par des consoles emblématiques comme la Fairchild Channel F, l'Atari 2600 et la Bally Astrocade.

Il s’agissait des premiers jeux disponibles via des cartouches séparées, plutôt que d'être fusionnés à des circuits imprimés limités. En outre, le vieux système des boutons céda la place à des manettes de jeu, donnant ainsi naissance aux jeux vidéo tel qu’on les connaît plus ou moins aujourd’hui.

**- Fairchild Channel F**

La Fairchild Channel F est une console de jeux vidéo produite par Fairchild Semiconductor.

Sortie en novembre 1976 en Amérique du Nord, la console est notable pour être la première au monde basée sur un système de cartouches, ainsi que la première à disposer d'un microprocesseur.

Sa production s’est arrêtée en 1983 avec 250.000 exemplaires vendus.

**- Atari 2600**

L’Atari 2600, à l’origine appelée Atari VCS, est une console de jeux vidéo produite par Atari entre 1977 et 1992.

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

Avec 27 millions d’unités vendues, l’Atari 2600 est la console la plus populaire de sa génération

**- Intellivion**

L'Intellivision est une console de jeux vidéo produite par Mattel et sortie en 1979.

Sa production a stoppé en 1984.

L'Intellivision fut la première console de jeux 16 bits.

Elle s’est vendue à 7 millions d’exemplaires.

**- ColecoVision**

La ColecoVision est une console de jeu vidéo commercialisée par Coleco (Connecticut Leather Company), sortie en août 1982.

Sa production s’est achevée en 1985.

Elle propose des graphismes et des manettes similaires aux jeux d'arcade de l'époque.

Elle disposait également d’un module permettant de jouer aux jeux de l’Atari 2600.

Elle fut vendue à 3 millions d’unités.

# 3rd :

À partir de 1983, la génération de consoles dites « 8 bits » a inauguré la NES, l'Atari 7800 et la Commodore 64, qu'on peut sans doute considérer comme les premières consoles de jeu « modernes » à part entière et qui sont encore appréciées par de nombreux fans de jeux vidéo aujourd'hui.

Cette époque est l'âge d'or de Nintendo, l'empire japonais des jeux vidéo qui allait conquérir le monde en lançant des franchises emblématiques telles que Zelda, Mario Bros. et Metroid. Avec ces jeux, le « Button Mashing » est officiellement né.

**- NES**

Le Nintendo Entertainment System, par abréviation NES est une console de jeux vidéo de génération 8 bits fabriquée par l'entreprise japonaise Nintendo et distribuée à partir de 1985 jusqu’en 2003.

Elle fut vendue à 62 millions d’exemplaires et est actuellement la 13ème console la plus vendue de tous les temps.

Elle est la console avec la plus longue longévité.

**- Master System**

La Master System ou Sega Master System (aussi abrégé SMS) est une console de jeux vidéo de troisième génération, conçue et commercialisée par le constructeur japonais Sega Enterprises, Ltd.

Elle sort en 1985, sous le nom Sega Mark III au Japon.

Sa production se termine en 1996.

Elle fut vendue à 18 millions d’unités.

**- Atari 7800**

L'Atari 7800 est une console de jeux vidéo 8-bit de troisième génération, conçue et commercialisée par le constructeur américain Atari. Elle est sortie début 1986 et finit sa production en 1991.

Un clavier était vendu pour servir d’ordinateur.

Elle fut vendue à 4.3 millions d’exemplaires.

**- GX-4000**

La GX-4000 est une console de jeux vidéo 8 bits d'Amstrad mise en vente entre 1990 et 1991.

Elle fut considérée comme un échec commercial avec seulement 150.000 ventes.

Seulement 26 jeux sont sortis sur la console.

# 4th :

La 4ème génération a fait monter la couleur et les graphismes de quelques crans, avec le 16 bits s'imposant dans l'industrie en 1987.

Cette période a vu la sortie de la Sega Genesis et de la Super NES, la plupart des jeux s'attachant à reproduire à domicile l'expérience vécue dans les arcades avec les jeux de tir et de type « runner ».

Plus important encore, la 4ème génération a vu les jeux vidéo devenir pour la première fois un véritable produit de masse, la Sega Genesis s'étant vendue à plus de 30 millions d'unités dans le monde en 1990, stimulée par des jeux à succès tels que Sonic the Hedgehog et Mortal Kombat.

**- CD-I**

Le CD-i, sigle de Compact Disc Interactif, est une console de jeux vidéo et lecteur multimédia conçu par Philips, Sony et Matsushita pour imposer un nouveau standard « multimédia », concept très en vogue depuis le début de l'année 1991.

Sa production s’est arrêtée en 1997.

Il s’est vendu à 1 million d’exemplaire et est considéré comme un échec commercial.

**- MegaDrive**

La Mega Drive, ou Sega Genesis en Amérique du Nord, est une console de jeux vidéo de quatrième génération conçue et commercialisée par le constructeur japonais Sega Enterprises, Ltd.

La Mega Drive est la troisième console de Sega, elle succède à la Master System.

Sega sort d'abord la console au Japon sous le nom de Mega Drive en 1988, la console est ensuite lancée en 1989 en Amérique du Nord, renommée Genesis sur ce territoire. En 1990, la console sort dans la plupart des autres territoires en tant que Mega Drive.

Sa production s’est stoppée en 1997.

La console fonctionne avec des cartouches de jeux.

Elle s’est vendue à 39,7 millions d’unités.

**- Neo-Geo**

La Neo-Geo, appelée aussi Neo Geo Advanced Entertainment System, est une console de jeu vidéo sortie en 1990 à la location et en 1991 à la vente pour s’arrêtée en 2004.

Conçue par la société japonaise SNK, elle a la particularité d'être, d'un point de vue technique, strictement identique au système d'arcade Neo-Geo MVS, avec lequel elle partage une ludothèque commune.

Elle s’est vendue à 1 millions d’exemplaire.

**- SNES**

La Super Nintendo Entertainment System (couramment abrégée Super NES, SNES ou encore Super Nintendo), ou Super Famicom au Japon, est une console de jeux vidéo du constructeur japonais Nintendo commercialisée à partir de novembre 1990 jusqu’en 2003.

La console fonctionne avec des cartouches de jeux.

Elle s’est vendue à 49,1millions d’unités.

# 5th :

Parmi toutes les générations de consoles, la 5ème génération est celle qui a amené le genre des jeux d'aventure sur nos écrans pour la première fois.

Grâce à l'avènement des graphismes en 3D et du CD-ROM, qui permirent d'allonger la durée des jeux et des fichiers de sauvegarde, les joueurs ont découvert des titres aux véritables contenus narratifs tels que Final Fantasy, Metal Gear Solid et Resident Evil.

Cette ère, qui a débuté vers 1993, a sans aucun doute été largement définie par la PlayStation, ainsi que par la N64 dans une moindre mesure.

**- Jaguar**

La Jaguar est une console de jeux vidéo de salon à cartouches ayant été produit en 1993 et 1996, disposant d'une ludothèque limitée, et qui n'a pas connu un grand succès malgré sa technologie innovante.

C’est l'avant-dernière console produite par Atari Corporation.

Elle s’est vendue à 250.000 exemplaires.

**- N64**

La Nintendo 64 est une console de jeux vidéo de salon, sortie en 1996 (1997 en Europe), du constructeur japonais Nintendo en collaboration avec Silicon Graphics.

Sa production s’est stoppée en 2002.

Elle fut la dernière des consoles de salon de cinquième génération à être sortie.

La Nintendo 64 a plusieurs particularités : c'est une console « 64-bits » contrairement à ses principales concurrentes dites « 32-bits » (hormis l'Atari Jaguar sortie trois ans auparavant).

L'entreprise a préféré le support cartouche, plus rentable pour Nintendo mais plus contraignant pour le développement et plus cher que le support CD proposé par ses concurrents.

Elle fut vendue à 32,93 millions d’unités.

**- Playstation**

La PlayStation est une console de jeux vidéo de cinquième génération, produite par Sony Computer Entertainment à partir de 1994.

Sa production s’est arrêtée en 2006.

Elle s’est vendue à 104,25 millions d’exemplaires.

**- Saturn**

La Saturn ou Sega Saturn est une console de jeux vidéo de cinquième génération commercialisée par Sega. Quatrième console de salon conçue par l'entreprise japonaise, succédant à la Mega Drive, elle sort le 22 novembre 1994 au Japon.

Sa production s’est arrêtée en 2000 avec 9,5 millions de vente.

# 6th :

Alors que la 5ème génération était celle des jeux 32 bits, la 6ème génération qui a suivi nous a tous épatés avec les jeux 128 bits. Les jeux sont devenus moins chers, plus accessibles, et ont commencé à se vendre à des dizaines de millions d’exemplaires pour la toute première fois.

Il s'agit de la génération 1998-2005, celle qui nous a donné la première Xbox, la Dreamcast, la PS2 et la GameCube.

C'est sans nul doute la génération qui a délogé Nintendo et Sega de leur première place, Sony et Microsoft ayant fait pencher la balance en leur faveur avec des titres qui ont changé la donne comme Morrowind, Prince of Persia et Grand Theft Auto : San Andreas.

**- Dreamcast**

La Dreamcast est une console de jeux vidéo développée par Sega, et le successeur de la Saturn.

Commercialisée dès novembre 1998 au Japon, elle est la première console de sixième génération présente sur le marché.

Sa production s’est arrêtée en 2000 avec 8.06 millions de vente.

**- Gamecube**

La Nintendo GameCube est une console de jeux vidéo de salon du fabricant japonais Nintendo, sortie en 2001 (2002 en Europe), développée en association avec IBM, NEC et ATI.

Sa production s’est arrêtée en 2007 avec 21,75 millions de vente.

**- Playstation 2**

La PlayStation 2 (abrégé officiellement PS2) est une console de jeux vidéo de sixième génération commercialisée par Sony Computer Entertainment, filiale de Sony.

Elle est sortie le 4 mars 2000 au Japon et s’est arrêtée en 2013.

Elle s’est vendue à 155 millions d’unités.

**- XBOX**

La Xbox de Microsoft est une console de jeux vidéo sortie aux États-Unis le 15 novembre 2001.

Microsoft fait avec ses premiers pas dans ce secteur, après avoir collaboré avec Sega pour porter Windows CE sur Dreamcast, et après avoir développé depuis plusieurs années des jeux Microsoft Game Studios et des accessoires de jeux vidéo SideWinder pour les PC sous Windows.

Sa production s’est arrêtée en 2009 avec 24,65 millions de vente.

# Carrousel

-largeur 779 pixels

-hauteur 448 pixels

# Système de qualité

Chez Collect ‘N Play, nous voulons garantir l’état des différents articles selon l’attente des futurs acheteurs.

C’est pourquoi, chaque produit présent sur notre site fut testé par nos experts qui leur ont attribués un rang selon leur préservation.

PLATINUM : Le produit est toujours dans son emballage d’origine. C’est la meilleure qualité ainsi que la plus rare.

GOLD : Le produit est dans un excellent état malgré son utilisation. Tous ses éléments sont au complet.

SILVER : Le produit est toujours fonctionnel mais des éléments sont soit fort abimés, soit manquants.

BRONZE : Le produit ne fonctionne plus, c’est la catégorie la plus basse ainsi que la moins chère.