**Histoire du jeu vidéo**

1889 : **Hiroshi Yamauchi dirigeant Nintendo**, a présidé jusqu’en 2002  
Carte à jouer, portion de riz, compagnie de taxis, love hôtel, 1969 : jouets technologiques  
En 1961, ils se rapprochent de Disney grâce aux cartes à jouer  
Nintendo cherche son marché durant 100 ans

1946 : Les frères Eckert créent le premier ordinateur : L’ENIAC

1951 : **SEGA**

**Ralph BAER**, jeune technicien TV, a une idée : **Jouer sur télévision**. Faisait un jeu pour la salle d’attente

1952 : **Alexander Sandy DOUGLAS**, crée le premier jeu vidéo grâce à essaies graphiques

1953 : **Taito** : Spécialiste des distributeurs automatiques  
**Nintendo, Sega et Taito** occupent une grande parti du marché jusque dans les années 70

1958 : Willy Higinbotham crée un des premiers jeu vidéo via oscilloscope : **Tennis for Two**

1962 : **Steve Russel crée Space War** sur l’ordinateur PDP1

1967 : La **première console** de jeu par **Ralph BAER**, **Brown Box / Odyssey**, pas encore commercialisable

1971 : Microprocesseur INTEL 4004

**Nolan Bushnell**, crée un jeu d’arcade **Computer Space**, hybride de Space War

1972 : **Bushnell** crée la société **Atari et le Jeu PONG**, 8 millions de ventes (**a volé BAER**)

**Baer** **sort son Odyssey** qui se branche sur un écran, filiale de Philips

Bill Gates fonde Microsoft avec Paul Allen

1973 : Taito sort ses premiers jeux, Soccer et jeu de course avec scrolling

1976 : Revente de Atari à la société 28 millions à Warner Communication

Blockade, le premier « Snake »

**Le marché grandit suite au succès de l’Odyssey**

**Marché émergeant + trop de fabricants + Jeux similaires = Flop**

1977 : Steve Jobs fonde la compagnie Apple

Le micro-ordinateur permet à de très nombreux amateurs d’écrire des jeux originaux grâce aux améliorations constantes des machines

Comodore, Texas Instruments, Tandy, Atari, Sinclair…

Sortie de la console **Atari 2600**, 27 millions de ventes

Color TV Game 6 de Nintendo, Hiroshi Yamauchi

Duck Hunt par Nintendo, 27 millions de ventes mondiales, Mise en scène et animations

1978 : Atari crée Break Out : Casse Brique

Tatio sort Space Invaders, jeu dérivé de Space War, succès dans les salles d’arcade

1978 : Jeux électroniques LCD, premiers jeux portables

1979 : Miyamoto crée Sheriff, premiers déplacements du joueur sur tous les axes

Premiers jeux éducatifs, Dictée magique

Asteroids d’Atari

1980 : Game & Watch, 59 jeux

**Naissance du Minitel**

Space Panic, premier jeu de « plateforme »

1981 : Premier jeu avec plan parallaxe, Jump Bug

Galaga de Namco, Shoot&Up avec sprites qui tournent

Premiers Personal Computer de IBM, largement inspiré de Apple, dimension de travail

**Donkey Kong arcade** par **Miyamoto**, 3 millions de ventes, début d’une longue série

1982 : Sortie du Game and Watch Multiscreen

Sortie de Pacman chez Namco, beaucoup de cross media  
D’abord sur arcade, puis sur console

Sortie de Zaxxon de SEGA, 3D isométrique

Publicités papiers, Tilt magazine spécialisé

Atari et le jeu E.T.

**Accord sur le format CD**, Philips, Sony et Panasonic

1983 : Dragon’s Lair, premier film interactif

Mario Bros arrive en Arcade

**Deuxième crise du secteur**  
Suite à la première crise, les constructeurs de consoles avait confié la création de sjeux a des sociétés tierces.  
**Marché émergeant + trop de fabricants + Jeux similaires = Flop**

Sortie de la Famicom (NES Nintendo)  
61 millions de ventes dans le monde. Marketing redoutable

Première console de Sega, uniquement au Japon, échec commercial

Donkey Kong Junior par Nintendo

**Film Wargames**

1984 : Sortie de Devil World sur NES par Miyamoto

Marble Madness, 3D isométrique avec un trackball

Sortie de Tetris chez Nintendo, 500 millions d’exemplaire par Aleksei Pajitnov

**La disparition de la console profite au micro-ordinateur  
Le micro-ordinateur offre la polyvalence à la différence de la console !**

1985 : Bomberman sur PC

Sortie de la NES Nintendo aux Etats-Unis

Naissance en 1983 au Japon et 1985 aux Etats-Unis

Commando de Capcom sur Arcade

**Super Mario Bros sur NES, 40 millions de jeux vendus**

Sortie de l’Amstrad CPC

Space Harrier

1986 : Sega Mark 3

Bombjack de Tecmo

Legend of Zelda de Nintendo

OutRun

Naissance de Metal Gear sur MSX

1987 : Publicité pour l’Amstrad et l’Amiga

Sortie de Street Fighter en Arcade

Barbarian de Palace sur Amstrad

Naissance de la PC Engine de NEC

1988 : Le secteur du jeu vidéo renait à nouveau

SEGA MEGA-DRIVE au Japon, console plus puissante

1989 : GameBoy, console de poche

Console portable de Atari : LYNX

Prince of Persia Rotoscoping

SimCity par Maxi (Infogrammes)

Final Fight en Arcade de Capcom

CES (Consumer Electronics Show), premier salon de Jeux vidéo

1990 : John Carmack crée sa propre adaptation d eMario 3 sur PC

**Nintendo SNES** (1992 en France)  
La console intègre le Mode 7 en natif et puce SFX

Super Mario World sur SNES

1990 : Naissance de la Game Gear (portable couleur de SEGA)  
La puissance et les jeux de la master System sur console portable

Naissance de la Neo Geo par SNK

1991 : Naissance de la saga Fatal Fury par SNK

Another World sur PC par Eric Chahi, Le premier jeu vectorisé

Sortie de Sonic the Hedgehog  
Le jeu de plateforme le plus rapide sur megadrive, travelling impressionnant

La naissance des Lemmings par DMA Design

Street of Rage sur MegaDrive

The Legend of Zelda : A Link to the Past

Street Fighter 2 de Capcom sur Arcade et Snes

Sortie de Road Rash

Sortie de Wolfenstein 3D et Doom

Samouraï Showdown

Sortie du CD-I de Philips

La naissance du Mega CD (Périphérique Mega Drive)

1992 : Naissance de Kirby sur Game Boy

Global Gladiator et Cool Spot par David Perry

Alone in the Dark par Frederick Raynal

Little Big Adventure

Super Mario Kart sur SNES

Mortal Kombat sur Arcade SNES et MD par Ed BOON et John TOBIAS

Ecco the Dolphin sur Megadrive

Hugo Delire sur FR3, premier jeu interactif télévisé

Virtua Racing de Sega, Flat Shading

Comanche sur PC, décors en Voxel/Boxel

1993 : Myst par Cyan Worlds sur PC

Aladdin de Virgin sur MD et Aladdin de Capcom sur SNES

Flashback de Delphine Software

Nintendo : prototype de lecteur CD sous une SNES  
Recherche de partenaires pour fabriquer un lecteur CD (Snes CD)

2 Zelda de Nintendo

Lost Viking par Blizzard Entertainment

Star Fox de Nintendo, 3D sur Nes grâce au SuperFX

Naissance de la 3DO, première 32 bits  
Jeu mascotte : Gex

Jaguar d’Atari, console 64bits  
Pas de bons jeux, les adaptations de jeux sont plus belles sur 32 bits

Virtua Fighter de Sega

Ridge Racer de Namco Arcade

Super Mario Bros au cinéma

1994 : Adaptation de BD en Jeu vidéo (Infogrames)

Sortie de la 32X de Sega, échec commerciale

Sortie de Warcraft par Blizzard, Stratégie en Temps Réel

Daytona de SEGA

Virtua Cop de Sega

Killer Instinct de Nintendo

Donkey Kong Country, Nintendo

Earthworm Jim sur SNES et Megadrive de David Perry

Dragon Ball Z sur SNES

Fifa de EA Sports

ISS / PES de Konami

**Passage des consoles au CD et à la 3D**Sega Saturn pour SEGA et Playstation  
Nouvelle technologie = Nouvelles possibilités + Nouvelles jouabilités

Tekken

Puzzle Bobble par Taito sur Arcade

Street Fighter The Movie

1995 : Console Megadrive portable : La Nomad  
Jamais arrivé en France

Worms de Team 17

Virtual Boy de Nintendo

Sortie de Sega Rally Championship

20 : GameCube

19 : Xbox (24,65M)

18 : Atari 2600 (27M)

17 : Xbox One (30M)

16 : Nintendo 64 (32M)

15 : Megadrive (39,5M)

14 : Game & Watch (43,4M)

13 : Super NES (49,1M)

12 : NES (61,9M)

11 : PS4 (61,9M)

10 : 3DS (65,5M)

9 : PSP (80M)

8 : Game Boy Advance (81,5M)

7 : Xbox 360 (85,8M)

6 : Playstation 3 (86,9M)

5 : Wii (101,6M)

4 : Playstation (104,3M)

3 : Game Boy Color (118,7M)

2 : Nintendo DS (154M)

1 : Playstation 2 (157M)

1994 : Wipeout Psygnosis

1995 : Formula One sur PS1

Panzer Dragoon de Sega sur Saturn

Rayman de Ubisoft sur PS1

1996 : Pokémon sur Gameboy  
En 2009 : 14 Milliards de vente

Naissance de la Nintendo 64

Super Mario 64

Resident Evil de Capcom sur Ps1

Duke Nukem 3D

Quake 3D d’ID SOFTWARE

Tomb Raider

Crash Bandicoot de Naughty Dog

Nights into Dreams de Sega

Wave Race sur Nintendo 64

1997 : Golden Eye sur Nintendo 64

Oddworld sur Playstation et PC

Moto Racer de Delphine Software (EA)

GTA de Rockstar sur PC

Metal Gear Solid de KONAMI

FF VII de Square Enix

Début de l’ESport

1998 : Heart of Darkness de Eric Chahi

Zelda Ocarina of Time sur N64

Half Life par Valve

Naissance de la Dreamcast (première console 128bits)

1999 : Toy Commander de No Cliche (SEGA) sur Dreamcast  
Toy Story version SEGA

Jet Set Radio sur Dreamcast

Shenmue de AM2 (Sega)

Counter Strike Source

Super Smash Bros sur N64

Medal of Honor sur Playstation

2000 : Naissance du jeu sur mobile

Naissance de la Playstation 2