

disc missing

NUMÉRO 2

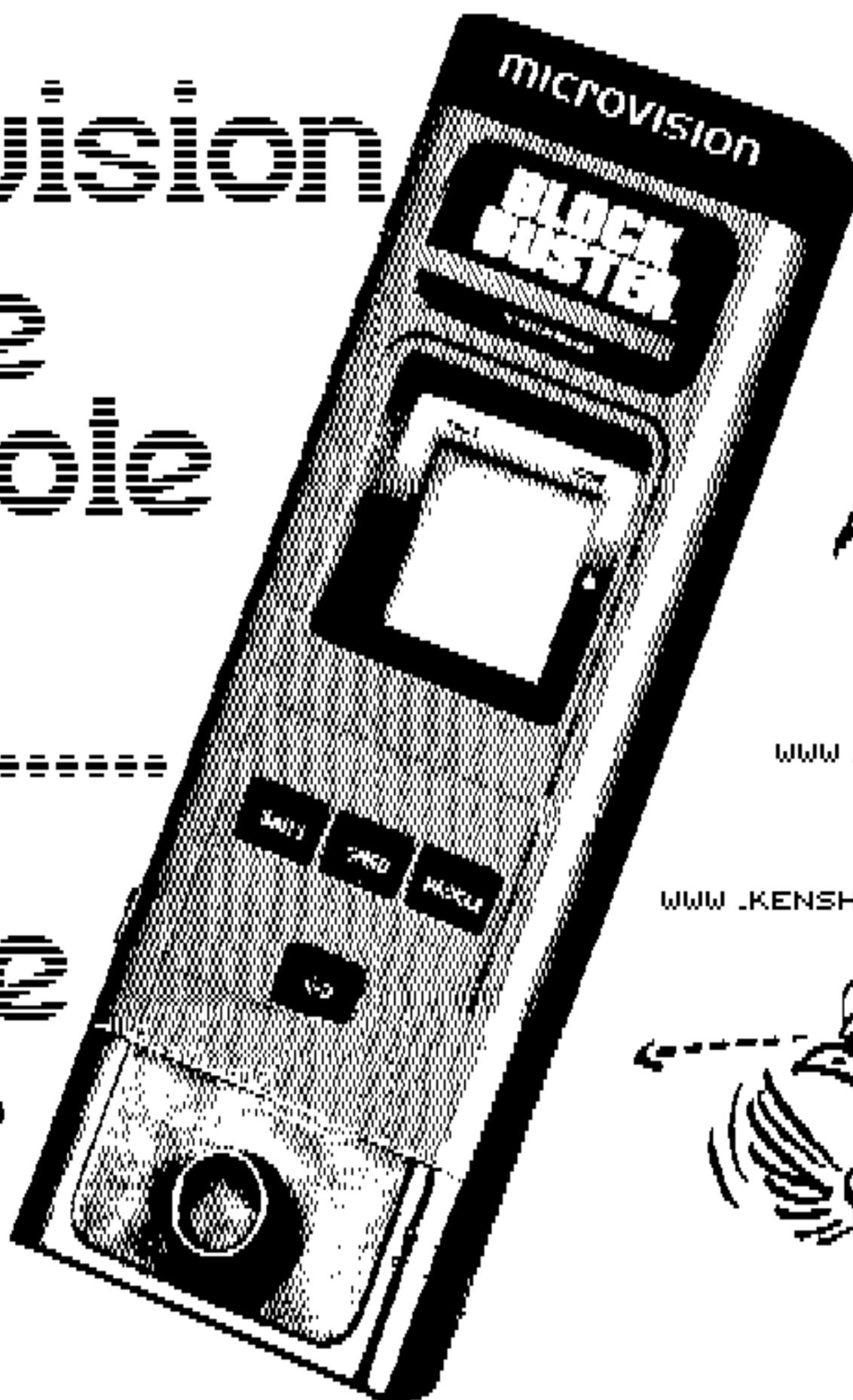
AU TEMPS DES CROCOZOIRES — FÉVRIER 2023 — KENSHIRO 72 / KUKULCAN / TITI

Microvision

une
console

vision.....

..naire



WWW.CPC-POWER.COM

WWW.KENSHIRO72.WIXSITE.COM



Oui je sais, je sais, encore une fois le titre est facile, mais pour ce nouveau numéro de Disc Missing je m'en vais vous narrer l'histoire d'un objet qui m'a fortement marqué durant mon enfance. Et non, j'en vois deux qui rigolent au fond, ce n'est pas le martinet (j'étais un enfant très sage, quoique...), mais la console portable MB MICROVISION.

Une console visionnaire à plus d'un titre, car on peut considérer aujourd'hui qu'il s'agit de la première console de l'histoire à cartouches interchangeable, 10 ans avant la (ou le) mythique Game Boy de Nintendo.

Suivez-moi au pied de la montagne MB, et installons nos popotins sur un télésiège en compagnie du séducteur ultime Jean-Claude Dusse, tout en entonnant sa célèbre ritournelle :

"Quand te reverrais-je
Micro Merveilleux
Vision si belle
Mes piles Adieu !"

Comment ça ce ne sont pas les bonnes paroles ? À vrai dire oui je le reconnais, j'ai triché avec la mésaventure cocasse de ce Casanova d'occasion. Voici donc mon histoire autour de cette console qui aura marqué les enfants de cette époque pas si lointaine.

Sorti en 1979 au pays de l'oncle Sam et en 1980 au pays de Cand...euh de Tonton Valéry l'accordéoniste, le MB Microvision est un jouet électronique (comme on disait alors) et, comme je le mentionnais plus haut, le premier système de jeux portables multi-cartouches.

Délicatement déposé dans une grande boîte imitation velours, et lové dans son fourreau simili-cuir, on constate de prime abord que l'objet est relativement séduisant, même si on s'aperçoit rapidement de la qualité très "cheap" des plastiques.

Le Microvision nous est livré avec un jeu en cartouche (Casse-Briques). Il se compose à la base d'une molette (potentiomètre) surmontée sous la cartouche d'une surface résistive. Chaque cartouche ayant son propre jeu de boutons. Et bien sûr d'un petit écran lcd à cristaux liquides noir et blanc, d'une résolution ahurissante de 16x16 pixels. À l'heure de la 8K cet écran paraît bien ridicule, mais fort heureusement il reste très lisible, pour peu que les piles ne soient pas trop déchargées (j'y reviendrai).

Tout ce bel ensemble est propulsé par un petit processeur (dans chaque cartouche) 4 ou 8 bits selon le jeu. Sans oublier l'indispensable partie sonore, qui se résume à un simple buzzer, basique mais qui fait le job. Chaque jeu disposait donc de son propre processeur embarqué, concept vraiment original où toute l'électronique était déportée dans le support et non la "console". Venant d'un inventeur génial (Jay Smith), à qui on doit la mythique Vectrex, cela n'a rien de surprenant.

En tout et pour tout le line-up se compose de seulement 12 cartouches ! En effet MB a vite considéré ce Microvision comme un simple jeu électronique, un espèce de jouet qui, une fois l'effet de mode passé, a été très vite abandonné. Fort dommage au vu du potentiel de celui-ci. Mais plutôt de vous assommer avec les caractéristiques techniques je vais plutôt vous parler de mon expérience personnelle avec cette "petite" console portable.

Je l'ai reçu en cadeau d'anniversaire pour mes 9 ans, on peut situer ça dès le début de règne de Tonton François. Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir cet objet quasi magique, avec lequel on pouvait s'adonner aux joies d'un clone de Breakout au creux de sa poche (modèle XXXL) et dans ses (grandes) mains !



Mais pour cela encore fallait-il passer à la caisse du Mammoth (qui écrasait ses prix) pour payer sa dime à la fée électricité. Car non seulement le Microvision était imposant par sa taille (environ 25 centimètres, et pas de commentaire salace, merci), mais il lui fallait 2 piles 9 volts (cauchemar des parents) pour fonctionner !

Autant dire que la note pour le ticket d'entrée était relativement élevée. Mais le jeu en valait la chandelle car, malgré la molette un peu trop sensible pour mes petits doigts, je m'amusais énormément à fracasser des dizaines et des dizaines de briques. Même si le jeu devenait rapidement répétitif, et que ce bel objet a vite attiré la convoitise parentale pour de vastes concours du meilleur joueur. Le casual gaming avant l'heure ?

La faiblesse des piles aidant, l'écran devenait de moins en moins lisible, je finissais par trouver la parade en inclinant l'objet de plus en plus vers le bas, pour garder un semblant de visibilité. Malheureusement cela ne durait qu'un temps jusqu'à ce que, inévitablement, ces fichues piles rendent l'âme.

Quelques temps plus tard je m'aperçus effaré que le jeu pouvait parfaitement fonctionner avec une seule pile !!!! En effet contrairement à la première version commercialisée, les deux suivantes embarquaient cette particularité. Cela aurait été gentil de le préciser dans la notice, mais non, à croire que MB avait un "deal" avec les fabricants de piles.

Je n'ai possédé, en plus du jeu fourni avec la console, que trois autres cartouches (Shooting Star, Bowling, Flipper). D'un intérêt variable j'ai quand même beaucoup apprécié le flipper (Pinball), même si je finissais par revenir inmanquablement au casse briques. Avec le temps (comme le chantait l'immense Léo) j'ai fini par me détourner du Microvision pour des jeux plus ergonomiques, et surtout moins énergivores, comme les fameux Game&Watch de la firme nipponne bien connue. Et bien sûr juste avant de me jeter à corps perdu dans la machine au crocodile, mais ceci j'en parle déjà dans le ŪCPM #2.

Si de nos jours vous souhaitez vous lancer dans l'aventure "microvisionnesque" il est assez facile d'en trouver sur les sites d'enchères à des prix plus ou moins corrects selon l'état de la machine, et de la présence ou non de la boîte d'emballage. Comptez environ une soixantaine d'euros pour un modèle complet, en bon état général. Mais malheureusement les prix ont tendance à s'envoler depuis quelques temps.

C'est surtout sur le prix des cartouches que la spéculation est la plus forte, car certaines sont difficiles à trouver, car rares. Mais tenter le fullset est encore possible à notre époque. Selon vos moyens bien sûr, et comme le dirait Jean Claude Dusse, sur un malentendu tout est possible.

A contrario du Merlin (Disc Missing #1) le MB Microvision fait plus figure aujourd'hui de curiosité qu'autre chose, et ce même si il a été vendu à 8 millions d'exemplaires. Il est vraiment dommage que l'éditeur l'ait aussi vite abandonné, sans doute aurait-il mieux traversé l'épreuve du temps. Il serait aujourd'hui à coup-sûr devenu un classique au panthéon des jeux électroniques cultes de cette période. Malgré tout il mérite qu'on s'y intéresse si vous êtes passionnés par ces anciens jeux "vintage". N'hésitez pas à lui donner sa chance, sans oublier une bonne cargaison de piles.

Dans la prochaine rubrique du "Temps des Crocozoaires" nous quitterons le domaine des jeux électroniques pour un tout autre sujet. En effet nous parlerons de.....et puis non finalement c'est une surprise ! Rendez-vous dans quelques mois après la sortie du ŪCPM #4.



REJOIGNEZ LE GROUPE FB

DE FRÉDÉRIC BELLEC



Vintage Friendly

