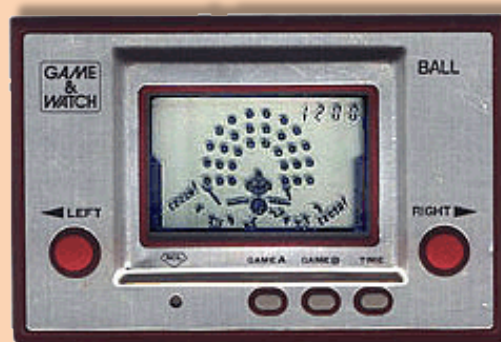




28 avril 1980, Nintendo jusque là fabricant de Jeux de cartes à jouer (les Hanafudas) et de jouets, décide de lancer un nouveau produit destiné au adultes. Le principe est simple il s'agit de développer un jouet discret et facilement transportable afin de pouvoir en profiter lors des trajets dans les transports en commun ou lors de voyages d'affaires. C'est ainsi que le premier Game & Watch : Ball arrive dans les commerces japonais.



Le premier Game & Watch : Ball

Le succès est immédiat et la firme se rend compte que le jeune public fait partie de ses plus fervents clients. Encouragé par les ventes Nintendo produit de nouveaux jeux plus colorés à destination des enfants. Dès lors les figures les plus emblématiques de Nintendo apparaissent (Mario, Link, Donkey Kong).



Donkey Kong



Zelda



Mario Bros.

Au total il existe 59 Game & Watch répartis en différentes séries. Après la sortie du Game Boy la production de Game & Watch a été réduite ceci étant dû au fait que les Game & Watch ne proposaient qu'un nombre réduit de jeux par modèle, l'écran à cristaux liquides de la machine ne possédant que des images de jeu pré-imprimées et illuminées successivement pendant le jeu.

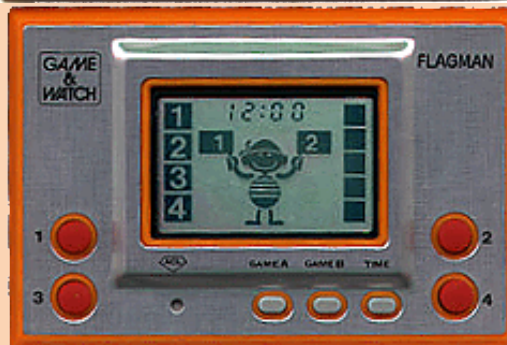
Les Différentes Séries et leurs modèles :

1980 Silver : Nom dû à la couleur de la coque des machines. Le design est simple et épuré car la gamme était destinée aux adultes.

Ball AC-01 28/04/1980



Flagman FL-02 05/06/1980



Judge MT-03 10/07/1980



Fire RC-04 31/07/1980



Vermin IP-05 04/10/1980



1981 Gold : Tout comme la série précédente le nom est dû à la couleur de la coque et le produit est une fois de plus destiné aux adultes.

Manhole MH-05 27/01/1981



Helmet CN-07 21/02/1981



Lion LN-08 23/04/1981



1981-1982 Widescreen : Première série visant les enfants. Les coques sont plus colorées, les écrans plus grands et les héros de dessins animés font leur apparition.

Parachute PR-21 16/06/1981



Octopus OC-22 16/07/1981



Popeye PP-23 05/08/1981



Chef FP-24 08/09/1981



Mickey Mouse MC-25 09/10/1981



Egg EG-26 09/10/1981



Fire FR-27 04/12/1981



Turtle Bridge TL-28 01/02/1982



Fire Attack ID-29 26/03/1982



Snoopy Tennis SP-30 28/04/1982



1982-1989 Multiscreen : Cette série est la première ayant un double écran ce qui permet un gameplay plus riche et c'est lors de la conception du jeu Donkey Kong multiscreen que la croix directionnelle fut inventée.

Oil Panic OP-51 28/05/1982



Donkey Kong DK-52 03/06/1982



Mickey & Donald DM-53 12/11/1982



Green House GH-54 06/12/1982



Donkey Kong 2 JR-55 07/03/1983



Mario Bros. MW-56 14/03/1983



Rain Shower LP-57 10/08/1983



Lifeboat TC-58 25/10/1983



Pinball PB-59 02/12/1983



Black Jack BJ-60 15/02/1985



Squish MG-61 04/1986



Bomb Sweeper BD-62 06/1987



Safe Buster JB-63 01/1988



Gold Cliff MV-64 10/1988



Zelda ZL-65 08/1989



1983 Tabletop : Les consoles adoptent des graphismes extrêmement colorés au détriment de la taille qui est trop importante pour pouvoir mettre le jeu dans une poche.

Donkey Kong Jr. CJ-71 28/04/1983



Mario's Cement Factory CM-72 28/04/1983



Snoopy SM-73 05/07/1983

Popeye PG-74 08/1983



1983-1984 Panorama : Cette série a une taille comparable aux TableTop : seul le design change.

Snoopy SM-91 30/08/1983

Popeye PG-92 30/08/1983



Donkey Kong Jr. CJ-93 07/10/1983



Mario's Bombs Away JB-94 10/11/1983



Mickey Mouse DC-95 02/1984

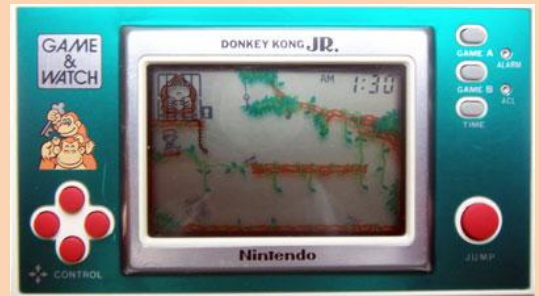


Donkey Kong Circus MK-96 06/09/1984



1982-1991 New Widescreen : Version plus colorée des Widescreen.

Donkey Kong Jr. DJ-101 26/10/1982



Mario's Cement Factory ML-102 16/06/1983



Manhole NH-103 24/08/1983



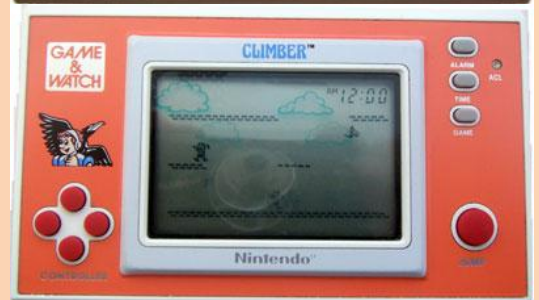
Tropical Fish TF-104 08/07/1985



Super Mario Bros. YM-105 03/1988



Climber DR-106 03/1988



Balloon Fight DF-107 03/1988



Mario The Juggler MB-108 10/1991



1984 Super Color : Contrairement aux séries précédentes l'innovation des Super Color tient dans le fait d'utiliser l'écran LCD de façon verticale. Les Game & Watch Super Color utilisent des cristaux liquides noirs, pour donner de la couleur, les écrans sont recouverts d'un film plastique coloré.

Speedball Sparky BU-201 07/02/1984



CrabGrab UD-202 21/02/1984



1984 Micro VS. System : Permet de jouer a deux grâce à l'ajout de pads détachables.

Boxing (Punch-Out) BX-301 31/07/1984



Donkey Kong 3 AK-302 20/08/1984



Donkey Kong Hockey HK-303 13/11/1984



1986 Crystal Screen : Dernière série de Game & Watch produite par Nintendo elle est équipée d'écrans transparents permettant de voir à travers.

Super Mario Bros. YM-801 25/06/1986

Climber DR-802 19/11/1986

Balloon Fight BF-803 19/11/1986



A partir de 1987 une série Game & Watch mini classics voit le jour, fabriqués de façon à servir de porte clés, ce sont pour la plupart des rééditions des anciennes séries en forme de Game Boy.



Il existe aussi des Game & Watch non commercialisés comme par exemple un Super Mario Bros. Produit en 1987 à seulement 10000 exemplaires, il était destiné à être offert en lot lors d'un concours organisé par Nintendo.



Mais l'histoire du Game & Watch ne s'arrête pas à la fin de sa production. Il influencera 24 ans plus tard le design de la nouvelle portable de Nintendo, la DS qui tire son physique des séries Double Screen. Qui plus est les membres du club Nintendo auront remarqué qu'il est possible de se procurer le jeu Game & Watch collection en échange de 5000 points, le club japonais proposant un second volet de la compilation. En 2009 ils sont encore une fois de retour sur la plateforme de téléchargement de la DSI pour 200 points l'unité.

