

## Jeu Atari : 3-D TIC-TAC-TOE

**Numéro d'inventaire :** 2019.58.3

**Auteur(s) :** Atari

**Type de document :** jeu, jouet  
document électronique sur support  
matériel didactique

**Période de création :** 4e quart 20e siècle

**Date de création :** 1978

**Inscriptions :**

- étiquette : game program TM 3-D TIC-TAC-TOE Use with Joystick Controllers [logo] ATARI (R) CX2618 Label, Program & Audiovisual (c) 1978 ATARI, INC (imprimé en blanc et couleur sur étiquette à fond noir) (dessus)

- étiquette : 3-D TIC-TAC-TOE P (imprimé en bleu sur fond noir) (sur côté)

**Matériau(x) et technique(s) :** plastique, papier | moulé, | imprimé

**Description :** Cassette de jeu vidéo : boîtier noir en plastique granuleux, rectangulaire, aux angles et arêtes arrondis. Etiquette en papier imprimée en couleurs sur fond noir, illustrée et comprenant du texte, sur la face supérieure. Etiquette en papier imprimé en couleur sur fond noir, avec du texte, sur une des petites faces. Sur la face opposée, partie à insérer dans le logement noté "VIDEO COMPUTER SYSTEM" sur la console : plastique noir à trous et encoches.

**Mesures :** longueur : 9,8 cm ; largeur : 8,2 cm ; épaisseur : 2 cm

**Notes :** Initialement appelée Atari VCS (Video Computer System), plus connue sous le nom d'Atari 2600 (nom utilisé à partir de 1982 lors de la sortie de l'Atari 5200), cette console de jeux de salon de deuxième génération sera produite par Atari entre 1977 et 1992. Lancée le 14 octobre 1977 aux Etats-Unis (1 septembre 1981 en France), c'est la troisième console à cartouches, après la Channel F de Fairchild et la RCA Studio II (les autres consoles sont fournies avec des jeux intégrés et on ne pouvait pas en ajouter d'autres). Console la plus populaire de sa génération : entre 25 et 40 millions vendues. En France : commercialisée du 1 septembre 1981 à 1991. Deuxième console de salon à sortir en France (après la Videopac de Philips, 1979). Plusieurs modèles : - Modèle original : sorti en 1977 aux Etats-Unis avec le jeu Combat. 6 boutons et finition imitant le bois. - Modèle « S » : remplace le modèle précédent en 1980, moins lourde, moins encombrante, 4 boutons au lieu de 6. Toujours finition imitant le bois. Inclus : jeu Combat, deux contrôleurs type Pong (Paddle). Sortie française 1er septembre 1981. - Modèle « S » version 2 : prend pour la première fois l'appellation Atari 2600 (sort en même temps que la 5200 en 1982). Mêmes caractéristiques que la précédente mais sans finition bois et pouvait ne pas inclure le jeu Combat et les contrôleurs type Pong. - Modèle Atari 2600 Jr : sortie en 1985, apparence plus proche de la console 7800 qui sort en 1986. - Atari 2700 (jamais commercialisée), Atari 2800 (version japonaise de l'Atari 2600, octobre 1983). Cette console est un modèle S. La boîte d'origine indique qu'elle est fournie avec deux paires de télécommandes (la paire de joysticks et la paire de Paddle type Pong), le transformateur de courant et la cartouche du jeu Combat.

Egalement connu sous le nom commercial Qubic, 3-D TIC-TAC-TOE est un jeu de stratégie abstrait, qui se joue à deux. Il ressemble au jeu traditionnel Tic-Tac-Toe mais le décor est un réseau cubique de cellules, généralement 4x4x4. Ce jeu a été acheté à part de la boîte

contenant la console.

**Mots-clés** : Jeux et jouets (ou représentation de...)

Jeux de langage et de salon (anagrammes, charades, scrabble, jeux des 7 familles, etc.)

Jeux de stratégie (échecs, dames, jeux d'assauts, jeux de jacquet, etc.)

**Lieu(x) de création** : États-Unis

**Historique** : L'Institut national de recherche pédagogique (INRP) implanté à l'Ecole normale supérieure de Lyon (remplacé par l'IFE), a porté un grand intérêt à la place des technologies dans le contexte éducatif. Entre 1990 et 2002, c'est au sein du département TECNE (TEChnologies Nouvelles et Education) que se sont déroulées la plupart des recherches sur les technologies.

**Représentations** : scène : étoile, astronomie, chien, extra-terrestre / Dans l'espace un ou une adolescente astronaute, accompagné de son chien (tous deux ont des casques en forme de bulles sur la tête), jouent sur quatre grilles en 3 dimensions avec des formes de ronds et de croix. Leur adversaire est un robot extra-terrestre, tout de métal vêtu.

**Autres descriptions** : Langue : anglais

**Objets associés** : 2019.58.1

2019.58.2

2019.58.4

