

The Wayback Machine - <https://web.archive.org/web/20180920210556/http://pages.infini.net/vcote/tetards/tetards.html>



LE SITE INFINIT DE VINCENT

Ce que je veux bien mettre sur le web
Merci à Vidéotron/InfiniT pour les 5 petits megas d'espace web

[Accueil](#) > L'épopée Têtards

L'épopée Têtards

C'est durant l'été 1982 que le premier jeu vidéo conçu et réalisé au Canada a été développé par deux adolescents un peu nerds mais plein d'avenir.

[Marc-Antoine Parent](#) et Vincent Côté ont passé un nombre considérable d'heures à coder en assembleur 6502 sur des [Apple II](#) difficiles à trouver (pas assez d'argent pour s'en acheter...)

A l'automne, Têtards était né et Logidisque le lançait sur le marché.

Le site de Radio-Canada propose d'ailleurs un reportage intéressant sur le jeu dans ses [archives](#) (diffusé le 26 septembre 1982). Notez que le reportage ne mentionne que Marc-Antoine. L'histoire officielle m'a oublié. Heureusement qu'il y a les sites web personnels (comme celui-ci) sur lesquels on peut rectifier les faits pour les générations futures.

Au cours de l'année qui a suivi le lancement de Têtards, nous avons gagné quelques centaines de dollars chacun en droits d'auteur. Pour au moins autant d'heures de travail!

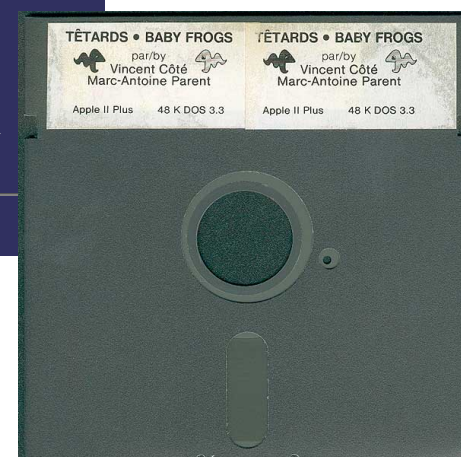
Plus de 20 ans plus tard, nous attendons toujours nos millions.

La disquette

Le jeu est constitué d'un labyrinthe dans lequel se promènent deux têtards: un noir et un blanc. Les têtards peuvent être contrôlés par les joueurs à partir du clavier (touches A, W, S et Z pour le têtard noir) ou laissés à eux mêmes et se diriger au hasard lorsqu'ils frappent une cloison. Ils pondent également des oeufs de manière aléatoire.

Le but du jeu est de cumuler des points en mangeant les oeufs (1 point) ou en mangeant l'autre têtard (3 points). Le jeu se termine lorsqu'un têtard a été mangé 3 fois. Le joueur qui a le plus de points gagne et le jeu recommence.

Petit rappel des caractéristiques techniques du [Apple II](#):



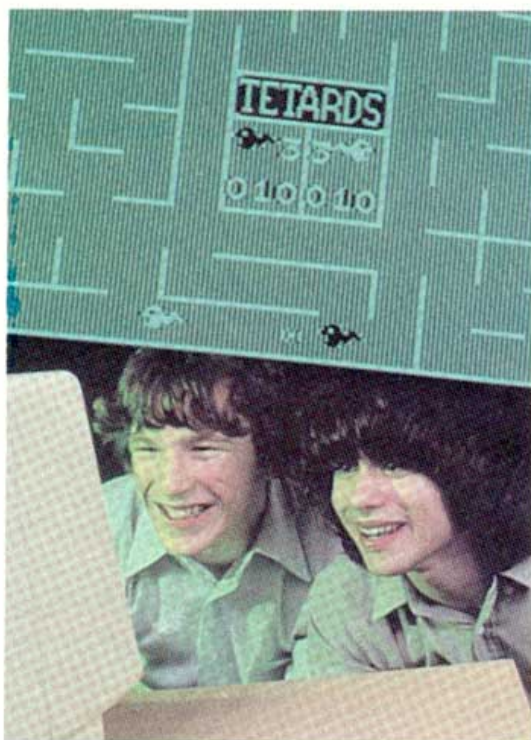
La pochette



C'était la bonne époque des logiciels "protégés" pour empêcher la copie illicite. Nous avons utilisé 2 techniques pour déjouer les programmes de copie. 1) le catalogue était placé sur la piste 23 (disponible mais jamais utilisé par les programmes de copie standard) 2) le paramètre d'initiation d'encodage des secteurs était modifié pour rendre la copie standard.

Toute simple à mettre en place, cette protection nécessitait la modification de 2 octets seulement (avec des PC). Elle réussissait néanmoins à déjouer les meilleurs programmes de copie de disquettes protégées de l'époque (Copy Away, etc.)

Nous deux devant l'écran



PHOTOS: RONALD MAISONNEUVE

le président de **Logidisque**, société responsable de cette première. «Les gens ont trop tendance à considérer ces amusements électroniques comme des gadgets sans importance et ils ne réalisent pas qu'il s'agit de produits culturels qui façonnent toute une génération».

Il y a 15 ans, rien ne semblait destiner ce jeune étudiant en

◀ *Marc-Antoine Parent, 15 ans et Vincent Côté, 16 ans, auteurs du premier jeu-vidéo québécois.*

Un bout d'article

Il peut s'agir de jeux-vidéo, comme «Têtards», premier jeu-vidéo de conception canadienne, fruit du travail acharné de deux adolescents, Vincent Côté et Marc-Antoine Parent, âgés respectivement de 16 et 15 ans! Le jeu met en scène deux têtards de couleurs différentes, qui se font la chasse dans un labyrinthe. Ils peuvent s'y rencontrer, pondre des oeufs, manger ces oeufs ou encore s'entre-dévorer. Pour l'instant, «Têtards» s'adresse aux propriétaires d'ordinateurs **Apple**, mais le programme pourrait être un jour adapté aux autres micro-ordinateurs, ou vendu aux propriétaires de galeries de jeux.

Une autre section de l'article paru dans la revue "Excellence"

Attention: les «micro-kids» sont là!

— «J'ai commencé à m'intéresser à l'informatique à l'âge de 11 ans, quand mes parents m'ont offert une calculatrice programmable. Je me suis immédiatement mis à travailler sur les Tétards, et j'ai acheté des livres. J'ai tout appris par moi-même, en fouillant dans les livres.

Marc-Antoine Parent a 15 ans. C'est à cause de ce jeune âge qu'il est devenu une véritable victime des ondes, lors du lancement du premier jeu-vidéo cocu et commercialisé au Canada, le jeu d'Excellence.

Mais il n'est pas le seul dans son cas. Il y a déjà quelques milliers de «micro-kids» au Québec, malgré une progression résistante du nombre d'ordinateurs dans les écoles (seulement 240 au Québec, contre quelque 400... au Nouveau Brunswick et 4 000 en Ontario).



Cliquez sur l'image pour agrandir

Marc-Antoine et Vincent ont inventé le premier jeu d'arcade québécois

C'est après avoir travaillé tout l'été sur ce projet que Marc-Antoine Parent et Vincent Côté nous deux de Montréal, ont été au point le premier jeu d'arcade entièrement québécois.

À l'approche des fêtes de Noël, la réactivation de nos bureaux d'un bureau publicitaire de nos côtés de fabrication artistique, il est également de nos côtés les Québécois ne manquent à nos côtés le travail de l'artiste. **TRAVAIL** les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.

Les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.

Les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.



Marc-Antoine Parent et Vincent Côté dans leur bureau de 1991 et 1992.

Les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.

Les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.

Les côtés des artistes Parent et Côté a été mis sur le terrain d'un bureau d'artiste de l'artiste.

Cliquez sur l'image pour agrandir

Dernière mise à jour: 28 août 2004

9065