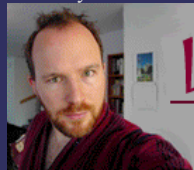


The Wayback Machine - <https://web.archive.org/web/20201001074146/http://pages.videotron.com/vcote/tetards/tetards.html>



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...)

À 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!

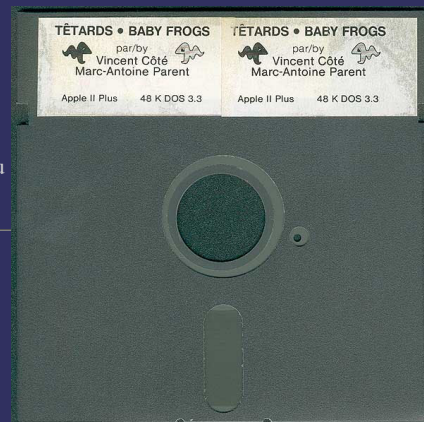
Plus de 20 ans plus tard, nous attendons toujours nos millions.



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](#):

- Processeur 8 bits 6502 à 1 Mhz
- Mémoire maximale de 64 Ko
- Pas de disque dur ni d'interface réseau
- Stockage des données sur disquettes 5.25 pouces de 140 Ko environ.
- Résolution graphique de 192x280 pixels

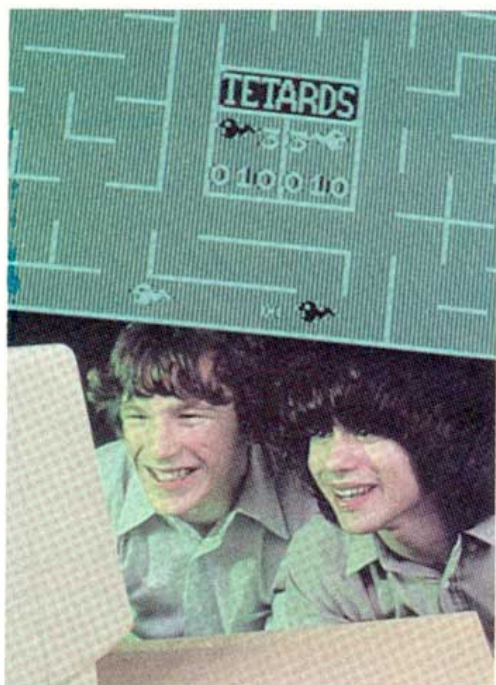
La pochette



C'était la bonne époque des logiciels "protégés" pour empêcher la copie illicite. Nous avons utilisé 2 techniques toutes simples mais très efficaces pour déjouer les programmes de copie. 1) le catalogue était placé sur la piste 23 (disponible mais jamais utilisée - donc rarement copiée par les programmes de copie standard) 2) le paramètre d'initiation d'encodage des secteurs était modifié pour rendre les données illisibles par le DOS standard.

Toute simple à mettre en place, cette protection nécessitait la modification de 2 octets seulement (avec des POKE) dans le code du DOS lui-même. Elle réussissait néanmoins à déjouer les meilleurs programmes de copie de disquettes protégées de l'époque (Copy II Plus, Locksmith 4.1, Nibbles-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!

— s'ils commencent à programmer à l'âge de 10 ans, quand mes parents ont été obligés d'arrêter leur carrière professionnelle. Le premier micro-kid est né dans le monde en 1980, dans le quartier de l'Est de Montréal. Il a été nommé Vincent.

Marc-Antoine a inventé à 15 ans. C'est à cause de ce jeune âge qu'il est devenu une véritable vedette des médias, lors du lancement du premier jeu vidéo co-écrit et commenté par au Canada, le jeu «Téards».

Mais il n'est pas le seul dans son cas. Il y a déjà quelques milliers de «micro-kids» au Québec, malgré une projection d'ordinateurs dans les écoles seulement à partir de Québec, contre quatre-vingt, au Nouveau Brunswick et à 100 en Ontario.



22

Cliquez sur l'image pour agrandir

Un article du "Ournal de Monrial" plein de fautes (corrigées par ma mère... déformation de prof!)

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 Paré et Vincent Côté ont deux de Montréal, ont mis au point le premier jeu d'arcade entièrement québécois.

À l'approche des vacances d'été, les deux jeunes hommes ont décidé de passer l'été à travailler sur un projet. Ils ont choisi de créer un jeu d'arcade entièrement québécois. Ils ont travaillé pendant tout l'été sur ce projet. Ils ont travaillé pendant tout l'été sur ce projet. Ils ont travaillé pendant tout l'été sur ce projet.

Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments. Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments. Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments.



Marc-Antoine Paré et Vincent Côté, deux adolescents de 15 et 16 ans, ont inventé le premier jeu d'arcade entièrement québécois.

Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments. Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments. Le jeu d'arcade est un jeu vidéo qui se joue sur un écran. Il est composé de plusieurs éléments.

Cliquez sur l'image pour agrandir

Dernière mise à jour: 28 août 2004

9 0 6 5