

## CASINO EN LIGNE: DECOUVREZ L'HISTOIRE DES JEUX VIDEO DE CASINO

Compte tenu de l'imprécision de la définition même du jeu vidéo, sa date d'apparition n'est pas claire. Ce loisir aurait débuté, après divergences et débats de spécialistes, dès 1962 avec Spacewar. Pong reste cependant le premier jeu dont le concept fut le déclencheur de la vidéo mania. Jusqu'en 1983, celle-ci connaît une effervescence puis un déclin incontestable. Avec le développement des technologies au Japon, celle-ci revient sous les feux de la rampe en 1985 avec ses premières consoles NINTENDO et les fameux jeux de la série Super Mario ou Mario Bros. Mais cette technologie de jeux vidéo s'applique également dans le domaine des jeux de **casinos en ligne** ou en cercle réel. En effet, on y retrouve les fameuses bornes d'arcades. En cercle réel, une salle leur est tout particulièrement consacrée. Un jeu d'arcade se trouve dans une machine munie d'un monnayeur, d'un écran et d'un dispositif de contrôle. Ils ont la particularité d'être payants, on achète un ou plusieurs crédits en glissant une ou plusieurs pièces dans le monnayeur. Selon les jeux et les réglages, chaque crédit permet de démarrer une partie, la continuer après avoir perdu, acheter des bonus dans le jeu, le joueur doit apprécier au maximum un jeu d'arcade dès le début car une partie ne dure généralement que 5 ou 6 minutes au contraire des jeux virtuels où une partie peut durer plusieurs heures d'affilées. Les jeux d'arcades au sein des casinos sont: Le Bonus Bowling, Jour de Derby, Dés Tourbillon, Pile ou face, Fléchettes Jackpot, Keno, Jackpot Génie Haut Bas, Mégaball, Tir de pénalité, Pop Bingo, Dés et Montagne russe, roue gagnante, Vidéo Poker, Quilles payantes, Poker slots, Génie Haut Bas, Tour du Monde, Roche papier Ciseaux, Kéno Expérience. On trouve ces jeux vidéo en ligne généralement sous une version 3D, avec bruitage et effets sonores et couleurs flash. Après plusieurs crises principalement dues à une baisse de la qualité des productions, le jeu vidéo s'est rapidement hissé à un rang d'activité majeure. L'économie créée autour de cette pratique a eu des conséquences notables sur notre société. La montée en puissance des ordinateurs et la rentabilité de la loi de Moore peut être en grande partie expliquée par le fait que les personnes qui sont le plus enclin à acheter un matériel informatique neuf et souvent rénové sont principalement des joueurs ; la bureautique et la navigation sur internet étant des activités requérant de faibles ressources matérielles. Pour cette raison, les fabricants de matériel informatique (cartes graphiques, cartes audio...) ont très tôt sponsorisé les compétitions de jeu vidéo.

<https://blog.granted.com/>