

Jeux Vidéo : L' Histoire du jeu vidéo par Daniel Ichbiah

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 2/1/2012 14:30:00

"De tous les livres que j'ai écrits, La saga des jeux vidéo est de loin celui dont je suis le plus fier. " m'a confié **Daniel Ichbiah**, la 5ème édition de la Saga des jeux vidéo vient de sortir, pour tout savoir sur le jeu vidéo sans jamais avoir osé le demander, c'est aux [Editions Pix'nLove](#)

"En écrivant ce livre, j'ai souvent eu l'étrange sensation qu'il fallait que ces histoires soient racontées, qu'une mémoire devait en être conservée. Qu'elles ne puissent s'évaporer emportées par la vélocité infernale de cet univers en perpétuelle ébullition! J'ai aussi voulu rendre hommage à des créateurs méconnus du grand public et qui ont pourtant apporté du bonheur à des dizaines de millions de gens." renchérit le journaliste et écrivain.

Mais au fait, qui c'est ce Daniel Ichbiah ?



Si le nom de Bill Gates est connu dans le monde entier et pour cause, il est le père de la révolution informatique de notre quotidien, alors au risque de me "fêcher" avec le journaliste et écrivain, alors que j'entretiens de bonnes relations avec lui et bien je dirais que **Daniel Ichbiah** est à la littérature vidéo ce qu'est **Richard Stallman** pour le Logiciel Libre.

C'est à dire un illustre inconnu pour le commun des mortels, mais un gourou dans son genre pour la communauté des joueurs de jeux vidéo et des amateurs et c'est toujours avec impatience que l'on attend son prochain bouquin. (Ouf ! je crois que j'ai évité la décapitation!)

Mais que l'on se rassure, **Daniel Ichbiah** est un écrivain prolifique et journaliste français spécialisé dans les jeux vidéo, le multimédia, la musique, et la robotique, d'ailleurs qui d'autre que **Daniel Ichbiah** ne peut parler mieux de **Daniel Ichbiah** que lui-même.

"Je suis écrivain mais aussi journaliste et musicien. J'ai donc écrit plusieurs romans et des dizaines de chansons. La guitare est mon instrument fétiche et j'ai un lien très fort avec mes guitares - elles sont vivantes, je vous l'assure.

Elles font la tête si quelqu'un joue dessus sans les respecter... En tant que journaliste, j'écris dans le domaine du multimédia, des jeux vidéo ou de la musique." me confie-t-il avec un petit sourire espiègle.

En rajoutant : "Chacun a ses défauts. Les miens : une immense capacité à l'admiration, à voir le meilleur chez les autres (un immense défaut, je le reconnais et je ne suis même pas sûr que cela se soigne), une grande difficulté à demeurer sérieux trop longtemps...

Les êtres dont je me sens le plus proche sont des artistes, que ce soit par leur activité ou leur façon d'être, avec une liberté et une capacité à prendre de la distance."

Depuis les années 1980, **Daniel Ichbiah** écrit pour des journaux tels que SVM Mac et SVM, MacWorld, STARfan, Spécial Reportages, etc. Il a par ailleurs été rédacteur en chef de hors série jeux vidéo de VSD en 1998. Depuis 2010, il est rédacteur en chef de Comment ça marche. Il est aussi auteur-compositeur (pour Le grand orchestre du Splendid, Odeurs et Gârd Lenorman) nous renseigne [Wikipédia](#).

Un aperçu du pourquoi Daniel Ichbiah est connu :

Daniel Ichbiah est l'auteur d'une soixantaine de livres : biographies sur l'univers des jeux vidéo et du multimédia, du monde de la musique, ouvrages d'apprentissage sur la musique, romans de science-fiction, guides multimédia...

"Par la force des choses, j'ai publié des dizaines de livres qui traitent des jeux vidéo, des biographies musicales, des méthodes d'apprentissage de la musique, des livres sur les robots..." me dit-il.



À

- Les quatre vies de Steve Jobs, 2011, Leduc. Egalement publié en Chine, en Corée, en Espagne et au Mexique.
- La saga des jeux vidéo, 1997, 1998, 2004, Pix'n love 2009-2010, 2012
- Robots, genèse d'un peuple artificiel, Minerva, 2005, mention Spéciale du Prix Roberval 2005. Également publié en Allemagne et aux USA.
- Bill Gates et la saga de Microsoft, Pocket, 1995. Publié dans une quinzaine de pays .
- Solfège, nouvelle méthode simple et amusante, Libro, 2003, 2011
- Madonna, Pop Confessions, City Editions, 2006
- Et Dieu créa les Beatles, Carnets de l'Info, 2009
- Comment Google mangera le monde, L'Archipel, 2007, 2010. Également publié en version russe et chinoise.
- Rolling Stones, l'Intégrale, City Editions, 2006
- Georges Brassens, biographie intime, City Editions, 2006
- Génération MP3, Mille et une nuits, 2000
- Ne quittez pas, je vous passe mon répondeur (avec Camille Safaris), Éditions de l'Instant, 1986
- L'Empire Invisible, la civilisation des objets intelligents, Village Mondial, 1996
- La saga des hits du rock, NP, Camion Blanc 2003, 2010

[Visitez son site Web](#)

La Saga des jeux vidéo par Daniel Ichbiah :

C'est dans les années 1997 que Daniel rédige pour la première fois la Saga des jeux vidéo, le titre original se voulait alors : Bâtisseurs de rêves, Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo. Il aura fallu près de 12 années pour voir défilier d'autres éditions plus riches les unes que les autres, de l'arrivée de la Playstation en passant par les blockbusters que sont : Les Sims de EA, World of Warcraft de Blizzard ou l'épopée fabuleuse de la console Wii

Cette 5ème édition de la saga des jeux vidéo c'est aussi enrichie, mais attention, quand j'ai lu le bouquin de Daniel Ichbiah, je m'attendais à ce que ce livre de 520 pages qui ne compte aucune illustration allait me parler d'une histoire des jeux vidéo, et bien non, la saga des jeux vidéo n'est pas une histoire de jeux vidéo, mais un peu le palmarès des différentes histoires des grands noms du jeu vidéo et de leur famille réciproque, on y parle alors de la saga Atari, de la saga Nintendo, de la saga Sega et de bien d'autres que je vous laisse découvrir.

Grosso modo, la saga des jeux vidéo retrace année par année, anecdotes à l'appui

l'ascension chronologique des sociétés qui ont révolutionné le jeu vidéo et qui fascinent les joueurs.

Vous y apprendrez comment Mario, Sonic se sont hissés au rang de star chez nos chères têtes blondes et chez les autres aussi, les "ado" et les adultes, tout en exploitant le côté ludique de la chose avec la montée en puissance de DOOM, WOW et de tant d'autres.

Près de 40 ans de l'histoire des jeux vidéo vont défiler devant vos yeux, certains épisodes sont connus du public, mais d'autres se veulent de véritables révélations, comme l'histoire des débuts de Steve Jobs, c'est sûr le mythe du gourou va en prendre un coup



Sur près de 27 chapitres complets, **La Saga des Jeux Vidéo de Daniel Ichbiah** va vous emporter sur tous les horizons qui ont fait du jeu vidéo un véritable phénomène de passion et de passionnés. un petit retour dans le passé avec le succès d'Atari, les fameux "crashes" de Sega à la naissance de Myst, mais surtout la naissance et le développement stupéfiant du FPS qui aujourd'hui est devenu une véritable culture surtout chez les joueurs en réseau.

Vous retrouverez aussi le chemin initiatique de Philippe Ulrich (le papa de Dune) et le destin du Français Cryo, si certains jeux ont été mis à l'honneur, d'autres ont été passés sous silence comme le genre "Baston" avec le célèbre Street Fighter II, qui a galvanisé bien des foules, tout dans la vie n'étant que question de choix, ceci expliquera cela !



Si **Daniel Ichbiah** retrace avec passion et anecdotes la Saga des Jeux Vidéo, je me réjouis que le jeu PC, bien malmené actuellement au profit des consoles, ait été mis à l'honneur avec des titres phares comme L'Étalon dans la gestion de civilisation : Sim-City et le non moins terrifiant (pour l'époque) Alone in The Dark.

De la PlayStation, à Ultima-Online, en passant par Lara Croft (Tomb-Raider) et les jeux de socialisation sans oublier le mastodonte du jeu online qu'est World of Warcraft, Daniel Ichbiah nous invite à un voyage initiatique par histoires interposées des grands noms du jeu vidéo sans oublier les dernières technologies en matière de divertissements comme la Xbox et Kinect de Microsoft, qui n'ont pas fini de nous surprendre.

Daniel Ichbiah n'en oublie pas pour autant les dernières évolutions en matière de jeux vidéo développés pour nos mobiles et autres Smartphones et surtout l'engouement inconditionnel de ces milliers de joueurs qui s'adonnent à leur passion du jeu vidéo sur les réseaux sociaux où le bouledogue de Pincus vient d'entrer en bourse.

Néanmoins, il faudra bien qu'un jour l'on m'explique cet engouement pour des jeux vidéo moches et désuets que l'on trouve sur les réseaux sociaux et chez Zynga quand je pense que des éditeurs comme **Electronic-Arts** (Dragon-Age, Mass-Effect, Star Wars The Old Republic), **Bethesda** (Fallout, Rage, Skyrim), et tant d'autres aussi prestigieux déploient à longueur d'année, des innovations dans le scénario, dans les graphismes et dans les interactions avec le joueur !

Avant tout, La Saga des Jeux Vidéo rend hommage à ces héros de l'ombre que

l'industrie rechigne à mettre en avant : les créateurs de jeu ! Comme le dit l'auteur. "L'histoire qui est contée au travers des pages de ce bouquin se veut un témoignage irremplaçable des années folles d'une industrie encore jeune et vibrante", confirme Daniel Ichbiah.

« En écrivant ce livre, j'ai souvent eu l'étrange sensation qu'il fallait que ces histoires soient racontées, qu'une mémoire devait en être conservée. Quelles ne pouvaient s'évaporer emportées par la vélocité infernale de cet univers en perpétuelle ébullition ! » « Si Léonard de Vinci, David Griffith ou Michel-Ange étaient vivants aujourd'hui, il est probable qu'ils opèreraient dans une édition de jeu vidéo ! »

La Saga des jeux Vidéo de **Daniel Ichbiah** aux [Editions Pix'n Love](#), se veut un incontournable ouvrage à posséder pour tous les amateurs éclairés qui veulent en savoir plus sur cette extraordinaire histoire du jeu vidéo

[Visitez Le site de Daniel Ichbiah](#)