



Push Start: 30 ans de jeux vidéo

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Push Start: 30 ans de jeux vidéo

François Houste

Push Start: 30 ans de jeux vidéo François Houste

3

 [Télécharger Push Start: 30 ans de jeux vidéo ...pdf](#)

 [Lire en ligne Push Start: 30 ans de jeux vidéo ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Push Start: 30 ans de jeux vidéo François Houste

144 pages

Extrait

On admet aujourd'hui que le premier véritable jeu vidéo date de... 1958.

Cette année-là, Willy Higginbotham, ingénieur renommé ayant collaboré au projet Manhattan, décide d'offrir un peu de détente aux visiteurs du laboratoire national de Brookhaven. Sur son temps libre, il conçoit à l'aide d'un oscilloscope et de quelques circuits électriques un tout premier... jeu de tennis.

Le court est vu de côté et chacun des joueurs doit envoyer la balle à son adversaire par-dessus le filet, en effectuant une jolie parabole. Bien entendu, le jeu est simpliste mais les files d'attente se forment rapidement devant la machine en question lors des expositions du laboratoire. Tennis for Two restera en place deux ans avant de céder sa place à une exposition sur les rayons cosmiques. Aucune exploitation commerciale du système n'est envisagée...

Trois ans plus tard, l'aventure reprend au MIT (Massachusetts Institute Of Technology). Profitant des énormes capacités du nouvel ordinateur de l'Institut, Steeve Russel et quelques-uns de ses amis décident de s'atteler à la programmation d'un jeu. Histoire de démontrer les possibilités offertes par le PDP-1 et son écran. Le résultat, c'est Space War, qui inspirera bien des créateurs de jeux plus tard, dont Nolan Bushnell pour le célèbre Asteroids. Sur l'écran rond de l'ordinateur universitaire, deux vaisseaux spatiaux s'affrontent dans un champ d'étoiles. Chacun est armé de trente et une torpilles et a pour unique but de détruire son adversaire. Le jeu prend en compte la gravité zéro de l'espace dans le déplacement des vaisseaux... ce qui le rend d'autant plus palpitant ! Présentation de l'éditeur

En trente ans, les jeux vidéo sont devenus partie intégrante de notre culture moderne, s'insinuant sur des supports de plus en plus variés, de la télévision au téléphone mobile. Pac-Man, Super Mario, Sonic le hérisson ou Lara Croft font désormais partie de notre quotidien. Des pixels de Space Invaders aux courbes très réalistes de Lara Croft, Push Start revient sur les évolutions techniques qui ont profondément modifié le graphisme et les scénarios de ces jeux, complexifiant dans la foulée les aventures à vivre et donc, les interventions des joueurs. Découvrez - ou rappelez-vous - les jeux les plus vendus et les plus originaux, les personnages légendaires. Retrouvez le Pong des origines, revivez la Pac-Mania, gérez des mégaloilles entières ou partez sauver le monde...

D'Atari à Sony, de l'Intellivision à la PlayStation, du simple casse-brique aux zombies de Resident Evil... appuyez sur "start" pour revivre trente ans d'histoire ludique ! Biographie de l'auteur

François Houste, 30 ans, s'intéresse à tout ce qui touche aux nouvelles technologies et aux cultures numériques. Il collabore à plusieurs magazines (.net, Computer Arts, Internet Pratique) et ouvrages sur l'informatique. Il est l'auteur de plusieurs sites Internet (DiscoBlog, JeComprendsPas.com). joueur de longue date, c'est également un collectionneur passionné de jeux vidéo.

Download and Read Online Push Start: 30 ans de jeux vidéo François Houste #J96A7HZ5IW2

Lire Push Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste pour ebook en lignePush Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Push Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste à lire en ligne. Online Push Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste ebook Téléchargement PDFPush Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste DocPush Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste MobipocketPush Start: 30 ans de jeux vidéo par François Houste EPub

J96A7HZ5IW2J96A7HZ5IW2J96A7HZ5IW2