http://www.wikitimbres.fr V2010.pdf



**Emission :** 14 novembre 2005

# Héros des jeux vidéo

La Poste consacre ce bloc de dix timbres aux figures légendaires des jeux sur PC, consoles ou jeux électroniques, héros mythiques qui ont marqué à jamais des enfants devenus adultes.

## Informations techniques

**Créations originales :** les éditeurs de jeux, d'après :

**Adibou :** Adibou est une marque déposée de Coktel S.A.S. Tous droits réservés.
**Spyro :** V.U. Games. Tous droits réservés.
**Lara Croft :** Eidos interactif Ltd.
**Mario, Donkey Kong, Link :** © 2005 Nintendo.
**Pac-Man :** © NAMCO LIMITED.
**Les Sims :** © 2005 Electronic Arts Inc.
**Rayman :** ©1995-2005 Ubisoft Entertainment, All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rayman and the character of Rayman are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
**Prince of Persia :** © 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner.

| | |
|---|---|
| Contour du bloc conçu par : | Aurélie Baras |
| Mis en page par : | Aurélie Baras |
| Imprimé en : | héliogravure |
| Couleurs : | polychrome |
| Format : | vertical 108 x 183 comprenant dix timbres de format horizontal 36,85 x 22 40,85 x 22 dentelures comprises |
| Valeur faciale : | 2,65 € comprenant 5 timbres à 0,20 € et 5 timbres à 0,33 € |

## Premier Jour

### VENTE ANTICIPÉE

### À Paris

Les vendredi 11 et samedi 12 novembre 2005 de 10h à 18h et le dimanche 13 novembre 2005 de 10h à 17h.

Un bureau de poste temporaire sera ouvert à l'**Espace Champerret, PLACE DE LA PORTE DE CHAMPERRET, HALL A, 75017 PARIS.**

### À Bitche (Moselle)

(Non Premier Jour)

Les vendredi 11, samedi 12 novembre 2005 et dimanche 13 novembre 2005 de 9h à 12h et de 14h à 17h.

Un bureau de poste temporaire sera ouvert au **village de vacances VVF HASSELFURTH, 57230 BITCHE.**

### Autre lieu de vente anticipée

Le samedi 12 novembre 2005 de 9h à 12h au **bureau de poste de Bitche, 25 ROUTE DE SARREGUEMINES, 57230 BITCHE.**

En vente dans tous les bureaux de poste à partir du **14 novembre 2005** et sur le site Internet de La Poste www.laposte.fr/timbres

**Conçu par Aurélie Baras.**
Oblitération disponible sur place.
Timbre à date 32 mm "Premier Jour".

**L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO A BEAU ÊTRE RÉCENTE, DU HAUT DE SES TRENTE ANS, ELLE EST DÉJÀ JALONNÉE DE HÉROS MYTHIQUES, QUI ONT MARQUÉ À JAMAIS DES ENFANTS, DEVENUS ADULTES.**

# 10 héros en un BLOC

La Poste consacre un bloc de dix timbres aux figures légendaires des jeux sur PC, consoles ou jeux électroniques. Pour en savoir plus sur chacun d'eux, remonter la genèse de leur création et mesurer l'ampleur du phénomène qu'ils furent ou sont encore, La Poste édite l'ouvrage *Histoire des Jeux Vidéo* de Daniel Ichbiah, un écrivain des temps modernes, qui nous divulgue quelques anecdotes "abracadabrantes" sur les auteurs des jeux et leurs créatures.

En dix timbres le bloc "Héros des Jeux Vidéo" rassemble plusieurs générations d'enfants. Les petits seront enthousiastes devant Adibou, leur camarade de devoirs sur ordinateur, les adolescents retrouveront avec bonheur Link, le héros de Zelda, Lara Croft, l'aventurière de Tomb Raider ou encore Les Sims et le Prince de Perse... A moins que ce ne soient leurs aînés trentenaires qui ne leur disputent les icônes de tant d'heures passées devant l'écran à démêler les énigmes de Zelda ou faire sortir Lara Croft d'une mauvaise passe. Certains y sont encore, attendant la nouvelle version des Sims pour jouer les producteurs de télé-réalité et diriger la vie et l'œuvre des personnages.

## Nostalgie des années 80

Même les plus matures – ou les moins joueurs ! qui ont rangé la manette depuis belle lurette – risquent un petit accès de nostalgie en apercevant le timbre Pac-Man. La boule gloutonne fuyant les fantômes a occupé d'heureux mercredis après-midi des années 80, entre copains. Donkey Kong a suivi, plus sophistiqué, sur les mini écrans en couleurs des jeux électroniques. Le personnage de Shigeru Miyamoto, le "Spielberg des jeux vidéo", avait été créé pour les jeux d'arcade Nintendo, en 1981. Le gorille, fuyant Mario, dont il a volé la fiancée, devait passer toutes sortes de passerelles, portes dérobées et envoyer derrière lui des tonneaux pour freiner Mario. Le même Miyamoto, inventeur de Donkey Kong à 27 ans, est resté le maître, vingt ans plus tard, en sortant, en 1998, *Zelda, Ocarina of Time*, un jeu encensé pour ses innovations, son esthétique et son aboutissement. Entre temps, l'artiste fétiche de Nintendo a développé le personnage de Mario. De second rôle dans Donkey Kong, il est devenu Super Mario Bros, mascotte de Nintendo, embellissant au fil des versions du jeu. *"Apparu dès 1985, pour la sortie de la console NES de Nintendo, il devient aussi connu que Mickey Mouse ou*

*Bugs Bunny en 1990, auprès des enfants de moins de dix ans"*, raconte Daniel Ichbiah, dans Histoire des Jeux Vidéo. Nintendo lui doit alors de devenir numéro 1 du secteur.

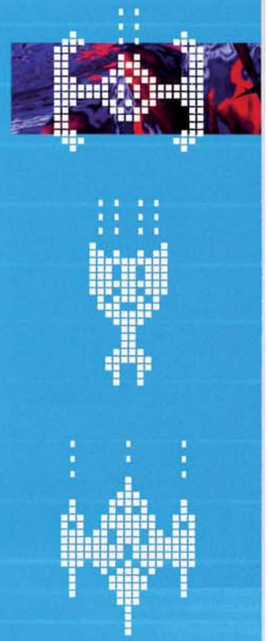
## La "French touch"

Pendant ce temps-là, en France, de nombreux studios de création se sont créés sur cette industrie florissante. C'est un Français, Michel Ancel, qui est le papa de Rayman, en 1995. Ce jeu à succès est édité par Ubisoft. Pour donner la mesure de la notoriété du petit Rayman, Daniel Ichbiah raconte que *"lorsque Peter Jackson, réalisateur du Seigneur des Anneaux, rencontre Michel Ancel, c'est l'Américain qui demande un autographe au Français"*. Le même Ubisoft a repris Prince of Persia, créé par Jordan Mechner, pour le ressortir en trois dimensions, à la manière de Lara Croft. L'héroïne internationale de Tomb Raider doit notamment son succès au fait qu'on la fait évoluer dans un décor en 3D (trois dimensions). Autre entreprise française à succès : Cocktel, éditeur d'Adibou. Les CD-rom ludo-éducatifs permettent de réviser le français, les langues étrangères, les maths... Tout le programme scolaire est revisité, de façon ludique et interactive.

## Les adultes conquis

L'ordinateur "familial" prend vraiment tout son sens quand on passe d'Adibou, pour les petits bouts ou encore Spyro, le bébé dragon pour les enfants, aux Sims, jeu de rôle et de stratégie à la fois, qui plaît au moins autant aux adultes qu'aux plus jeunes. Avec les Sims, on crée sa propre série américaine ou émission télé-réalité, en manipulant les histoires des personnages. Ce jeu a été inspiré au créateur américain Will Wright, suite à son premier succès : Sim City.

Dans Sim City, vous êtes le maire d'une ville et devez gérer son développement. *"En 1985, l'idée paraît tellement originale, qu'aucun éditeur ne veut la publier"*, raconte Daniel Ichbiah, *"le jeu ne repose ni sur une histoire, ni sur un combat"*. Quand il sort, finalement, en 1989, il conquiert les adultes. EDF l'a repris dans une pub TV pour faire comprendre que l'environnement est un critère important à prendre en compte dans le développement. Même le ministère de la Défense des Etats-Unis a utilisé son aspect pédagogique ! Alors, il n'est vraiment que pour les enfants, ce bloc de timbres ?



## Dans la série des livres timbrés édités par La Poste

Découvrez le livre timbré "Histoire des jeux vidéo" édité par le Service national des Timbres-poste qui fait apparaître les héros des jeux dans leur contexte et nous entraîne dans des univers étranges et parfois mystérieux. Cet ouvrage contient un bloc de 10 timbres "Héros des jeux vidéo". Livre préfacé de Ken Kutaragi, créateur de la Playstation, richement illustré, 64 pages avec couverture cartonnée d'un format à l'italienne (253 x 237). Prix de vente : 15,00 €

En vente au salon philatélique d'automne, à Bitche (Moselle) lors de la vente anticipée du bloc "Héros des jeux vidéo" le 11 novembre 2005, dans certains bureaux de poste, par correspondance au Service philatélique de La Poste et sur le site Internet de La Poste.