

This seminar is intended for free-floating academics and joystick intellectuals.
Less edutainment More theoretical-technological matters and concerns.
Professeur Liliane Schneiter CMC Computer Mediated Classroom

Flash#Proto_4 updated : 05-02-2003. Doc 2 TUTORIALS

: Forefront Science and Video Games : Sciences de pointe dans les jeux vidéo

Faits saillants à retenir

- Les recherches scientifiques pionnières sont popularisées par les jeux vidéos.
- Les équipes de concepteurs de jeux vidéo s'informent des avancées scientifiques dans toutes les disciplines : médecine, biologie, physique, mathématiques, informatique, sciences cognitives, archéologie, paléontologie.
- Les scénarios des jeux intègrent l'actualité scientifique et les pronostics : scénarios futuristes, scénarios science-fiction, scénarios cyberpunk (en référence au terme utilisé par William Gibson et précédemment par Timothy Leary, les années '60).
- Les innovations technologiques, industrielles en matière de transport et d'urbanisme, l'invention de nouveaux modèles urbains et paysagés sont développés et popularisés par les jeux vidéos.

RÉSUMÉ / KEYNOTE

Les jeux vidéos sont un support actif de la recherche scientifique et technologique qu'ils diffusent à une large échelle en la popularisant. Le relais entre sciences et jeux vidéos est principalement assuré par les revues spécialisées à large diffusion. Certaines équipes de concepteurs de jeux vidéo ont des contacts directs avec les protagonistes des milieux scientifiques. Ce phénomène historique peut être comparé à celui du cinéma des premiers temps.

NOTE

2003 : Les jeux de mechas prolifèrent au Japon et aux Etats-Unis avec la technologie de pointe des robots, machines et agents intelligents.

Quelques classiques des jeux vidéo qui ont marqué l'histoire : Pong, Bros, Tetris, Super Mario, Sonic, Virtual Fighter, etc.

ÉDITEURS

CONCEPTEURS

TITRES

ACCLAIM

Austin Studio
CEO : David Diensbier

TUROK EVOLUTION

Titre de la série. Interaction avec l'herbe.
2002 : PS2, Xbox, GameC.

ACCLAIM

Acclaim

VEXX

Comics-mangas like. 2002 : PS2, Xbox, GameCube

AGETEC

From Software

ARMORED CORE 3

Combat de mechas évolutifs. 2002 : PS2, Xbox

BANDAI

Capcom Japan

Mobile Suit Gundam

Série télé depuis plus de 15 ans. Action 3D avec mechas Gundams. 2002 :PS2

EIDOS www.eidos.com

Core Design www.tombraider.com

TOMB RAIDER

Série. The Angel of Darkness. 2002 : PS2

EIDOS

Ion Storm

DEUS EX 2 Invisible War.

Sortie courant 2003 : PS2/Xbox/PC

ELECTRONIC ARTS

Krone Studio

TY The Tasmanian Tiger

Arsenal high-tech. dans le genre humour. 2002 : PS2, GCN

ELIXIR Studio

Origin : UK 2001 :PC
CEO : Demis Hassabis. Designer : Joe McDonagh. Director : David Silver

REPUBLIC : The Revolution

Simulation d'un pays de l'EST de 1 million d'h. en temps réel 3D. Scenari cyberpunk. Nano-implants.

INFOGRAMES

DE/Epic
www.unrealtournament2003.com

UNREAL Tournament UT 2003

Série. Action/shot, 3D. PC

KONAMI

Konami JPN

ZONE of the ENDERS 2

Z.O.E.2 Bots : 2003, USA, PS2

	Lionhead Studio	CY GIRLS Bots : 2003, USA, PS2
KROME Studio	CEO designer : Peter Molyneux www.bwggame.com	BLACK and WHITE 2 BW2 2003 : combat d'animaux sacrés
MICROSOFT GAMES Preview 2003: Project Ego de Peter Molyneux, Xbox	Artoon + membres développeurs de Sega et de Sonic Team	HALO 2001 : PS2, Xbox
NINTENDO	Nintendo. Exclusiv : GBAdvance	BLINX The Time Sweeper Humour du chat. 2002 : Xbox
PHANTAGRAM	Trilobite Interactive	METROID FUSION Série. Action futuriste avec organismes unicellulaires. Fin 2002 Japon
SEGA	Sonic Team	DUALITY Des automates évolutifs. Ambiance SF. 2003 : Xbox, PC
SONY Computer Entertainment	SCEA San Diego Studio	PHANTASY STAR ONLINE A She Bot. 2002, Japan, Xbox
THQ	Outrage Entertainment	The MARK of KRI Nouveau concept de jeu qui mêle film, animation et gameplay. 2002 : PS2