

Réalité Virtuelle et Divertissement

Présenté par Daniel Lee Howe
Université du Québec en Outaouais

Janvier 2004

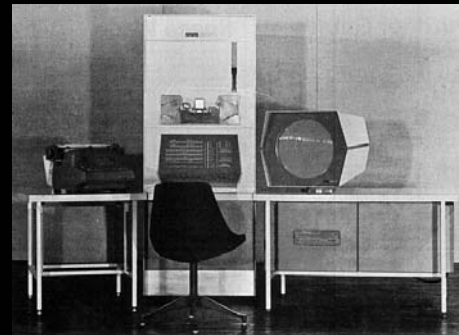
La Réalité Virtuelle et le Divertissement

Les 20 premières années

- 1962 – Première génération de jeux vidéos
- Premiers jeux d'arcade (*Pong* et *Computer Space*)
- La naissance d'Atari
- Quelques titres populaires (historique et images de jeux)
- La réalité virtuelle au cinéma: TRON (1982)...

Spacewar, le premier jeu vidéo

- **1962** – Steve Russell, un étudiant de MIT, baptisa son programme *Spacewar*, qui est considéré aujourd'hui comme étant le premier jeu d'ordinateur interactif.
- *Spacewar* fût programmé avec le mini-ordinateur Digital PDP-1 (Programmed Data Processor-1).
- Le PDP-1 possédait une mémoire de 9 K-octet de mémoire.



Spacewar et le PDP-1



Nolan Bushnell et la première génération des jeux vidéo

- **1965** – Nolan Bushnell imagine un concept centre d'arcades remplis de jeux d'ordinateurs, mais les coûts seront trop élevés pour son projet.
- **1966** – Ralph Baer dirige une équipe qui réussira à développer le premier jeu interactif qui pourra être joué sur un écran de télévision. Un jouet en forme de fusil sera aussi modifié pour capter les parcelles de lumière à l'écran.
- Pendant ce temps, Nolan Bushnell développe une nouvelle version de Spacewar qui se jouera sur un écran de télévision. Bushnell baptise cette nouvelle version *Computer Space*.
- La compagnie Nutthing Associates achète le jeu Computer Space et engagera Bushnell pour en superviser le développement.



Nolan Bushnell, considéré comme le père des jeux vidéo

Computer Space - 1971



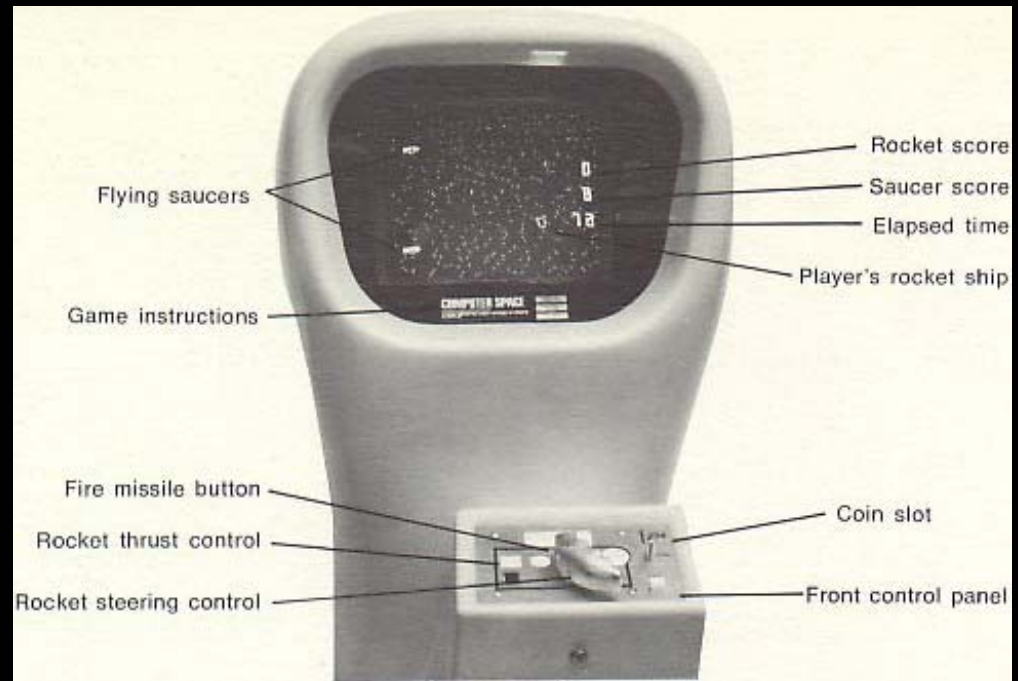
- Manufacturier: Nutthing Associates
- Année de production: 1971
- Télévision 13" de General Electric
- Nombre de joueurs: 1
- Contrôle: 2 boutons (gauche, droite) et deux boutons de rotation
- Premier jeu d'arcade
- Introduction au grand public dans le film *Jaws* (1975), environ 40 minutes du début.
- Première apparition au cinéma en 1973 dans le film *Soylent Green* avec Charles Heston.

Computer Space - 1971



Computer Space

- Durée de jeu: de 60 à 150 secondes
- Coût d'une partie: 25 cents
- 1500 appareils seront manufacturés

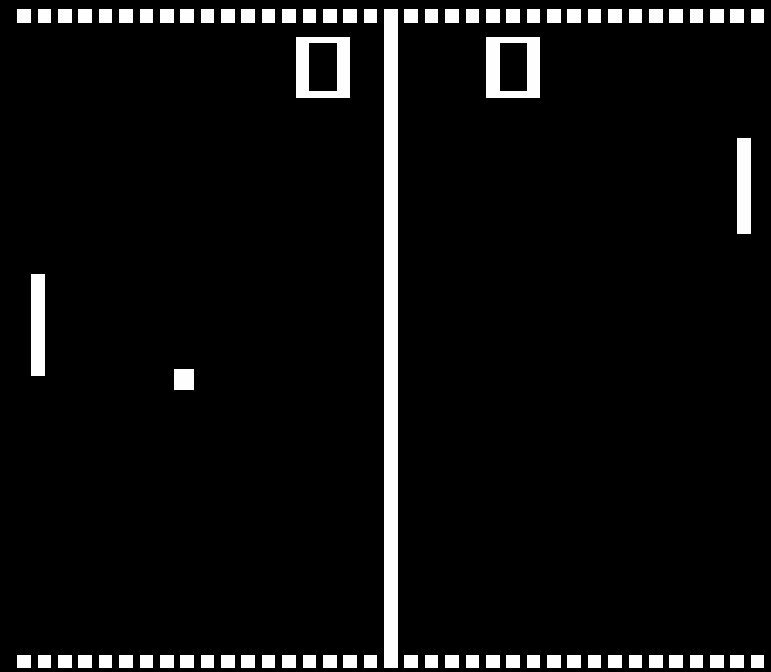


Computer Space - 1971



La naissance d'Atari

- Bushnell quitte Nutting Associates et fonde la compagnie Atari en 1972.
- Le jeu Pong devient le nouveau projet de Bushnell. Le jeu connaît un immense succès.



Pong - 1972

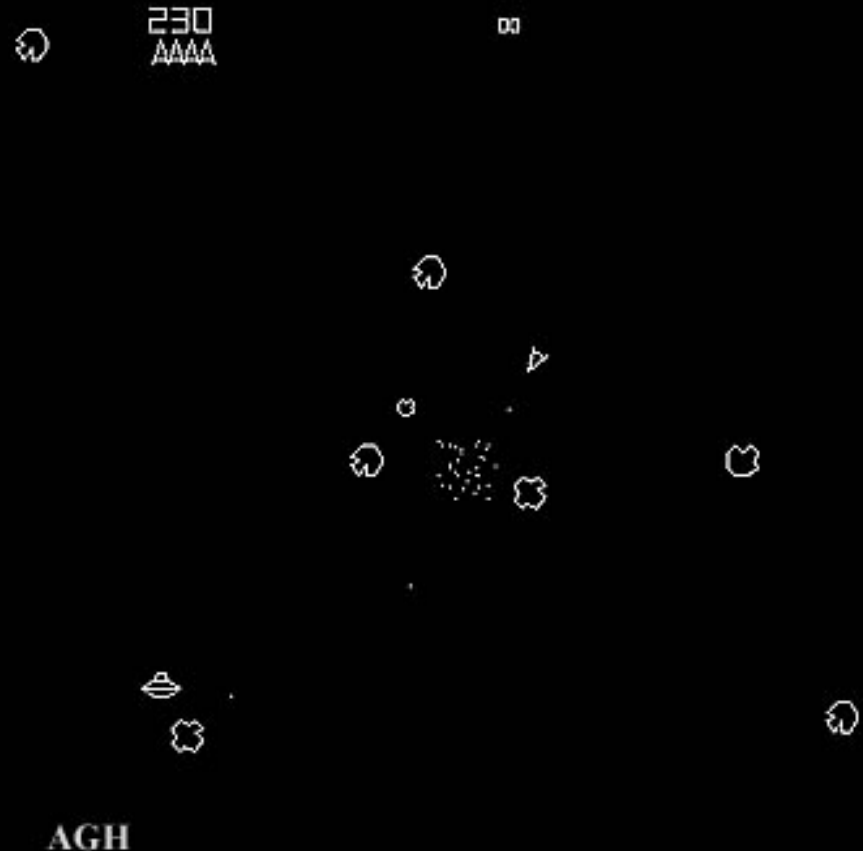
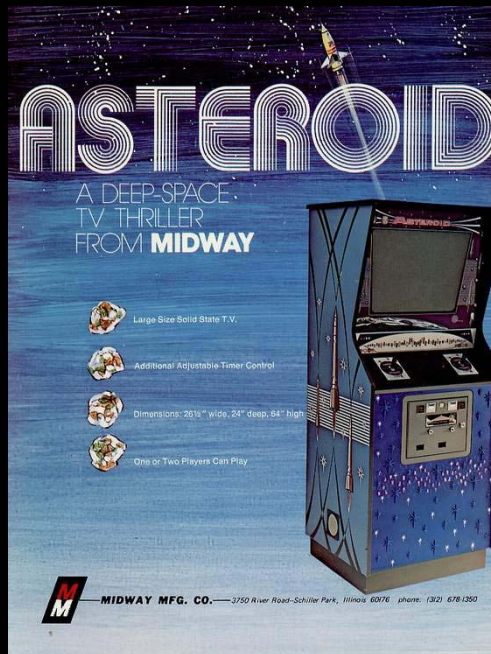
Pong & Computer Space



Les premiers centres d'arcades font leur premières apparitions en 1972. Les jeux *Computer Space* et *Pong* connaissent un immense succès.

Autres jeux populaires de l'époque...

- Asteroids (1973) - Inspiré du classique Space Wars
- Programmeur et concepteur:
Edd Logg de la compagnie
Midway



1977 - La révolution Atari

- Après ses succès avec les jeux d'arcade, la console Atari est mise sur le marché
- Prix du système: \$250 U.S.
- Le système gagne rapidement le cœur des familles et des consommateurs



1977 – La révolution Atari



THE FUTURE IS HERE.

Games for Games' Sake.

Atari's Search for Tomorrow's Software Stars.

For you, games are more than a past-time. You recognize them for what they are — a unique art form that involves people more than any other.

At Atari, we share your point-of-view. After all, we became successful by selling games. Quite naturally, we want to develop more and better ones.

Perhaps you have a game you've designed for yourself. A challenging, soul-satisfying creation that involves and entertains for hours on end. A game that makes you think before, during, and after playing it.

That game could be your ticket to stardom.

Atari's Games Design Research Group is looking for a handful of games designers. Headed by the creator of *Eastern Front* and *Tanktics*, its sole purpose is to pursue the art of game design and create the finest possible computer games.

Working with us, you have total creative freedom. You design the best possible games you can. Nothing more. And definitely nothing less.

Obviously, freedom like that must be earned. You have to prove yourself capable of handling it. You have to have the technical talent so that programming for you is what typing is to a novelist. Along with the heart, soul and passion of an artist. An artist whose medium is the game.

If you think you have what it takes to join our Games Design Research Group, show us. Write and tell us about your creation. Not the technical stuff — we want to know about the *soul* of your game. If you can convince us that your design is truly a work of art, you'll be hearing from us.

Write to ATARI, INC., Dept. NR1, Human Resources, P.O. Box 427, 1348 Moffett Park Drive, Sunnyvale, CA 94086. We are an equal opportunity employer, m/f/h/v.

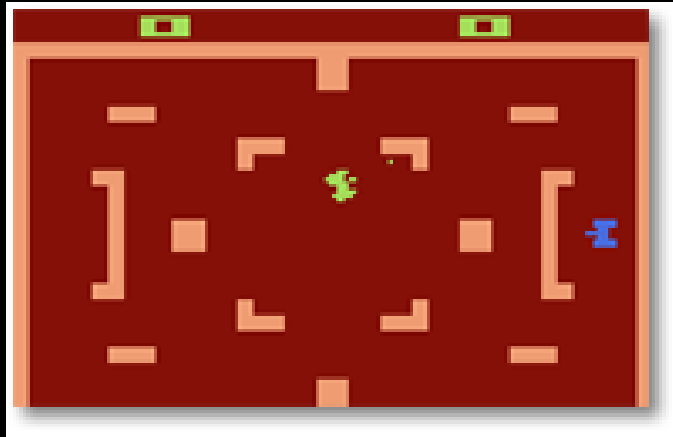
ATARI®
A Warner Communications Company

DISCOVER HOW FAR YOU CAN GO.

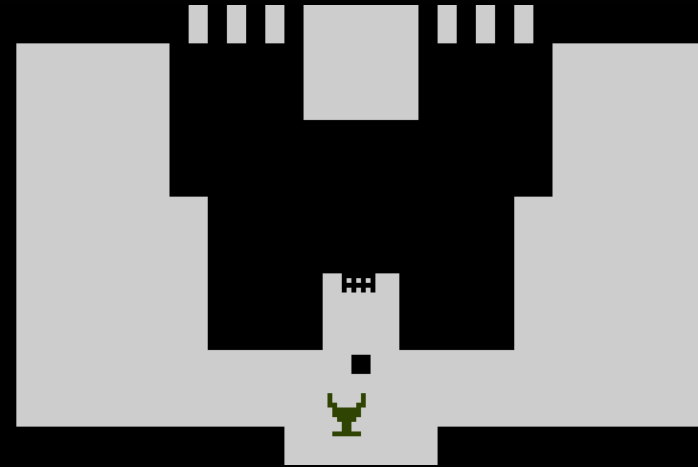


1977 – La révolution Atari

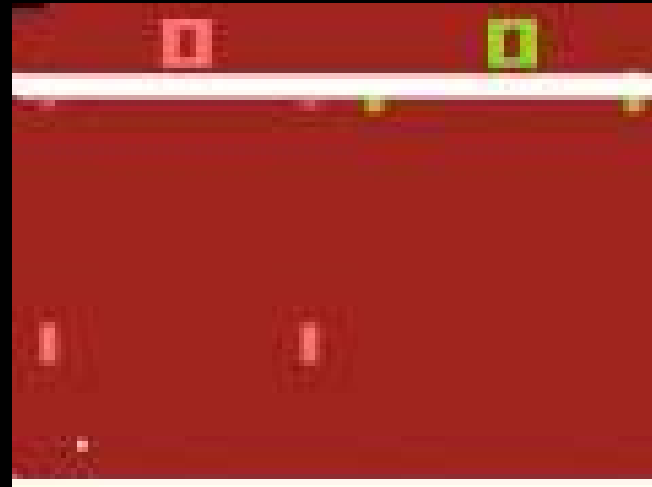
Quelques titres populaires



Combat



Adventure: le premier jeu de fantaisie



Pong – version Atari

Pendant ce temps...

Quelques jeux d'arcades connaissent un immense succès...

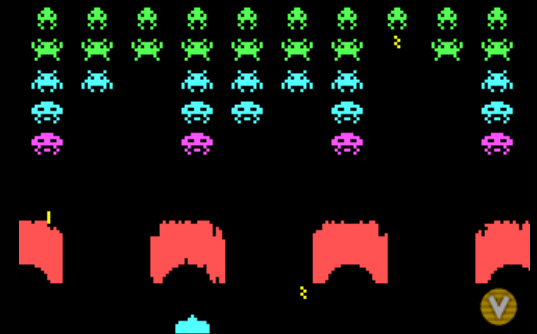
- Space Invaders (1978)
- Missile Command (1980)
- Battle Zone (1980)
- Pac-Man (1980)



Space Invaders (1978)

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0000 0000 0000

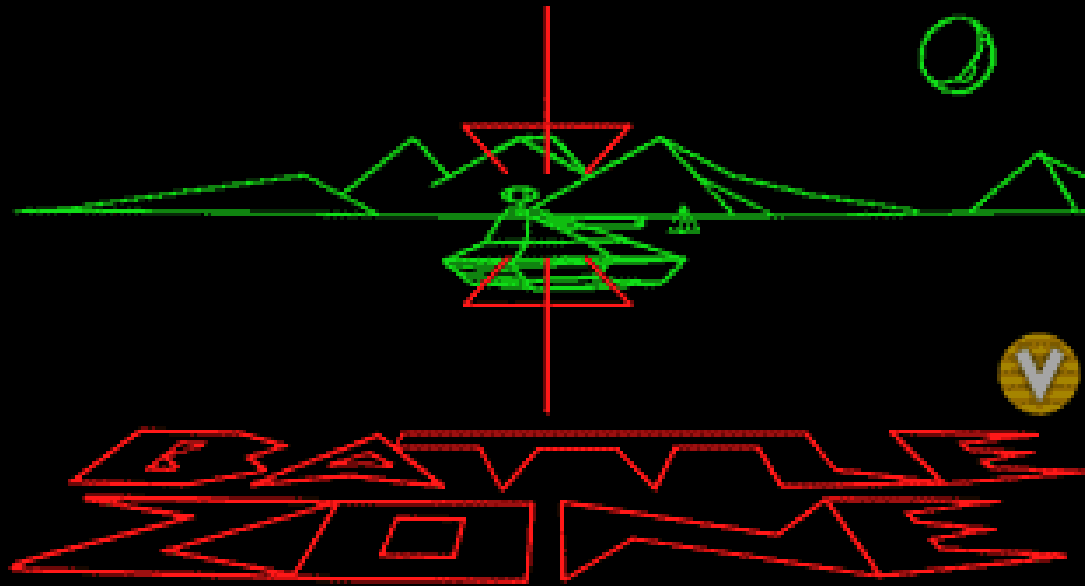
Créé par Toshihiro Nishikado, programmeur japonais, pour la compagnie Taito



CREDIT 00

Depuis déjà 25 ans, les profits pour les différentes versions de *Space Invaders* s'élèvent à plus de \$500 millions!

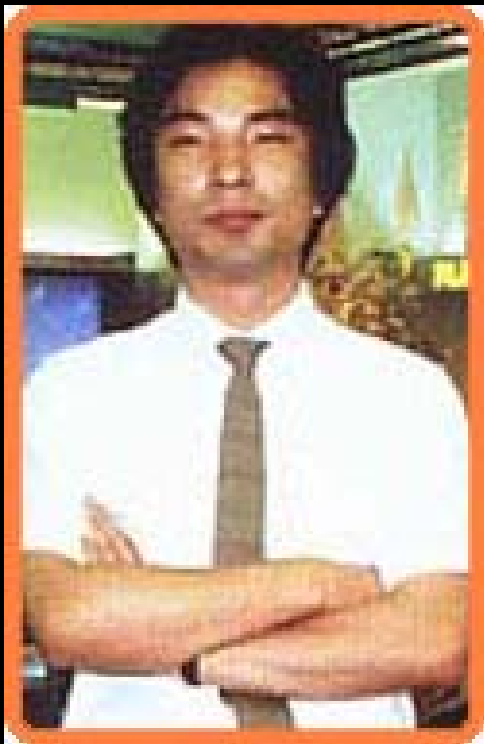
Battlezone (1980)

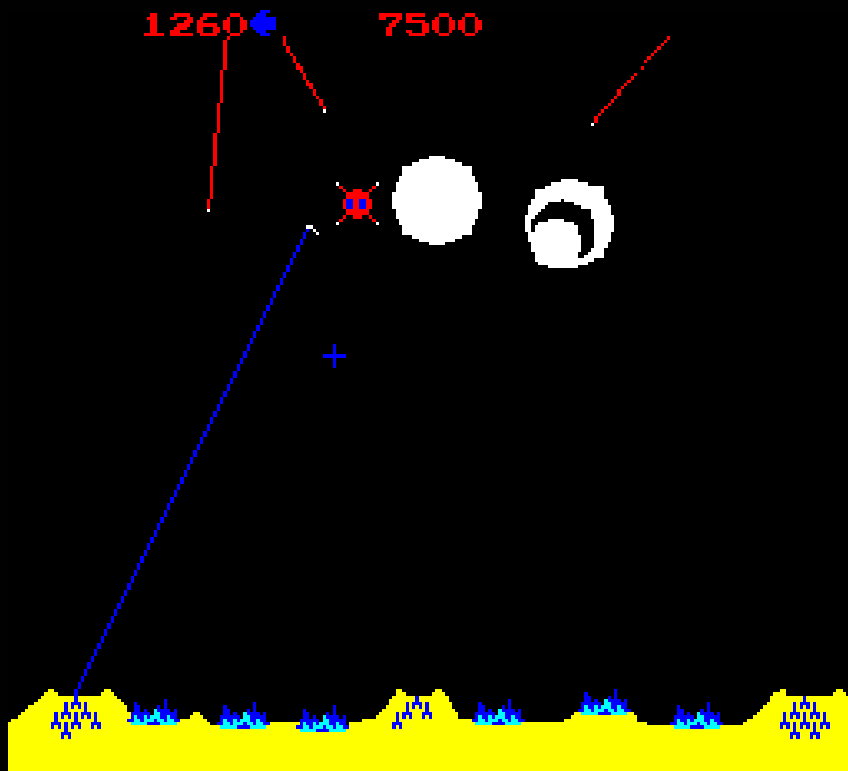


- Ed Rottberg, programmeur chez Atari, créateur du jeux
- Selon certains amateur, serait le premier jeu 3D et de réalité virtuelle

Pac Man (1980)

Mory Iwatani, de la compagnie
Namco, crée Pac Man



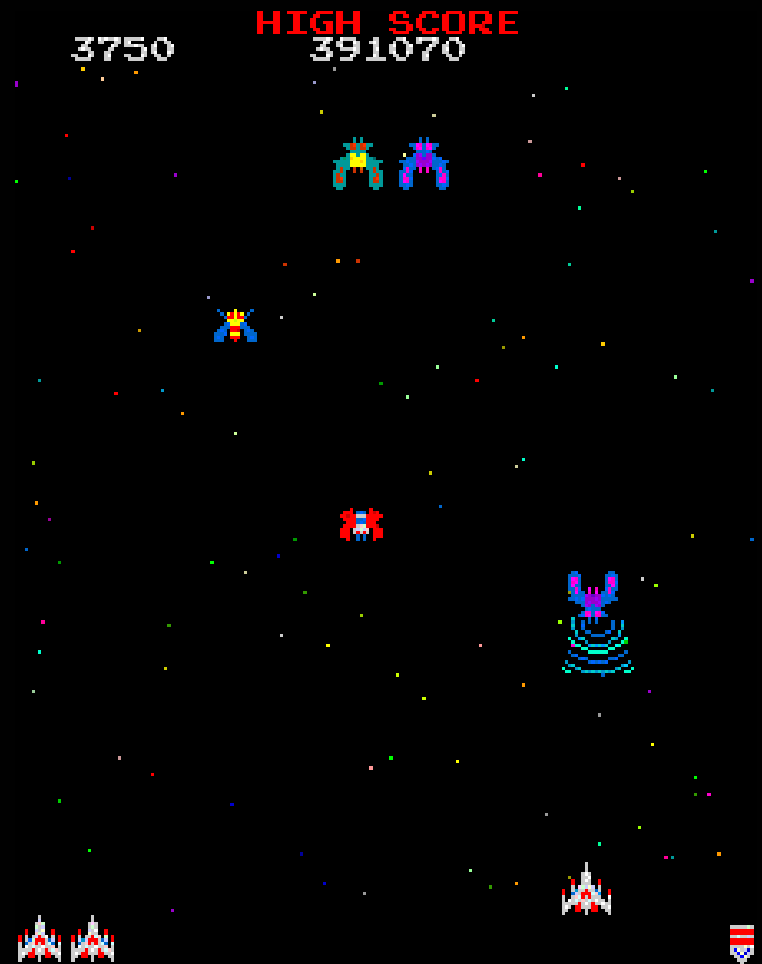


Le jeu Missile Command, développé par Atari en 1980, inspiré de la Guerre Froide



Galaga (1981)

- Après le succès de Asteroids et Space Invaders, la compagnie Namco produit le jeu Galaga
- Repris par Midway

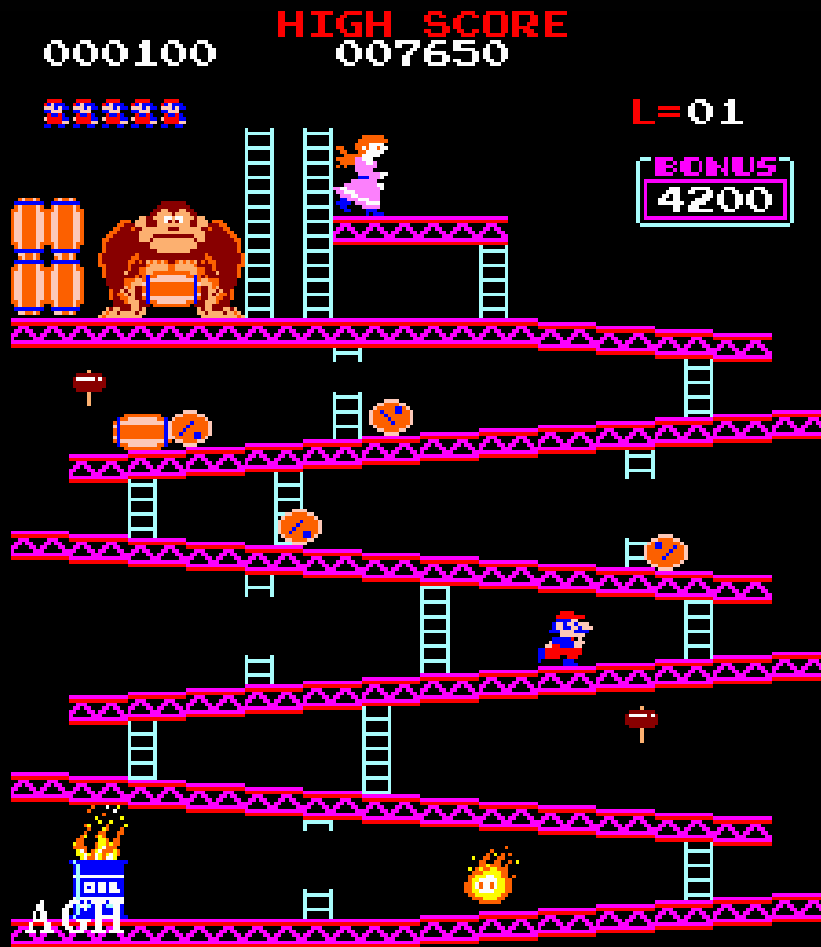


Autres classiques populaires...



Gunfight (1975)

Autres classiques populaires...

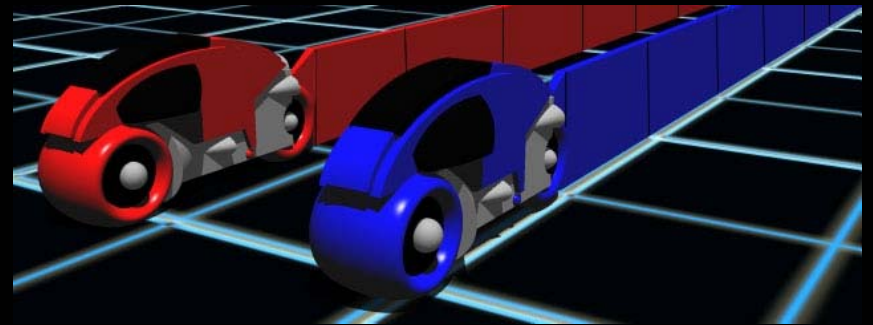
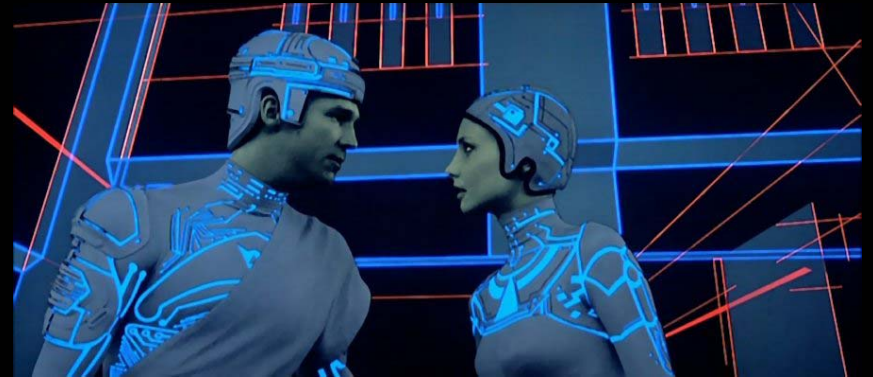


Donkey Kong (1982)

Premier jeu à grand succès de Nintendo

(1982) – Sortie du film TRON

- Profitant de la popularité des jeux vidéos, Disney présente le film TRON dans les salles de cinéma
- TRON sera le film de science-fiction qui introduira la réalité virtuelle au grand public



Walt Disney Pictures

TRON – (1982)

Quelques liens



- [Site officiel de TRON 2.0, nouveau jeu basé sur le film \(Août 2003\)](#)
- [Site officiel du film](#)

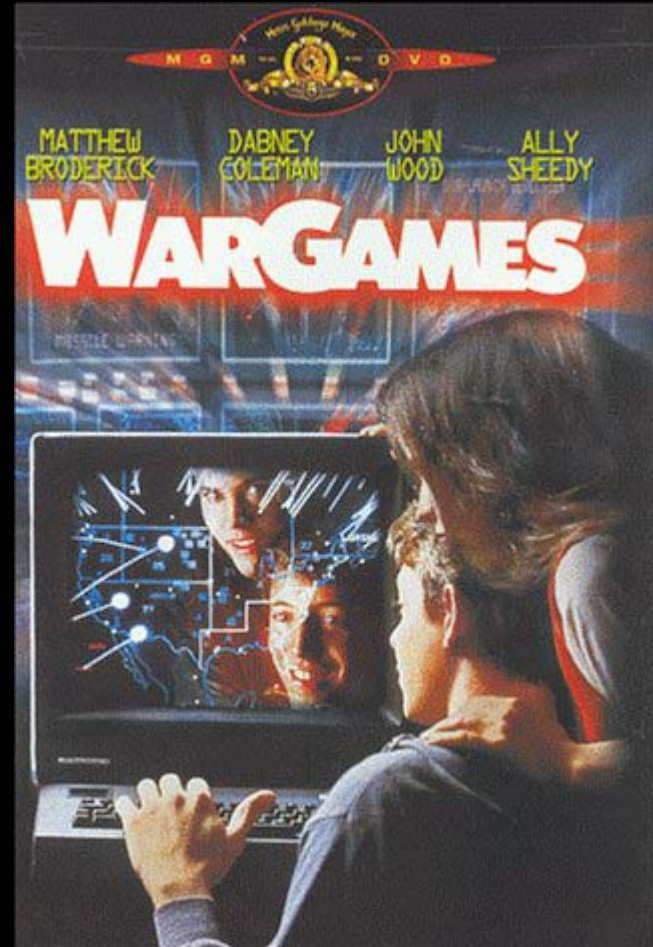
WarGames (1983)

Durant les années 80, plusieurs autres films “cultes” sur les jeux vidéos feront leur apparition au cinéma.

C'était le cas pour *WarGames*, en 1983, où un adolescent réussit à s'infiltrer dans le super-ordinateur de la défense américaine.

[Télécharger un extrait \(preview\) du film](#)

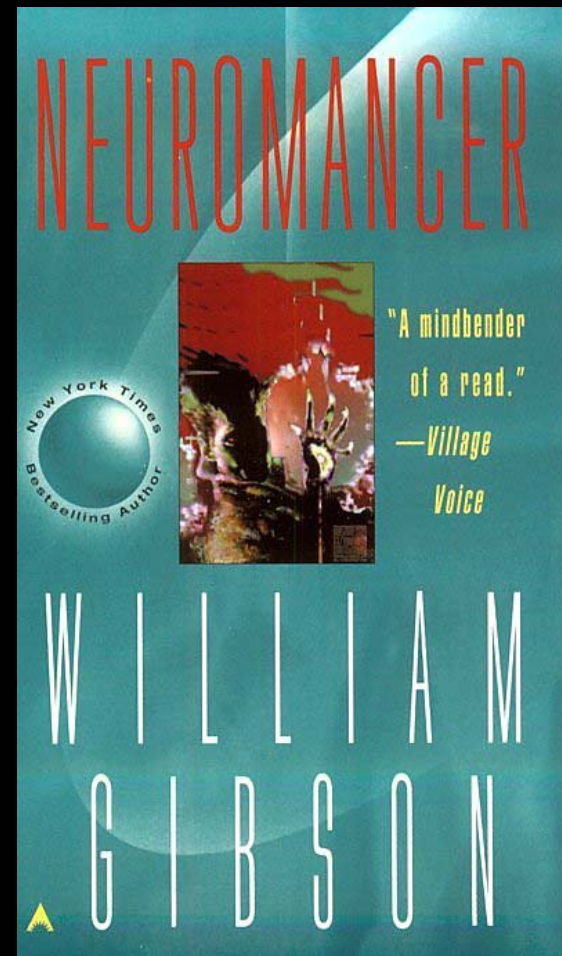
** (Ce lien téléchargera un fichier vidéo sur Internet)
avec Microsoft Internet Explorer 6*



Metro Goldwyn Mayer (MGM)

Neuromancer (1984)

L'auteur de science-fiction William Gibson écrit le premier roman sur la réalité virtuelle, et le mot "cyberspace" est ainsi utilisé pour la première fois.



De 1984 à 2004

- Autres générations de jeux vidéos
- L'évolution du 3D
- Jeux vidéos et réalité virtuelle
- Le marché de demain
- À suivre...

