

Jeux vidéo : interfaces et périphériques



Plan

- Introduction
- Historique
 - Premiers pas
 - Développement du jeu d'arcade
 - Import dans les foyers
 - Passage de la 2D à la 3D
 - Nouvelles façons de jouer ?
- Présent et perspectives
 - Réalité augmentée
 - Réalité virtuelle
- Conclusion



Introduction

- interface graphique : dispositif pour manipuler des objets à l'écran, représentés par des pictogrammes
- HUD (Head up display) : ensemble d'informations renseignant le joueur sur son personnage ou son environnement
- périphérique informatique : dispositif connecté à un objet informatique assurant la communication entre ce dernier et le monde extérieur

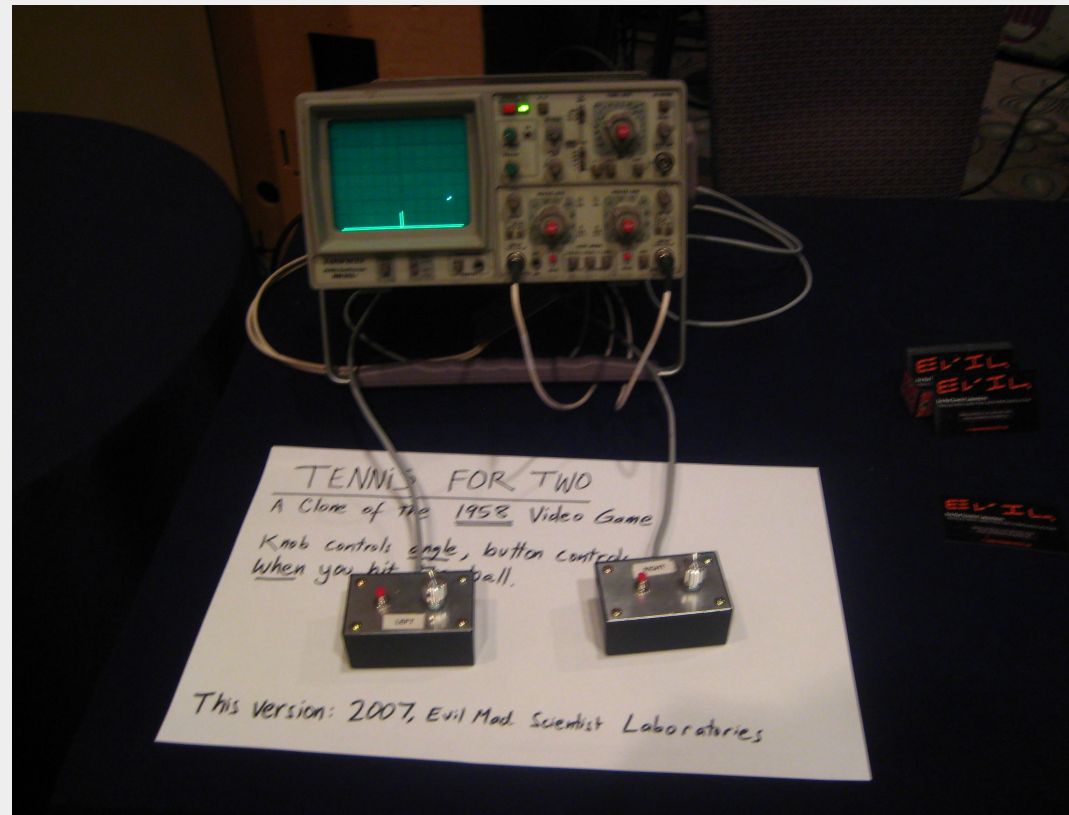


Introduction

- Comment ont évoluées les interfaces graphique et les périphériques au cours de l'histoire du jeu vidéo ?
- Quelles sont les spécificités des IHM selon le genre de jeu ?
- Quelles seront les futurs périphériques du monde vidéoludique ?

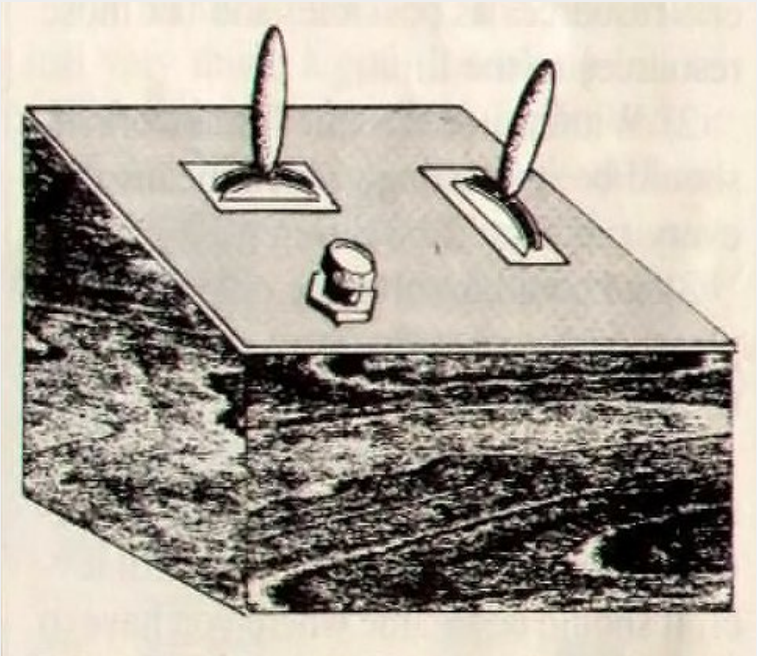
Historique – Premiers pas

- Tennis for Two
(1958)



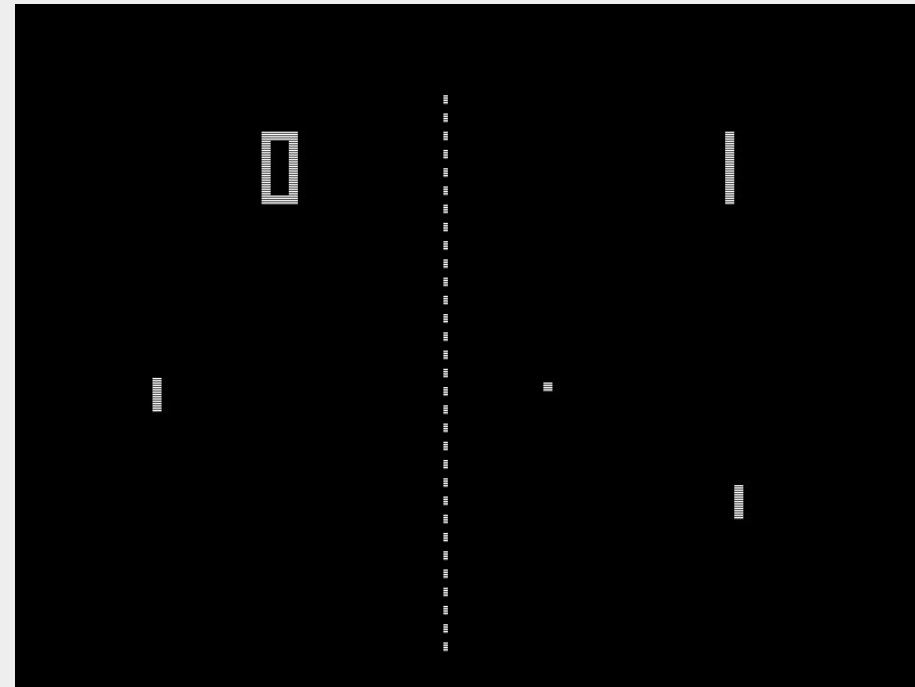
Historique – Premiers pas

– Spacewar! (1961–1962)



Historique – Développement du jeu d'arcade

– Pong (1972)



Historique - Développement du jeu d'arcade

- Space Invaders (1978)



Historique - Import dans les foyers

- Atari 2600 (1978)



Historique - Import dans les foyers

- Pacman (1982)



Historique - Import dans les foyers

- Intellivision (1979)



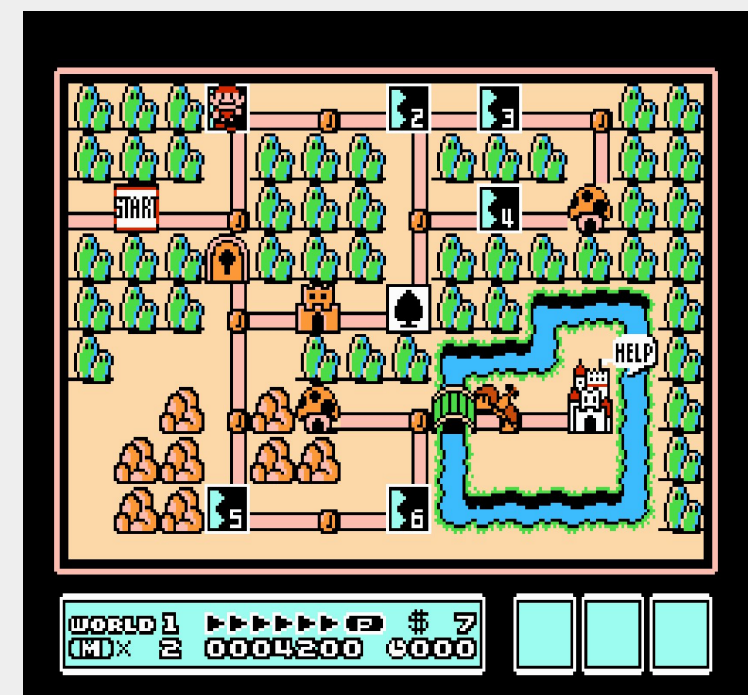
Historique - Import dans les foyers

- NES (1985)



Historique – Import dans les foyers

- Super Mario Bros. (1985) VS Super Mario Bros. 3 (1988)



Historique - Import dans les foyers

- Power Glove (1989)



Historique – Import dans les foyers

- Super Scope (1992)



Historique – Import dans les foyers

- Jeux PC : Ghouls 'N Ghosts (1989) et Simcity 2000



Historique – Passage de la 2D à la 3D

- Nintendo 64 et Super Mario 64 (1996)



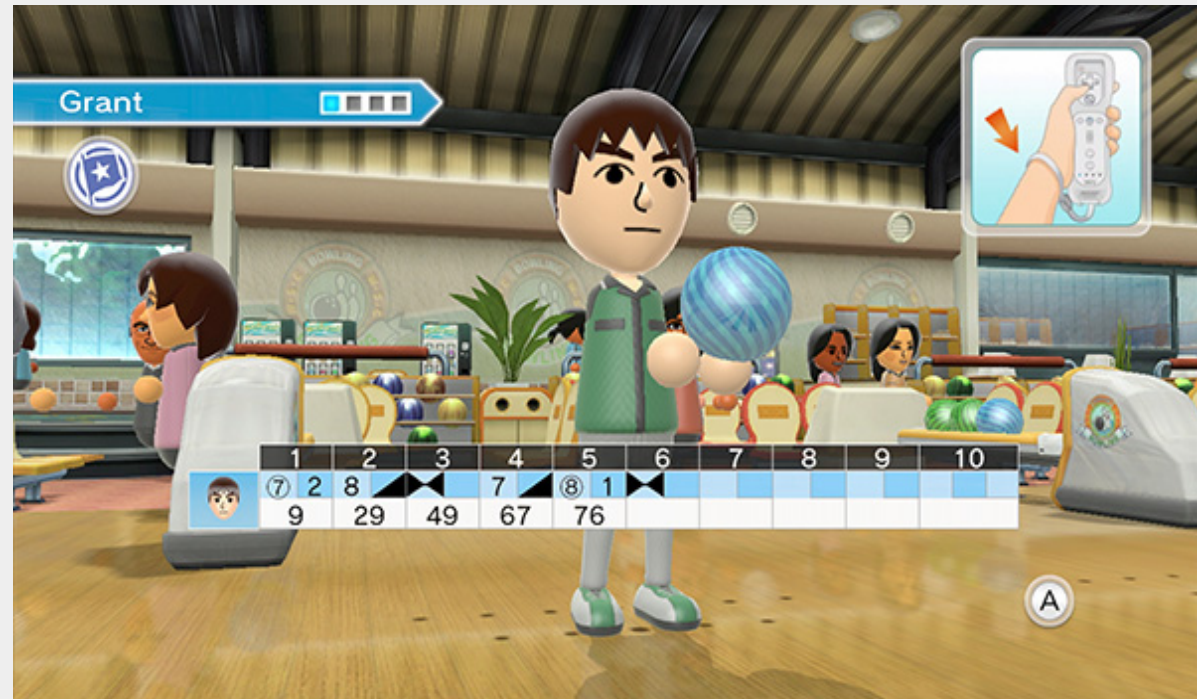
Historique – Passage de la 2D à la 3D

– Quake III (1999)



Historique – Nouvelles façons de jouer ?

- Wii (2006) et Wii Sports



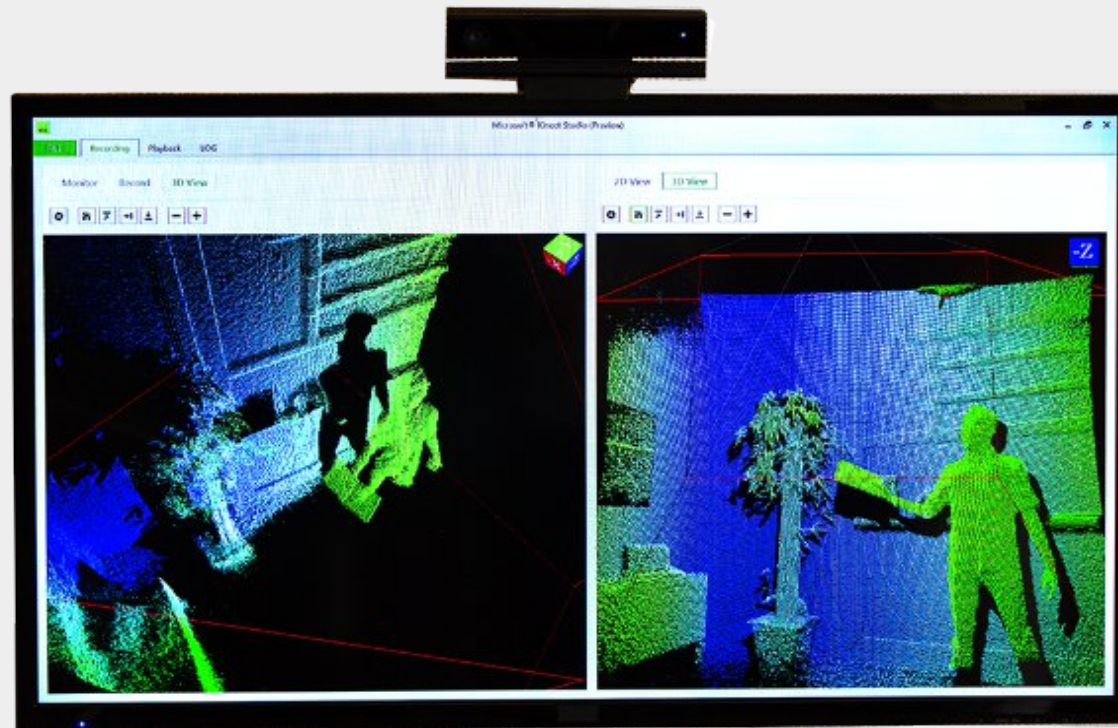
Historique – Nouvelles façons de jouer ?

– Metroid Prime Trilogy (2009)



Historique – Nouvelles façons de jouer ?

– Kinect (2010)





Présent et perspectives

- Etat des lieux des interfaces vidéoludique

<https://www.youtube.com/watch?v=ZzqY8h65RVU>

- Réalité augmentée : superposition du réel et d'éléments graphiques

- Réalité virtuelle : simule la présence dans un environnement virtuel

Présent et perspectives – Réalité augmentée

– Pokémon Go (2016)



Présent et perspectives – Réalité virtuelle

- Half-Life: Alyx (2020)





Conclusion

- Créativité
- Réalité virtuelle et augmentée : moyen d'interaction actuel et futur crédible
- Autre moyens d'interactions et périphériques (contrôle par le mouvement des yeux, de la pensée, etc.)