

Le retour des Kerbaunautes



Portée par le succès de cette animation (deux séances complètes) pour les vacances de la Toussaint, la Médiathèque du Marsan vous fait à nouveau découvrir le simulateur de vol spatial Kerbal Space Program pendant les vacances d'hiver. Les inscriptions débuteront le 7 février. Premiers inscrits, premiers partis pour la lune !

Depuis la Médiathèque, il est possible de construire votre propre fusée et de l'envoyer dans l'espace ! Pour ce faire, venez acquérir des notions d'aérodynamisme, de gravité, de mécanique orbitale... tout en vous amusant (sans limite d'âge) avec le simulateur de vol spatial pédagogique « Kerbal Space Program ».

L'objectif est simple : concevoir et construire votre fusée dans votre propre centre spatial personnel. Les joueurs les plus expérimentés pourront alors voyager à travers le système planétaire, visiter plusieurs dizaines de planètes et leurs satellites naturels et construire des stations spatiales pour y accoster.

KSP, pour les intimes, est un "jeu-sérieux" prisé par le CNES pour la conception des engins spatiaux, dont le pack mission a d'ailleurs été développé en partenariat avec la NASA. Jeunes et moins jeunes, si vous avez toujours eu envie d'être cosmonaute, ingénieur ou scientifique dans le domaine spatial, c'est l'occasion de réaliser votre rêve.

Petite histoire du vol spatial en jeu vidéo

Les premiers voyages dans l'espace dans les jeux vidéo datent de 1961 avec "Space War", suivi d'"Apollo 18" sur Comodore 64 en 1987 puis "Microsoft Space simulator" 1994. C'est en 2011 que le petit studio mexicain "Squad" se met à développer la première version de Kerbal Space Program.

Au printemps 2013, il devient l'un des cinq premiers jeux en développement vendus. L'équipe de Squad est alors contacté par la NASA et, un an de coopération plus tard, le pack mission "Astéroid Direct" permet aux joueurs d'expérimenter un programme spatial authentique utilisant les pièces des fusées de la NASA. D'après les programmeurs de KSP, 92% des 40 000 joueurs actifs n'ont jamais fait partie de l'industrie spatiale mais tous ont accru leur intérêt pour la science, l'espace et l'astrophysique.

- Atelier "Cré@ clic" découverte du logiciel KERBAL SPACE PROGRAM

À partir de 10 ans / Inscriptions dès le 7 février

Mardi 28 février et mercredi 1er mars de 14h à 16h, Espace Multimédia

Médiathèque du Marsan / place du 6e R.P.I.Ma / 05 58 46 09 43 / Entrée libre

lamediathequedumarsan.fr / FB : MediathequeDuMarsan