

Mis en ligne par Revue de presse, le 15 janvier 2019 (dernière m.a.j. : 20 janvier 2019)



La révolution numérique permet maintenant de reconstituer des vestiges du passé. *Le Devoir* propose un petit tour d'horizon de ce grand bouleversement rétrofuturiste. Second arrêt : le virtuel appliqué aux jeux vidéo.

Comment teignait-on les vêtements en Grèce il y a 2500 ans ? Avec quelles substances fabriquait-on des cosmétiques ?

Quel véhicule servait à transporter le charbon ? De quelle taille étaient les boucliers ? De quelles formes, les lances et les épées ? Et la couleur du Parthénon ? Et la hauteur de la statue géante d'Athéna ?

Voilà le genre de questions auxquelles le dernier opus de la série Assassin's Creed de l'an...

Lire la suite de l'article de Stéphane Baillargeon sur ledevoir.com :

<https://www.ledevoir.com/societe/science/544817/la-reconstitution-virtuelle-au-service-du-divertissement>