



Juillet 2005
Communiqué de presse

EyeToy®: Kinetic

Réponses aux questions que vous vous posez

Nous répondons à vos questions sur les origines, le développement et l'avenir du jeu.

Section 1 : EyeToy®: Kinetic Vision :

1. Le fitness et le jeu vidéo sont deux domaines bien distincts, aussi comment cette idée vous est-elle venue ?
2. Quelle est la vision qui se cache derrière EyeToy®: Kinetic ?
3. Quel a été le fil conducteur dans le développement de ce jeu ?
4. Quel rôle va jouer EyeToy®: Kinetic pour le marché du jeu vidéo ?

Section 2 : Le développement et le jeu :

1. Combien de temps et de personnes a-t-il fallu pour développer ce jeu ?
2. Avez-vous effectué des recherches avant et pendant le développement ?
3. Quelle est l'expérience de jeu ?
4. Comment avez-vous réussi à traduire les mouvements en termes de dépense en calories ?
5. Comment avez-vous conçu différents programmes d'entraînement selon les divers niveaux de condition physique ?
6. Comment vous êtes-vous assuré de l'interactivité du jeu ?

Section 3 : La collaboration avec Nike MOTIONWORKS :

1. Comment est née la collaboration avec Nike MOTIONWORKS ?
2. Quelles compétences Nike MOTIONWORKS ont-ils apportées au développement ?
3. Quelle technologie a été utilisée pour le développement et comment ça marche ?

Section 4 : Le rôle de Nike MOTIONWORKS :

1. Que fait Nike MOTIONWORKS ?
2. Pourquoi Nike MOTIONWORKS se sont-ils impliqués dans EyeToy®: Kinetic ?
3. Quel rôle a joué Nike dans le développement de EyeToy®: Kinetic ?
4. Quelle est la différence entre EyeToy®: Kinetic et les programmes d'entraînement classiques pour particuliers ?

More/...

Section 1 : EyeToy®: Kinetic Vision :

Avec Mike Haigh, directeur du développement pour EyeToy® / SingStar™, Sony Computer Entertainment Europe [SCEE]

1. Le fitness et le jeu vidéo sont deux domaines bien distincts, aussi comment cette idée vous est-elle venue ?

Tout a commencé avec [le jeu](#) EyeToy®: Play. Une fois que les gens ont [commencé à jouer](#) au jeu, ils se sont rendus compte que [jouer avec son corps tout](#) était possible [avec son corps](#). D'une part c'était très amusant, mais ça faisait aussi travailler les bras et le haut du corps.

2. Quelle est la vision qui se cache derrière EyeToy®: Kinetic ?

La vision qui se cache derrière EyeToy®: Kinetic est simple : allier entraînement physique et amusement. Le jeu s'inspire d'un grand nombre d'activités que les gens aiment, qui permettent de rester en forme et de s'amuser. Nous avons conçu les éléments du jeu autour d'activités comme le kick-boxing, la danse moderne, l'aérobic, le karaté et le kung-fu pour nous assurer que les utilisateurs fassent travailler tout leur corps.

Mais nous voulons surtout que les gens improvisent. Ils doivent se déplacer comme ils aiment pour prendre du plaisir en jouant. Les Coachs particuliers leurs donnent des astuces et des conseils pour chaque exercice et les motivent tout du long [de l'exercice](#). Tout le monde peut jouer, quel que soit sa condition physique.

Nous avons également inclus plus de trois heures de vidéo pour permettre aux gens d'essayer des activités comme le Tai Chi, le Yoga et la Méditation ainsi que des exercices de musculation.

3. Quel a été le fil conducteur dans le développement de ce jeu ?

Plusieurs aspects ont été pris en compte : notre intérêt à développer de nouveaux jeux demandant des efforts physiques grâce aux suggestions des joueurs écrivant au magazine officiel PlayStation et à l'intérêt de Nike qui a également vu un énorme potentiel dans EyeToy® pour aider les gens à mener une vie active.

4. Quel rôle va jouer EyeToy®: Kinetic dans le marché du jeu vidéo ?

EyeToy®: Kinetic a prouvé que jouer avec son corps va rester et que le jeu vidéo ne sera plus vu uniquement comme un passe-temps sédentaire. C'est l'aube d'une nouvelle ère dans la perception des jeux vidéo par les gens. Il y a de fortes chances pour qu'on voie naître un nouveau genre de jeux qui attirera les gens souhaitant utiliser leur corps tout en s'amusant.

Section 2 : Le développement et le jeu :

Avec Mike Haigh, directeur du développement pour EyeToy® / SingStar™, SCEE

1. Combien de temps et de personnes a-t-il fallu pour développer ce jeu ?

Environ deux ans et demi de développement avec une équipe de 33 personnes chez SCEE et 16 autres chez Nike MOTIONWORKS.

2. Avez-vous effectué des recherches avant et pendant le développement ?

Nike MOTIONWORKS a lancé un programme de recherche pour s'assurer que les mouvements demandés par EyeToy®: Kinetic aux utilisateurs soient amusants, sans danger, efficaces et réalisables, tandis que SCEE a effectué une étude de marché pour s'assurer que le jeu corresponde aux attentes du marché du fitness.

L'industrie du fitness propose souvent des produits exceptionnels ou révolutionnaires. Nous avons adopté une approche holistique en évitant les lubies et en visant les besoins réels des consommateurs. Nous nous sommes focalisés sur l'idée de proposer un produit qui permette à ses utilisateurs d'atteindre leurs objectifs. Et ce produit s'appelle EyeToy®: Kinetic.

3. Quelle est l'expérience de jeu ?

C'est physique et amusant. Si vous jouez correctement et que vous ne trichez pas, vous suerez beaucoup et ferez travailler tout votre corps. Le côté amusant est essentiel et il y a tellement de possibilités que deux entraînements ne se ressembleront jamais. Vous serez surpris de voir à quel point le jeu vous pousse et de constater vos progrès en retour.

Le jeu propose tout un éventail d'exercices d'aérobic et d'anaérobic, ainsi vous dessinez vos muscles, vous améliorez votre équilibre et votre tenue, votre temps de réaction est augmenté et vous vous apprenez à réfléchir debout tout en réagissant à des stimuli de façon efficace. Tout cela se passe en coulisse avec les coachs particuliers, mais vous, vous vous amusez d'un bout à l'autre.

4. Comment avez-vous réussi à traduire les mouvements en termes de dépense en calories ?

Tout est question de mouvement : plus vous bougez, plus vous brûlez de calories. Nous avons donc développé une technologie qui calcule l'intensité et la durée du mouvement que le joueur effectue.

Lorsque ces données sont confrontées à l'âge du joueur, sa taille et son poids, la quantité de calories brûlées peut être calculée. Ça fonctionne sur le principe du tapis de jogging qui vous indique combien de calories vous avez brûlées car il connaît vos mensurations, il sait que vous courez (mouvement), à quelle vitesse vous allez (intensité) et combien de temps vous avez couru (durée).

5. Comment avez-vous conçu différents programmes d'entraînement selon les divers niveaux de condition physique ?

Les programmes d'entraînement personnel sur 12 semaines ont été conçus par les experts en fitness de Nike MOTIONWORKS afin de s'assurer que, selon chaque individu, le programme se corse exactement quand il le faut. Le secret consiste à atteindre un bon équilibre entre un programme qui devienne trop dur trop vite et épuise le joueur, et un qui soit trop facile pour les joueurs et qui les lasse rapidement. Il a fallu beaucoup de temps pour y parvenir mais nous sommes ravis du résultat.

6. Comment vous êtes-vous assuré de l'interactivité du jeu ?

EyeToy®: Play a montré que les comptes-rendus sont importants, les gens aiment qu'on leur dise s'ils se débrouillent bien et qu'on les corrige s'ils se trompent. D'où l'utilisations des coachs particuliers, mais leur niveau d'interaction ne se limite pas simplement à vous féliciter si vous avez bien joué.

Ils élaborent des défis selon votre « Record personnel » et ajustent la difficulté de votre entraînement une fois que vous vous en sortez bien, afin de vous aider à repousser vos limites. Ils suivent votre rythme cardiaque et vous donnent des conseils sur l'intensité de vos efforts. Ils vous encouragent à vous reposer lorsque le besoin s'en ressent, et vous poussent aussi lorsqu'il le faut. Pour finir, ils vous indiquent des mouvements à essayer et si c'est vraiment trop dur pour vous, ils mettent la main à la pâte et vous montrent comment faire.

Section 3 : La collaboration avec Nike MOTIONWORKS :

1. D'où est née la collaboration avec Nike MOTIONWORKS ?

Nike nous a contacté à l'E3, le salon américain du jeu vidéo qui a lieu tous les ans à Los Angeles aux États-Unis. Impressionnés par EyeToy®: Play, ils étaient très intéressés par l'idée de pouvoir aider le jeu vidéo à s'orienter vers une activité physique.

À cette époque, nous envisagions de créer EyeToy®: Kinetic, et Nike disposait d'installations permettant d'analyser les mouvements dans leur centre de recherche sportif, Nike MOTIONWORKS. Ils avaient l'expérience en matière de physiologie et de biométrie dont nous avons besoin pour faire de EyeToy®: Kinetic un succès et de notre côté, nous avons une nouvelle technologie que nous voulions faire évoluer. Notre collaboration s'est donc faite tout naturellement.

2. Quelles compétences Nike MOTIONWORKS ont-ils apportées au développement ?

Ils savaient tout sur le mouvement : quelles choses les gens ont envie de faire, quels types de mouvements sont efficaces pour telle ou telle partie du corps, comment tirer le meilleur parti de tel ou tel exercice physique, et surtout, ce qu'il fallait pour s'assurer que ce soit sans danger. Nous avons fourni la technologie pour que leur savoir-faire entrent au service du jeu vidéo.

3. Quelle technologie a été utilisée pour le développement et comment ça marche ?

Nous avons utilisé la technologie du repérage des mouvements de EyeToy®: Play et nous l'avons adaptée à d'autres fins. Maintenant nous pouvons calculer avec quelle force un objet a été frappé, de quelle direction venait le coup, et le jeu réagit en fonction. Nous utilisons aussi une interaction sonore où le son est utilisé pour activer des éléments en tapant dans les mains par exemple.

Nous savions aussi que nous devions viser un entraînement de tout le corps et nous avons donc développé une technologie nous le permettant. La caméra EyeToy® originale ne peut voir que la partie supérieure du corps quand vous êtes positionné correctement, mais afin que les gens se déplacent assez pour pouvoir travailler, il fallait voir leurs pieds en mouvement. Nous avons donc développé la **Full Vision Lens**, un petit périphérique qui se place sur le devant de la caméra et nous permet de voir l'ensemble du corps à l'écran sans avoir besoin d'être trop éloigné. Chaque copie de EyeToy®: Kinetic sera fournie avec et croyez-moi, une fois qu'elle est placée, on peut voir vos pieds et nous vous avons concocté tout un tas de choses pour que vous bougiez les jambes afin de vous proposer un entraînement très complet.

Section 4 : Le rôle de Nike MOTIONWORKS

Avec Jeff Pisciotta, chercheur senior, Nike MOTIONWORKS

1. Que fait Nike MOTIONWORKS ?

Nike MOTIONWORKS est une filiale de Nike Sport Research Lab ([NSRL](#), le laboratoire de recherche de Nike). La mission de l'équipe est de réaliser des recherches fondamentales et appliquées sur des athlètes* en mouvement afin de réunir les informations nécessaires pour créer, développer et commercialiser des produits sportifs innovants. Les recherches se concentrent sur la biomécanique, la physiologie et l'analyse quantitative sensorielle. [NSRL le laboratoire](#) a été fondé en 1980. [*Si vous avez un corps, vous êtes un athlète]

2. Pourquoi Nike MOTIONWORKS se sont-ils impliqués dans EyeToy®: Kinetic ?

Nous avons toujours eu dans l'idée de développer de nouveaux produits qui poussent les jeunes générations à être actives, et en même temps, d'améliorer le tout via l'utilisation du jeu vidéo. Nike collabore depuis longtemps avec l'industrie du jeu vidéo. Notre mission consistant à inspirer et à motiver les athlètes, cela a poussé notre équipe à développer de nouveaux produits dans le domaine du jeu vidéo. Nous avons développé un programme appelé « jeu physique » qui fait le lien entre les sports physiques et virtuels.

Pendant que nous développons le programme de jeu physique, nous avons compris qu'il nous fallait un partenaire au niveau technologie qui ait la même vision innovante que nous et l'envie de proposer quelque chose de révolutionnaire.

3. Quel rôle a joué Nike dans le développement de EyeToy®: Kinetic ?

Nike et PlayStation ont collaboré étroitement sur ce projet. Nous avons fourni nos connaissances en matière de sport et d'entraînement pour le jeu EyeToy®: Kinetic.

4. Quelle est la différence entre EyeToy®: Kinetic et les programmes d'entraînement classiques pour particuliers ?

EyeToy®: Kinetic propose un tout nouveau niveau d'interactivité, et plus important encore, une expérience nouvelle physiquement. Il transforme le fitness passif à la maison, où on regardait un écran, en un entraînement dynamique et interactif.

Fin

Veuillez consulter votre responsable RP local pour obtenir de plus amples informations.