

Juillet 2005  
Communiqué de presse

## EyeToy®: KinetiC Une équipe de choc

*Avec plus de deux ans de développement, EyeToy®: KinetiC est le résultat de la collaboration unique entre les mondes du sport et, du fitness et celui du jeu vidéo. Une équipe du laboratoire de recherche de Nike MOTIONWORKS à Portland, dans l'Oregon a travaillé avec l'équipe de développement d'EyeToy®: KinetiC de Sony Computer Entertainment Europe [SCEE] basée à Londres.*

### Sony Computer Entertainment Europe

#### **Tom Holmes, Producteur**

L'homme derrière la création d'EyeToy®: KinetiC, Tom, a commencé sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo comme testeur stagiaire pour le studio de Sony Computer Entertainment Europe de Liverpool sur une série de jeux PlayStation®. La carrière de Tom s'est ensuite dirigée vers Infogrames où il a d'abord travaillé dans le domaine sportif en tant qu'assistant producteur de la très célèbre série de jeux de gestion d'équipe de football, Premier Manager.

En 2002 il revient vers SCEE mais au studio de Londres cette fois. Tom produit le premier jeu en ligne de SCEE, « Hardware: Online Arena » qui reste encore aujourd'hui l'un des meilleurs titres jouables en ligne. Il a continué en rejoignant le groupe EyeToy® du Studio de Londres en tant que producteur d'EyeToy®: KinetiC.

#### **Mark Parry, Concepteur**

Le défi relevé par cet homme est de donner vie à EyeToy®: KinetiC et à de peaufiner les détails du jeu. Mark a commencé à travailler pour le studio SCEE Londres en 2002 après des études de conception industrielle. Son rôle à SCEE est de considérer les jeux comme des produits et d'\_\_ utiliser ses connaissances universitaires pour concevoir des jeux créatifs et originaux de façon actuelle et moderne.

Le premier projet de Mark à SCEE fut le jeu de chant, SingStar™, considéré par l'industrie comme l'un des titres ayant contribué à l'élargissement du marché de la PlayStation®. Depuis lors, le travail de Mark en tant que concepteur principal pour EyeToy®: KinetiC, l'a immergé dans le monde du fitness digital et lui a valu d'atteindre son « niveau de poids et de forme optimaux » après avoir perdu 20 kilos en travaillant sur le produit qui le faisait travailler !

**Page suivante/...**

**Keith Ribbons, Graphiste en chef**

Keith Ribbons a étudié le dessin et le graphisme pendant plus de 12 ans. Après avoir obtenu un diplôme en communication, il s'est dirigé vers la télévision pendant trois ans et demi et il a travaillé pour une petite maison de production d'une télévision indépendante, Science Pictures. Il y a créé des séquences animées pour de nombreux programmes d'histoires naturelles et éducatifs pour la BBC, C4 et Discovery Channel.

Après avoir gagné une grande expérience dans les techniques digitales, il s'est dirigé vers SCEE et a travaillé sur son premier jeu PSone™. Il a ensuite passé les quatre années suivantes à travailler sur la série This Is Football™, faisant progresser le jeu à travers quatre versions consécutives, puis il est finalement devenu Graphiste en Chef de l'équipe. Depuis lors, Keith a été le chef sur EyeToy®: Kinetic en créant, en bricolant et en animant les personnages. Il a supervisé également une équipe solide et talentueuse de graphistes qui ont tout fait pour que ce jeu soit le mieux réussi possible.

**Nike MOTIONWORKS**

**Jeff Pisciotta, Chercheur Senior**

Jeff est l'homme qui a eu l'idée du partenariat avec SCEE et, plus particulièrement, il s'est assuré que les normes les plus exigeantes en matière de techniques d'analyse biométriques soient appliquées au développement, à la présentation et à l'évaluation des exercices du jeu et des programmes d'entraînement.

Jeff a travaillé au [Laboratoire](#) de Recherches Sportif de Nike pendant neuf ans en tant que Chercheur Senior. Ses domaines de prédilection sont le tennis, les enfants, le cushioning, la morphologie des pieds et les innovations « avancées ». Il a aidé Nike à innover dans des technologies comme Nike FREE, Nike Shox Basketball, les coussins Zoom-Air et à créer l'une des meilleures chaussures de tennis, Nike Air Court Motion.

Chercheur reconnu dans le domaine de la biomécanique orthopédique, Jeff a plus de 14 ans d'expérience en rééducation clinique et en médecine sportive. Ses recherches ont été publiées dans des revues scientifiques, en anglais, très réputées : Journal of the American Physical Therapy Association, Medicine and Science in Sports & Exercise, Clinical Orthopaedics and Related Research, Archives of Physical Medicine, Journal of Biomechanics et Journal of the Neuromuscular System

Les centres d'intérêts de Jeff sont assez variés : la course à pied, les arts martiaux (la rumeur dit qu'il aurait été entraîné par Bruce Lee), la science fiction, le graphisme, l'informatique, les effets spéciaux et la paléontologie.

**Albert Shum, Directeur de l'innovation, Nike Global**

Albert est l'un des leaders de l'innovation chez Nike. Son principal objectif est de développer de nouvelles opportunités de croissance pour Nike dans le domaine des produits électroniques.

Albert travaille pour Nike depuis plus de neuf ans à identifier et à exploiter de nouvelles opportunités de marché. Parmi ses réalisations on peut compter le développement du Nike Timing et la création du programme Nike TechLab.

Avec plus de neuf ans d'expérience dans la conception, la production, le développement, le marketing et le développement commercial, il vise à créer une nouvelle plate-forme pour l'activité physique à travers des produits et des services novateurs.

**Fin**

Pour de plus amples informations veuillez contacter votre responsable des relations [publiques presse](#) local.