

Projet Natal sur console Xbox 360, le jeu vidéo en effervescence

Console

Posté par : JerryG

Publié le : 25/9/2009 15:00:00

Les grands éditeurs adhèrent à "Project Natal", ouvrant la voie à une nouvelle forme de jeu et de divertissement naturelle, entraînante et sans manette

Xbox 360 annonce aujourd'hui l'engouement des plus grands éditeurs de jeux vidéo pour "Project Natal", une toute nouvelle façon de jouer et d'interagir, sans manette. Des développeurs du monde entier ont adopté cette technologie et commencé à concevoir des titres qui proposeront tous des expériences de jeu exceptionnelles.

Trois mois seulement après la présentation du "Project Natal" lors du salon E3 2009, les annonces faites au Tokyo Game Show témoignent de l'adhésion rapide des éditeurs en faveur des expériences de jeu révolutionnaires et sans manette, développées exclusivement pour la Xbox 360, console de jeu vidéo et de divertissement en haute définition leader du marché.



Activision Blizzard, Bethesda Softworks, CAPCOM, Disney Interactive, Electronic Arts, Konami, MTV Games, Namco Bandai, Sega, Square Enix, THQ Inc. et Ubisoft comptent parmi les éditeurs de premier plan qui travaillent actuellement au développement de jeux pour "Project Natal". À eux seuls, ces éditeurs représentent plus de 70 % des ventes de logiciels pour cette génération de consoles et sont à l'origine de la plupart des franchises de jeux vidéo les plus connues dans le monde.

« "Project Natal" offre aux créateurs et aux scénaristes la liberté d'imaginer de nouvelles expériences et de concevoir des histoires qui étaient jusqu'à présent irréalises », déclare **Don Mattrick**, Senior Vice-Président Interactive Entertainment Business de Microsoft. « Le soutien de ces créateurs partenaires reflète le succès de "Project Natal" auprès des professionnels les plus visionnaires et prouve que la Xbox 360 offre non seulement les meilleures conditions de jeu, mais restera à la pointe de l'innovation en développant de nouvelles manières de jouer. »

Pour montrer l'engouement des forces vives de la création pour "Project Natal", Xbox 360 accueille trois invités d'honneur japonais dans le cadre du Tokyo Game Show : Keiji Inafune (CAPCOM), créateur de "Mega Man" et "Dead Rising", Toshihiro Nagoshi (Sega), créateur de "Super Monkey Ball" et Hideo Kojima (Konami), créateur de la série "Metal Gear Solid". Les trois développeurs discuteront des nouvelles possibilités extraordinaires que seul "Project Natal" sera en mesure d'offrir.

Dévoilé pour la première fois en juin, "Project Natal" est le nom de code d'une toute nouvelle façon de jouer. Combinant une caméra RVB, un capteur de profondeur et un microphone multidirectionnel, "Project Natal" est une nouvelle approche ludique, naturelle et entraînante.

Libérée de la contrainte de la manette, elle fait appel à la vue, l'ouïe et les mouvements. Les éditeurs qui ont reçu les kits de développement début juin ont profité de l'ouverture du Tokyo Game Show pour faire part de leur enthousiasme pour "Project Natal".

« Le "Project Natal" de Microsoft pourrait changer radicalement la perception des adeptes de jeux vidéo de sport », indique **Peter Moore**, président d'EA Sports. « Chez EA, plusieurs équipes de développeurs de pointe testent ces outils afin de révolutionner les jeux de sport et de course. »

« Activision est stimulé par l'innovation que le "Project Natal" va apporter à l'industrie et par la façon dont cela va changer l'expérience de jeu des utilisateurs. Nous avons des équipes qui travaillent sur les kits de développement de "Project Natal" et qui explorent les possibilités créatives que permet cette nouvelle technologie », ajoute **Dusty Welch**, Senior Vice-Président et Directeur de l'Édition chez Activision/Blizzard.

« Je suis convaincu que "Project Natal" va repousser les frontières du jeu. Cette nouvelle composante renforce l'attrait de la Xbox 360 et offre aux utilisateurs une indéniable diversité et richesse de divertissement », souligne **Keiji Inafune**, Directeur et responsable du groupe de recherche et développement chez CAPCOM.

« Je suis totalement conquis par "Project Natal". Je pense que cela va stimuler notre créativité, offrir de nouvelles possibilités de jeu et des sensations surprenantes aux fans de la Xbox 360, et favoriser le développement de jeux innovants. "Project Natal" est une nouveauté qui ne pas manquer. »

« Ubisoft a perçu l'immense potentiel de "Project Natal". Avec la caméra en 3D, votre corps joue le rôle d'interface », explique **Yves Guillemot**, Directeur Général d'Ubisoft. « Toute contrainte liée à l'utilisation d'une manette, susceptible de rebuter les joueurs potentiels, a disparu. Ubisoft tire déjà parti de cette avancée majeure pour concevoir de nouvelles façons de jouer et convaincre de nouveaux joueurs. »

En plus de s'assurer du large soutien des professionnels du secteur, **Microsoft Game Studios** se consacre à la création d'un large éventail d'expériences de jeu, adaptées aux différents centres d'intérêt des joueurs. « "Project Natal" permet à notre équipe de développeurs de créer des expériences jusqu'à présent irréalises », déclare **Phil Spencer**, Vice-Président de Microsoft Game Studios. « Microsoft Game Studios ouvrira la voie en donnant vie à "Project Natal". »



Moteur de l'innovation avec "Project Natal", la Xbox 360 est désormais et sera à la pointe du divertissement pour tous. De tout nouveaux titres de jeux Xbox LIVE Arcade ont ainsi été dévoilés au Tokyo Game Show, notamment "Toy Soldiers", "Snoopy Flying Ace", "Bomberman Live: Battlefest" et "RayStormHD", qui font de Xbox LIVE Arcade la première plate-forme de téléchargement de jeux à la pointe de l'innovation.

La Xbox 360 proposera également cet automne les meilleures offres en matière de jeu, de divertissement et de réseaux sociaux. La Xbox 360 est la plateforme exclusive accueillant des jeux très attendus tels que "Halo 3: ODST", "Forza Motorsport 3", "Left 4 Dead 2" et le nouveau contenu de Rockstar Games, "Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City". Ce contenu sera disponible en magasin et exclusivement sur Xbox 360, et contiendra "The Ballad of Gay Tony", également disponible en téléchargement sur le Xbox LIVE.

La Xbox 360 donnera également accès en exclusivité à des films en haute définition 1080p* (diffusion instantanée et continue avec Zune Video) et des stations de radio personnalisées à écouter dans son salon grâce à

Last.fm sur Xbox LIVE. Qui plus est, avec de nouvelles offres sociales conçues pour la TV, la Xbox 360 et son service Xbox LIVE continuent de proposer des fonctionnalités inédites et exclusives pour se connecter et partager avec ses amis sur Facebook, ou poster des tweets sur Twitter. Enfin avec l'arrivée des services du Groupe CANAL+ : Foot+, CanalPlay et Canal+ A la demande, la Xbox 360 propose plus que jamais une invitation au divertissement et à la détente autour d'une télévision inédite, fédératrice et interactive.

Pour en savoir plus sur la présence de [la Xbox 360 au Tokyo Game Show](#)