

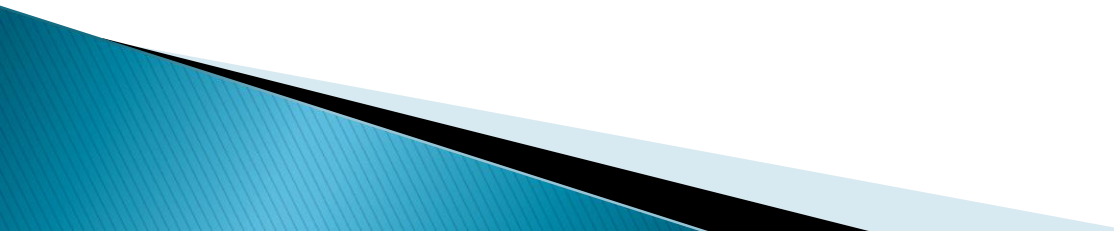
2009-2010

Exergaming

Abdellatif Mahmoud

M2IM – IAMI – Game Design

Sommaire

- ▶ Présentation
 - ▶ Parcours
 - ▶ Conclusion
- 

Présentation

- ▶ Jeux vidéos → passivité
- ▶ Exergamig = « Exercice » + « Gaming »
- ▶ Jeux vidéos qui nécessitent une activité physique

Parcours

- ▶ Racines remontant à la réalité virtuelle (1980) avec des projets comme « HighCycle » ou « Virtual Racquetball »
- ▶ Projet à orientation sportive : « Computrainers » (1986)
- ▶ « Foot Craze » d'Atari
- ▶ « Power Pad » de Nintendo



Parcours

- ▶ Dance Dance Revolution (Konami 1998)



Parcours

- ▶ Dance Dance Revolution (Konami 1998)
- ▶ EyeToy (Sony 2003)



Parcours

- ▶ Wii (Nintendo 2006)
- ▶ « Plus question d'appuyer sur un bouton pour jouer au golf... La Wii vous permet de travailler votre swing ! »



Parcours

- ▶ Wii (Nintendo 2006)
- ▶ « Wii Fit vous permet de garder la forme tout en vous amusant. »



Conclusion

« Les jeux vidéo ont toujours fait partie de votre monde ? À votre tour d'en faire partie »