

Jeux vidéo: interfaces naturelles et 3D à l'heure de l'E3

Et Microsoft dévoila **Kinect**. Désormais, grâce à cette caméra qui capte les couleurs et la profondeur (anciennement nommé **le projet Natal**), le joueur et le jeu vidéo ne font plus qu'un. Lors du plus grand salon de jeux vidéo du monde, Electronic Entertainment Expo, qui débute officiellement ce soir à Los Angeles (jusqu'au 17 juin), les ténors du secteur, Microsoft, Sony et Nintendo affutent leurs armes et présentent leurs derniers opus.

La manette n'est plus, vive le système de reconnaissance visuelle et vocale. C'est le dernier commandement de Microsoft, créateur de la Xbox 360, vendue à 41,3 millions d'exemplaires en 2010 (selon les prévisions de Strategy Analytics cité par *Le Figaro*). « Vous allez utiliser votre corps pour jouer ! [avec Kinect], avertit Chris Lewis, le vice président de l'unité Jeux de Microsoft Europe. Vous n'aurez plus besoin d'utiliser une manette de contrôle : vos mains vous serviront à peindre, votre voix à commander un jeu et vous serez identifié par la console. » Excitant!

Si des interactions naturelles étaient déjà visibles chez Nintendo avec sa console, la Wii (et sa Wiimote, la manète qui permet au joueur de reproduire sur l'écran ses mouvements), **Microsoft**, avec **Kinect** annoncé depuis un an, va résolument plus loin. Des jeux vidéo, comme les prix et la date de sortie de ce nouveau système, devraient être présentés ce lundi soir.

Sony, de son côté, lancerait à l'automne **le Move**, un outil similaire pour la Playstation 3, et très certainement aussi, des jeux en relief puisque le constructeur surferait sur sa nouvelle gamme de téléviseurs 3D. Sera-ce suffisant pour relancer les ventes de la PS3 qui dépassent à peine celle de la Xbox (43 millions toujours selon les prévisions de 2010).

Enfin, **Nintendo**, heureux vendeur de sa Wii à près de 76 millions d'exemplaires (2010) devrait annoncer la sortie de la **3DS** pour la fin de l'année, une console de poche tactile, à deux écrans qui peut accueillir, elle aussi, des jeux en relief.

Si la concurrence est redoutable, ces trois grands constructeurs ont tout de même de la marge puisqu'ils se concurrencent au sein d'un parc toujours largement inférieur à celui des ordinateurs: 160 millions contre 1,5 milliard de PC dans le monde, selon les chiffres publiés par *Le Figaro* (14/06/2010).