



Juli 2005  
Pressemitteilung

## **EyeToy®: Kinetik** **Antworten auf Ihre Fragen**

*Wir beantworten Ihre Fragen zu Entstehung, Entwicklung und Zukunft des Spiels.*

### **Kapitel 1: EyeToy®: Kinetik – Die Vision:**

1. Fitness und Videospiel scheinen nicht gerade perfekt zusammenzupassen. Wie kam man auf die Idee, beides miteinander zu verschmelzen?
2. Welche Vision steckt hinter EyeToy®: Kinetik?
3. Was war die treibende Kraft bei dieser Entwicklung?
4. Welche Rolle spielt EyeToy®: Kinetik im Bereich des Spielemarktes?

### **Kapitel 2: Die Entwicklung und das Spiel:**

1. Wie lange dauerte es, das Spiel zu entwickeln? Wie viele Mitarbeiter waren involviert?
2. Wurden vor und während der Entwicklung Forschungen betrieben?
3. Wie ist das Spielerlebnis?
4. Wie haben Sie es geschafft, Bewegung in verbrannte Kalorien umzurechnen?
5. Wie haben Sie die Trainingsprogramme für die verschiedenen Fitnessgrade angepasst?
6. Wie stellten Sie sicher, dass dieses Spiel wirklich interaktiv wurde?

### **Kapitel 3: Die Zusammenarbeit mit Nike MOTIONWORKS:**

1. Wie kam die Partnerschaft mit Nike MOTIONWORKS zustande?
2. Welche Kompetenzen brachte Nike MOTIONWORKS in die Entwicklung ein?
3. Welche Technologie wurde bei der Entwicklung angewandt? Und wie funktioniert sie?

### **Kapitel 4: Die Rolle von Nike MOTIONWORKS**

1. Womit beschäftigt sich Nike MOTIONWORKS?
2. Warum hat sich Nike MOTIONWORKS entschlossen, bei EyeToy®: Kinetik mitzuwirken?
3. Welche Rolle spielte Nike bei der Entwicklung von EyeToy®: Kinetik?
4. Was unterscheidet EyeToy®: Kinetik von anderen Fitnessprodukten für den Heimbereich?

**Weiter auf den nächsten Seiten.**

## **Kapitel 1: EyeToy®: Kinetic – Die Vision:**

Mit Mike Haigh, Leiter der EyeToy®/Singstar™-Entwicklungsgruppe, Sony Computer Entertainment Europe [SCEE].

### **1. Fitness und Videospiel scheinen nicht gerade perfekt zusammenzupassen. Wie kam man auf die Idee, beides miteinander zu verschmelzen?**

EyeToy®: Play hat für die Initialzündung gesorgt. Sobald die Leute mit dem Videospiel begannen, stellten sie fest, dass es sich um eine echte Form des körperlichen Spielens handelte. Es hat vor allem sehr großen Spaß bereitet, aber es war auch ein gutes Training für Arme und Oberkörper.

### **2. Welche Vision steckt hinter EyeToy®: Kinetic?**

Die Idee hinter EyeToy®: Kinetic ist ganz einfach – Fitness mit Spaß zu verbinden. Es ruft Begeisterung bei den Leuten hervor, die heutzutage ein großes Spektrum an körperlichen Aktivitäten mit Leidenschaft ausüben. Es hält sie in Form und macht Freude. Wir haben ins Spiel Elemente wie Kickboxen, modernen Tanz, Aerobic, Karate und Kung-Fu eingebaut, um den Benutzern ein echtes, komplettes Fitnesstraining zu ermöglichen.

Unsere eigentliche Absicht ist aber, dass die Leute improvisieren, indem sie das Spiel so spielen, wie sie es persönlich für angenehm erachten. Die persönlichen Trainer geben ihnen Tipps und Hinweise, wie man jedes Spiel angeht, und sie motivieren den Spieler, so dass jeder mitmachen kann, egal wie fit er ist.

Wir haben des Weiteren eine Anleitung von mehr als drei Stunden implementiert, um es den Benutzern zu ermöglichen, auch andere Aktivitäten wie Tai Chi, Yoga und Meditation auszuprobieren. Gleichzeitig kann man topaktuelle Übungen zum Muskelaufbau testen.

### **3. Was war die treibende Kraft bei dieser Entwicklung?**

Eine Vielzahl von Kräften wirkte hier mit: Zunächst hatten wir das Interesse, eine neuartige Form von Computerspiel zu entwickeln, um effektive Leibesübungen zu ermöglichen. Hinzu kam, dass Anregungen aus dem Kreis der Benutzer an uns herangetragen wurden, die diese in Magazinen wie z.B. dem *Official PlayStation Magazine* äußerten. Und auch Nike war sehr interessiert, da man dort das langfristige Potenzial von EyeToy® als Werkzeug für eine aktive Form des Lebensstils erkannte.

### **4. Welche Rolle spielt EyeToy®: Kinetic im Bereich des Spielmarktes?**

EyeToy®: Kinetic beweist, dass körperliches Spielen nicht mehr wegzudenken ist und Videospiele nicht länger als sitzender Zeitvertreib anzusehen sind. Es steht für einen Neubeginn, dafür, wie Videospiele nun neu wahrgenommen werden. Es ist abzusehen, dass wir sehr bald ein großes, neues Genre von Spielen erleben werden, das für den Markt sehr bedeutsam sein wird, da es jede Menge Leute gibt, die mehr aus ihren Körpern machen möchten und gleichzeitig Spaß dabei haben wollen.

## **Kapitel 2: Die Entwicklung und das Spiel:**

Mit Mike Haigh, Leiter der EyeToy®/Singstar™-Entwicklungsgruppe bei SCEE.

### **1. Wie lange dauerte es, das Spiel zu entwickeln? Und wie viele Mitarbeiter wurden benötigt?**

Ungefähr zweieinhalb Jahre an Entwicklungszeit mit einem Team von 33 Leuten bei SCEE und weiteren 16 Mitarbeitern bei Nike MOTIONWORKS.

### **2. Wurden vor und während der Entwicklung Forschungen betrieben?**

Nike MOTIONWORKS führte ein fortlaufendes Forschungsprogramm durch, um sicherzustellen, dass die Bewegungen, die EyeToy®: Kinetic den Benutzern abverlangt, Spaß bereiten und sie sicher, sinnvoll und durchführbar sind. Gleichzeitig betrieb SCEE eine intensive Marktforschung, um sicher zu gehen, dass dieses Produkt voll und ganz den Ansprüchen des Fitnessmarktes entspricht.

Die Fitnessindustrie wird mit Produkten überschwemmt, die diesen Durchbruch oder jene Revolution versprechen. Wir wählten eine ganzheitliche Herangehensweise, vermieden kurzfristige Modetrends und reagierten direkt auf die Bedürfnisse des Endverbrauchers. Unser Hauptaugenmerk lag auf der Bereitstellung eines Produktes, das es dem Kunden ermöglicht, individuelle Fitnessziele zu erreichen. Und dieses Produkt heißt EyeToy®: Kinetic.

### **3. Wie ist das Spielerlebnis?**

Es ist körperlich und macht einen Heidenspaß. Wenn man es richtig angeht – und nicht schummelt – wird schon sehr bald der Schweiß fließen, und man erhält ein volles Körpertraining. Der Spaßfaktor spielt eine Hauptrolle, und das Spiel ist so vielfältig, dass sich keine zwei Trainingseinheiten gleichen. Der Spieler wird überrascht sein, wie viel das Spiel ihm abverlangt und was er am Ende persönlich erreichen kann.

Alles in allem erhält man eine breit gefächerte Mischung aus Aerobic- und Anaerobic-Übungen, gezieltem Muskelaufbau, eine Verbesserung des Gleichgewichtssinns und der Körperhaltung, schnellere Reaktionszeiten, und man lernt, adäquat auf einen Stimulus zu reagieren. All das findet unter der Anleitung des persönlichen Trainers hinter den Kulissen statt, aber „vordergründig“ hat man bei allen Übungen eine ganze Menge Spaß.

### **4. Wie haben Sie es geschafft, die Bewegung in verbrannte Kalorien umzurechnen?**

Es hat alles mit der Bewegung zu tun. Je mehr man sich bewegt, desto mehr Kalorien werden verbrannt. Wir haben deshalb eine Technologie entwickelt, um die Intensität und Dauer der Bewegung eines Spielers zu berechnen.

Wenn diese Daten mit dem Alter, dem Gewicht und der Größe des Spielers kombiniert werden, ergibt sich die Anzahl der Kalorien, die verbrannt wurden. Dieser Vorgang funktioniert wie bei einem Laufband, wo ebenfalls der Kalorienverbrauch ermittelt wird. Es

kennt Ihre körperlichen Grundvoraussetzungen, weiß, dass Sie laufen (Bewegung), wie schnell Sie laufen (Intensität), und wie lange Sie laufen (Dauer).

**5. Wie haben Sie die Trainingsprogramme für die verschiedenen Fitnessgrade angepasst?**

Die zwölfwöchigen persönlichen Trainingsprogramme wurden von den Trainingsexperten bei Nike MOTIONWORKS entworfen, um sicherzustellen, dass die auf den Spieler abgestimmte Intensität mit genau der richtigen Rate erhöht wird. Das Geheimnis besteht darin, die richtige Ausgewogenheit zu finden zwischen einem schwierigen Programm, das den Spieler ermüdet, und einem leichteren, das den Spieler nicht direkt zu seinem persönlichen Fitnessziel führt, damit er das Interesse nicht verliert. Es hat eine Weile gedauert, um alles auszuloten, aber wir sind mit dem Ergebnis äußerst zufrieden.

**6. Wie stellten Sie sicher, dass das Spiel wirklich interaktiv wurde?**

Bei EyeToy®: Play wurde deutlich, wie wichtig das Feedback ist. Die Leute wollen wissen, wann sie etwas richtig gemacht haben, und möchten korrigiert werden, wenn sie etwas falsch ausgeführt haben. Hier kommen die persönlichen Trainer ins Spiel, aber deren Interaktivitätsgrad geht viel weiter, als dem Spieler nur einen Klaps auf den Rücken zu geben, wenn er etwas gut gemacht hat.

Sie legen die „Persönlichen Bestleistungen“ als Herausforderung zugrunde und passen den Schwierigkeitsgrad des Trainings an, wenn man seine Sache gut gemacht hat, damit man sich weiter anstrengt. Sie überwachen die Herzfrequenz und geben Ratschläge bezüglich der Trainingsintensität. Sie legen dem Spieler nahe, eine Pause einzulegen, wenn es notwendig erscheint und motivieren ihn, sich ins Zeug zu legen, wenn es angebracht ist. Schlussendlich schlagen sie Bewegungen vor, die man ausprobieren soll, und falls man mächtig am Kämpfen ist, führen sie sogar vor, wie es gemacht wird.

### **Kapitel 3: Die Zusammenarbeit mit Nike MOTIONWORKS:**

**1. Wie kam die Partnerschaft mit Nike MOTIONWORKS zustande?**

Nike ist bei der E3 in Los Angeles an uns herangetreten. Nachdem sie von EyeToy®: Play derart begeistert waren, zeigten sie besonderes Interesse daran, ein Videospiel zu einer körperlichen Tätigkeit weiterzuentwickeln.

Zu dieser Zeit steckten wir in der Planungsphase zu EyeToy®: Kinetic, und Nike besaß im Sportforschungslabor Nike MOTIONWORKS Geräte zur Bewegungsanalyse. Sie verfügten über physiologisches und biometrisches Fachwissen, welches wir benötigten, um EyeToy®: Kinetic zum Erfolg zu verhelfen. Hinzu kam, dass wir eine hochinteressante neue Technologie besaßen und Nike unbedingt sehen wollte, wie sie sich weiterentwickelte. Unsere Zusammenarbeit kam ganz natürlich zustande.

## **2. Welche Kompetenzen brachte Nike MOTIONWORKS in die Entwicklung ein?**

Sie wussten alles über Bewegungsabläufe – nach welchen Dingen die Leute streben, welche Arten von Bewegungen für einen bestimmten Teil des Körpers sinnvoll und nützlich sind, wie man die Ergebnisse einer bestimmten Art des Trainings maximieren kann und, was am wichtigsten ist, was benötigt wird, dass alles ungefährlich bleibt. Wir stellten die Technologie zur Verfügung, um deren Know-how in die digitale Welt zu übertragen.

## **3. Welche Technologie wurde bei der Entwicklung angewandt und wie funktioniert sie?**

Wir benutzten die Bewegungserkennungstechnologie, die wir bereits bei EyeToy®: Play verwendet hatten und erweiterten sie in viele neue Bereiche. Nun können wir berechnen wie hart und aus welcher Richtung ein Gegenstand getroffen wird und das Spiel dementsprechend darauf reagieren lassen. Das spiegelt sich auch beim Einsatz der Sound-Interaktion wider, wo ein Ton genutzt wird, um ein Objekt anzusteuern, beispielsweise, indem man in die Hände klatscht.

Uns war ebenso klar, dass wir den Spieler zum Training des ganzen Körpers ermutigen müssen, und wir entwickelten deshalb eine entsprechende Technologie. Die Original-EyeToy®-Kamera kann nur den Oberkörper erfassen, wenn der Spieler richtig positioniert ist. Um aber die Leute richtig zu beanspruchen, damit sie in Form kommen, müssen wir ihre Füße bewegen. Deshalb entwickelten wir die **Weitwinkel-Linse** – einen kleinen Zusatz, der auf der Vorderseite der Kamera aufgesteckt wird. Nun konnten wir zum ersten Mal den ganzen Körper auf dem Bildschirm erfassen, ohne dass man weit weg stehen muss. Jedes Exemplar von EyeToy®: Kinetic beinhaltet eine solche Linse, und glauben Sie mir, sobald sie aufgesteckt ist und wir Ihre Füße sehen können, haben wir alle Möglichkeiten Ihre Beine in Bewegung zu bringen und Ihr ausgewogenes Ganzkörpertraining zu beginnen.

## **Kapitel 4: Die Rolle von Nike MOTIONWORKS**

Mit Jeff Pisciotta, Leiter der Forschungsabteilung von Nike MOTIONWORKS.

### **1. Womit beschäftigt sich Nike MOTIONWORKS?**

Nike MOTIONWORKS ist ein Ableger von Nike Sport Research Lab (NSRL). Die Aufgabe des Teams ist es, grundlegende und angewandte Forschung bei sich bewegenden Athleten\* durchzuführen, um die nötigen Informationen für innovative Sportprodukte zu erhalten. Die Forschung konzentriert sich auf Biomechanik, Trainingsphysiologie und quantitative sensorische Analyse. Das NSRL wurde 1980 gegründet. [\*Wer einen Körper hat, ist ein Athlet.]

**2. Warum hat sich Nike MOTIONWORKS entschlossen bei EyeToy®: Kinetic mitzuwirken?**

Es war schon immer unsere Vision neue Produkte zu entwickeln, die junge Leute zur körperlichen Aktivität herausfordern und motivieren können und gleichzeitig das Erlebnis eines Videospiels verstärken. Nike hat eine lange Tradition von Partnerschaften mit Videospielherstellern und Endverbrauchern. Unsere Aufgabe, Athleten zu inspirieren und zu motivieren, hat unser Team herausgefordert, ein neues Verbraucherverständnis für Videospielanwendungen zu schaffen. Wir haben ein Programm entwickelt, das „körperliches Spiel“ heißt. Es stellt eine Brücke zwischen körperlichem und virtuellem Sport dar. Als wir das Programm „körperliches Spiel“ entwickelt hatten, war uns bewusst, dass wir einen Technologie-Partner brauchten, der dieselbe Vision zur Innovation besaß und auch bereit war, mit den Konventionen zu brechen.

**3. Welche Rolle spielte Nike bei der Entwicklung von EyeToy®: Kinetic?**

Nikes Beziehung zu PlayStation® bei diesem Projekt war sehr eng. Wir stellten unser Fachwissen in punkto Sport und Training für die Entwicklung von EyeToy®: Kinetic zur Verfügung.

**4. Wodurch unterscheidet sich EyeToy®: Kinetic von den herkömmlichen Fitnessprogrammen für den Heimbereich?**

EyeToy®: Kinetic bietet ein ganz neues Erlebnis von Interaktion und, was noch wichtiger ist, setzt einen neuen Maßstab in der körperlichen Erlebniswelt. Es verändert das Fitnesserlebnis von einer passiven, visuellen Übungsfolge hin zu einem dynamischen, interaktiven Training.

**Ende**

Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem zuständigen PR-Manager.