

Pressemitteilung
Zur sofortigen Veröffentlichung

EyeToy®: Kinetic definiert Fitness im eigenen Heim neu
- **Entwickelt in Zusammenarbeit mit Nike MOTIONWORKS**
- **Die innovative Methode des persönlichen Trainings**

Die Idee der Fitness im eigenen Heim und die Funktion der PlayStation®2 wird mit der Veröffentlichung von EyeToy®: Kinetic von Sony Computer Entertainment Europe [SCEE] neu definiert. In Zusammenarbeit mit dem Sportforschungslabor Nike MOTIONWORKS und führenden Fitnesstrainern entwickelt, verwandelt EyeToy®: Kinetic die PlayStation®2 in ein professionelles Fitnessgerät mit hohem Spaßfaktor.

EyeToy®: Kinetic stellt ein neues Spielegenre für PlayStation®2 dar: „Fitness-Spiele“, die persönliche Fitnesstrainer und Übungen ins eigene Heim bringen. Das Geheimnis des Spiels ist seine Interaktivität: EyeToy®: Kinetic überwacht und bewertet mithilfe seiner Kamera Bewegung, Genauigkeit, Geschwindigkeit, Energieaufwand und Kalorienverbrauch des Spielers. So können die Trainer des Spiels, Matt und Anna, dem Spieler persönliches Feedback geben, ihn motivieren, anleiten und durch sein Training begleiten.

Das Spiel verfügt über zwei verschiedene Modi. Der erste Modus bietet einen 12-wöchigen individuellen Trainingsplan, der von einem persönlichen Trainer begleitet wird. Im zweiten Modus kann der Spieler seine eigene Übungsfolge in vier Zonen erstellen, immer von Aufwärm- und Dehnungsübungen, sowie Trainerstunden begleitet. Das Resultat ist ein umfassendes individuelles Trainingsprogramm:

➤ Modus Eins: Persönlicher Trainer

Der Spieler nimmt an einem 12-wöchigen Fitnessprogramm teil, welches vom persönlichen Trainer überwacht wird. Er hilft beim Entwickeln der Techniken, übt während des Trainings Kritik und motiviert. Die Fortschritte werden aufgezeichnet, sodass die Übungen der Leistungssteigerung des Spielers angepasst werden können. Mithilfe der internen Uhr von PlayStation®2 wird auch die regelmäßige Teilnahme des Spielers kontrolliert.

➤ Modus Zwei: Übungen selbst zusammenstellen

Aus den vier Zonen können eigene Übungssequenzen entwickelt werden. Daraus lässt sich eine Übungsfolge erstellen, die im System gespeichert wird. Die höchsten Punktzahlen und die Genauigkeit werden aufgezeichnet, sodass das Können kontinuierlich verbessert wird:

Weiter auf den nächsten Seiten.

Kardio-Zone: Moderate Übungen über einen Zeitraum von 10 Minuten, deren Inspiration in modernem Tanz und Aerobic liegt. Den Schwerpunkt bilden rhythmische und schnelle Bewegungen und Dehnübungen. Der Körper wird geformt, das Gewicht reduziert und die Ausdauer erhöht.

Kampf-Zone: Eine 3-minütige Übung von hoher Intensität, inspiriert von fernöstlichen Kampfsportarten. Es muss nach Objekten getreten und geschlagen, über sie gesprungen und ihnen ausgewichen werden. Das führt zu mehr Kraft und besseren Reflexen.

„Körper & Geist“-Zone: 6 Minuten Dauer bei Spielen, Sequenz niedriger Intensität von bis zu 15 Minuten. Eine den Geist fordernde Übung, die von Meditations- und Entspannungsmethoden wie Yoga und Tai-Chi inspiriert wurde. Langsame und kontrollierte Bewegungen führen zur Verbesserung von Koordination und Gleichgewichtssinn, zu erhöhter Beweglichkeit und mehr Kraft.

Muskelaufbau-Zone: Übungen von 9 bis 29 Minuten Länge mit dem Schwerpunkt Muskelaufbau und dem Prinzip „Führen und Folgen“. Moderate Intensität mit Crunching, Beugen und Dehnen zur Stärkung und Formung der Muskeln.

Gefeierte Fitnessprofis und Gurus der fernöstlichen Kampfkünste haben ihre Erfahrungen und Techniken eingebracht, um auf PlayStation®2 ein völlig neues interaktives Fitnesserlebnis zu bieten. Die stimmungsvolle Atmosphäre und die Musikauswahl ergänzen und verstärken das Erlebnis der Übungen. Vom Kickboxen bis zu Tai-Chi, vom Muskelaufbau bis zu Yoga wird für jeden etwas als Inspiration geboten, um das persönliche Fitnessziel zu erreichen.

Bei EyeToy®: Kinetic kann der Spieler Zone, Musik, Trainer und Intensität wählen, um seinem persönlichen Fitnesslevel gerecht zu werden und sein Ziel zu erreichen. Mit 16 verschiedenen Übungsfolgen und maßgeschneiderten Programmen nutzt EyeToy®: Kinetic die Möglichkeiten der Technik, um das Training des Spielers zu maximieren. Diese einzigartige Trainingserfahrung bietet einen interaktiven und positiven Weg, der Spaß macht und das eigene Fitnessprogramm ergänzt oder zu einem ganz neuen Selbstwertgefühl führt. Bekannte Fitnessprofis bestätigen, dass der Spieler mit EyeToy®: Kinetic seinem Traumkörper schrittweise näher kommt.

Motivierend, individuell zugeschnitten und mit zahlreichen Informationen stellt EyeToy®: Kinetic eine Revolution im Fitnessbereich für die eigenen vier Wände dar. Es erlaubt dem Spieler die Übungen und das 12-wöchige Programm effektiv in den Alltag zu integrieren. Weltklasse-Sportwissenschaft trifft auf neueste Spielertechnologie und es wird Fitness im Stil von Nike geboten, wenn sich EyeToy®: Kinetic für PlayStation®2 als das führende und unterhaltsame Fitnessprogramm für daheim etabliert.

EyeToy®: Kinetic

Seite 3 von 3

EyeToy®: Kinetic wird die Welt des Lifestyle-Spiels ab Ende September 2005 revolutionieren. Weitere Informationen und Tipps zur Fitness finden Sie online unter www.eyetoykinetic.com – ab Ende August 2005.

Ende

Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem zuständigen PR-Manager.

Hinweis an Editor

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe mit Sitz in London ist verantwortlich für Vertrieb, Marketing und Verkauf von PS one®, PlayStation®2- und PlayStation Portable®-Hardware und -Software in 102 Ländern in ganz Europa, dem Mittleren Osten, Afrika und Ozeanien. Zudem entwickelt, vertreibt und vermarktet SCEE Spielsoftware für alle drei Formate und verwaltet die Lizenzprogramme Dritter für diese Plattformen in den PAL-Gebieten. Bis Ende März wurden über 40 Millionen PlayStation®-Einheiten in diesen PAL-Gebieten ausgeliefert, weltweit waren es über 102 Millionen. Zwischen dem Europadebüt am 24. November 2000 und Ende September 2004 wurden 25 Millionen PlayStation®2-Einheiten in den PAL-Gebieten ausgeliefert, weltweit waren es insgesamt 87 Millionen. Das macht sie zu einem der erfolgreichsten Computer-Unterhaltungsprodukte der Geschichte.

PlayStation und das PlayStation-Logo, PS one und PS2 sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Weitere Informationen über PlayStation-Produkte gibt es auf <http://www.scee.com> und www.playstation.com.