

Luglio 2005
Comunicato stampa

EyeToy®: Kinetic **Un team tutto nuovo**

Frutto di un lavoro di sviluppo durato più di due anni, EyeToy®: Kinetic è il risultato della collaborazione tra il mondo dello sport, del fitness e dei videogiochi. Un team dei laboratori della Nike MOTIONWORKS di Portland, Oregon, ha lavorato a stretto contatto con il gruppo di sviluppo di EyeToy®: Kinetic della Sony Computer Entertainment Europe [SCEE] di Londra, in Inghilterra.

Sony Computer Entertainment Europe

Tom Holmes, Produttore

Responsabile della creazione di EyeToy®: Kinetic, Tom ha iniziato la sua carriera nell'industria dei videogiochi quando era ancora uno studente, come beta-tester per gli studi della Sony Computer Entertainment Europe di Liverpool, lavorando su diversi giochi per PlayStation®. La carriera di Tom lo ha portato alla Infogrames, dove ha ricoperto il ruolo di Assistente alla produzione nell'ambito di videogiochi sportivi, lavorando alla famosa serie di calcio Premier Manager.

Tornato agli studi della SCEE di Londra, nel 2002, Tom ha prodotto il primo gioco online della SCEE, Hardware: Online Arena, che resta ancora oggi uno dei titoli più venduti. Ha quindi continuato la sua collaborazione con gli studi di Londra nel ruolo di produttore del tanto acclamato EyeToy®: Kinetic.

Mark Parry, Programmatore

Mark è il programmatore che ha dovuto dare vita a EyeToy®: Kinetic e perfezionare l'esperienza di gioco. Ha cominciato la sua carriera lavorando per gli studi SCEE di Londra nel 2002, dopo aver studiato progettazione industriale. Il suo ruolo alla SCEE era quello di analizzare i videogiochi utilizzando le sue conoscenze e i suoi studi per realizzare prodotti originali e creativi, secondo uno stile moderno e attuale.

Il primo progetto di Mark alla SCEE è stato un videogioco musicale, SingStar™, considerato nel settore uno dei titoli che ha contribuito ad ampliare il mercato della console PlayStation®. In seguito, Mark è diventato uno dei programmatori principali del progetto EyeToy®: Kinetic e ha imparato a conoscere il mondo del fitness digitale, raggiungendo "il suo peso-forma e un'ottima forma fisica", dopo aver perso quasi venti chili provando e migliorando il software!

Continua/...

Keith Ribbons, Direttore artistico

Keith Ribbons ha studiato arte e grafica digitale per più di dodici anni. Dopo aver conseguito una laurea in Scienze della comunicazione, ha lavorato per tre anni e mezzo per la televisione, presso una piccola azienda di produzione indipendente, la Science Pictures. Ha realizzato sequenze animate per numerosi programmi di storia naturale e di cultura per la BBC, C4 e Discovery Channel.

Dopo aver acquisito una vasta esperienza nel settore dell'animazione e delle tecniche di grafica digitale, ha cominciato a lavorare con la SCEE e ha seguito il progetto del primo videogioco per PSone™. Nei quattro anni seguenti ha lavorato alla serie di This Is Football™, realizzando ben quattro titoli di successo e diventando, alla fine, il Direttore artistico della squadra. In seguito, Keith è diventato il responsabile del progetto EyeToy®: Kinetic, con il compito di creare, modificare e animare i personaggi. È il supervisore di un team di artisti di talento, che si è prodigato per fare di questo titolo un prodotto perfetto.

Nike MOTIONWORKS

Jeff Pisciotta, Ricercatore capo

Jeff è il responsabile della gestione delle relazioni con la SCEE e, in particolare, ha il compito di verificare il rispetto degli standard più elevati nell'utilizzo delle tecniche di analisi biometrica nel corso dello sviluppo, della presentazione e della valutazione degli esercizi del gioco e dei programmi di sviluppo.

Jeff ha lavorato con il Nike Sports Research Lab per nove anni, con la qualifica di Ricercatore capo. Le sue aree di ricerca principali sono il tennis, il settore bambini, le imbottiture, la morfologia delle calzature sportive e le innovazioni "avanzate". Ha contribuito alla realizzazione di tecnologie originali della Nike come la Nike FREE, la Nike Shox Basketball, l'imbottitura Zoom-Air, l'imbottitura Visi-Zoom e la Nike Air Court Motion, una delle scarpe da tennis di maggior successo.

Jeff è un ricercatore di punta nel campo della biomeccanica ortopedica e ha più di quattordici anni di esperienza nel settore dell'analisi clinica del movimento e della biomeccanica. Alcune delle sue ricerche sono state pubblicate su importanti periodici scientifici, tra cui il Journal of the American Physical Therapy Association, Medicine and Science in Sports & Exercise, Clinical Orthopaedics and Related Research, Archives of Physical Medicine, Journal of Biomechanics e Journal of the Neuromuscular System.

Jeff è appassionato di corsa, arti marziali (si dice che abbia avuto addirittura Bruce Lee come maestro), fantascienza, grafica digitale multimediale, computer, effetti speciali, animazione e paleontologia.

Albert Shum, Direttore della New Business Innovation, Nike Global

Albert è uno dei maggiori responsabili dell'innovazione della Nike e si occupa, in particolare, dello sviluppo di nuove opportunità di crescita dell'azienda legate al mondo dei prodotti digitali.

Albert ha lavorato con la Nike per più di nove anni, individuando e sperimentando le nuove opportunità offerte dal mercato. Tra i suoi successi ricordiamo la realizzazione di Nike Timing e la creazione del programma Nike TechLab.

Può vantare un'esperienza quasi decennale nel design, nello sviluppo, nel settore del marketing e dello sviluppo aziendale e il suo obiettivo è quello di realizzare una nuova piattaforma per l'attività fisica attraverso prodotti e servizi immersivi.

Fine

Per ulteriori informazioni, contattare i responsabili locali.