



---

Luglio 2005  
Comunicato stampa

## **EyeToy®: Kinetic** **Risposte alle domande**

***Rispondiamo alle vostre domande sulla nascita, lo sviluppo e il futuro del gioco.***

### **Sezione 1: La *vision* di EyeToy®: Kinetic:**

1. Il fitness e i videogiochi sono un abbinamento insolito, da dove nasce questa idea?
2. Qual è la *vision* di EyeToy®: Kinetic?
3. Qual è stata la spinta per lo sviluppo di questo progetto?
4. Qual è il ruolo di EyeToy®: Kinetic nel contesto del mercato dei videogiochi?

### **Sezione 2: Lo sviluppo e il videogioco:**

1. Quanto tempo e quante persone sono state necessarie per sviluppare il gioco?
2. È stato condotto qualche tipo di ricerca prima o durante lo sviluppo?
3. In cosa consiste l'esperienza di gioco?
4. Come siete riusciti a trasformare il movimento nelle corrispettive calorie bruciate?
5. In che modo avete strutturato i programmi di allenamento per i diversi gradi di forma fisica?
6. In che modo avete garantito l'interattività del videogioco?

### **Sezione 3: La collaborazione con Nike MOTIONWORKS:**

1. Come è iniziata la collaborazione con Nike MOTIONWORKS?
2. Quali competenze ha apportato la Nike MOTIONWORKS allo sviluppo del gioco?
3. Quale tecnologia è stata utilizzata per lo sviluppo e come funziona?

### **Sezione 4: Il ruolo di Nike MOTIONWORKS**

1. Di cosa si occupa Nike MOTIONWORKS?
2. Per quale motivo la Nike MOTIONWORKS ha cominciato a collaborare al progetto EyeToy®: Kinetic?
3. Qual è stato il ruolo della Nike nello sviluppo di EyeToy®: Kinetic?
4. Cosa rende EyeToy®: Kinetic diverso dai tradizionali programmi di home fitness?

**Continua/...**

## **Sezione 1: La *vision* di EyeToy®: Kinetic:**

Risponde Mike Haigh, Direttore, Gruppo di sviluppo EyeToy® / Singstar™, Sony Computer Entertainment Europe [SCEE]

### **1. Il fitness e i videogiochi sono un abbinamento insolito, da dove nasce questa idea?**

Il primo prodotto che ha unito videogiochi e movimento è stato EyeToy®: Play. Dopo aver giocato con quel videogioco, le persone si sono rese conto che i videogiochi fisici erano una realtà. Innanzitutto, era molto divertente, e poi era anche un ottimo esercizio per le braccia e la parte superiore del corpo.

### **2. Qual è la *vision* di EyeToy®: Kinetic?**

La *vision* che sta alla base di EyeToy®: Kinetic è semplice: coniugare fitness e divertimento. Trae ispirazione da un'ampia gamma di attività che piacciono alla gente, che aiutano a tenersi in forma e sono divertenti. Abbiamo ideato elementi di gioco ispirati ad attività come kickboxing, danza moderna, aerobica, karate e kung fu, per permettere al giocatore di esercitare in modo completo tutto il corpo.

In realtà, ciò che ci proponiamo di fare è spingere le persone a improvvisare: i giocatori devono decidere spontaneamente come muoversi durante il gioco. I personal trainer danno consigli e suggerimenti su come affrontare **ogni attività** e motivano il giocatore nel corso di tutto l'allenamento, permettendo così a chiunque di giocare, indipendentemente dal suo livello di abilità.

Inoltre, abbiamo incluso più di tre ore di filmati dimostrativi per permettere alle persone di cimentarsi in discipline come il Tai Chi, lo Yoga e la meditazione, ma anche di eseguire esercizi all'avanguardia per scolpire i muscoli.

### **3. Qual è stata la spinta per lo sviluppo di questo progetto?**

Tanti fattori che ci hanno spinto a intraprendere questa strada: il nostro interesse nello sviluppo di nuovi videogiochi che richiedessero l'esercizio fisico, i suggerimenti ricevuti da parte dei giocatori per mezzo di periodici come Official PlayStation Magazine e anche l'interesse attivo della Nike, che ha riconosciuto l'enorme potenziale di EyeToy® come sostegno a uno stile di vita dinamico.

### **4. Qual è il ruolo di EyeToy®: Kinetic nel contesto del mercato dei videogiochi?**

EyeToy®: Kinetic ha dimostrato che i videogiochi fisici sono una realtà e che videogiocare non consiste più unicamente in un passatempo sedentario. Rappresenta una novità assoluta nel modo di percepire i videogiochi. Sono sicuro che prenderà piede un nuovo genere, volto ad accontentare quelle persone che amano fare movimento, ovviamente divertendosi, allo stesso tempo.

## **Sezione 2: Lo sviluppo e il videogioco**

Risponde Mike Haigh, Direttore, Gruppo di sviluppo EyeToy® / Singstar™, Sony Computer Entertainment Europe [SCEE]

### **1. Quanto tempo e quante persone sono state necessarie per sviluppare il gioco?**

Lo sviluppo è durato circa due anni e mezzo e la squadra era composta da 33 persone della SCEE e da altre 16 persone della Nike MOTIONWORKS.

### **2. È stato condotto qualche tipo di ricerca prima o durante lo sviluppo?**

Nike MOTIONWORKS ha dato il via a un programma di ricerca per verificare che i movimenti di EyeToy®: Kinetic fossero divertenti, sicuri, avessero effetti positivi e fossero accessibili a tutti, mentre la SCEE ha intrapreso approfondite ricerche di marketing per assicurarsi che il prodotto fosse adeguato al mercato del fitness.

L'industria del fitness è piena di prodotti che promettono di essere innovativi o rivoluzionari. Noi abbiamo cercato un approccio olistico, evitando di seguire la moda e cercando di rispondere direttamente alle richieste dei consumatori. Ci siamo concentrati sulla realizzazione di un prodotto che permettesse ai consumatori di raggiungere i loro obiettivi di benessere fisico. Questo prodotto è EyeToy®: Kinetic.

### **3. In cosa consiste l'esperienza di gioco?**

Consiste in attività fisica e divertimento. Se si gioca correttamente, senza imbrogliare, ci si affatica realmente e si compie un esercizio fisico completo. Il divertimento è fondamentale ed esistono così tante variazioni che due allenamenti non sembrano mai uguali. È sorprendente constatare quanto il gioco metta alla prova il giocatore e quali risultati sia possibile raggiungere.

Durante tutto l'allenamento si effettuano numerosi esercizi sia aerobici che anaerobici, e il giocatore può migliorare la propria muscolatura, l'equilibrio, la postura e i riflessi, impara a pensare rapidamente e a reagire agli stimoli in modo efficace. Tutto questo avviene quasi inconsapevolmente, grazie alla guida dei personal trainer, mentre il giocatore si diverte per tutto il tempo.

### **4. Come siete riusciti a trasformare il movimento nelle corrispettive calorie bruciate?**

È tutto legato al movimento: più ci si muove, più calorie si bruciano. Di conseguenza, abbiamo sviluppato una tecnologia in grado di calcolare l'intensità e la durata del movimento del giocatore.

Unendo questi dati all'età, all'altezza e al peso del giocatore, è possibile calcolare il numero di calorie bruciate. È lo stesso metodo utilizzato dal tapis-roulant per stabilire quante calorie si consumano: conosce i dettagli fisici fondamentali, sa che stai correndo (movimento), sa quanto rapidamente stai correndo (intensità) e per quanto tempo (durata).

**5. In che modo avete strutturato i programmi di allenamento per i diversi gradi di forma fisica?**

I programmi di allenamento di dodici settimane sono stati ideati da istruttori esperti della Nike MOTIONWORKS per assicurare che, in base al soggetto, il programma di allenamento avesse la giusta intensità. Il segreto sta nel trovare il giusto equilibrio tra un programma troppo difficile e troppo rapido, che fa stancare il giocatore, e uno tanto facile da non permettere di raggiungere i propri obiettivi e che rischierebbe di far perdere l'interesse nell'allenamento. Ci è voluto molto tempo per riuscire a trovare una soluzione adeguata, ma siamo veramente soddisfatti del risultato.

**6. In che modo avete garantito l'interattività del videogioco?**

EyeToy®: Play ha dimostrato che il feedback è importante, ai giocatori piace sentirsi dire che stanno giocando bene ed essere corretti quando sbagliano. È a questo punto che entrano in gioco i personal trainer, ma in questo caso il loro livello di interazione non si limita a una pacca sulla spalla quando si esegue bene un esercizio.

Registrano il tuo “record personale” e regolano la difficoltà del tuo allenamento quando raggiungi dei buoni risultati, in modo che tu possa continuare a migliorare. Monitorano la tua frequenza cardiaca e commentano l'intensità del tuo allenamento. Ti consigliano di riposare quando pensano che tu ne abbia bisogno e ti motivano a continuare quando lo ritengono opportuno. Infine, ti consigliano nuove mosse da provare e, se ti trovi in difficoltà, ti mostrano come fare.

### **Sezione 3: La collaborazione con Nike MOTIONWORKS**

**1. Come è iniziata la collaborazione con Nike MOTIONWORKS?**

La Nike ha preso contatto con noi alla E3, una fiera che coinvolge tutta l'industria dei videogiochi e si tiene a Los Angeles, negli Stati Uniti. Dopo il successo di EyeToy®: Play, avevano cominciato a pensare a come trasformare i videogiochi in un'attività fisica.

Proprio in quel periodo stavamo pianificando la realizzazione di EyeToy®: Kinetic e la Nike disponeva delle strutture adeguate per lo studio del movimento, presso il centro di ricerca sportiva Nike MOTIONWORKS. Avevano l'esperienza fisiologica e biometrica necessaria per aiutarci a fare di EyeToy®: Kinetic un prodotto di successo, mentre noi disponevamo di quelle nuove tecnologie che loro erano interessati a sviluppare. La nostra collaborazione è stata una decisione naturale.

## **2. Quali competenze ha apportato Nike MOTIONWORKS allo sviluppo del gioco?**

Sapevano tutto del movimento: cosa desiderano fare le persone, quali movimenti fanno bene a determinate parti del corpo, in che modo si possono ottimizzare i benefici di una tipologia particolare di esercizi e, soprattutto, quali erano le basi fondamentali perché tutto questo fosse sicuro e non dannoso. Noi abbiamo fornito la tecnologia necessaria a trasferire il loro know-how nel mondo digitale.

## **3. Quale tecnologia è stata utilizzata per lo sviluppo e come funziona?**

Abbiamo recuperato la tecnologia motion tracking utilizzata in EyeToy®: Play e la abbiamo ampliata sviluppando nuove aree. Ora siamo in grado di calcolare con quanta forza è stato colpito un oggetto e in che direzione, possiamo fare in modo che il gioco reagisca sia alle azioni che alle interazioni sonore, per cui il suono può essere utilizzato per attivare delle funzioni, come nel caso del battito delle mani.

Dovevamo anche riuscire a **proporre** un esercizio che coinvolgesse tutto il corpo e sviluppare una tecnologia adatta a questo scopo. La telecamera originale EyeToy® può vedere solo la parte superiore del corpo, quando il giocatore è posizionato correttamente, ma per far sì che le persone si muovessero abbastanza da rimettersi in forma dovevamo fare in modo che muovessero anche le game. Così abbiamo sviluppato le **Full Vision Lens**, un piccolo accessorio da applicare alla telecamera, che permette per la prima volta di visualizzare l'intero corpo sullo schermo senza che sia necessario posizionarsi a una distanza eccessiva. Questo accessorio è incluso in ogni confezione di EyeToy®: Kinetic e una volta applicato alla videocamera è veramente possibile vedere tutto il corpo fino ai piedi ed è possibile eseguire moltissimi esercizi per muovere le gambe e portare a termine un allenamento decisamente completo.

## **Sezione 4: Il ruolo di Nike MOTIONWORKS**

Risponde Jeff Pisciotta, Ricercatore capo, Nike MOTIONWORKS

### **1. Di cosa si occupa Nike MOTIONWORKS?**

Nike MOTIONWORKS è un settore del Nike Sport Research Lab (NSRL). Il compito della squadra è quello di condurre importanti ricerche applicate sugli atleti\* in movimento per raccogliere le informazioni necessarie a creare, sviluppare e commercializzare prodotti sportivi innovativi. La ricerca si concentra sulla biomeccanica, sulla fisiologia dell'esercizio e sull'analisi sensoriale quantitativa. Il NSRL è stato fondato nel 1980.

\*[Basta avere un corpo per essere un atleta]

### **2. Per quale motivo la Nike MOTIONWORKS ha cominciato a collaborare al progetto EyeToy®: Kinetic?**

Il nostro obiettivo è sempre stato quello di sviluppare nuovi prodotti che potessero spingere e motivare i giovani a seguire uno stile di vita attivo e, al contempo, di sviluppare dei supporti video che aumentassero l'intensità dell'esperienza. La Nike ha una lunga storia di collaborazione con le aziende produttrici di videogiochi e con i loro clienti. Il nostro obiettivo,

quello cioè di ispirare e motivare gli atleti, ha spinto la nostra squadra a sviluppare nuovi prodotti legati ai videogame. Abbiamo realizzato un programma chiamato “physical gaming” che costituisce una vera e propria unione tra l'esercizio fisico e gli sport virtuali.

Durante lo sviluppo del programma physical gaming, abbiamo compreso che era necessario avere un partner tecnologico con la nostra stessa volontà di innovare e di andare oltre le convenzioni.

**EyeToy: Kinetic**

**Pagina 6 di 6**

### **3. Qual è stato il ruolo della Nike nello sviluppo di EyeToy®: Kinetic?**

La collaborazione della Nike con PlayStation® per questo progetto ha dato buoni frutti: abbiamo messo le nostre conoscenze nel campo dello sport e dell'allenamento al servizio di EyeToy®: Kinetic.

### **4. Cosa rende EyeToy®: Kinetic diverso dai tradizionali programmi di home fitness?**

EyeToy®: Kinetic offre un nuovo livello di interazione e, cosa più importante, una nuova dimensione dell'attività fisica. Trasforma l'esperienza dell'home fitness da un programma passivo di esercizi a un allenamento dinamico e interattivo.

**Fine**

Per ulteriori informazioni, contattare i responsabili locali.