



Julio de 2005  
Información para la prensa

## **EyeToy®: Kinetic** **Respuestas a tus preguntas**

*Contestamos tus preguntas acerca del origen, desarrollo y futuro del juego.*

### **Apartado 1: visión de EyeToy: Kinetic**

1. Ejercicio y juego no son conceptos muy compatibles. ¿Cómo surgió la idea?
2. ¿Qué idea encierra EyeToy: Kinetic?
3. ¿Cuál fue el verdadero motor del desarrollo de este proyecto?
4. ¿Cuál es el papel de EyeToy: Kinetic en la definición del posicionamiento de los juegos en el mercado?

### **Apartado 2: el desarrollo y el juego**

1. ¿Cuánto tiempo y cuántas personas se necesitaron para desarrollar el juego?
2. ¿Se realizó algún tipo de estudio durante el proceso de creación o con anterioridad?
3. ¿Cómo es la experiencia de juego?
4. ¿Cómo se han podido traducir los movimientos en cantidad de calorías consumidas?
5. ¿Cómo se han diseñado los distintos programas de ejercicio para cada nivel de forma física?
6. ¿Cómo conseguisteis asegurarnos de que el juego era interactivo?

### **Apartado 3: trabajando con Nike MOTIONWORKS**

1. ¿Cómo surgió la asociación con Nike MOTIONWORKS?
2. ¿Qué aportaciones ha hecho Nike MOTIONWORKS al proceso de creación?
3. ¿Qué tecnología se ha utilizado para el desarrollo del juego y cómo funciona?

### **Apartado 4: perspectiva de Nike MOTIONWORKS**

1. ¿A qué se dedica Nike MOTIONWORKS?
2. ¿Cómo se involucró Nike MOTIONWORKS en el proyecto de EyeToy: Kinetic?
3. ¿Qué papel ha desempeñado Nike en el desarrollo de EyeToy: Kinetic?
4. ¿Cuál es la diferencia entre EyeToy: Kinetic y los programas tradicionales de gimnasia en casa?

**Más/...**

## **Apartado 1: visión de EyeToy: Kinetic**

Con Mike Haigh, Director, Grupo de desarrollo de EyeToy / Singstar™, Sony Computer Entertainment Europe (SCEE)

### **1. Ejercicio y juego no son conceptos muy compatibles. ¿Cómo surgió la idea?**

EyeToy®: Play fue el verdadero comienzo. Cuando la gente empezó a probarlo, se dio cuenta de que el juego físico era una realidad. Lo principal es que resultaba muy divertido, pero también constituía un buen ejercicio para los brazos y la parte superior del cuerpo.

### **2. ¿Qué idea encierra EyeToy: Kinetic?**

El concepto de EyeToy: Kinetic es sencillo: combinar ejercicio físico y diversión. Lo que hace en realidad es inspirarse en una gran variedad de actividades que gustan, mantienen en forma y entretienen. Hemos diseñado los elementos del juego en torno a actividades tales como kick boxing, baile moderno, aeróbic, kárate y kung-fu para asegurarnos de que los usuarios trabajan todo el cuerpo.

Pero lo que pretendemos de verdad es que las personas improvisen, que se muevan del modo que se sientan más identificadas como base para realizar las actividades. Los entrenadores personales les darán consejos e indicaciones para enseñarles a realizar los ejercicios y motivarles a superarlos, y garantizar así que cualquiera pueda usar este juego, independientemente de su nivel de habilidad.

También hemos incluido más de tres horas de vídeos instructivos para que los usuarios prueben actividades como el taichi, el yoga y la meditación, además de revolucionarios ejercicios de definición muscular.

### **3. ¿Cuál fue el verdadero motor del desarrollo de este proyecto?**

Hubo muchos factores determinantes: desde nuestro interés por desarrollar nuevos juegos que requirieran actividad física, pasando por sugerencias de jugadores escritas a publicaciones como la revista oficial de PlayStation, hasta el esfuerzo activo de Nike, que reconocía el potencial a largo plazo de EyeToy como ayuda para cultivar un estilo de vida activo.

### **4. ¿Cuál es el papel de EyeToy: Kinetic en la definición del posicionamiento de los juegos en el mercado?**

EyeToy: Kinetic ha demostrado que los juegos de actividad física son una sólida realidad, y que los videojuegos ya no serán sinónimo inequívoco de pasatiempo sedentario. Es un nuevo concepto en la percepción de los videojuegos. Es probable que veamos desarrollarse un nuevo género de gran éxito para satisfacer a un público preocupado por su forma física y dispuesto a divertirse.

## **Apartado 2: el desarrollo y el juego**

Con Mike Haigh, Director, Grupo de desarrollo de EyeToy / Singstar, SCEE

### **1. ¿Cuánto tiempo y cuántas personas se necesitaron para desarrollar el juego?**

Aproximadamente dos años y medio de desarrollo con un equipo de 33 personas en SCEE y otras 16 personas de Nike MOTIONWORKS.

### **2. ¿Se realizó algún tipo de estudio durante el proceso de creación o con anterioridad?**

Nike MOTIONWORKS realizó un programa continuo de investigación para garantizar que los movimientos que EyeToy: Kinetic pedía realizar a los usuarios eran divertidos, seguros, beneficiosos y asequibles, mientras que SCEE llevó a cabo un extenso estudio de mercado para garantizar que el producto fuera apropiado para el sector del ejercicio físico.

El mercado del fitness siempre está inundado de productos que prometen cambios y revoluciones espectaculares. Nosotros adoptamos un enfoque integral, evitando caer en modas pasajeras y respondiendo directamente a las necesidades del consumidor. Nuestra idea ha sido crear un producto que permita a los consumidores cumplir sus expectativas de forma física. El resultado es EyeToy: Kinetic.

### **3. ¿Cómo es la experiencia de juego?**

Es física y divertida. Si juegas bien, sin hacer trampas, vas a cansarte de verdad y a realizar una sesión de ejercicio completa. El elemento diversión es fundamental, y hay tal diversidad de ejercicios que nunca te parecerá que repites. Es sorprendente lo que te motiva el juego y hasta dónde te permite llegar.

Con este juego, realizas una completa combinación de ejercicios aeróbicos y anaeróbicos, mejoras tu definición muscular, mejoras tu equilibrio y postura, el tiempo de reacción y aprendes a pensar en los movimientos de los pies y a reaccionar a estímulos de manera eficaz. Todo esto sin darte cuenta, siguiendo las indicaciones de tus entrenadores personales, mientras tú disfrutas de la diversión del juego.

### **4. ¿Cómo se han podido traducir los movimientos en cantidad de calorías consumidas?**

La clave está en el movimiento: cuanto más te mueves, más calorías quemas. Por ello, desarrollamos una tecnología para calcular la intensidad y duración del movimiento que el jugador estaba realizando.

Estos datos, combinados con la edad, la altura y el peso del jugador, permiten calcular las calorías consumidas. Es similar al modo en que la cinta de andar determina las calorías que vas quemando: conoce tus condiciones físicas básicas, sabe que estás corriendo (movimiento), sabe tu velocidad (intensidad) y cuánto tiempo llevas haciéndolo (duración).

**5. ¿Cómo se han diseñado los distintos programas de ejercicio para cada nivel de forma física?**

Los 12 programas semanales de entrenamiento personal han sido diseñados por expertos en entrenamiento personal de Nike MOTIONWORKS para garantizar que, en función de cada individuo, vayan creciendo en intensidad al ritmo apropiado. El secreto está en alcanzar el equilibrio perfecto entre un programa que se complique demasiado y agote al jugador, y uno que sea tan fácil que haga que los usuarios no alcancen sus objetivos y pierdan interés. Nos ha llevado un tiempo conseguirlo, pero estamos muy satisfechos con los resultados.

**6. ¿Cómo conseguisteis asegurarnos de que el juego era interactivo?**

EyeToy: Play puso de relieve que informar es importante: a las personas les gusta saber si están haciendo algo bien, y que les corrijan cuando cometen fallos. Aquí es donde entran en juego los entrenadores personales, cuyo nivel de interacción va mucho más allá de la palmadita en la espalda cuando lo haces bien.

Ellos establecerán tus desafíos personales y ajustarán la dificultad de los ejercicios que realices para asegurarse de que te estás esforzando. Asimismo, también controlan tu pulso y te aconsejan sobre la intensidad del ejercicio. Te animarán a descansar cuando crean que lo necesitas, y te motivarán para que te esfuerces cuando lo consideren necesario. Por último, también te sugerirán probar determinados movimientos y, si te cuesta mucho, incluso se ofrecerán a unirse a ti para explicarte cómo se hace.

### **Apartado 3: trabajando con Nike MOTIONWORKS**

**1. ¿Cómo surgió la asociación con Nike MOTIONWORKS?**

Nike hizo su primer gesto de acercamiento en la celebración de la E3, una convención de la industria del videojuego que se celebra en Los Ángeles, EE.UU. Sorprendida por el resultado de EyeToy: Play, la empresa se mostró muy interesada en la evolución de los videojuegos a una actividad física.

Por esas fechas, nosotros ya teníamos en proyecto EyeToy: Kinetic, y Nike disponía de instalaciones de análisis de movimiento en su planta de investigación deportiva de Nike MOTIONSPORTS. Ellos contaban con la experiencia psicológica y biométrica que necesitábamos para hacer de EyeToy: Kinetic todo un éxito, y nosotros, con una nueva y emocionante tecnología que ellos querían ver evolucionar. De este modo, la colaboración entre ambas partes surgió de forma natural.

## **2. ¿Qué aportaciones ha hecho Nike MOTIONWORKS al proceso de creación?**

Ellos lo sabían todo acerca del movimiento: qué clase de cosas aspira a hacer la gente, qué tipo de movimientos son beneficiosos para cada parte del cuerpo, cómo maximizar los beneficios de un determinado ejercicio y, sobre todo, cómo se podía garantizar que todo resultara totalmente seguro. Nosotros aportamos la tecnología para trasvasar sus conocimientos al mundo digital.

## **3. ¿Qué tecnología se ha utilizado para el desarrollo del juego y cómo funciona?**

Tomamos la tecnología para seguir movimientos de EyeToy: Play y la expandimos en multitud de ámbitos nuevos. Ahora podemos calcular la fuerza con la que un objeto ha sido golpeado y desde qué dirección, y hacer que el juego reaccione en consecuencia, además de aprovechar la interacción auditiva, en la que se usan sonidos para activar determinados objetos; por ejemplo, al dar una palmada.

También sabíamos que debíamos ser capaces de animar a los jugadores a realizar un ejercicio físico completo, y desarrollamos la tecnología adecuada para conseguirlo. La cámara original de EyeToy tan solo percibe la parte superior del cuerpo cuando el usuario está correctamente posicionado, pero para conseguir que la gente se pusiera en forma, necesitábamos que movieran también los pies. Por eso, creamos la **lente de visión completa**, un pequeño accesorio que encaja en la parte frontal de la cámara y que nos permite, por primera vez, vernos en pantalla todo el cuerpo sin necesidad de alejarnos demasiado. Todos los ejemplares de EyeToy: Kinetic incluyen esta pieza, y puedo asegurar a todos los usuarios que, una vez instalada, podrán verse los pies, lo que nos abre multitud de posibilidades para hacer que se muevan y sentar las bases de un verdadero ejercicio completo.

## **Apartado 4: el papel de Nike MOTIONWORKS**

Con Jeff Pisciotta, Jefe de investigación, Nike MOTIONWORKS

### **1. ¿A qué se dedica Nike MOTIONWORKS?**

Nike MOTIONWORKS es una extensión de Nike Sport Research Lab (NSRL). La misión de este equipo es realizar investigaciones sobre y para los atletas\* en movimiento, y reunir así la información necesaria para crear, desarrollar y comercializar innovadores productos deportivos. Estas investigaciones se centran en análisis sensoriales cuantitativos, biomecánicos y de psicología del deporte. NSRL nació en 1980. [\* *If you have a body, you are an athlete* (Si tienes un cuerpo, eres un atleta)]

### **2. ¿Cómo se involucró Nike MOTIONWORKS en el proyecto de EyeToy: Kinetic?**

Queríamos desarrollar nuevos productos que retaran y motivaran a los jóvenes para hacer actividad física, mejorando al mismo tiempo su experiencia con los videojuegos. Nike tiene una larga tradición de asociaciones con empresas y consumidores de videojuegos. Nuestra misión de inspirar y motivar a los atletas dio a nuestro equipo la idea de desarrollar nuevos

conceptos de videojuego para el usuario. Hemos desarrollado un programa llamado "physical gaming" (juego físico), que sirve de conexión entre el deporte físico y el virtual.

A medida que desarrollábamos el programa de juego físico, comprendimos la necesidad de contar con un socio tecnológico con el que compartiéramos la idea de innovar y las ganas de hacer algo distinto.

**3. ¿Qué papel ha desempeñado Nike en el desarrollo de EyeToy: Kinetic?**

En la relación de Nike con PlayStation para este proyecto ha reinado una gran colaboración. Nosotros hemos aportado nuestro conocimiento del deporte y el ejercicio físico a la experiencia de juego de EyeToy: Kinetic.

**4. ¿Cuál es la diferencia entre EyeToy: Kinetic y los programas tradicionales de gimnasia en casa?**

EyeToy: Kinetic ofrece un nivel de interacción completo desconocido hasta el momento y, lo que es más importante, una nueva forma de experiencia física. Cambia el concepto de gimnasia en casa de una rutina visual y pasiva a una sesión interactiva y dinámica.

**Fin**

Para obtener más información, ponte en contacto con el Responsable de Relaciones Públicas local.