



Juli 2005
Pressemitteilung

EyeToy®: Kinetic

Ein Team mit einem Blick für das Neue

Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit ist die Arbeit an EyeToy®: Kinetic abgeschlossen. Das Ergebnis ist eine Verbindung der Welt des Sports, der Fitness und des Spiels. Ein Team des Forschungslabors Nike MOTIONWORKS in Portland (Oregon) arbeitete mit dem EyeToy®: Kinetic-Entwicklungsteam von Sony Computer Entertainment Europe [SCEE] mit Sitz in London zusammen.

Sony Computer Entertainment Europe

Tom Holmes, Produzent

Tom, der für die Produktion von EyeToy®: Kinetic verantwortlich zeichnet, begann seine Karriere in der Spiele-Industrie als Tester für einige PlayStation®-Spiele im Studio Liverpool von Sony Computer Entertainment Europe. Von dort führte ihn seine Laufbahn zu Infogrames, wo er zunächst als Regieassistent der Sportarena an der hoch gelobten Fußballserie „Premier Manager“ mitwirkte.

Nach seiner Rückkehr zum Studio London von SCEE im Jahre 2002 produzierte Tom das erste Online-Game von SCEE, „Hardware: Online Arena“, welches bis heute zu den bestbewerteten Online-Titeln zählt. Dann schloss er sich der EyeToy®-Gruppe als Produzent von EyeToy®: Kinetic an.

Mark Parry, Designer

Marks Herausforderung war es, EyeToy®: Kinetic ins Leben zu rufen und das Spielerlebnis zu verfeinern. Nach seinem Studium des Industriedesigns begann er 2002 für das Studio London von SCEE zu arbeiten. Seine Aufgabe bei SCEE bestand darin, sich in die Produktion von Spielen einzuarbeiten und sein an der Universität erworbenes Wissen einzusetzen, um originelle, kreative Spiele auf moderne und zeitgemäße Art zu entwickeln.

Marks erstes Projekt bei SCEE war das Gesangsspiel SingStar™, das von der Industrie als einer der Titel angesehen wurde, die den PlayStation®-Markt erweiterten. Dann tauchte Mark als einer der Hauptentwickler von EyeToy®: Kinetic in die Welt der digitalen Fitness ein, was ihm zu einem optimalen Körpergewicht und bester Kondition verhalf, nachdem er durch die Arbeit mit dem Produkt einige Pfunde verloren hatte!

Weiter auf den nächsten Seiten.

Keith Ribbons, künstlerischer Leiter

Keith Ribbons studierte mehr als 12 Jahre Kunst und Computergrafik. Nach seinem Abschluss in Medienkommunikation arbeitete er dreieinhalb Jahre für die kleine, unabhängige Fernsehproduktionsgesellschaft „Science Pictures“. Dort erstellte er Animationen für zahlreiche naturgeschichtliche Sendungen und Bildungsprogramme im Auftrag von BBC, C4 und Discovery Channel.

Nachdem er sich umfangreiche Fertigkeiten und digitale Techniken angeeignet hatte, ging er zu SCEE und arbeitete an seinem ersten Spiel für die PS one™. Die nächsten vier Jahre verbrachte er mit der Arbeit an der Serie „This Is Football™“ und sorgte dafür, dass vier erfolgreiche Titel daraus hervorgingen. Schließlich übernahm er die künstlerische Leitung des Teams. Seit dieser Zeit spielt Keith die Hauptrolle bei der Entwicklung, dem Einrichten und Animieren der Spielfiguren von EyeToy®: Kinetic. Außerdem überwacht er ein starkes und talentiertes Team von Künstlern, das das Beste aus dem Titel herausholt.

Nike MOTIONWORKS

Jeff Pisciotta, Leiter der Forschungsgruppe

Jeff ist verantwortlich für die Zusammenarbeit mit SCEE und stellte insbesondere sicher, dass die sehr hohen Standards der biometrischen Analysetechniken auf die Entwicklung, Präsentation und Evaluierung der Übungen des Spiels und die Entwicklungsprogramme übertragen wurden.

Jeff arbeitet seit neun Jahren als Leiter der Forschungsgruppe für das Sportforschungslabor von Nike Sports. Seine Hauptforschungsgebiete sind Tennis, Jugendliche, Dämpfung, Fußpassform-Morphologie und „fortschrittliche“ Innovationen. Er war an der Entwicklung der Pioniertechnologien von Nike wie etwa Nike FREE, Nike Shox Basketball, Zoom-Air-Dämpfung, Visi-Zoom-Dämpfung und einem der besten Tennisschuhe, dem Nike Air Court Motion, beteiligt.

Als ein führender Forscher im Bereich der orthopädischen Biomechanik besitzt Jeff mehr als 14 Jahre Erfahrung in instrumenteller Ganganalyse und Sportmedizin. Seine Forschungsarbeiten wurden in führenden Publikationen wie dem 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 und Journal of the Neuromuscular System veröffentlicht.

Zu Jeffs Interessen gehören Fernöstliche Kampfkunst (man sagt, dass er von Bruce Lee trainiert wurde), Science Fiction, multimediale digitale Grafiken, Computer, Special Effects, Animationen und Paläontologie.

Albert Shum, Leiter New Business Innovation, Nike Global

Albert ist einer der innovativen Führungskräfte bei Nike und konzentriert sich auf die Entwicklung neuer Wachstumsmöglichkeiten für digitale Produkte.

Albert arbeitet seit mehr als neun Jahren für Nike und sucht und nutzt neue Möglichkeiten auf dem Markt. Zu seinen Errungenschaften gehören die Entwicklung des Geschäftszweigs „Zeiterfassung“ und die Erstellung der Nike-TechLab-Programme.

Mit mehr als neun Jahren Erfahrung in Design, Produktentwicklung, Marketing und Geschäftsentwicklung hat er die Vision, mithilfe von innovativen Produkten und Dienstleistungen eine neue Plattform für körperliche Aktivitäten zu schaffen.

Ende

Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem zuständigen PR-Manager.