

Pressmeddelande

Stockholm, 29 mars 2017

Tobii utökar samarbete med spelutgivare i och med integration i *The Solus Project VR*

Tobii presenterar i samarbete med Teotl Studios integration av eyetracking i *The Solus Project VR*. De båda företagen har arbetat tillsammans för att anpassa den befintliga eyetracking-funktionalitet som finns i PC-versionen av spelet till ett VR-format. Spelet är ett resultat av Tobii:s satsning på att bredda befintliga relationer med spelutgivare världen över till att även omfatta VR-innehåll som nyttjar eyetracking.

– När vi såg hur mycket mer fördjupande *The Solus Project* blev med eyetracking på PC var det uppenbart att vi skulle lägga till det i VR-versionen också, säger Sjoerd De Jong, utvecklare på Teotl Studios. Även om vi redan har fått många utmärkelser för VR-versionen rekommenderar jag verkligen spelare att testa och se hur mycket rikare upplevelsen har blivit med ögonstyrning.

I *The Solus Project VR* skapar ögonstyrning mer intuitiv och naturlig interaktion och kan stötta allt från interaktion med olika objekt till att skapa en starkare relation till karaktärer genom ögonkontakt. Tobii eyetracking är redan integrerat i över 55 PC-speltitlar, inklusive *Elite: Dangerous* och *Ghost Recon Wildlands*, och Tobii arbetar med sitt nätverk av spelstudior för att de nu också ska ta eyetracking till sina VR titlar. Tobii är den enda eyetracking-leverantör i världen vars teknologi har byggts in i flera spelhårdvaruprodukter, inklusive de bärbara datorerna Alienware 17, MSi GT72 Tobii, Acer Aspire V Nitro och Predator 21 X samt monitorerna Predator Z271T och Predator XB271HUT.

– Drivet av det snabbt växande intresset för VR och mer specifikt, eyetracking i VR, inriktar vi oss på att, tillsammans med den mängd spelstudios inom PC-gaming som vi har befintliga relationer till, undersöka hur man bäst anpassar sina spel och utvecklar nästa generations spel för framtida VR-headsets med eyetracking, säger Oscar Werner, affärsområdeschef för Tobii Tech.

Tobii tilldelades Tom's Guide 'Best of Show' på utvecklarkonferensen GDC för de demos som visar de många fördelarna med ögonstyrning i VR, såsom social interaktion och interaktion med objekt och menyer.

Tobii kommer att visa *The Solus Project VR* och andra eyetracking-demos denna vecka på Silicon Valley Virtual Reality (SVVR) expo i San Jose, Kalifornien den 29-31 mars (monter #314). Demos kommer att visas i en demoversion av VR-headsetet HTC Vive, som, genom ett tekniksamarbete mellan Tobii och Valve, har inbyggd eyetracking.

Läs mer:

- [Info för utvecklare](#) som är intresserade av möjligheterna med att utveckla spel med eyetracking.
- Läs mer om [eyetracking-implementationen i *The Solus Project VR*](#).
- Ladda ner Tobii:s whitepaper "[Why eye tracking is the next natural step for VR](#)".
- Läs mer om [tekniksamarbetet mellan Tobii och Valve](#) kring inbyggnad av eyetracking i HTC Vive.



Kontakt

Patrik von Bergen, Head of Marketing, Tobii Tech
tel: 076-631 07 35, e-post: patrik.von.bergen@tobii.com

Om Tobii

Tobii är världsledande inom eyetracking. Vår vision är en värld där all teknik fungerar i total harmoni med naturligt mänskligt beteende. Tobii bedriver verksamhet inom tre affärsområden: Tobii Dynavox gör specialutvecklade datorer som styrs med ögonrörelser eller pekskärm som används av människor med särskilda behov. Tobii Pro utvecklar och säljer eyetracking-lösningar och tjänster för att studera mänskligt beteende som idag används av mer än 3 000 företag och 2 000 forskningsinstitutioner, däribland samtliga av världens 50 mest välansedda universitet. Tobii Tech vidareutvecklar Tobii's teknologi för nya volymmarknader såsom datorspel, vanliga datorer, virtual reality och smartphones. Tobii har sitt huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq Stockholm (TOBII). Koncernen har över 700 anställda. Läs mer på www.tobii.com.

Tobii AB (publ)
Box 743
S-182 17 Danderyd
Sweden

phone: +46 8 663 69 90
fax: +46 8 30 14 00
www.tobii.com