



Tobii tillkännager initiativ kring eyetracking för VR och samarbete med Starbreeze

Stockholm – september 22, 2015 – Tobii, världsledaren inom eyetracking, har inlett ett utvecklingsinitiativ för att anpassa sin eyetracking-teknologi för virtual reality. Ett tidigt steg i detta är ett samarbete med Starbreeze, en oberoende producent och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter, som syftar till att integrera Tobii:s teknologi i deras kommande StarVR headsets.

Virtual reality är fortfarande i ett tidigt utvecklingsskede men förväntningarna på framtida produkter och upplevelser är höga. Det återstår dock ett antal tekniska barriärer innan man kan se större utbredning – vissa av dem anses eyetracking kunna lösa. Exempelvis kan man genom så kallad blickpunktsrenderad grafik skapa bättre grafikprestanda, minska CPU-belastning och strömförbrukning. Med eyetracking kan man också skapa helt nya, starkare upplevelser även i VR.

Tobii:s ambition är att tillhandahålla specialutvecklade lösningar för integrering av eyetracking för tillverkare av VR-headsets. Tobii har omfattande erfarenhet av att utveckla huvudburna eyetracking-lösningar, vilka idag används i studier av konsumentbeteende av många av världens ledande varumärken. Tobii använder denna erfarenhet, tillsammans med världsledande eyetracking-algoritmer, expertis och utvecklingsresurser inom optronik och ASIC, för att nu anpassa eyetracking-teknologin för VR. Tobii:s eyetracking-lösningar kommer att erbjuda hög precision, kort responstid, låg kostnad samt tillförlitlig spårning av pupillposition och blickpunkt, och datahanteringen kan ske antingen på en dedikerad ASIC eller på CPU:n.

– Eyetracking erbjuder lösningar på centrala utmaningar som måste övervinnas för att VR ska kunna leverera på sitt löfte om verkligt fördjupade upplevelser. Betydande utveckling och innovation återstår fortfarande innan eyetracking är redo för storskalig implementering inom VR, men vi har ett långsiktigt perspektiv på satsningen, säger Oscar Werner, affärsområdeschef för Tobii Tech. Vi är öppna för samarbeten och bjuder in alla som vill – tillverkare av VR-headsets, spel- och filmstudior, chiptillverkare och andra – att vara med på en spännande resa framåt.

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Som en del i satsningen på att utveckla några av de mest lovande VR-upplevelserna i sitt kommande headset StarVR utforskar Starbreeze nu möjligheterna att integrera Tobii:s eyetracking.

– VR handlar helt och hållet om upplevelser. När upplevelsen hämmas av förmågan att göra grafiskt realistiska och fängslande miljöer är det ett hinder för oss att skapa det förstklassiga innehåll som våra kunder uppskattar och förväntar sig, säger Emmanuel Marquez, CTO på Starbreeze AB. Genom att samarbeta med Tobii som är den tydligt ledande inom eyetracking hoppas vi kunna lösa denna begränsning, något som på sikt kommer att främja hela branschen.

Tobii uppmuntrar hårdvarutillverkare och spelutvecklare att släppa loss sin kreativitet och skapa förbättrade upplevelser med eyetracking för VR. Några exempel på dess möjligheter:

- **Blickpunktsrenderad grafik** (foveal rendering) – användarens blick kan användas för att visa högupplöst grafik där man tittar och samtidigt sänka upplösningen i den perifera vyn.
- **Komfort** – VR-upplevelser kan göras mer behagliga genom mer precis bildrendering baserad på data om ögonens position och blickriktning.
- **Uppslukande spelupplevelser** – ögats naturliga rörelser utnyttjas för att göra miljöer och karaktärer mer realistiska och interaktiva:
 - *Naturlig inriktning* – För att plocka upp eller kasta ett objekt kan spelaren, istället för att peka med hjälp av huvudrörelser, enbart titta på objektet för att interagera med det. Denna interaktion är naturlig och intuitiv eftersom det efterliknar hur man gör i verkliga livet.
 - *Ögonkontakt* – Denna grundläggande, icke-verbala kommunikation är kritisk när vi interagerar med andra i verkliga livet. Genom att använda samma interaktionsprincip i VR-filmer eller spel kan användaren få en starkare upplevelse. Karaktärer blir mer levande, de kan interagera med eller ignorera användaren tack vare att de har ögonkontakt.
 - *Förstärkande grafik och ljud* – Genom att kunna avgöra var användaren riktar sin uppmärksamhet kan man skapa skrämmande eller överraskande effekter och mer känslotarka reaktioner. Till exempel kan ljud eller karaktärer dyka upp där spelaren inte tittar.

Ytterligare information

- Lär mer om [StarVR](#), världens enda VR-headset med 210-graders synfält.
- Leverantörer och utvecklare av VR-headsets som är intresserade av att skapa nästa generations eyetracking-optimerade hårdvara för VR, kontakta Tobii Tech på tobii.read@tobii.com.

Tobii offentliggör denna information enligt svensk lag om värdepappersmarknaden och/eller svensk lag om handel med finansiella instrument. Informationen lämnades för offentliggörande den 22 september 2015, kl. 18.00.

Kontakter

Sara Hyléen, Corporate Communications & Investor Relations, Tobii AB, +46 70 9161641, e-post: sara.hyleen@tobii.com

För Starbreeze

Maeve Sponbergs, Investor Relations, Starbreeze AB, Tel: +46(0)8-209 208, e-post: ir@starbreeze.com

Om Tobii Tech

Tobii Tech är ett affärsområde inom Tobii-koncernen. Tobii Tech fokuserat på att ta Tobii's världsledande eyetracking-teknologi till volymprodukter, såsom datorer, datorspel, virtual reality, fordon och medicinsk apparatur. Dess kunder integrerar Tobii's komponenter och teknologi i sina produkter och tar dem till marknad under egna varumärken. För mer information, se www.tobii.com/tech.

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 2000 företag och 1500 forskningsinstitutioner, däribland 49 av världens 50 mest välansedda universitet. *Tobii Tech* vidareutvecklar Tobii's teknologi för nya volymmarknader såsom datorspel, vanliga datorer och fordon. Tobii har sitt huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq Stockholm (TOBI). Koncernen har cirka 600 anställda. Läs mer på www.tobii.com.

Om Starbreeze

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris och Los Angeles, skapar vi spel efter egen design och med licensierat innehåll, med målet att skapa starka franchise i och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay. Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinstinna bankrånar-spelet PAYDAY 2 och den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead baserat på serietidningssuccén. Starbreeze är pionjär inom självständig digital distribution av spel och välkomnar utvecklare att dra nytta av dess publiceringskunnande på Steam, där man har ett av den digitala distributionsplattformens största spelarforum. Härnäst siktar Starbreeze på att utveckla verkligt uppslukande VR-upplevelser genom att integrera mjuk- och hårdvara i Project StarVR och StarVR headsets. Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm First North Premier under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic. Mer information finns på <http://www.starbreeze.com>.