

Pressmeddelande

Stockholm, 16 mars 2022

Tobii samarbetar med LIV och Ready Player Me för att skapa uttrycksfulla avатарer till Metaverse

Tobii, världsledande inom eyetracking och pionjär inom attention computing, har ingått ett nytt samarbete med LIV och Ready Player Me för att utveckla mer uttrycksfulla avатарer till Metaverse. Kreatörer som använder VR-headset med integrerad eyetracking från Tobii kommer att kunna använda avатарerna för att streama mer verklighetstroget innehåll och engagera sina följare.

LIV är en ledande aktör inom livestreaming av spel i virtual reality (VR) och augmented reality (AR), och Ready Player Me är en avатар-plattform där användare kan skapa 3D-avатарer för hundratals spel och appar. Genom det nya samarbetet kommer interaktioner i olika spel och virtuella miljöer att upplevas som mer verklighetstroga, då användarnas riktiga ögonrörelser speglas med hjälp av eyetracking. Kreatörer som streamar innehåll kan öka engagemanget hos sina följare och erbjuda spelstatistik om prestation, hastighet och uppmärksamhet. Det första experimentet genomfördes med Racket: Nx, som utvecklat ett racket-spel i VR.

"Tobiis eyetracking-teknik ger avатарer verklighetstroga ögonrörelser, vilket får användare att uppleva en reell känsla av närvaro när de interagerar med varandra i Metaverse", säger Johan Hellqvist, VP för XR (AR/VR) på Tobii. "Samarbetet med LIV och Ready Player Me gör det möjligt för oss att tillsammans erbjuda autentiska och engagerande upplevelser för de som vill utforska Metaverse."

"LIV är glada för att vara ett av de första XR-streamingverktygen som stödjer integrerad eyetracking och kan erbjuda våra kreatörer mer uttrycksfulla avатарer i spel och andra aktiviteter", säger AJ 'Dr. Doom' Shewki, VD på LIV. "Så småningom kommer alla headset att ha integrerad eyetracking och det kommer vara en självklarhet för kreatörer att kunna göra blickvisualiseringar i realtid."

"Att designa avатарer handlar inte bara om att skapa vackra ansikten, kroppar och kringutrustning, utan också om att reflektera och kommunicera en användares uppmärksamhet och känslor i realtid med andra", säger Timmu Töke, medgrundare och VD för Ready Player Me. "Vi ser fram emot att ta fram fler avатарer med eyetracking-funktioner för företags- och konsumentapplikationer allt eftersom eyetracking blir standard i XR-headset."

För mer information om Tobiis erbjudande inom VR och AR, besök [Tobii VR | Eye Tracking Technology in Virtual Reality](#). För mer information om Ready Player Me, besök [readyplayer.me](#) och för mer information om LIV, besök [www.liv.tv](#).

Kontakt

Lina Perdius, Head of Communications, Tobii AB, tel: 070-018 78 75, e-post: lina.perdius@tobii.com

Henrik Mawby, Head of Investor Relations, Tobii AB, tel: 072-219 82 15, e-post: henrik.mawby@tobii.com



Om Tobii

Tobii är världsledande inom eyetracking och pionjär inom attention computing. Vårt mål är att göra världen bättre med teknik som förstår vår uppmärksamhet och intention. Vi skapar en bättre framtid med våra produkter och lösningar som appliceras inom områden så som beteendestudier och forskning, hälso- och sjukvård, träning och utbildning, gaming, extended reality (VR, AR & MR), fordonsindustrin, med flera. Tobii's eyetracking-lösningar används av tusentals företag, universitet och forskningsinstitutioner runt om i världen. Tobii har sitt huvudkontor i Sverige och är noterat på Nasdaq Stockholm (TOBII). Mer information finns på: www.tobii.com.

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

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