

Lehdistötiedote 15.6.2010

E3-messut, Los Angeles:

Olohuoneen viihdekeskus tunnistaa ihmisen liikkeit ja eleet

Microsoft on tänään Los Angelesin E3-messuilla julkistanut uuden viihde-elektroniikan mullistavan lisälaitteen Xbox 360 -pelikonsolille. Kinect-niminen laite tunnistaa käyttäjien eleet, liikkeet ja jopa puheen. Laite mahdollistaa täysin uudenlaiset viihdekokemukset koko perheelle - ilman ohjaimia. Laite tekee esimerkiksi videopelien pelaamisesta kaikille helppoa ja hauskaa. Lisäksi laitteella voidaan käydä videopuheluja, katsella elokuvia tai kuunnella musiikkia.

Microsoft on tänään avannut ovet viihteen uuteen aikakauteen, mullistamalla pelaamisen, yhteydenpidon ja huvin perheen ja kavereiden kesken. Electronic Entertainment Expo (E3) -messujen yhteydessä pitämässään lehdistötilaisuudessa Microsoft esitteli Xbox 360 -viihdekeskukselle tehdyn **Kinect**-lisälaitteen, joka tunnistaa ihmisen eleet, liikkeet ja jopa puheen. Laite mahdollistaa peleistä ja modernista digitaalisesta viihteestä nauttimisen täysin ilman ohjaimia koko perheelle.

”Microsoft uskoo hauskanpidon olevan universaali magneetti, joka yhdistää meitä kaikkia”, sanoi **Don Mattrick**, senior vice president, Interactive Entertainment Business Microsoftilta. ”Me uskomme, että interaktiivinen viihde on viihteen kaikkein hienoin muoto ja sen tulisi olla avoinna ja lähestyttävissä mahdollisimman monelle. Tämä ajattelutapa on johdattanut meidät poistamaan sen viimeisenkin esteen ihmisten ja heidän rakastamansa viihteen väliltä.”

Liikkeen vuoksi

Xbox 360:n Kinect tuo olohuoneisiin muun muassa kuohuvia koskia, villejä tiikereitä, vuoristoisia esteratoja ja kilpa-autoja. Laite julkaistaan tämän vuoden joulumarkkinoille. Yhdysvalloissa laite tulee myyntiin jo 4. marraskuuta, jatkaen matkaansa muualle maailmaan nopeasti sen jälkeen. Maagisen oloinen ja välitöntä hauskanpitoa tarjoava laite tunnistaa ihmiskehon liikkeiden ja eleiden lisäksi myös puheen.

Kinect tuo pelaamisen mahdollisuudet myös heille, jotka eivät ole koskaan pitäneet kädessään peliohjainta. Pallon ruudulla nähdessään pelaaja voi yksinkertaisesti potkaista sitä. Seuraamalla ruudussa annettuja liikkeitä voi opetella tanssimaan tai kuntoilla. Kinectin myötä riittää että tuo itsensä peliin - ohjaimia ei tarvita.

Kinectin käyttö on äärimmäisen helppoa, riittää että astuu laitteen eteen. Kinect tunnistaa käyttäjänsä ja ”katselee” ja ”kuuntelee” hänen eleitään ja ääntään. Mikäli Kinectin käyttäjällä on myös Xbox LIVE -



palvelun Gold-jäsenyys ja riittävän nopea, noin 3-4 megabitin laajakaistaliittymä, tuo laite suosikkielokuvat ja musiikin sormenpäiden ulottuville, muuntaen tavallisenkin viihteen uudenaiseksi kokemukseksi. Esimerkiksi elokuvan katselu Full HD -teräväpiirtotarkkuudella voidaan käynnistää sanomalla yksinkertaisesti *"Xbox, play."* Xbox 360:n Kinect tekee pelien pelaamisesta, elokuvien katselusta ja musiikin kuuntelusta hausempaa ja interaktiivisempaa kuin koskaan. Kinect toimii minkä tahansa Xbox 360 -viihdekeskuksen kanssa, jossa on 175 megatavua tallennustilaa.

Viihdettä koko perheelle

Kinectin julkaisun yhteydessä Microsoft julkisti laitteelle useita hauskoja, koko perheen interaktiivisia seikkailuja. Esimerkiksi *"Kinectimals"*, *"Kinect Sports"*, *"Your Shape™: Fitness Evolved"* ja *"Dance Central™"* muuttavat tavallisimmankin olohuoneen eläintarhaksi, stadioniksi, kuntosaliksi tai tanssiklubiksi. Kaiken keskellä ovat ihmiset, jotka käyttävät viihdekokemukseensa sitä parasta mahdollista ohjainta - omaa kehoaan. Microsoft ja **LucasArts** ilmoittivat yhdessä, että he tuovat Kinectille StarWars® -pelin vuoden 2011 aikana. Myös **Disney** ripotteli Kinectin päälle *"keijupölyään"*, tuoden omaa taikaansa laitteelle.

"Xbox LIVE tarkoittaa helppoa viihteen ja kavereiden löytämistä, missä tahansa. Kinect tarkoittaa kokemuksen muuttumista viihdyttävämmäksi kuin koskaan. Kun kerran koet elokuvat, urheilun ja pelit Xbox LIVE:n ja Kinectin kautta, paluuta ei enää ole", sanoi **Marc Whitten**, Xbox LIVE:n corporate vice president.

Kinect luo täysin uusia tapoja perheille ja kavereille pitää hauskaa yhdessä. Esimerkiksi Video Kinect -palvelu toimii todellisenä olohuoneen kuvapuhelimenä. Kinectin sisältämä videokamera ja mikrofoni siirtävät puheen ja elävän kuvan reaaliajassa, yhdistäen perheitä ja kavereita jopa tuhansien kilometrien päässä toisistaan. Video Kinect seuraa liikkeitä ja säätää itseään automaattisesti, tehden Xbox LIVE:n kautta käydystä videopuhelusta intuitiivisemmän ja helppokäyttöisemmän kuin koskaan. Ensi vuonna Microsoft yhdistää Video Kinectin Windows Live Messenger -palveluun. Tämän myötä Xbox LIVE:n käyttäjät voivat käydä reaaliaikaisia videopuheluita satojen miljoonien PC-käyttäjien kanssa ympäri maailman. Palveluun tuodaan myös räätälöitävissä olevia uutisvirtoja, säätietoja ja videoita Microsoftin Bing-hakupalvelusta. Näin ajankohtaisista asioista voidaan keskustella videopuhelun välityksellä yhdessä, aivan kuin oltaisiin samassa huoneessa katsomassa uutisia.

Microsoft myös laajentaa Zune music -palvelunsa Xbox LIVE:n puolelle, joka tuo Xbox 360 -käyttäjille mahdollisuuden kuunnella musiikkia jopa yli seitsemän miljoonan kappaleen arkistosta. Musiikista pääsee nauttimaan erikseen myytävän Zune Pass¹ -tilauksen kautta. Zune mahdollistaa soittolistojen luomisen juhliä varten, musiikkivideoiden katselun, sekä Xbox LIVE -ystävien soittamien biisien katselun. Musiikkia voi ohjata elein tai omalla äänellään.

¹ Palvelua ei ole saatavilla kaikissa maissa, katso lisätiedot osoitteesta www.zune.net



Kuvaus Kinectin teknisistä tiedoista, sekä tarkempi lista ja kuvaukset Kinectille julkaistuista peleistä ovat tämän tiedotteen liitteenä, joka on ladattavissa CisionWire-palvelusta.

Lisätietoja:

B-roll-videomateriaali Kinectin nimenjulkistustilaisuudesta, Cirque du Soleil -tapahtumasta:

www.newsinfusion.com/xboxe32010

Valokuvapaketti Cirque du Soleil -tapahtumasta: <http://bit.ly/bmOijN>

Xboxin lehdistösivut: www.xbox.com/en-US/press

Suomalaiset yhteyshenkilöt:

Jari Keskitalo, Country Lead Finland, Microsoft Entertainment & Devices Division,

jari.keskitalo@microsoft.com, p. +358 50 431 7015

Xbox 360

Xbox 360 on korkealuokkainen kodin viihde- ja videopelikeskus. Tämän vuoden joulumarkkinoille Xbox 360 uudistaa Kinectin myötä täydellisesti sosiaalisen pelaamisen ja kodin digitaalisen viihteen käsitteen - ilman ohjaimia. Xbox 360:n kautta pääsee nauttimaan parhaista ja laajimmista peleistä, suurimmasta valikoimasta online-musiikkia, televisio-ohjelmia, ja elokuvia, standardi- tai teräväpiirtotarkkuudella. Olohuoneen viihdekeskuksena Xbox 360 sulauttaa yhteen lyömättömän sisällön ja johtavan sosiaalisen verkoston, 25 miljoonan käyttäjän maailmanlaajuisen Xbox LIVE -palvelun.

Lisätietoja Xbox 360 -viihdekeskuksesta löytyy osoitteesta <http://www.xbox.com>.

Microsoft

Vuonna 1975 perustettu Microsoft on maailman johtava ohjelmistotuotteiden, -ratkaisujen ja -palveluiden toimittaja, joka auttaa yrityksiä, organisaatioita ja ihmisiä hyödyntämään tietotekniikan mahdollisuuksia uusilla innovatiivisilla tavoilla. Suomessa Microsoftin palveluksessa työskentelee 280 henkilöä, joiden visiona on yhdessä yli 3000 yhteistyökumppanin kanssa auttaa asiakasta menestymään Microsoftin ratkaisujen avulla. Maailmanlaajuisesti Microsoftilla on noin 92 000 työntekijää yhteensä 102 maassa. Tilivuonna 2009 Microsoftin liikevaihto oli 58,44 miljardia US dollaria.