



## Kinect täyttää vuoden

### Pelisensoirin huipputeknologiaa hyödynnetään jopa sairaaloissa

**Helsinki 10.11.2011 – Peli- ja viihdemaailma kokivat tasan vuosi sitten merkittävän mullistuksen, kun Xbox 360 -konsoliin liitettävä ohjaimettoman pelaamisen mahdollistava Kinect saapui kaappoihin. Ensimmäisen vuotensa aikana Kinect on valloittanut puolelleen täysin uudenlaisen pelaajakunnan. Kinect on osoittautunut merkittäväksi innovaatioksi monella muullakin saralla. Laitteen huipputeknologia taipuu niin moneksi, että menestystaival on vasta alussa.**

Kinectin sisältämän teknologiainnovaation mahdollisuudet ovat rajattomat. Laitteen käyttämää vartalon 3D-skannausta ja liiketunnistusta on jo [hyödynnetty onnistuneesti](#) muun muassa Yhdysvalloissa autististen lasten koulunkäynnin tukemisessa, Iso-Britanniassa aivohalvauspotilaiden hoidossa ja Espanjassa kirurgien työvälineenä leikkaussalissa. Sensori mahdollistaa uusia toimintatapoja niin kouluille, terveydenhuoltoon kuin tuotantoon. Jatkossa Kinect-teknologiaa voi varmasti nähdä hyödynnettävän niin vaatteiden virtuaalisovituksessa kuin autoteollisuudessa. Liiketunnistuksen lisäksi Kinect tunnistaa myös puhetta, mikä lisää sen kehitysmahdollisuuksia entisestään.

Kinectin saavuttua markkinoille, laitteesta tuli nopeasti ennen näkemätön menestys. Sitä myytiin yli 8 miljoonaa kappaletta 60 ensimmäisen vuorokauden aikana ja se merkittiin Guinnessin ennätysten kirjaan historian nopeimmin myyneenä kuluttajille suunnattuna viihde-elektroniikkalaitteena.

”Kinect on muuttanut tapaa, miten ihmiset kokevat pelaamisen. Ohjaimettoman pelaamisen helppous on houkutellut pelimaailmaan aivan uudenlaisia kuluttajaryhmiä. Tämä on inspiroinut myös johtavia viihdebrändejä kuten Disneytä, ja tulokset ovat nähtävissä uusissa koko perheelle sopivissa peleissä”, **Henrik Jürgens** Microsoftilta kertoo. ”Ohjaimeton pelaaminen on samalla synnyttänyt uusia markkinoita esimerkiksi liikuntapeleille, joista Kinectin kautta voi nyt oikeasti saada tavoitteiden mukaisia tuloksia”, Jürgens jatkaa.

## **Ainutlaatuinen teknologia inspiroi harrastelijat luomaan uutta**

Puoli vuotta sitten Microsoftilla [alettiin hämmästellä](#) videopalvelu YouTubeen ilmestyviä ”[The Kinect Effect](#)” -sovelluksia. Harrastelijoita ja akateemikkoja ympäri maailmaa oli kokoontunut miettimään Kinectin mahdollisuuksia ja he alkoivat siltä pohjalta koota mitä luovimpia sovelluksia hyödynnettäväksi lääketieteessä ja koulutuksessa. Microsoft julkaisikin alkusyksystä maksuttomat Kinect for Windows SDK -kehitysokalut, joiden avulla kuka tahansa voi kehittää ei-kaupalliseen käyttöön tarkoitettuja Kinect-sovelluksia. Lisätietoja Kinect Effectistä osoitteessa [Xbox.com](#) ja kehittäjäyhteisön taidonnäytteitä voi käydä katsomassa niin [Kinect for Windows](#) -sivustolta kuin sosiaalisesta mediasta.

Kinect for Windowsin kaupallinen ohjelma alkaa alkuvuonna 2012, jonka jälkeen yritykset pääsevät kehittämään sovelluksia, jotka voivat muuttaa ja mullistaa kokonaisia liiketoiminnan aloja. Tänä jo yli 200 yritystä, kuten Toyota ja Razorfish, ovat liittyneet Kinect for Windows -pilottiin ja aloittaneet Kinectin luomien mahdollisuuksien tutkimisen.

### **Kinect Suomessa**

Ensikosketuksensa Suomen markkinoihin Kinect sai DigiExpossa 2010, jolloin kymmenet tuhannet ihmiset innostuivat sensorista jo ennen sen virallista julkaisua. Kinect napsi kritikoilta tunnustusta osakseen ja se valittiin Vuoden Liikuntatuotteeksi 2010 sekä Vuoden viihdetuotteeksi 2010 (Mikro PC ja Tietokone).

Keväällä 2011 Kinect valtasi Helsingin Linnanmäen, minkä myötä jopa miljoona huvipuistovierasta pääsi kokemaan uudenlaista ohjaimetonta konsolipelaamista. Tämän tyyppinen peliratkaisu huvipuistossa oli ensimmäinen laatuaan maailmassa, mutta osoittautui niin suosituksi, että Kinectiä tullaan varmasti näkemään muissakin huvipuistoissa tulevaisuudessa.

Myös kotimaiset pelivalmistajat ovat tarttuneet Kinectin tuomiin mahdollisuuksiin, ja tämän vuoden DigiExpossa nähtiin ensimmäinen suomalainen Kinect-peli Kung-Fu High Impact, jossa Kinect siirtää pelaajan reaaliaikaisesti peliin taistelemaan vihollisia vastaan. Kinect-pelien määrä on moninkertaistunut vuoden aikana ja pelinkehittäjät ovat oppineet hyödyntämään sensorin tekniikkaa täysin uusilla tavoilla. Tästä hyvä esimerkki on Forza Motorsport 4 -autopeli, jossa autoa voi ohjata peliohjaimella ja samalla Kinect tunnistaa pelaajan pään liikkeet.

## Kokeile Kinectiä ja testaa uusimpia pelejä

Syntymäpäiviään juhliiva Kinect for Xbox 360 on näkyvästi esillä Microsoftin järjestämässä [Hello Helsinki](#) -tapahtumassa 14. - 17.11.2011 Helsingin Vanhalla Ylioppilastalolla. Peliosastolla nähdään Kinectin lisäksi myös toinen synttärিসankari, kun remasteroitu Halo: Combat Evolved Anniversary julkaistaan pelin 10-vuotisjuhlan kunniaksi 15.11.2011. Hello Helsinki -tapahtuma on avoin kaikille, joten kuka tahansa voi kokeilla pelaamista Xboxilla ja Kinectillä. Esittelyssä tuoreimpien konsolipeliuutuuksien lisäksi myös Windowsin ja Windows-puhelimien pelivalikoimaa sekä Nokian uusin puhelininnovaatio Lumia.

**Lisätietoja Kinectistä, Xboxista ja peleistä:** [www.xbox.com/fi-FI/kinect](http://www.xbox.com/fi-FI/kinect)

**Kinect Facebookissa:** [www.facebook.com/kinectsuomi](http://www.facebook.com/kinectsuomi)

**The Kinect Effect:** <http://www.xbox.com/en-US/Kinect/Kinect-Effect> ja <http://www.youtube.com/watch?v=diy7rkWkDtU>

**Hello Helsinki -tapahtuma:** <http://hellofinlandevent.fi/>

### Lisätietoja lehdistölle:

Henrik Jürgens, Product Marketing Manager, Xbox  
[henrik.jurgens@microsoft.com](mailto:henrik.jurgens@microsoft.com), p. 050 467 8808

Jarno Kallunki-Mättö, Marcom Specialist  
[i-jakall@microsoft.com](mailto:i-jakall@microsoft.com), p. 050 919 5381

**Kinect** Xbox 360 Kinect tuo pelit ja viihteen ainutlaatuiselle uudelle tasolle - ilman ohjainta. Kinectiä on yksinkertaista käyttää ja sillä on hauska pelata. Kinect-sensori tunnistaa koko vartalon liikkeet ja kasvot, ja mahdollistaa pelaajan hyppäämisen mihin tahansa peliin mukaan hetkessä ilman häiritseviä ohjaimia tai johtoja. Kinect Hub -käyttöliittymä puolestaan kokoaa elokuvat, Video Kinect -videopuhelut ja sosiaaliset verkostot yhteen paikkaan. Kinect-sensori tunnistaa käyttäjän ja reagoi hänen liikkeisiinsä kaikilla Xbox 360 -konsoleilla. Lisätietoa Kinectistä löytyy osoitteesta <http://www.xbox.com/fi-FI/kinect/>.

**Xbox 360** Xbox 360 on korkealuokkainen kodin viihde- ja videopelijärjestelmä. 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, DVD-elokuvista ja Zune-videovuokraamon elokuvista, musiikista ja valokuvista. Olohuoneen viihdekeskuksena Xbox 360 sulauttaa yhteen lyömättömän sisällön ja johtavan sosiaalisen verkoston sekä yli 35 miljoonan käyttäjän maailmanlaajuisen Xbox LIVE -palvelun. Lisätietoja Xbox 360 -viihdekeskuksesta löytyy osoitteesta <http://www.xbox.com/>.