



Kung-Fu High Impact – Ensiesittely DigiExpossa

Ensimmäinen suomalainen Kinect -peli tulee myyntiin marraskuussa 2011!

Virtual Air Guitar Company Oy ilmoitti tänään, että yhtiön uusi Kung-Fu -tarinaa jatkava peli **Kung-Fu High Impact** tulee myyntiin marraskuun loppupuolella. Ensimmäiseen suomalaiseen Kinect -peliin voi tutustua ennakkoon Microsoftin osastolla DigiExpo -messuilla 4-6.11.2011 Helsingin Messukeskuksessa.

Peli tulee pelikauppojen hyllyille fyysiseen jakeluun sekä Pohjois-Amerikassa että Euroopassa. Pohjois-Amerikassa julkaisijana toimii amerikkalainen Ignition Entertainment Ltd. ja Euroopassa italialainen julkaisija Black Bean Games.

Kung-Fu High Impact on sarjakuvamaailmaan sijoittuva kehollinen seikkailu- ja taistelupeli. Xbox 360 Kinect -sensorin syvyyskameraominaisuuksien ja Virtual Air Guitar Company:n kehittämän patentoidun Freemotion® -koneäköteknologian avulla pelaaja astuu itse sisään pelin maailmaan. Siinä, missä useimmissa kamerapeleissä pelaaja ohjaa liikkeillään avataria, Kung-Fu High Impact -pelissä pelaaja esiintyy omana itsenään ja ohjaa peliä liikkeillään.

Tässä edistyksellisen käyttöliittymän varaan suunnitellussa tarinallisessa pelissä ei pelatessa käytetä perinteistä peliohjainta. "Käyttöliittymä on aito ja intuitiivinen. Pelaajasta itsestään tulee kykenevä Kung-Fu -sankari ja mm. taistelemisen tapahtuu tekemällä liikkeit oikeasti. Kung-Fu High Impact tarjoaa uudenlaisen, intensiivisen pelikokemuksen. Se tulee varmasti saavuttamaan yleisöä niidenkin joukossa, joita peliohjainten nappulateknikka ei syystä tai toisesta viehätä", sanoo Virtual Air Guitar Company Oy:n toimitusjohtaja Teemu Mäki-Patola.

Kung-Fu High Impact -pelin myötä yhtiö on kasvanut pelikehittäjäksi, jonka tuotteet ovat myynnissä maailmanlaajuisesti Xbox 360, PS3 ja multimediaPC -alustoilla.

Peliin ja uusimpaan gameplay traileriin voi tutustua web-sivuilla www.kungfuhighimpact.com. Lisätietoja myös [Facebook](#)issa.

###

Virtual Air Guitar Company Oy on Espoossa toimiva itsenäinen videopelien kehittäjä, joka on erikoistunut kamerapeleihin. Yhtiön perustivat vuonna 2006 ryhmä uusmedian, tietokonenäön ja virtuaalisen todellisuuden tutkijoita tavoitteenaan suunnitella ja kehittää sosiaalisia ja kehollisia pelejä, jotka käyttävät yhtiön patentoimaa Freemotion® -teknologiaa. Lisätietoja yhtiöstä www.virtualairguitar.com

Lisätietoja:
Virtual Air Guitar Company Oy
Teemu Mäki-Patola, toimitusjohtaja
teemu@virtualairguitar.com
Puh: 040 760 6517