

Xbox 360 revolutioniert Unterhaltung im Wohnzimmer mit Kinect

Microsoft bietet digitales Entertainment für jedermann beim Spielen ohne Controller

14. Juni 2010 – Mit Xbox 360 bricht die neue Ära der Unterhaltung an: Noch vor dem offiziellen Beginn der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles feierte Microsoft die Weltpremiere von Kinect. Im Rahmen einer von Cirque du Soleil inspirierten Show zeigte ein Team von Tänzern, was beim Spielen ohne Controller möglich ist. Bisher bekannt als Projekt Natal, macht Kinect dabei den Nutzer selbst zur Steuerung und bietet so eine vollkommen neue Art des Entertainment.

Die Revolution im Wohnzimmer: Kinect erkennt den Körper des jeweiligen Nutzers und kann so Bewegungen nachempfinden und darüber hinaus Stimmen erkennen. Durch die intuitive Steuerung fällt die Bedienung sowohl erfahrenen Konsolennutzern als auch Neulingen leicht - ob beim Kicken von Bällen oder beim Erlernen von neuen Moves beim Tanzen. Mit einer Vielzahl von Spielen bringt Kinect von fauchenden Tigern bis hin zu dröhnenden Motoren für jeden Spielertyp und alle Altersklassen die passenden Inhalte auf den heimischen Bildschirm.

„Im Zentrum dieser neuen, außergewöhnlichen Unterhaltung steht der beste Controller, der je entwickelt wurde – der Spieler selbst“, erklärt Kudo Tsunoda, Creative Director der Microsoft Game Studios. „Kinect erkennt den Nutzer, der vor dem Sensor steht, reagiert auf seine Gesten und Stimme. Und das Beste daran – es funktioniert mit jeder Xbox 360.“

Darüber hinaus gaben Microsoft und Lucas Arts bekannt, dass sie 2011 einen Star Wars Titel für Kinect veröffentlichen werden. Auch Disney wird seine Magie auf der Xbox 360 mit Kinect allen zugänglich machen.

Es wird Zeit, sich zu bewegen

Mit den Worten „Die Zeit des Redens ist vorbei“, enthüllte Tsunoda acht Kinect Spiele, die jeden motivieren, vom Sofa aufzustehen:

- ‚Kinectimals‘ (Frontier Studio, Microsoft Game Studios). Wenn das Bengal-Tiger-Junge mit großen Kulleraugen seinen Kopf zur Seite neigt und den Nutzer verspielt anschaut, werden Erinnerungen an den ersten Zoobesuch wach. ‚Kinectimals‘ lädt Kinder, ihre Eltern und Tierliebhaber jeden Alters ein, eine Freundschaft mit einigen der exotischsten Kreaturen der Welt aufzubauen. Das ‚Kinectimal‘ kommt angerannt, wenn es die Stimme seines Herrchens hört, befolgt seine Befehle und schnurrt genüsslich, wenn man es hinter den Ohren krault.
- ‚Your Shape™: Fitness Evolved‘ (Ubisoft). Im Gegensatz zu anderen Spielen bringt die ‚Player Projection Technology‘ von ‚Your Shape: Fitness Evolved‘ den Körper direkt ins Spiel. Man interagiert mit virtuellen Umgebungen auf völlig neue Art und Weise. Nutzer können ganz individuell Kalorien verbrennen: ob mit Personal Trainer, der beim Erreichen der Fitnessziele zur Seite steht, bei einem Yogakurs oder beim Kampfkunsttraining. Während des Trainings erhält man spezifisches Feedback auf seine Bewegungen; das Echtzeit-Trackingsystem macht’s möglich.
- ‚Kinect Joy Ride‘ (Big Park, Microsoft Game Studios). ‚Kinect Joy Ride‘ erfindet Rennfahren und Karting neu: Abgefahrene Sprünge und Ganzkörper-Stunts erwarten die Spieler. Ob alleine, in Begleitung eines Co-Piloten oder im Team mit Freunden oder Familie – bei ‚Kinect Joy Ride‘ kann jeder losbrettern.
- ‚Kinect Sports‘ (Rare, Microsoft Game Studios). So wird das Wohnzimmer zum Stadion, Bowling-Center, Fußballplatz oder Boxring. Kinect Sports für Xbox 360 macht es möglich und wartet mit Fußball, Beach Volleyball, Bowling, Tischtennis, Boxen und verschiedenen Leichtathletik-Disziplinen auf sportbegeisterte Spieler.
- ‚Kinect Adventures‘ (Microsoft Game Studios). Mit ‚Kinect Adventures‘ gleiten Spieler durch das Weltall, erleben Stromschnellen auf einem reißenden Fluss, nehmen herausfordernde Bergläufe in Angriff und tauchen in die Tiefe, um ein Unterwasser-Observatorium zu erforschen.



- ‚Dance Central‘ (MTV Games). ‚Dance Central‘ ist das erste Controller-lose Ganzkörper-Tanzspiel mit tollen Choreographien für Einsteiger sowie Tanz-Experten. Die Magie von Kinect ermöglicht echtes Tanzfeeling mit Freunden und Familie. In zwei Spiel-Modi erlernen Nutzer über 600 verschiedene Tanzschritte zum Rhythmus von über 30 Songs der heißesten Interpreten wie Lady Gaga, No Doubt, M.I.A. und vielen weiteren. Über 90 Tänze, die von professionellen Choreografen kreiert wurden, warten darauf gemeistert zu werden.
- Bis Weihnachten erscheinen weitere Titel für Kinect , von einigen der Top-Brands der Videospiele-Branche: ‚EA Sports Active 2‘ (EA SPORTS), ‚DECA Sports Freedom‘ (Hudson Entertainment), ‚Dance Masters‘ (Konami), ‚Adrenalin Misfits‘ (Konami), ‚Zumba Fitness‘ (Majesco), ‚Sonic Free Raiders‘ (SEGA), ‚The Biggest Loser: Ultimate Workout‘ (THQ), ‚Motion Sports‘ (Ubisoft) und ‚Game Party; In Motion‘ (Warner Bros. Interactive). Weitere Kinect Titel anderer Publisher werden in naher Zukunft vorgestellt.

Filme schauen auf Xbox – auch das bereichert Kinect mit neuen Facetten: Per Stimmkommando werden alte Klassiker und neue Blockbuster gestartet oder unterbrochen. Durch das Menü blättert der Nutzer dabei ganz einfach mit einer Handbewegung in der Luft.

Freunde und Familien können mit Kinect und Xbox *Live* jederzeit in Verbindung treten – unabhängig davon, wo auf der Welt sich jeder einzelne befindet. Via Video Kinect mit Spracherkennung finden Gespräche ganz ohne Headset in Echtzeit statt. Im kommenden Jahr werden Xbox *Live* Nutzer außerdem die Möglichkeit haben, sich auf diese neue Art mit Freunden, die Windows Live Messenger nutzen, zu unterhalten und Nachrichten sowie Videos auszutauschen.

Das Xbox *Live* Netzwerk wird hierzu entsprechend ausgeweitet. Ab Ende des Jahres werden mit Brasilien, Chile, Kolumbien, Tschechien, Griechenland, Ungarn, Polen, Russland und Südafrika neun weitere Länder Zugang zur weltweit größten Online Gaming Plattform haben.

Kinect wird ab dem 4. November in Nordamerika erhältlich sein und anschließend die Verkaufsregale in allen anderen Ländern füllen.

Für Video Kinect ist eine Xbox *Live* Gold-Mitgliedschaft erforderlich.

Weitere Informationen sowie Bildmaterial finden sich unter:

<http://www.xbox.com/en-US/press>.

Neuigkeiten rund um das Thema Xbox, ausschließlich für deutsche Presse:

www.entertainment-and-devices.de.

Kontakt Agentur:

Edelman GmbH
Landshuter Allee 8
80637 München

Telefon: 089 / 41 301-6
Fax: 089 / 41 301-700
E-Mail: xbox.de@edelman.com

Kontakt Unternehmen

Microsoft Deutschland GmbH
Felix Petzel, Head of PR & Communications
Konrad-Zuse-Straße 1
85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 31 76-0
Fax: 089 / 31 76-5500
E-Mail: fpetzel@microsoft.com
<http://www.microsoft.com/germany>

Geschäftsführer: Ralph Haupter (Vorsitzender), Marcel Schneider, Benjamin O. Orndorff, Keith DoLiver
Amtsgericht München, HRB 70438

Über Xbox 360

Xbox 360 ist das stärkste Video- und Entertainmentsystem, das die besten Games, die neueste Generation des Onlineservice Xbox *Live* und einzigartige Möglichkeiten der digitalen Unterhaltung miteinander verbindet. Xbox 360 ist seit dem 2. Dezember 2005 in Deutschland erhältlich und eröffnet die neue Ära des Digital Entertainment, das durch ständige Vernetzung, Personalisierung und High Definition geprägt sein wird. Ein Katalog von mehr als 160 Spielen ist in 37 Ländern erhältlich.

Weitere Informationen zu Xbox 360 finden Sie unter www.xbox.com/de-DE/hardware/.

Über Xbox *Live*

Der Onlineservice Xbox *Live* verbindet Xbox Spieler aus 26 Ländern zu einer riesigen Community mit 25 Millionen Mitgliedern und bietet Videogames, Filme und Musikinhalte zum Download. Darüber hinaus bietet Xbox *Live* als einziger Entertainmentservice sofort abrufbares 1080p-HD-



Jump in.

Videostreaming über den Zune Video Service. Weitere Informationen zu Xbox *Live* unter www.xbox.com/de-DE/live/.

Über Microsoft

Microsoft wurde 1975 gegründet (Nasdaq „MSFT“) und ist der weltweit führende Hersteller von Software, Diensten und Lösungen, die Menschen und Unternehmen helfen, ihr gesamtes Potenzial auszuschöpfen.