

Möge die Macht im Wohnzimmer sein

Mit zwei grossen Marken will Microsoft den Erfolg ihrer Kinect-Steuerung weiter ausbauen

Marc Bodmer · Über 18 Millionen Mal ist die Kinect-Steuerung für Microsofts Xbox 360 weltweit verkauft worden; sie ist das Highlight der jüngeren Geschichte des Software-Giganten aus Redmond, Washington. Die Steuerung, die den gestikulierenden und sprechenden Spieler gewissermassen zum Controller erklärt, setzte von Beginn weg Rekorde, gingen doch in den ersten 60 Tagen über 8 Millionen Sensoren über den Ladentisch. Vor kurzem hat Microsoft auch einen Kinect-Sensor für Windows-PC eingeführt, der auch auf kurzen Distanzen funktioniert.

Trübten anfangs Trackingprobleme der Kamera das Spielerlebnis, so weist die Software der jüngsten Generation merkliche Verbesserungen in diesem Bereich aus. Der auf Weihnachten 2011 angekündigte und von einer riesigen Fan-Gemeinschaft erwartete Titel «Kinect Star Wars» ist auf diese Woche verschoben worden. Zu negativ fielen die ersten Impressionen des Spiels aus, das einen in die Haut eines Padawan, eines Jedi-Lehrlings, schlüpfen lässt. Das zusätzliche Vierteljahr hat dem Titel sichtlich gutgetan, und so kann man nicht nur das Laserschwert wirbeln, sondern mit der anderen Hand die Macht spielen lassen und Gegner durch die Gegend schleudern. Gerade in solchen Momenten spielt das Kinect-System seine Stärke aus. Nebst dem Karriere-Modus, in dem der Spieler an der Seite von Wookies, Yoda und Co. sich durch die ferne, ferne Galaxie kämpft, kann man als Monster Rancor im Godzilla-Stil ganze Städte verwüsten (ein tolles Fitnesstraining) oder sich ans Steuer eines Renn-Pods setzen.

Doch nicht bloss «Kinect Star Wars» dürfte als grosse Marke für ein Verkaufsplus im Xbox-Lager sorgen. «Kinect Rush» vereint die Figuren aus beliebten Disney-Pixar-Streifen wie «Toy Story», «The Incredibles» und natürlich «Cars». Die Figuren und damit die Spieler müssen rennen, springen, sich ducken, ausweichen und balancieren, wollen sie die Herausforderungen meistern. Wie kaum zuvor ist für die jüngeren Spieler eine Identifikation mit ihren Leinwandlieblingen möglich, und das in den verschiedensten Szenarien.

Mit der Veröffentlichung von «Kinect Star Wars» und «Kinect Rush: Ein Disney-Pixar-Abenteuer» setzt Microsoft auf die beiden grössten Marken des Entertainment-Business.

«Kinect Star Wars», ab 12 Jahren. – «Kinect Rush», ab 7 Jahren.