

18.10.2017 - 22:29 Uhr

Xbox stellt Guinness-Weltrekord von einem extra gestalteten "Super Lucky's Tale"-Heißluftballon aus auf

Mexico (ots/PRNewswire) -

Willkommen im Abenteuer! Im Vorfeld der weltweiten Veröffentlichung von Super Lucky's Tale (<https://www.microsoft.com/en-us/store/p/super-luckys-tale/9plmgfwcfz9g>) am 7. November hat Xbox einen extra gestalteten Super Lucky's Tale-Heißluftballon gebaut, der im Rahmen der kürzlich veranstalteten Albuquerque International Balloon Fiesta® aufgestiegen ist, und Fans aus der ganzen Welt konnten sich den Livestream aus 1.200 Fuß Höhe ansehen, sofern sie sich auf dem Mixer Xbox Channel (<https://mixer.com/xbox>) live dazugeschaltet hatten. Das Ergebnis dieser aufregenden Ballonfahrt war, dass Super Lucky's Tale den GUINNESS WORLD RECORDS(TM)-Titel für den in der größten Höhe aufgenommenen Gaming-Stream erhalten hat. Super Lucky's Tale steigt damit in die höchste Liga der Gamer und Entwickler auf, die derzeit GUINNESS-WELTREKORDE für ihre unglaublichen Leistungen halten, wobei einige in der "Gamer's Edition des GUINNESS-BUCHS DER REKORDE 2018" als Anerkennung für Gamer und Entwicklern aus der ganzen Welt eingetragen sind, die Rekorde neu aufgestellt oder gebrochen haben.

"Wie hätten wir besser vorführen können, wie viel Spaß und Abenteuer in Super Lucky's Tale steckt, als auf einer Veranstaltung, die voll von phantastischen Vorstellungen ist, in einen Ballon zu steigen und obendrein auch noch einen GUINNESS-WELTREKORD aufzustellen", sagte Aaron Greenberg, Geschäftsführer des Games Marketing bei Xbox. "Die Tatsache, dass wir dieses Ereignis im Livestream aus dem Heißluftballon direkt auf Mixer übertragen haben, war für uns eine lustige Herausforderung und zudem noch die erste dieser Art!"

Der Livestream, der von Rukari Austin, dem Community Manager bei Microsoft Studios, moderiert wurde, kam aus einem Ballon mit extra gestalteter Hülle, einer eingebauten Plattform, in der die Xbox One X untergebracht war, und einem Bildschirm, der während der Fahrt von einem Generator mit Strom versorgt wurde. Außerdem kamen zwei Blackmagic-Mikrokameras zum Einsatz, um den Livestream aufzunehmen. Während des Livestreams selbst wurde ein gebündeltes zelluläres 3G/4G-Netz verwendet. Montiert und gesichert wurden diese einzelnen Teile in der Gondel des Super Lucky's Tale-Ballons, den die zuschauenden Familien dann in den Himmel steigen und Geschichte machen sehen konnten.

Super Lucky's Tale ist ein entzückender Spiele-Plattformer für jedes Alter, beim dem man Lucky folgt, dem stets optimistischen und liebenswerten Helden voller Energie, auf seiner Mission: Er sucht seine innere Stärke, um seiner Schwester dabei zu helfen, das Buch der Geschichte aus den Händen von Jinx zu retten. Jinx ist der durchtriebene und mysteriöse Bösewicht, der versucht, die Welt neu zu formen ... aber warum? Das Spiel wird weltweit ab dem 7. November als ein Xbox Play Anywhere-Titel erhältlich sein (Durch den einmaligen digitalen Kauf erhält man Versionen für Xbox One-Geräte und Windows 10-PCs, ohne zusätzliche Kosten).

Video - http://mma.prnewswire.com/media/585660/Xbox_Balloon_Video.mp4

Foto - http://mma.prnewswire.com/media/585616/Xbox_Super_Luckys_Tale_Hot_Air_Balloon.jpg

Kontakt:

Erica Teller
eteller@endeavorco.com

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100002917/100808163> abgerufen werden.