

FAHREN OHNE HAND UND FUSS
Gelähmte können Rollstühle
mit ihren Hirnströmen lenken

SEITE 75

TRINKEN VOM AUTODACH
Die Echo-Ortung kann Fledermäusen
böse Streiche spielen

SEITE 76



7. NOVEMBER 2010
Sonntagszeitung

Krisenhelfer Seite 77

Die Unosat in Genf
erstellt Landkarten für
Katastrophengebiete

Testobjekt Seite 78

Was bringen künstliche
Bandscheiben wirklich?

Schnupfenmittel Seite 78

US-Studie zeigt: Sportler
sind weniger erkältet

73

Der Controller hat ausgespielt

Wii war gestern: Die Zukunft des Gamens liegt in reinen Körperbewegungen oder Gedankenkraft – und in 3D



Da ist voller Körpereinsatz gefordert: Microsofts Kinect-System erkennt mittels Sensoren die Bewegungen der Spieler und überträgt sie auf die Spielfiguren im Game

VON SIMONE LUCHETTA (TEXT)
UND SASKJA ROSSET (BILD)

In die Hocke gehen, Schritt nach links, Drehung, springen. Haargenau kopiert die Spielfigur im TV meine Bewegungen und lenkt so das rote Gummiboot durch reissende Stromschnellen. Endlich am Ziel angelangt, bin ich ausser Atem, aber bester Laune. Die Bewegungssteuerung Kinect für Microsofts Xbox 360 lässt einen spielen, ohne dass man etwas in der Hand hält. Am Mittwoch kommt sie in die Läden. Bewegungssensoren sind aber nur eine der neuen Technologien, mit denen Sony und Co. unsere Spiel Freude auffrischen wollen.

Vor eineinhalb Jahren wurde Kinect unter dem Codenamen «Project Natal» erstmals vorgestellt: Damals mutete es Science-Fiction-mässig an: Computergames spielen, ganz ohne Controller, allein mittels Körperbewegungen und Stimme. Microsoft versprach damit, einen Traum wahr

zu machen, den jeder Gamer schon mal geträumt hatte.

Möglich macht das jetzt ein schwarzes Kästchen, in dem eine Kombination aus Sensoren, Kameras und Mikrofonen steckt, die den Spieler nicht nur als Silhouette, sondern als Figur im Raum erfassen. 48 Körperpunkte scannt Kinect und registriert so kleinste Bewegungen, auch in der Tiefe.

Wir haben in diesen Tagen viel Zeit mit Kinect verbracht. Und wir haben andere beim Spielen beobachtet. Zuerst das zögerliche Vor-den-Sensor-Treten, auf Geheiss den Arm ausstrecken und starten. Dann ein breites Lachen: Es funktioniert. Und es ist mit nichts zuvor vergleichbar. Wenn man das erste Mal die Hand hebt und der Avatar im TV auch, ist das einfach ein Nervenkitzel.

Dann aber machen Autorennen in «Kinect Joy Ride» mit imaginärem Lenkrad auch Spass. Im Hindernisparcours «Kinect Adventures», durch den

Den Sensor gibt es für 220 Franken

Am 10. November kommt in der Schweiz Kinect in die Läden. Es ist Microsofts Antwort auf Nintendos Wii-Konsole, geht aber noch einen Schritt weiter: Mit Kinect lässt sich spielen, ganz ohne Eingabegerät.

Man steuert das Spiel allein mit Gesten und dem Körper. Der Kinect-Sensor ist ein etwa 30 Zentimeter langes schwarzes Kästchen, das man unter den Fernseher stellt. Via USB wird es an eine alte oder neue Xbox 360 angeschlossen. Es kostet 220 Franken und wird mit dem Spiel «Kinect Adventures» ausgeliefert. Wer noch keine Xbox 360 hat, muss für das Paket mit einer kleinen Xbox-Variante mit 4 GB Speicherplatz plus Spiel mit 450 Franken rechnen. Ein vergleichbares Wii-Bundle schlägt mit rund 230 Franken zu Buche. Die Xbox-Konsole mit 250-GB-Speicher ist im Handel separat für 370 Franken erhältlich. Zum Kinect-Start werden 15 Spiele zum Preis ab je 70 Franken zur Auswahl stehen.

Mit Kinect kann man mit Gesten auch durchs Menü navigieren, sich mit dem Dienst Xbox Live verbinden und Filme on Demand schauen, Musik hören oder mit Freunden videochatten.



man die Spielfigur mit Hüpfen, Ducken und Zur-Seite-Springen schleust, kommt man ins Schnaufen. Beim Bowling («Kinect Sports») erkennt der Sensor unheimlich genau, ob wir die Hand abgedreht haben, und der kleine Tiger, den es in «Kinectimals» zu hegen gilt, wächst den Kleinsten sofort ans Herz. Es kommt zwar zu Mini-Verzögerungen zwischen unseren Bewegungen und der Realisierung auf dem Schirm, aber sie stören das Spielerlebnis nicht.

Das Spielen erfordert Disziplin: Nicht zu nah, nicht zu weit weg

Kinect hat auch seine Tücken. So scheint der Sensor bei hellem Sonnenlicht die Spieler nicht gleich gut wahrzunehmen wie bei Kunstlicht. Und wenn mehrere Kids vor dem TV zappeln, kommt der Scanner ins Rotieren und versteht die Handbefehle nicht mehr. Spielen mit Kinect verlangt Disziplin: nicht zu nah, nicht zu weit weg stehen, warten, bis man an der Reihe, die Episode geladen ist.

Das ist besonders für kleine Gamer nicht immer einfach. Die Spiele, die wir testen konnten, nutzen das Potenzial der neuen Schnittstelle erst im Ansatz aus. Die Spielideen sind leider von Nintendos Wii-Konsole sattfam bekannt: Party-, Fitness- und Sports Spiele. Andererseits braucht es bei neuen Systemen immer seine Zeit, bis die Entwickler aus dem Vollen schöpfen können.

Das war auch 2006 so, als Nintendo mit der Wii-Konsole und dem ersten Controller mit Bewegungssensor den Boom der Hampel Spiele auslöste. Vier Jahre später will sich jetzt auch Microsoft vom Geschäft mit den Gelegenheitsspielern etwas abschneiden. Das Marktforschungsinstitut IDC sagt voraus, dass Kinect sich allein in den USA im 4. Quartal 2,5 bis 3 Millionen Mal verkaufen könnte. Microsoft selbst will bis Ende Jahr weltweit fünf, in Europa zwei Millionen abgesetzt haben.

FORTSETZUNG AUF SEITE 74