

GEBURTSTAG: Kino-Legende Paul Newman wird 80 Jahre alt **SEITE 40**



+++ KUNST: Die umstrittene RAF-Ausstellung eröffnet in Berlin **SEITE 36**

+++ HUMOR: Der hessische Komiker Maddin Schneider feiert Erfolge **SEITE 36**

+++ GENUSS: Der siebte Schokoladenhimmel liegt in Frankfurt **SEITE 38**

erleben

Fitness vor dem Fernseher

Können Videospiele fit machen? Ein Selbstversuch von NEWS-Autorin Nina Ernst

VIDEOSPIELER SIND von Natur aus faul. Wenn andere sich im Fitnessstudio oder auf dem Fußballplatz abmühen, sitzen sie lieber auf der Couch und betreiben Fingersport. Schon seit Erfindung von Pong kämpfen wir Freunde der elektronischen Unterhaltung mit diesem Vorurteil.

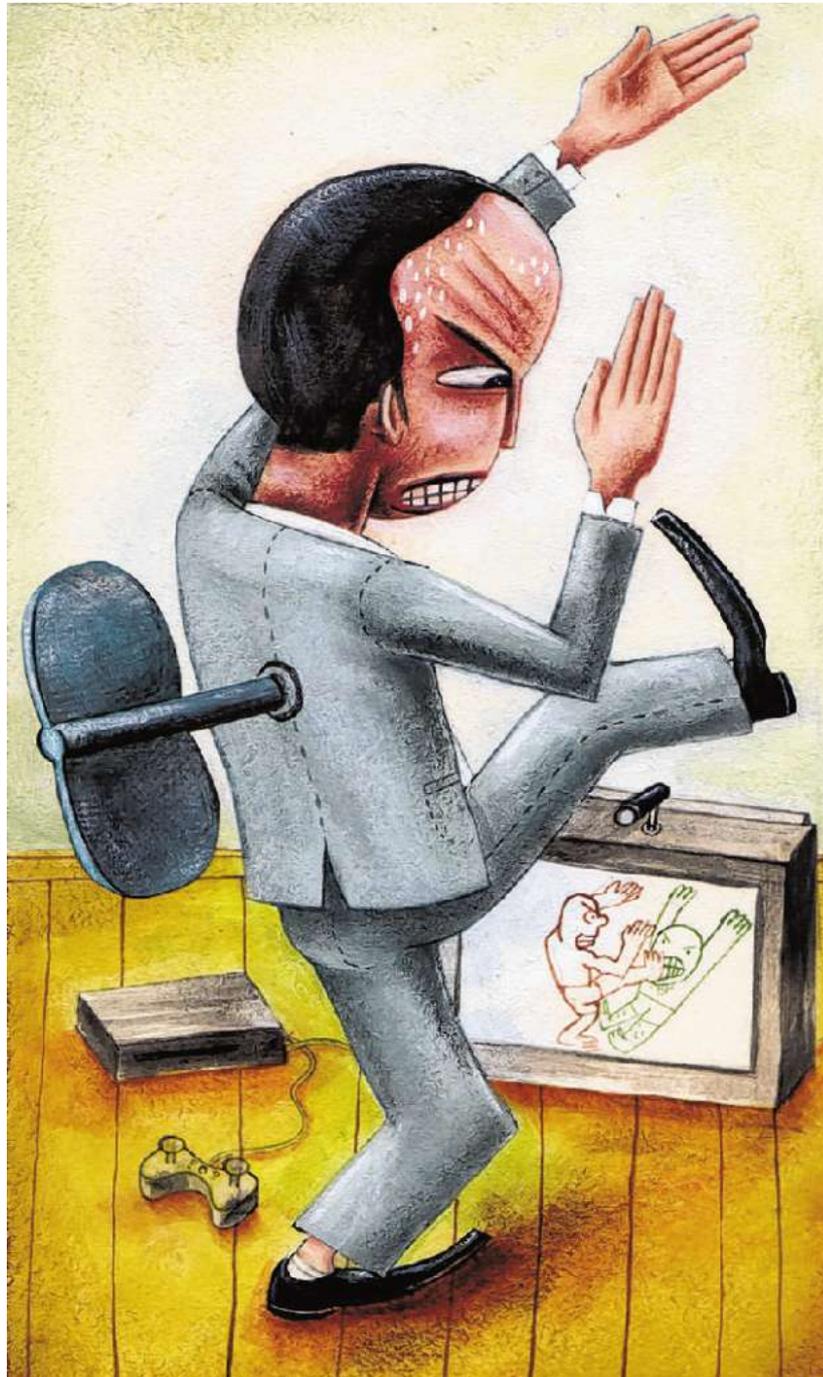
Höchste Zeit den Lästermäulern zu zeigen, dass dem nicht so ist. Spielen kann nämlich ganz schön anstrengend sein. Zumindest mit den neuen Bewegungsspielen für die PlayStation 2. Um zu beweisen, dass noch etwas Sportlichkeit in meinen Knochen steckt, stelle ich die Eye Toy Kamera auf den Fernseher und lege „Sega Superstars“ ein. Die Kamera überträgt mich mitsamt dem Wohnzimmer auf den Fernseher, so dass ich per Handbewegung durch die Menüs steuern kann.

Erstmal eine Runde Aufwärmen. Mit meinen Armen steuere ich den Igel „Sonic“ in atemberaubender Geschwindigkeit durch Rohrsysteme. Fürs Erste bin ich zufrieden mit meiner körperlichen Betätigung. Also weiter zu „House Of The Dead“, bei dem ich Zombies mit der Hand umhaue. Auch das funktioniert ganz gut. Bei „Billy The Hatcher“

» Spielen kann ganz schön anstrengend sein «

gebe ich auf. Hier soll ich mit angewinkelten Armen die Hände bewegen, damit Huhn Billy in die jeweilige Richtung läuft. Damit das Federvieh geradeaus läuft, wedele ich mit beiden Armen wie ein Huhn und komme mir vor wie beim Ententanz beim Kölner Karneval.

Also weiter. Bei „Eye Toy Play 2“ steuere ich einen Affen, der sich Häuserwände entlang hangelt. Dazu rudere ich mit den Armen und reiße sie wie ein wild gewordener Gorilla abwechselnd zur Seite und nach unten. Das ist lustig, sieht aber bestimmt seltsam aus. Zum Glück stehe ich allein vor dem Fernseher, so dass mich niemand auslacht. Vorsichtshalber überprüfe ich noch mal, ob alle Vorhänge geschlossen sind.



BEWEGUNGSSPIELE: Ausdauer und Konzentration sind nötig Illustration: hendrik jonas

Schließlich kann ich auf das Gespött der Nachbarschaft verzichten. Das Herumhampeln erinnert eher an einen epileptischen Anfall als an jemanden, der Videospiele spielt.

Um herauszufinden, ob alle beim Herumzappeln so seltsam aussehen, lade ich Freunde ein und lasse sie vor dem Fernseher herumhampeln. Schnell habe ich die Bestätigung: Ja, es sehen alle so albern aus. Den anderen bei ihren irren Verrenkungen zuzusehen ist mindestens genauso witzig wie selbst zu spielen. Trotzdem wage ich mich an

die anderen Games der „Eye Toy Play 2“-Minispieleammlung. Hier kann ich mit den Händen Tischtennis spielen, in den Boxring steigen oder aus dem Gefängnis ausbrechen.

Auf zum nächsten: der Gametrak ist ein Controller, der auf Armbewegung reagiert und ohne Kamera funktioniert. Ich ziehe die beiliegenden Handschuhe an und befestige sie mit Schnüren an der Controllereinheit auf dem Boden. Das Gerät merkt am Zug der Schnüre, ob ich meine Hände bewege. Per Egoperspektive schlage und blocke ich

mich durch das Prügelspiel „Darkwind“. Nach zehn Minuten rinnt der Schweiß. Da es bislang nur ein Game für den Controller gibt, ist die Langzeitmotivation nicht besonders hoch – außer, man will Kalorien verbrennen. Nach einer halben Stunde sehe ich aus, als wäre ich zehnmal den Main auf und ab gejoggt und mir reicht es. Unter den Handschuhen warten auch schon die ersten roten Striemen.

Zeit für etwas Beintraining. Also schließe ich die Tanzmatte an und starte „Dancing Stage Fusion“. Die Tanzmatte ist ein Plastikteppich, der vor dem Fernseher ausgerollt wird und als Controllerersatz dient. Während die Lieder ertönen, zeigen Pfeile an, wann ich auf welches Feld treten muss. Komisch: Auf großen Wettbewerben sieht das immer sehr elegant aus. Ich bin allerdings so stark auf die Koordination der Füße konzentriert, dass ich es gar nicht erst wage, an rhythmische Bewegungen und Eleganz zu denken.

Jeglicher Peinlichkeit zum Trotz erhöhe ich den Schwierigkeitsgrad. Denn dieses Tanzspiel funktioniert auch mit der Eye Toy Kamera. Neben typischen Eye Toy Minigames kann man hier auch die Tanzspiele mit der Eye Toy Kamera spielen. Jetzt muss ich nicht nur im Takt auf die Matte treten, sondern auch noch im richtigen Moment die Arme heben. Während ich mich im normalen Modus schon als nasser Sack ohne Taktgefühl geoutet habe, überfordert die Hand-Fußkombi meine Tanzkünste vollends. Aber dieses Spiel macht so viel Spaß, dass ich mich immer wieder zu einer neuen Runde angestachelt fühle.

Trotzdem lasse ich mich irgendwann aufs Sofa fallen und bin froh, dass nicht alle Games so anstrengend sind. Vor allem der Gametrak wird sich in Form von Muskelkater bestimmt noch einige Tage bemerkbar machen.

Hier ist der Beweis: Videospieler müssen nicht unbedingt träge sein. Im Frühjahr will Sony mit „Eye Toy Kinetic“ ein Fitnessprogramm rausbringen, bei dem man Sportübungen vor dem Fernseher absolviert. Damit ist das Vorurteil vom faulen Spieler hoffentlich endgültig passé.

Preise

Sega Superstars: etwa 45 Euro (ohne Kamera)

Eye Toy Play 2: etwa 40 Euro (mit Kamera: etwa 60 Euro)

Darkwind (inklusive Gametrak): etwa 100 Euro

Dancing Stage Fusion (ohne Matte): etwa 30 Euro