

Multimedia

INFORMATICA
& ELETTRONICA
DI CONSUMO

Xbox mette da parte il controller Con Kinect basta muovere il corpo

Arriva nei negozi la barra messa a punto da Microsoft che semplifica al massimo l'esperienza ludica. Grazie a sensori e webcam gli spostamenti davanti alla tv sono sufficienti per interagire con la console

L'anteprima

MARCO VENTIMIGLIA

MILANO
mventimiglia@unita.it

Ci si abitua a tutto, ed inevitabilmente ci abitueremo anche a questo. Eppure, vedersi lì sullo schermo nella propria versione virtuale, che riproduce in tempo reale i movimenti del nostro corpo, siano il tocco della mano, l'ondeggiamento del tronco piuttosto che un calcio, crea davvero un effetto straniante. Anzi, se non stessimo parlando dell'Xbox 360 e della sua ultima portentosa "estensione", la barra "Kinect", ce ne sarebbe a sufficienza per riflettere sul rapporto fra l'uomo e le sue espressioni digitali. Ma è indubbiamente più facile, e divertente, soffermarci su questa grande novità nel mondo dei videogiochi, in vendita da pochi giorni e che promette di cambiare volto ad un mercato tanto dinamico quanto colossale.

Del fatto che in casa di Bill Gates si stava lavorando da tempo ad un rivoluzionario progetto ludico, per consentire ai giocatori di interagire con la console senza più l'ausilio di un controller bensì muovendo semplicemente il corpo, si favoleggiava da tempo. Ma il bello della tecnologia è proprio questo: quel che sembra una leggenda magari te lo ritrovi esposto dopo qualche tempo negli scaffali dei negozi. Proprio ciò che accade con Kinect, una barra dotata di sensori e una webcam integrata, lunga trenta centimetri, che sarà senz'altro uno dei doni più gettonati per il vicino Natale.

Il funzionamento dell'oggetto è tanto semplice quanto sorprendente nel risultato. Una volta acquista-



La barra "Kinect" dell'Xbox 360 permette un'esperienza di gioco senza precedenti utilizzando soltanto i movimenti del corpo

I primi titoli disponibili

Dall'attività sportiva all'avventura e la danza

Kinect arriva al debutto planetario con un soddisfacente numero di titoli dedicati, capaci di offrire già un quadro efficace delle varie esperienze di gioco rese possibili dall'abbandono del controller. In particolare, si segnala un titolo come "Kinectimals", adatto anche ai più piccoli, che permette un'interazione senza precedenti con dei deliziosi cuccioli di felino.

Non poteva mancare, poi, un disco dedicato all'attività fisica, denominato "KinectSports", e comprendente varie discipline: Calcio, Pallavolo, Atletica, Bowling, Ping Pong, nonché il Pugilato. "KinectAdventures" permette



Le cover di "KinectSports" e "Kinectimals"

invece di eseguire escursioni alla Indiana Jones, mentre "Dance Central" è dedicato ai patiti del ballo che vengono catapultati in una discoteca virtuale. Infine, è disponibile un ulteriore gioco per i molti appassionati della guida virtuale, "Kinect Joy Ride", che permette di eseguire spettacolari acrobazie al volante.

to (al prezzo di 149 euro o in bundle con la console Microsoft) è sufficiente utilizzare il cavo USB in dotazione per collegarlo all'Xbox 360, già predisposta a "riceverlo" attraverso un aggiornamento del firmware. Qualora la console non sia il modello più recente, occorrerà un'ulteriore connessione alla presa elettrica. A quel punto entra in azione Kinect che rileva la persona che ha di fronte (basta effettuare un movimento del braccio) avviando un rapido processo di calibrazione.

In pratica, viene richiesto all'utente di eseguire una serie di spostamenti all'interno di una griglia, in modo che Kinect possa delineare l'area di gioco e "tracciare" i movimenti del giocatore. Stiamo parlando al singolare, ma in realtà una delle esperienze più divertenti è quella del gioco plurimo, sebbene con eventuali limitazioni derivanti dall'ambiente do-