

GEE[©]

Games_Entertainment_Education

Nur 3€

Japan-Special Spielspaß
aus einer anderen Welt

Mehr Leistung Zehn Tuning-
Teile für deine Konsole

Süchtig Wenn Sammeln
zur Lebensaufgabe wird

Spider-Man 2

Endlich! Echtes Superhelden- Feeling aus der Konsole

Die
wichtigsten
Spiele im
Test

Champions Of Norrath, Shadow Ops: Red Mercury,
Obscure, Driv3r, Onimusha 3: Demon Siege, Mashed,
Thief 3: Deadly Shadows, MTV Music Generator 3

August 2004



www.geemag.de

August 2004, Deutschland 3 Euro,
Österreich 3,50 Euro, Schweiz 6,90 sfr,
sonstiges Ausland 4 Euro



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

HIER AUCH.

GEE
LOVE•FOR•GAMES



**“ATMOSPHERISCH UND ABWECHSLUNGSREICH.
SIEHT WIRKLICH HERVORRAGEND AUS.”**

**WERTUNG: 86%
GAMEPRO 08/2004**



AB JUNI 2004 IM HANDEL

GOOD. BAD. BOTH. **DRIVER**TM

WWW.DRIVER.COM



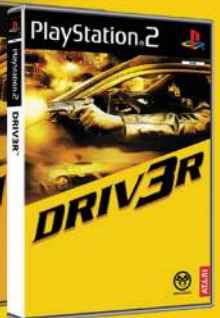
Sony Music Media



DRIVER The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch



PlayStation[®]2



ATARI

*Driver™ 3 © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



SONIC 3 ADVANCE



Bilde ein Team!



Erforsche riesige Welten!



Treffe Sonics Freunde!



Fühle die Geschwindigkeit!

Published by SEGA,
distributed by THQ

SEGA

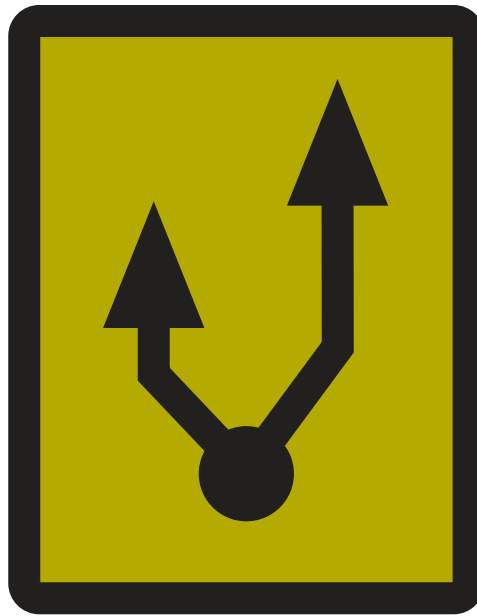
SONIC TEAM

THQ

GAME BOY ADVANCE

www.sega-europe.com

SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONIC TEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.



Heft 06

Vor kurzem besuchte uns Alex Ward, Chefdesigner von „Burnout 3“, um sein neues Baby vorzustellen. „Burnout“ ist ein Klassiker des Rennspielgenres. Ein schnelles, simples Arcade-Racing-Game, das Punkte für möglichst spektakuläre Crashes verteilt. Der neue Teil ist nett. Sieht für PS2-Verhältnisse umwerfend aus, macht Spaß. Nett eben. Was einen aber am meisten an dieses Spiel fesselt, sind die Mini-Crash-Games. Kleine Extra-Aufgaben, Abwandlungen des Spielprinzips, eigentlich als Dreingabe gedacht. In einem muss man auf stark befahrenen Kreuzungen möglichst viel Vernichtung lostreten. Für jedes Auto, das zerschellt, gibt es Punkte, verschiedene Power-ups potenzieren die Punktzahl. Ein kleiner Zähler notiert die zerstörten Karossen, sind es genug, kann man sein eigenes Auto in die Luft jagen. Banal? Genial.

Selbst mit roher Gewalt ist das Pad nicht aus unserer Hand zu entfernen, ein ums andere Mal wollen wir uns auf die Kreuzung stürzen. Alex freut sich. „One more time“, lacht er, genau darum ginge es doch bei Videospielen. Wie Recht er hat. Es ist ein bisschen wie bei Spielen von früher. Jeder kapiert sofort, worum es geht. Es gibt kein Intro, kein Tutorial, keine Zwischensequenzen. Es geht sofort los. Das Spiel selbst ist kurz, aber es funktioniert perfekt. Und es macht süchtig.

Auch bei „Driv3r“ spielt die Musik am schönsten in den nur als Zugabe gedachten Minigames. Der betriebene Aufwand für das eigentliche Spiel – Hollywoodschauspieler als Synchronsprecher, Rendersequenzen in Kinoqualität – ehrenwert, aber für den Spielspaß letztlich unerheblich. Das von Schöpfer Martin Edmondson erdachte beste Verfolgungsjagdspiel ever funktioniert vor allem dort, wo es auf das Wesentliche reduziert ist: in den „Driving Games“. Da muss man den Cops entkommen oder ein gegnerisches Auto so lange rammen, bis es explodiert. Auch hier geht das Pad schwer von der Hand.

Natürlich ist das nicht der Stoff, aus dem 40 Stunden Langzeitmotivation gestrickt werden. Und den meisten Spaß macht diese Art von Spielen, wenn man nicht alleine vor dem Fernseher sitzt. Trotzdem stellt sich eine Frage. Warum wird so oft so viel Geld in eine bombastische Präsentation gesteckt, wenn das eigentliche Spiel die so gegebenen Versprechen gar nicht einlösen kann? Zwischensequenzen im Hollywoodformat, ein prominenter Soundtrackkomponist oder eine Synchronsprecherliste, die sich liest wie ein Quentin-Tarantino-Cast, geben zwar eine gute Basis für viel PR, aber nicht automatisch für ein rundes Spielerlebnis ab. Vielleicht ist es ja an der Zeit, wieder umzudenken. Weniger Geld in die Hülle und mehr in das eigentliche Spiel zu stecken. Wahrscheinlich gibt es dann wieder bessere Ergebnisse – auch am Ladentisch.

Viel Spaß mit GEE, die Redaktion

Inhalt 06/2004

- 07 Editorial
- 10 Meinung
- 12 Most Wanted: Der Moospfeil
- 14 Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null
- 26 Die Akte: Das Leben des Larry Laffer
- 28 Kolumne: Matthias Mertens schlägt zurück
- 30 Auf die Augen: Die besten DVDs
- 32 Auf die Ohren: Die schönsten Platten
- 34 Gadgeteria: Technik, die begeistert

- 72 Tests: Driv3r, Obscure, Onimusha 3: Demon Siege, Thief 3: Deadly Shadows, Shellshock Nam '67, Champions Of Norrath, Shadow Ops, MTV Music Generator 3, Mashed

- 88 Schnelldurchlauf: Games im Kurztest
- 90 Crossfader: Shrek 2
- 92 Vom Fach: Die Engine
- 93 Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge
- 94 Ausweis: Daniel Neil, „MTV Music Generator 3“
- 96 Persönlichkeit: Robert Stadlober
- 98 Abspann

38



Storys

38 Guter Netzer Der neue „Spider-Man“-Film ist frisch in den Kinos. Und dieses Mal ist auch das Spiel zum Film so gut, dass es massenhaft neue Fans in den Schwinger-Club locken wird

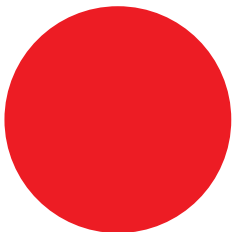
44 Big in Japan „Akihabara Electric Town“, ein Stadtteil von Tokio, ist das Dorado aller Technikfreaks und Gamer. Dort wird Spielspaß und High-Tech gefeiert wie nirgends sonst. Wir waren für unser Japan-Special vor Ort

54 Jägermeister Ist Sammeln eine nachvollziehbare Leidenschaft oder ein krankhafter Trieb? Wir stellen fünf Jungs vor, die alles wollen

60 Steckspielzeug Zeit zum Aufrüsten! Unsere Tuningteile-Top-Ten für Handheld und Konsole

64 Wenn weniger mehr ist Ist es das Nonplusultra, wenn Games bald aussehen wie Hollywoodfilme? Oder bringt karge Grafik das bessere Spielgefühl? Abstraktion vs. Realismus – eine Glaubensfrage

44



54



60



64



Betreff: 05/2004



Sehr geehrte Damen und Herren, Leser Thiemo P. Fischer unterstreicht in einem Leserbrief in der letzten Ausgabe des GEE-Magazins seine Forderung nach Streichung der (eh schon spärlichen) Nostalgie-Beiträge mit der Behauptung, man müsse akzeptieren, dass „Pac-Man“ gestern war. Nun wird aber aus New York gemeldet, dass die „Pac-Man“-Begeisterung dort dazu geführt hat, dass das Spiel jetzt in den Häuserschluchten mit menschlichen Darstellern unter Mobilfunkeinsatz umgesetzt wird. Hoffentlich hören Sie nicht auf solch schlecht informierte Propagandisten der Entwurzelung und treten nur noch den Quark breit, durch den schon zwei Dutzend Konkurrenzblätter gestampft sind. Die Kenntnis der Geschichte der Videospiele ermöglicht es erst, wirkliche Neuerungen angemessen zu würdigen.

Mit freundlichen Grüßen. **Hans-Christof Tuchen**

Hallo, GEE-Team, an zwei Stellen in eurem neuen Heft wird das Dilemma angesprochen, in dem die Videospielindustrie zurzeit (und schon seit längerem) steckt: Im Editorial spricht ihr vom „Auf-der-Stelle-Treten“ der Videospiele, und in dem Interview mit Toshihiro Nishikado ist von einem Mangel an guten Spielideen die Rede – in beiden Fällen habt ihr beziehungsweise Nishikado natürlich Recht. Nichts gegen gute Grafik, aber das 1000ste Ballerspiel in Egoperspektive, das 5000ste Action-Game à la „Tomb Raider“ und das 20000ste Autorennen begeistern nun mal nicht mehr wirklich, da einfach zu wenig Innovation geboten wird. Einige wenige Ausnahmen gibt es jedoch auch heute noch: „ICO“, „Rez“, „Amplitude“, „Frequency“, „Myst“, „Riven“, „Project Zero“, „Kurushi“ und noch einige wenige mehr. Letztlich dürften es aber nicht mehr als 20 bis 30 Spiele sein, die versucht haben, durch Innovation zu begeistern. Das große Problem ist nur, dass sich die Spiele anscheinend nicht verkaufen, was aber unter anderem auch an der „Fach“presse liegt; so wird zum Beispiel „Project Zero 2“ in einem „unabhängigen Magazin“ der Mangel an „richtigen Waffen“ vorgeworfen – und jeder 14-Jährige glaubt den Mist. Das Spiel ist somit von vornherein gestorben, obwohl es mehr Atmosphäre hat als die meisten seiner Genrekollegen.

Der Markt scheint nach immer den gleichen Spielen zu schreien: Shooter, Action, Autorennen – selbst eine hervorragende Tennissimulation („Virtua Tennis“) landet vier Wochen nach Verkaufsstart für 20 Euro auf dem Wühltisch. Somit sollte es niemanden verwundern, dass die Entwickler und Publisher eher auf Spielprinzipien setzen, von denen sie recht sicher sagen können, dass sich die Entwicklungskosten für diesen Titel lohnen werden – lediglich die großen Publisher gönnen sich ab und zu noch den Luxus (und das meist damit verbundene finanzielle Desaster), den Markt mit einer Innovation zu bereichern, sozusagen als Prestigeobjekt. Fragt doch mal bei Sony nach, ob und wie oft sich „Rez“ oder „ICO“ verkauft haben!?! Schaut mal nach, was für diese Spiele bei Ebay gezahlt wird (wenn sie denn überhaupt noch angeboten werden). Von „ICO“ gab es zum

Verkaufsstart eine stark beworbene limitierte Edition mit irgendwelchen Postkarten der Spielcharaktere als Beilage – steht heute als Ladenhüter noch immer in den Regalen und kostet 15 Euro.

„Eyeto“ war die große Ausnahme – doch auch hier gibt's ein Problem: Es gibt zwei Spiele für die Kamera und sonst keinen Nachschub, Vielleicht brüten die Entwickler ja über neuen Einsatzmöglichkeiten. Bis jetzt ist davon wenig zu sehen.

André

Guten Tag, hier ein bisschen Lob und Tadel. Ich lese euer Heft seit zwei Ausgaben und bin sehr angetan. Man wird zwar oft überrascht davon, aber meistens eher positiv. So fand ich es am Anfang ziemlich blödsinnig, zu „Ninja Gaiden“ so wenig übers Spiel zu machen und dafür das Ninja-ABC abzufeiern. Ich habe es auch zuerst nicht gelesen. Doch dann habe ich immer mal wieder auf dem Klo ein paar Buchstaben gelernt und musste am Ende sagen: gut so. Denn den ganzen Kram zum Spiel hatte ich schon in anderen Heften gelesen. Abgesehen davon, dass alle irgendwie das Gleiche schreiben – viel über das Spiel bekommt man da, wenn man mal genau hinguckt, auch nicht. Bei euch habe ich dagegen tatsächlich etwas über den Hintergrund des Spiels erfahren – die Ninja-Kultur. Und seitdem sehe ich auch das Spiel mit anderen Augen.

Manchmal meint ihr es aber auch ein wenig zu gut mit eurem „Wir-machen-alles-anders“. So hättet ihr euch meiner Meinung nach nichts verschenkt, wenn ihr bei der „Singstar“-Geschichte nicht nur die Bands abgebildet, sondern auch ein paar Infos zum Spiel, wie zum Beispiel eine Tracklist, abgedruckt hättet. Ich rede hier jetzt nicht davon, dass ihr das Heft mit Kästen zukleistern sollt. Um Gottes willen. Aber wie sagt es Helmut Markwort immer in diesem blöden Werbespot: „Und immer an die Leser denken.“

Ansonsten weiter so. **Paul Fischer**

Impressum

Verlag: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg,
Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-78

Redaktionsanschrift: GEE Magazin, Kampstr. 4, 20357 Hamburg

Herausgeber: Jens de Buhr, Volker Hansch

Redaktion: Chefredakteur: Michail Hengstenberg,
stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann, Textchef: Benjamin Maack,
Moses Grohé, Thilo Mische

Art-Direktion: Jan Spading

Layout-Assistenz: Anne Imig (Grafikpraktikantin)

Redaktionelle Mitarbeit: Christoph Adrian (CA), Kengo Batanawe, Heiko Gogolin, Rüdiger Henneke, Sven Herwig (SH), Tobias O. Meißner, Mathias Mertens, Sonja Müller (SM), Benedikt Plass, Daniel Schieferdecker (DSD), David Siems (DS)

Fotos & Illustrationen: Benne Ochs, Maiko Gubler

Schlussredaktion: Sven Barske

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch

Tel. 040/46 88 32-79, Fax 040/46 88 32-78, hansch@geemag.de

Vertrieb: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH,

Tel. 089/319 06-0, Fax 089/319 06-113, mzv@mzv.de

Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

Abo: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg,
Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-78

Briefe an die Redaktion: GEE Magazin, Kampstr. 4,
20357 Hamburg oder info@geemag.de

Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck nur mit
Genehmigung des Verlages, Gerichtsstand ist Hamburg

Computer
Spiele
Testergebnis:
sehr gut



Dreckig, riskant und gnadenlos.



Microsoft
game studios



Du denkst also, du kennst deine Grenzen? Überfahre sie live mit RalliSport Challenge 2: auf 91 Strecken, mit einem der über 40 leistungsstarken Wagen – darunter jeder berühmt-berühmte Wagen seit 1979. Fünf neue Spielmodi, zum Beispiel das Crossover-Duell, ermöglichen packende Wettkämpfe, bis der Motor raucht. Steinschlag, Regen, Glatteis und mehr erschweren die Bedingungen. Überhole online über Xbox Live die weltweit besten Racer. Und natürlich auch jeden anderen, der es wagt, sich dir in den Weg zu stellen.

RALLISPORT
CHALLENGE 2

XBOX
LIVE

XBOX

It's good to play together

xbox.com/rallisport2

© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox und die Xbox Logos, Xbox Live und die Xbox Live Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Die BMW Marken sind Eigentum der BMW AG und werden lizenziert genutzt. Hyundai, Accent und weitere assoziierte Logos, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai Motor Company und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. 2002 Hyundai WRC Livery sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai World Rally Teams und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Lancia ist eine eingetragene Marke und wird mit der Lizenz von Fiat Auto S.p.A. Lancia Delta S4, Lancia Stratos 037 genutzt. Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Fiat Auto S.p.A. und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. SUBARU, IMPREZA, WRX, STI Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Eigentum der Fuji Heavy Industries, Ltd. und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Toyota und Corolla Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son amable collaboration. Merci à RENAULT pour son amable collaboration.

Ohne Moos nix los. In doppelter Hinsicht

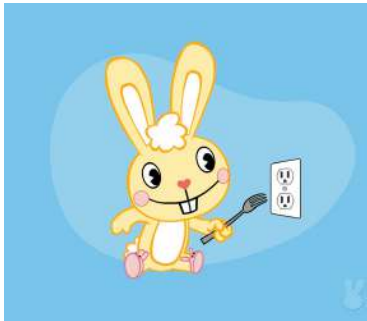
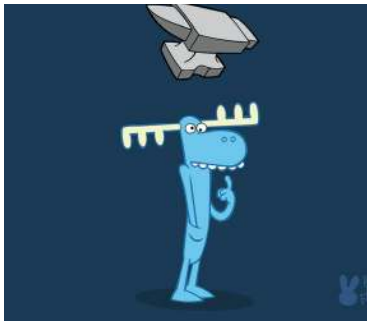
Der Moospfeil

aus „Thief: Deadly Shadows“

Das Schleichen hat eine lange Tradition. Der Steinzeitmensch tat es, um Säbelzähntigern von hinten mit einem schweren Stein den Schädel einzuschlagen und sie aufzufuttern. Die High-End-Geheimagenten von heute tun es, um mit hoch branantem Spionagematerial aus Feindesland rauszukommen und die westliche Zivilisation zu retten. Und wir haben es gemacht, als wir Teenager waren, um uns nach einer durchzechten Nacht wochenlangen Hausarrest und der Mutter einen Herzinfarkt zu ersparen. Aber es gibt auch weniger ehrenhafte Beweggründe, ungesehen zu bleiben. Zum Beispiel wenn man sich seinen Lebensunterhalt als mittelalterlicher Dieb verdient. „Nimm's von den Reichen, und gib's, ähm, für coole mittelalterliche Dieb-Gadgets aus“, ist das Motto des Kleinkriminellen Garrett. Und die beste Investition in „Thief: Deadly Shadows“ ist wohl der Moospfeil. Denn Sam Fisher in der Jetztzeit oder Garrett ein gutes Dutzend Jahrhunderte zuvor wissen beide: Ungehört an einem Gegner vorbeizusneaken ist wertvoller als jeder Brachial-Kill. Aber wie soll man schleichen, wenn die Gore-Tex-Antirutschsohle noch lang nicht erfunden ist und die dicken Stiefel an deinen Füßen auf dem Steinboden klappern wie holländische Holzbotten?

Die Lösung ist der Moospfeil. Das tollste Gadget des Spiels wäre eine Lust für jeden Hobbygärtner. Mit einem Bogen verschießt Garrett die sympathische Low-Tech-Waffe, und wo sie aufschlägt, wächst auf der Stelle ein Moosteppich. Über das weiche Moos kann der Meisterdieb dann gemächlich an den Wachen vorbeischleichen oder sie von hinten erledigen. Dass es nicht realistisch ist, aus einem Schlossgang einen Kleingarten zu machen und trotzdem nicht entdeckt zu werden, verzeiht man dann auch gerne, wenn das erste Mal der Moospfeil explodiert und sich der hübsche Waldteppich vor einem ausbreitet. In der wirklichen Welt wäre das natürlich nicht so nützlich. Wenn Mutter damals nach deinen durchzechten Nächten am nächsten Morgen von einem moosbewachten Flur begrüßt worden wäre, hättest du dich – entdeckt werden hin oder her – ohnehin schleichen können. **Foto: Benne Ochs**





Vom Baum in den Tod

Spätestens seit „Vom Winde verweht“ wissen wir, dass Liebe und Schmerz untrennbar miteinander verbunden sind. Die „Happy Tree Friends“ sind eine Gruppe knuffig-bunter Waldbewohner, die einander ganz offensichtlich gern haben. Sie spielen Verstecken im Wald, machen gemeinsame Ausflüge mit dem Bus oder rösten Marshmallows am Lagerfeuer. Happy eben. Doch das Schicksal nimmt oft unerwartete Wendungen. Wenn zum Beispiel das Häschen Cuddles das rosa Eichhörnchen Giggles beim Pomesessen aus Versehen mit Ketchup beschmiert. Und zufällig in diesem Moment das Veteranenbärchen Flippy zur Tür herein- kommt, den Ketchup für Blut hält, sofort einen Flashback bekommt und daraufhin

die gesamte Kundschaft der Frittenbude erledigt. Getötet und gestorben wird bei den „Happy Tree Friends“ immer virtuos. Da wirkt „Sie haben Kenny getötet“ wie eine Zeile aus einem weichgespülten Disneyfilm. Denn am Ende einer „Happy Tree Friends“-Folge ist niemand mehr da, der noch etwas sagen könnte. Die süßen Baumfreunde werden zerhackt, verbrannt oder gebraten – in jeder Folge. Nach dem Abspann wird dem geneigten Zuschauer allerdings – praktisch zum Ausgleich der Bösartigkeit – immer ein hübscher Sinnspruch mit auf den Weg gegeben. Zum Beispiel: „After the rain comes a rainbow.“ **Nach 24 Uhr auf MTV oder unter www.happytreefriends.com**

Eva für Adam

Ob „Eve“ bei der Markteinführung Anfang 2005 immer noch eine Sünde wert ist, bleibt abzuwarten. Bisher zeigt die Designstudie aber ein herrlich unkonventionelles Handheld. Ohne Klappmechanismus und insgesamt ziemlich groß, passt es in keine Hosen- oder Jackentasche. Entworfen wurde es von den Meyerhoffer-Studios, die auch für Apple, Porsche und Nike arbeiten. Entwickelt wird es von der Firma „Ministry Of Mobile Affairs“. Deren Chef Andrew „Bunnie“ Huang ist vor allem als Autor von „Hacking The Xbox“ bekannt geworden. Die Hardware soll neue Maßstäbe setzen: 533-Mhz-Prozessor, 20 GB Festplatte, W-Lan und ein eingebauter 4-Zoll-LCD-Monitor, der Auflösungen bis zu 640 mal 480 Bildpunkte unterstützt. Die „tragbare Spiel- und Unterhaltungskonsole“ soll dann Tausende von bestehenden PC-Spielen ebenso wie Filme, Videos und aufgezeichnete TV-Sendungen abspielen können. **www.ministrymobile.com**



Schlag auf Schlag

Aufschlag Videospiel. Als 1958 beim Tag der offenen Tür in den Brookhaven National Labs die Menschen stundenlang anstanden, taten sie das nicht für das Autogramm eines Superstars, sondern um Tennis zu spielen. Mit zwei Balken hinter einem eckigen weißen Ball herjagen – auf einem 5-Zoll-Bildschirm. Das Spiel „Tennis For Two“ von Willy Higinbotham stieß in diesem Jahr das Tor zur interaktiven Unterhaltung vor dem Bildschirm auf. Denn aus diesem Spiel entwickelte sich „Pong“, das in unzähligen Variationen auf den Markt kam und das Videospielgenre überhaupt erst begründete. Aus China, wo Tischtennis, der kleine Bruder des Spiels mit der gelben Filzkugel, praktisch Nationalsport ist, kommt jetzt, gut 45 Jahre später, eine neue Variante des Klassikers. Und der Clou dieses Spiels sind natürlich, wie so oft bei Asia-Importen, die Controller. Die sind nämlich von echten Tischtennisschlägern kaum zu unterscheiden. Am Fernseher wird eine Empfangsstation angeschlossen und so platziert, dass sie die Schläger im Blickfeld hat. Nach dem Drücken des Powerknopfes erscheint auf dem Bildschirm eine Grafik wie aus C64-Zeiten, und die Musik tut ihr Übriges, um den Spieler zurück in die Achtziger zu beamen. Darüber sieht man aber gern hinweg, denn das Besondere an diesem Spiel ist eben die Steuerung. Tatsächlich schlägt man den Ball, der einem auf dem Bildschirm in Ego-perspektive entgegenspringt, mit dem kabellosen Schläger zurück. Je nachdem, wann man den virtuellen Ball trifft, wird er mehr oder weniger hart returniert. Meistens klappt das, manchmal nicht. Aber dann ist es bei der Grafik ein leichtes, den Fehler auf die Technik zu schieben. Und manchmal liegt es auch tatsächlich daran. Den Weltrekord des längsten Tischtennisballwechsels von immerhin achteinhalb Stunden wird man also nicht einstellen können, dafür hat man aber endlich wieder eine gute Ausrede, sich trotz Schmerbauch und Asthmatikerkondition nicht im Fitnessstudio sehen zu lassen. Für 20 Euro unter www.lik-sang.com



Der goldene Daumen

Wenn du bisher dein ganzes Geld in deine Videospielesammlung gesteckt hast, kannst du jetzt Kapital aus deinen durchzockten Nächten schlagen. Professionelles Spielen wird in Deutschland nämlich immer populärer. Mit den Preisgeldern der unterschiedlichen Verbände könnte man sich schon ein recht angenehmes Leben machen. Und bei den richtig großen Events in Amerika zahlt sich für einen Gewinner sogar Hin- und Rückflug First Class dutzendfach aus. Hier eine Top 5 der nächsten großen Daddel-Wettbewerbe:

600 000 Dollar bei den CyberXGames

Vom 8. bis 11. Januar 2005 in Las Vegas im Stardust
Gespielt wird: „Americas Army“, „Counter-Strike“, „Call Of Duty“, „Quake III“, „Return To Castle Wolfenstein“, „Unreal Tournament 2003“, „Warcraft III“
Infos unter www.cyberxgaming.com

400 000 Dollar beim Grand Final der World Cyber Games 2004

Vom 6. bis 10. Oktober In San Francisco, im Bill Graham Civic Auditorium
Gespielt wird: „Counter-Strike: Condition Zero“, „Starcraft: Brood War“, „FIFA Soccer 2004“, „Unreal Tournament 2004“, „Need For Speed: Underground“ und „Warcraft III“ auf PC. „Halo“ und „Project Gotham Racing“ auf Konsole.
Infos unter www.worldcybergames.com



275 000 Dollar bei den Cyberathlete Extreme World Championships

Vom 28. Juni bis 1. August in Grapevine (Texas) im Gaylord Texan Resort & Convention Center

Gespielt wird: „Counter-Strike“, „Unreal Tournament 2004“, „Call Of Duty“, „Halo“, „Painkiller“

Infos unter www.thecpl.com

80 000 Euro Preisgeld bei den Finals der ESL Pro Series Saison V

Vorraussichtlich vom 17. bis 19. Dezember 2004 in Köln

Gespielt wird: „Counter-Strike“, „Warcraft“, „Live For Speed“, „FIFA Soccer 2004“

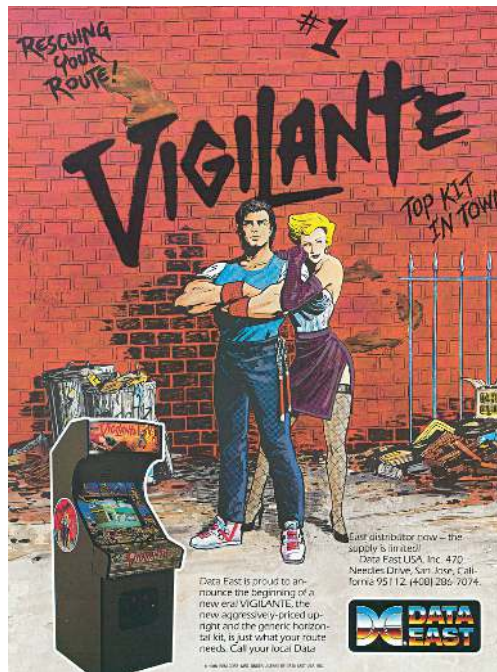
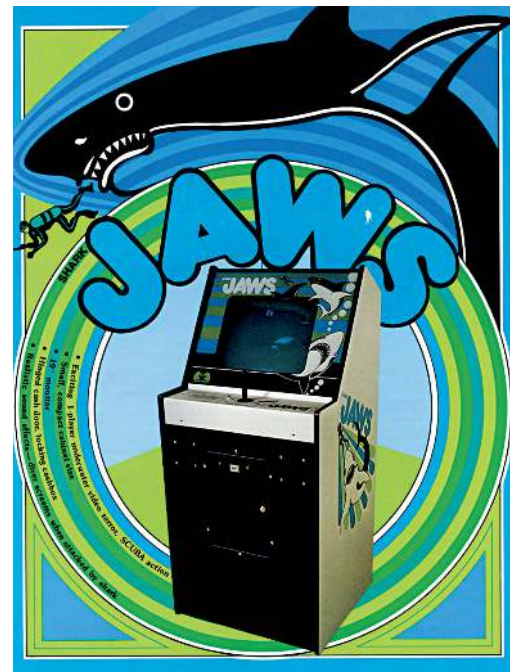
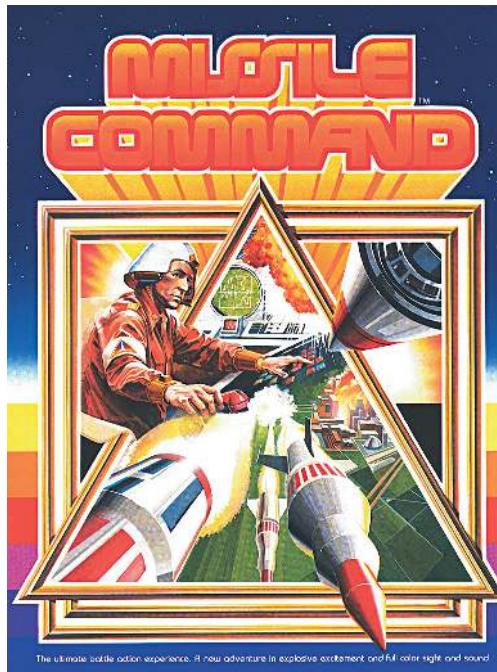
Info unter www.esl-europe.net

Über 50 000 Euro Preisgeld bei den NGL (Netzstadt Gaming League) Finals

Vom 19. bis 22. August auf der Games Convention in Leipzig

Gespielt wird: „Counter-Strike“ 5 on 5, „Warcraft III“ 1 on 1, „FIFA Soccer“ 1 on 1, „Far Cry“ 5 on 5, „Battlefield“ 8 on 8, „C & C Generäle“ 1 on 1, „Need For Speed: Underground“ 1 on 1

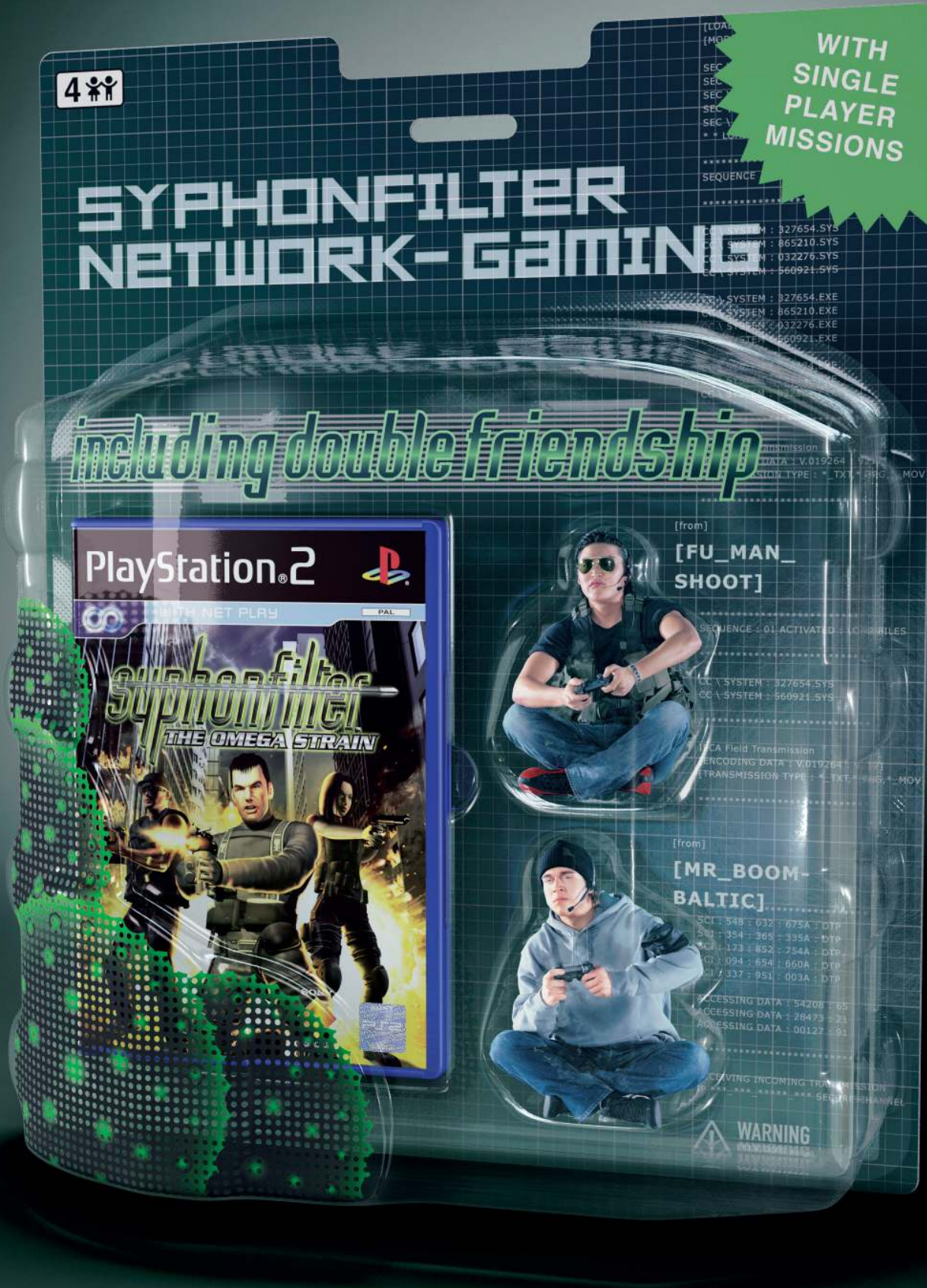
Infos unter www.ngl-europe.com



Handzettel, verweilen

Müll, unnötiger Ballast oder lästiger Werbeschrott – so mögen vor zwanzig, dreißig Jahren die Werbeflyer von Herstellern für Spielhallenautomaten gewirkt haben. Firmen wie Atari, Midway, Nintendo oder Namco haben zu diesem Zeitpunkt wohl kaum damit gerechnet, dass ihre Spielautomaten irgendwann zu weltweit begehrten Sammelobjekten heranreifen, und damit auch die Flyer zu Zeitzeugen aufwerten würden. Der Holländer Gerard Maathuis und der Amerikaner Eric Jacobson haben es sich zur Aufgabe gemacht, die kleinen, bunten Werbeträger zu sammeln und zu archivieren. Flyer und Plakate jedes Spielhallenautomaten haben sie auf ihrer Website zusammengestellt und so eine der schönsten Computerspielseiten des Internet geschaffen: „The Arcade Flyer Archive“ (Tafa) ging am letzten Tag des alten Jahrhunderts online und führt mittlerweile 4023 Flyer und Prospekte. Neben der alphabetischen Aufreihung

können Einzeltitel im Tafa auch nach Namen, Herkunftsland oder Erscheinungsjahr gesucht werden. Selbst viele deutsche Flyer finden sich im Archiv. Und auch wenn die Listenseiten sich selbst bei DSL-Verbindung zum Teil nur quälend langsam aufbauen, lohnt sich die Reise durch die Arcade-Vergangenheit. Besonders die Motive für Spielhallenautomaten aus den Anfangstagen der Pixelunterhaltung haben den Charme von einer Mischung aus Horrorfilmplakat, Punkplattencover und SED-Parteiprogramm. Von A wie „Ace Driver“ bis Z wie „Zaxxon“ erstreckt sich das Coin-up-Panoptikum der Klassiker und Flops. Wer selbst noch entsprechende Flyer in verstaubten Kisten auf dem Dachboden hortet, sollte Gerard und Eric eine Freude machen und ihnen diese per Post oder eingescannt per Mail zukommen lassen. www.arcadeflyers.com

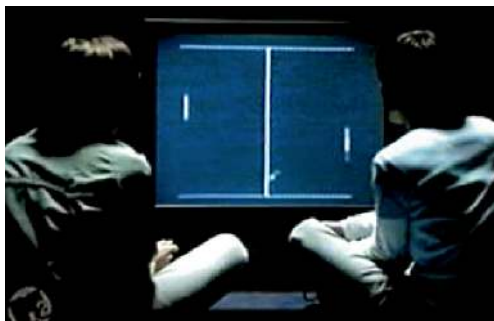


Neue Intrigen und globale Spionage: Mit Syphonfilter „The Omega Strain“ kannst du exklusiv auf PlayStation®2 im Single-Player-Modus oder mit bis zu vier Spielern den internationalen Terror bekämpfen. Alles, was du dafür brauchst, ist ein schneller Internetzugang und der Netzwerkadapter. Und für letzte Worte an deine Freunde das USB- oder SOCOM-Headset. www.playstation.de

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

Videospielclips

Bei Games und Musikvideos denkt jeder zuerst an die Ärzte und ihre Affäre mit Lara Croft. Dabei gibt es doch viel schönere Kreuzungen. Hier die besten



01 Red Hot Chili Peppers: „Californication“

Es beginnt mit einem Ladebildschirm, auf dem einzelne Sequenzen des Videos im Thumbnailformat laufen. Dann kommt das „Player Select“-Menü, in dem die Peppers wie Marionetten herumhampeln. Kurz danach springt Gitarrist Chad wie bei „SSX“ mit dem Snowboard durch eine Berglandschaft. Und Grinds über die Golden Gate Bridge mit einem Auto kommen auch noch. Hallo „Crazy Taxi“. Dafür gab's bei den MTV Video Music Awards 2000 den Video Vanguard Award.

Regie: Jonathan Dayton, Valerie Faris; www.redhotchilipeppers.com

02 Air: „Kelly, Watch The Stars“

Es beginnt mit dem Blick auf den Schiedsrichter einer Tischtennispartie. Spielen tun zwei Mädchen, die sich anscheinend nichts zu schenken haben. Dann der Schnitt zu Nicolas Godin und Jean-Benoît Dunckel alias Air, die an ihrem alten Atari 2600 eine Partie „Pong“ spielen und die eigentlichen Lenker der realen Partie sind. Ansonsten: über die ganze Länge herrlich kitschiger Pop und dank der „Pong“-Idee eine schlichtweg schöne Hommage an Oldschool-Gaming.

Regie: Mike Mills; www.intainet.org

03 Mouse On Mars: „Twiff“

Es beginnt mit einem hüpfenden gelben Marsupilami-Wesen, und Experten erkennen sofort, dass es sich um Szenen aus dem N64-Spiel „Space Station: Silicon Valley“ handelt. Am unteren Rand wird als ehrende Verbeugung vor Jump'n'Run-Spielen eine Minutenanzeige eingeblendet. Kein Video von Andy Toma und Jan St. Werner alias MoM gleicht dem anderen – genial sind sie alle, und es wundert nicht, dass selbst Museen ihnen eigene Ausstellungen widmen.

Regie: Sven Bergmann / Markus Popp; www.mouseonmars.com

04 Bogdan Raczyński: „Renegade Platinum Mega Dance Attack Party“

Es beginnt mit zwei Baseballkappenjungs, die in ihrem abgewrackten Wohnzimmer an ihren Powerbooks Musik machen. Da betreten kleine, bunte animierte Strichmännchen mit Quadratköpfen das Zimmer, tanzen Breakdance und bekommen dafür Bonuspunkte, Power-ups und voll geladene Energiebalken. Die optisch und akustische Dusche aus Absurditäten und Cut-up-Breakbeats definiert Verspieltheit in gekonnter Art für das Videoformat.

Regie: Ben Dawkins; www.bogdanraczynski.com

05 Turntable Rockers: „A Little Funk“

Es beginnt mit zwei Straußenvögeln, die wie in einem klassischen Jump'n'Run beim Durchlaufen von fliegenden Schrauben und Sechskantschlüsseln Punkte machen. Ab und an wechselt die Ansicht in einen Splitscreen-Modus, und klar: Michi Beck und Thomilla können sich auch in Laufroboter verwandeln. Charmant gemacht und der Videobeweis dafür, dass die Grenze zwischen fikтивem Spiel und realen Szenen irgendwann verschwimmt.

Regie: Zoran Bihac; www.turntabl rocker.com

06 Little Computer People: „Little Computer People“

Es beginnt mit einer gescrollten 2D-Landschaft, Pixelfiguren im Stil der „Minipops“ und dem Zoom auf drei Typen an Schlagzeug, Gitarre und Mikrophon. Die Kamera zieht dann weiter, und „Pikachu“, „Space Invaders“ und „Donkey Kong“ haben in der Elektrowelt kleine Gastauftritte. Als eines seiner Musikerpseudonyme pflegt der bei Frankfurt wohnende Anthony Rother mit dem LCP-Projekt eine retrosexuelle Jugendliebe zum C64-Kultspiel von 1985.

Regie: Dare-Art.De; www.psi49.net



Chad Tucker

KYLIE MINOGUE'S
PET CARE DIRECTOR

Lee®

BEHIND THE SCENES
SINCE 1889

WWW.LEE.COM

Open-Air-Saison

Busty Wolter ist einer der besten Freestyle-Motocrosser der Welt. Wenn er seine Suzuki durch die Lüfte schraubt, rutscht den meisten Zuschauern das Herz in die Hose. Lebensgefährlich, was der Mann da macht. Busty, der sich auch gerne „Airwastl“ nennt, ist aber auch begeisterter Videospieler. Nur mit dem Zu-Hause-rumsitzen hat er es nicht so. Um seine beiden Leidenschaften zu verbinden, hat Bastl, äh, Wastl, jetzt eine neue Initiative ins Leben gerufen. Zusammen mit dem Hamburger Urban Artist Jörg Heiklaus gründete er „Undergroundbattle.org“. Auf der Homepage der Organisation wird dann auch gleich klar gemacht, worum es geht: Adrenalin vor allem. Denn wenn Busty und seine Kollegen nachts mit ihren Pickups durch die Stadt kreuzen auf der Suche nach einer adäquaten Hauswand für ihren Beamer, um zu zocken, bis die Bullen kommen, hat das mit einem gemütlichen Daddelabend nichts zu tun. Unterstützenswert ist es auf jeden Fall. www.undergroundbattle.org



The Crash

Manche Spiele lassen einen Dinge erleben, die man im echten Leben nicht fertigbringt. 400 Stundenkilometer mit dem Auto fahren zum Beispiel. Diesen Herbst erscheinen vier Car-Crash-Games, bei denen selbst Stuntmen nicht zusteigen würden



01 Burnout 3: Dieses Spiel erhebt den Crash zur Kunstform. Rast der Spieler mit Höchstgeschwindigkeit in einen Gegner, sprühen nicht nur Funken. Die Kamera schwenkt und zeigt den Crash seitlich in seiner ganzen Pracht. Zusätzlich kann auf Zeitlupe gestellt werden. Das weitaus beste sind aber die kleinen Nebengames, die es zu absolvieren gilt. So muss zum Beispiel auf stark befahrenen Kreuzungen ein möglichst alles vernichtender Crash hingelegt werden. Achtung: Suchtpotenzial. www.eagames.com

02 Flat-out: Leg die Strecke in Asche! Hier kann wirklich alles umgefahren werden. Und alle Teile, die im Laufe des Rennens abfliegen, bleiben auf der Strecke liegen. Wer sich mit Bäumen oder anderen unnachgiebigen Objekten anlegt, muss damit rechnen, aus dem Auto geschleudert zu werden. Aus diesem Feature wurde sogar eine eigene Disziplin: In einer Arena sind Stationen aufgebaut, auf die man zufährt und den Schleudersitz betätigt, um den Fahrer möglichst hoch, weit oder punktgenau aus dem Auto zu blasen. www.bugbear.fi/flatout.htm

03 Juiced: Die Autos sehen einfach zu gut aus, um sie mutwillig zu schrotten. Das Spiel wirkt wie „Need For Speed: Underground“ meets „Gran Turismo“. Über fünfzig lizenzierte Fahrzeuge stehen zur Auswahl. Und der Schwerpunkt liegt hier deutlich beim Tunen. Mit Hunderten authentischen Teilen kann sich jeder Street-Racer das Auto seiner feuchten Träume zusammenbauen. Und das wird er auf der Strecke nur ungern gegen die Wand setzen. Nicht so schlimm. Gewinnen tut hier sowieso, wer als erster die Ziellinie überquert. www.juicedthegame.com

04 Crash'n'Burn: Bei diesem Spiel kann nur gewinnen, wer seine Gegner gnadenlos in die Bande beißen lässt. Der Letzte mit vier Rädern ist Sieger. In den Seitenstraßen von Miami, LA, New York und San Francisco wird immer aus den hinteren Reihen gestartet, um auf dem Weg an die Spitze möglichst viel Verwüstung anzurichten. Auch hier bleiben die gecrashten Karren brennend auf der Strecke liegen. Komisch: Obwohl es eigentlich nur um Zerstörung geht, können die Karren liebevoll getuned und lackiert werden. www.crashnburngame.com

Welt im Visier

Anfang der Neunziger gab es einen befremdlichen Trend. In den Großstädten wurden neue Spielhallen eröffnet, aber ohne die gewohnten Automaten. Aus den zwielichtigen Spelunken mit bierbäuchigen Geldwechslern sollten wahre Tempel der Moderne werden, mit hübschen Mitarbeiterinnen und futuristisch anmutenden Maschinen, die mittels eines Handschuhs und einer Brille bedient wurden. War die virtuelle Realität bis zu diesem Zeitpunkt noch ausschließlich der Medizin vorbehalten, um dreidimensionale Gehirnmodelle in den virtuellen Händen zu drehen und zu wenden, hielt sie jetzt Einzug in die Unterhaltungsindustrie. Doch die Spiele der Automaten waren zu bunt und fantasielos gestaltet, selbst für das Jahr 1994. Schwerfällige, großpolygonige Gegner auf einem hinterhofgroßen Kampffeld zu verkloppen war einfach nicht das Wahre. Zudem waren die VR-Helme vier Kilo schwer, und meist verließ man die stylischen Daddelschuppen mit üblen Schwindelanfällen und verspanntem Nacken. Die virtuelle Realität kehrte kurze Zeit später zurück zur Medizin, die alten Daddelauto-

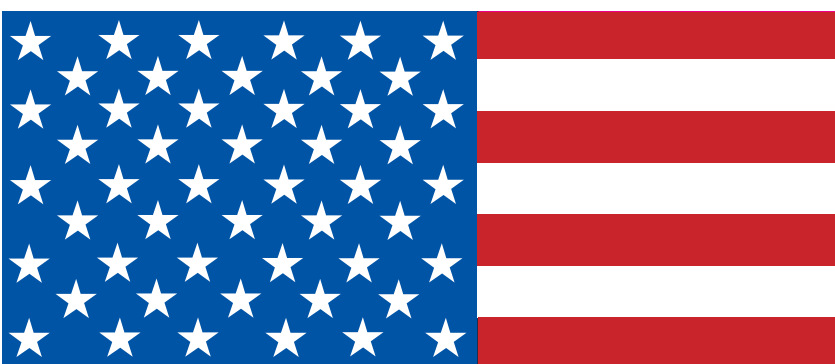


maten wurden wieder auf- und der bierbäuchige Geldwechsler eingestellt. Kuriositäten wie der Virtual Boy ließen so manches japanische Kind mit Sehschwächen und Rückenleiden zurück.

Jetzt, zehn Jahre später, gibt es sie wieder. Die VR-Brille. Zwischenzeitlich wurden seltsame Versuche unternommen, das Sichtfeld eines Computerspieler zu erweitern. Es gab die digitale Stereoskopie, bei der mit Shutterbrillen Bilder räumlich dargestellt wurden, und Monitore, die ein 3D-Bild vor der Mattscheibe generierten. Doch nun scheint die VR-Brille technisch ausgereift. Sie wiegt weniger als ein Kilo und projiziert Bilder aus Spielen und 3D-Anwendungen mit einer Auflösung von 1280 mal 1024 Pixel auf die Netzhaut. Durch die im Helm befindlichen Bewegungssensoren ist es möglich, sich auch in virtuellen Räumen umzusehen und damit eine perfekte Scheinrealität zu generieren. Aber so schnell wird für den durchschnittlichen Spieler die Mattscheibe nicht durch texturierte Würfel ersetzt werden. Denn zurzeit kostet ein Ticket in den Computer noch 23 900 Euro. www.nvis.com

Elternspielzeug

„Was wünscht sich der amerikanische Familienvater an Extras in seiner Karre?“ Das fragte sich Homer in der zweiten Staffel der „Simpsons“ und trieb den Investoren mit dem „Homer“ in den Bankrott. Warum eigentlich? Ein Riesenbierhalter und separate Kinderzellen im hinteren Teil des Wagens klingen doch gar nicht mal schlecht. Bei „Hit & Run“ kann man die Schlurre übrigens probefahren. www.spaceart.de



Rückwärtsgang

Tom Clancy, Autor weltweiter Bestseller wie „Jagd auf Roter Oktober“ und „Die Stunde der Patrioten“ und Namensgeber unzähliger Military-Shooter, scheint doch noch für Überraschungen gut. Bisher funktionierten sowohl seine Bücher als auch die von ihnen inspirierten Videospiele immer nach dem gleichen Schema: Gute amerikanische Soldaten ziehen in den Kampf gegen das Böse – bevorzugt in Form von irgendwelchen Terroristen oder so genannten Schurkenstaaten. Doch sein neuestes Buch „Battle Ready – Kampfbereit“ schlägt deutlich andere Töne an. Darin dreht sich alles um einen Marinegeneral. Pikant daran ist, dass die Realvorlage des Roman-generals zu den schärfsten Kritikern der Bush'schen Außenpolitik gehört. Dass es ihm dabei nicht nur um eine PR-trächtige Polarisierung geht, machte Clancy sehr deutlich. Bei einem Zusammentreffen mit dem prominenten Irakkriegbefürworter und ehemaligen Pentagon-Berater Richard Perle habe er sich mit diesem beinahe geprügelt, berichtete Clancy einer amerikanischen Nachrichtenagentur. Ob dieser Sinneswandel allerdings seinen Weg in die von Clancy inspirierten Videospiele finden wird, ist fraglich. Bei einem Blick in die USA, die gerade von einer riesigen Welle an propagandistisch-patriotischen Military-Shootern überschwemmt werden, schwindet diese Hoffnung schnell. Wünschenswert wäre es trotzdem.

Tatort Computer

Der Krimi ist des Deutschen liebste Abendunterhaltung. Jetzt bekommen zwei bekannte Serien eine Spieleumsetzung. Hier ein kurzer Vergleich

Akte X

Die Serie Nach der achten Staffel schloss Serienerfinder Chris Carter im vergangenen Jahr leider die ungeklärten Akten des FBI. Auch wenn Dana Scully und „Special Agent“ Fox Mulder mit ihrer Alienparanoia langsam, aber sicher nervten, liebten wir die trashigen Folgen mit unsichtbaren Schwerverbrechern und übernatürlichen Vorstandskindern trotzdem. Selbst der erste Kinofilm hatte echtes B-Movie-Flair, und Carter arbeitet momentan am Drehbuch zu „X-Files 2“, der im Sommer 2005 in die Kinos kommen soll. www.kabel1.de/serien/aktex

Das Spiel Grundlage von „Akte X: Resist Or Serve“ sind drei der Serie nachempfundene Episoden. Technisch gesehen ist das Spiel unter aller Kanone: die Texturen eher mau, das Kampf- und Zielsystem schlampig und die Kamera jenseits eigener Kontrolle. Seinen Reiz entfaltet dieser Titel aber aus dem Handlungswechsel zwischen Mulder und Skully, die erstmals in animierter Form in einem Konsolentitel ermitteln. Auch die bis-sigen Dialogszenen mit den Originalstimmen und das Bonusmaterial dürfte „Akte X“-Fans auf Zelluloidentzug sehr gelegen kommen. <http://thex-files.vugames.com>

CSI

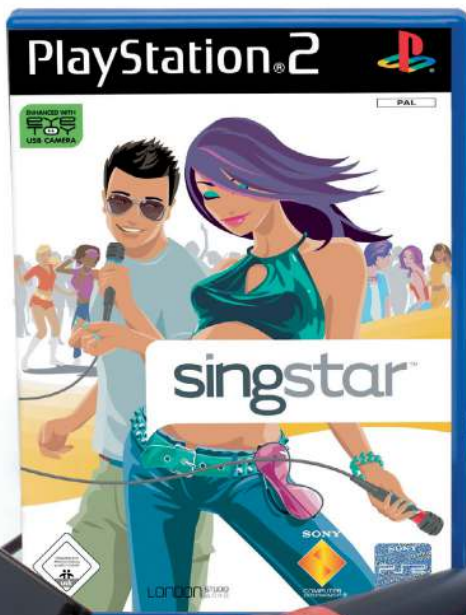
Die Serie Ganz im Gegensatz zu den eher prolligen Nachfolgern „CSI: Miami“ und „CSI: New York“ beweist „CSI: Las Vegas“ mit jeder Folge, wie man auch ohne Verfolgungsjagd und Prügelei eine spannende Krimiserie stricken kann. Im Stil von Sherlock Holmes leitet Gil Grissom sein forensisches Ermittlungsteam an genial absurde Tatorte, von denen Las Vegas selbst bei geringer Fantasie einige zu bieten hat. Dabei geben die Drehbücher dem Zuschauer das Gefühl, man habe beinahe selbst den Mord aufgeklärt. www.vox.de

Das Spiel „Point and Click“-Adventures sind Oldschool, im Fall von „CSI: Dark Motives“ passt aber die Spielgeschwindigkeit perfekt zum Arbeitstempo bei Krimifällen. Für fünf Fälle klickt man sich durch Tatorte, CSI-Labor oder Verhörzimmer. Leider gilt bei den Ermittlungen die alte Redensart vom mühsam ernährten Eichhörnchen: Brauche ich jetzt Wattestäbchen oder das Luminol zur farbigen Kennzeichnung von Blut? Bei einem guten Dutzend Hilfsmittel für die Beweisaufnahme regiert schnell die Wahlosigkeit. Zum Preis von knapp 30 Euro bietet das Spiel aber serientreue Unterhaltung. <http://csi.ubisoft.de>



Sing when you're winning

Mit „Singstar“ wird Karaoke endlich erwachsen. Um dieses Ereignis angemessen zu begehen, verlost GEE eine PS2 in der limitierten Aqua Edition sowie fünf Mal Sing Star, zwei Mikros sind serienmäßig dabei. Das ist wichtig, denn irgendwann wird der Nachbar an die Tür klopfen. Um sich entweder über den Krach zu beschweren oder nachzuschauen, ob das Geheule die verzweifelten Hilfeschreie eines Sterbenden sind. Drückt ihm am besten, noch bevor er darauf kommt, sich beim Vermieter zu beschweren, ein Mikro in die Hand; seid gemeinsam Pink und zertrümmert die Möbel deines Wohnzimmers. Stichwort: „Singstar“



SHADOW OPS

RED MERCURY

“Dramatisch wie Medal of Honor,
so gut spielbar wie Halo und
mehr Action als an einem typischen
Arbeitstag von John Rambo.”

XBOX Zone

**Wahre Helden werden auf
dem Schlachtfeld geboren**



AUF DER JAGD NACH EINEM GESTOHLENE NUKLEAREN GEFECHTSKOPF BIST DU DIE LETZTE HOFFNUNG! ÜBERLEBE EINE DRAMATISCHE HETZJAGD DURCH DIE GEFÄHRlichsten KRISENHERDE RUND UM DEN GLOBUS. OB ALLEINE ODER MIT XBOX LIVE! GEGEN DEN REST DER WELT, SHADOW OPS: RED MERCURY WIRD DICH NICHT MEHR LOSLASSEN! AB ENDE JUNI 2004 IM HANDEL!



www.shadowopsgame.com





Die totale Kontrolle

Absurde Controllerkonstruktionen sind beileibe nicht Neues. Mit „Samba De Amigo“ zogen Rasseln als Eingabegeräte in Wohnzimmer ein, und die Mech-Sim „Steel Battalion“ trumpft mit einem Robo-Schädel-schweren Riesen-Pad mit zwei Sticks und vierzig (!) Knöpfen auf. Doch nun wird die Kampfrostersteuerung vom Thron des Controller-Wahnsinns geschubst. Für den „Microsoft Flugsimulator“ gibt es nun die Mutter aller Eingabegeräte. Für schlappe 35 000 Euro bekommt der Wohnzimmerpilot eine Eins-zu-eins-Kopie der Nase des Airbus 320. Mit Teppich, Flugzeugsitzen und voll funktionsfähigen Knöpfen und Knüppeln. Die Form des Sichtfelds ist genauestens der der Fenster eines Airbus nachempfunden, nur befinden sich hinter den Scheiben keine Wolken, sondern TFT-Bildschirme, die die Realität simulieren. Seit 1996 bastelt die Berliner Firma „Itra“ Eingabegeräte für die

Simulation der zivilen Luftfahrt. Damit boten sie als erste Firma Hobbypiloten mit genügend finanziellem Potenzial eine teure Spielwiese mit realistischen Gerätschaften. Von klassischen Cessna-Panelen bis hin zu Kommunikationseinheiten für Flugzeuge wird alles in Handarbeit nachgearbeitet und ist voll funktionsfähig. Der Autopilot ist in wenigen, sehr realistischen Handgriffen bereit. Das ist eine wirkliche Errungenschaft. Wem aber der Platz fehlt, sich ein Flugzeug in seine Zweizimmerwohnung zu stellen, kann sich auch in Heimarbeit Desktopcockpits zusammenbauen. Auf der Homepage des Anbieters sind dafür eigens Bastelanleitungen veröffentlicht worden. Und dann fehlt eigentlich nur noch die schneike Stewardess, die den heißen Kaffee serviert. Gut, wenn man dafür eine verständnisvolle Freundin hat ... www.itra.de

Überraschungsei



Auf diese Idee muss man erst mal kommen: In Japan bieten Nintendo und die Spielzeugfirma Epoch in Supermärkten für 300 Yen (2 Euro) kleine Packungen mit Badewanneneiern, die sich im Wasser auflösen und dann als Überraschung eine von fünf verschiedenen Nintendo-Helden freigeben. Im lauwarmen Nass offenbaren sich dann Donkey Kong, Mario, Luigi, Wario oder Prinzessin Peach als kleine Plastikfigur. Welcher der Pixelhelden aus dem „Mario Party“-Spiel im Ei versteckt ist, bleibt natürlich bis zur sprudelnden Auflösung ein Geheimnis. „Spiel, Spannung und Seife“ – das Überraschungsei für Leute mit Waschzwang.

Summer Games

Im Sommer hat das Daddeln Pause. Wer trotzdem nicht davon lassen, im Herbst aber auch nicht als Kalkleiste verspottet werden will, greift zum Gameboy Advance. Hier ein paar Entertainer für den Park



F-Zero GP Legend (Nintendo): Anders als auf der im Sommer gerne mal gestauten Autobahn, kann das Gaspedal bei „F-Zero GP Legend“ konsequent durchgedrückt werden. Geschwindigkeit ist alles. So hat man gar keine Zeit, sich länger Gedanken über die leider etwas blassen Hintergründe zu machen.



Boktai (Konami): Das erste wetterfähige Spiel überhaupt. Ein im Modul eingebauter Lichtsensor misst das einfallende Sonnenlicht. Nur wenn davon genug vorhanden ist, kann der kleine Vampirjäger im Spiel seine Solargun aufladen, um Untote endgültig ins Nirwana zu jagen. Tolle Level, tolle Idee, Superspiel.



THUG (Activision): Es ist ein langer Weg vom kleinen Skater, der erst mal lernen muss, wie man einen korrekten Olli macht, zum Profi vom Format eines Tony Hawk. Dann aber reihst du einen Trick an den anderen und kratzt mit deinem Score an der 100.000er-Marke. Dieses Spiel könnte deinen Urlaub mit der Freundin ruinieren.



Pitfall (Activision): Tolle Ferien. Mitten im Dschungel stürzt dein Flugzeug ab, und du musst die verletzten Mitreisenden einsammeln, diverse Rätsel lösen und Schätze finden. Mit dem Flair der Originalvorlage aus den Achtzigern kann die Neuauflage zwar nicht mithalten. Trotzdem könnte Pitfall Harry dein Retter im Pauschalurlaub sein.



Spyro Fusion (Vivendi Universal): Spyro hat schon auf unterschiedlichen Konsolen Feuer gespuckt. In „Fusion“ auf dem GBA kämpft er nicht nur gegen Ripto, sondern auch gegen Neo Cortex, den Bösewicht aus „Crash Bandicoot“. Was der in einem Spyro-Spiel verloren hat? Dazu mehr in der Rezension rechts oben.



Crash Bandicoot Fusion (Vivendi Universal): Schon wieder Fusion? Der Witz bei diesen Spielen ist, dass man zwei Gameboys verlinken und mit Spyro und Crash gemeinsam das Universum retten kann. Dass die Spiele sich dadurch ähneln, ist unvermeidlich. Am besten mit dem Kumpel absprechen und je eins kaufen.



Pac-Man (Nintendo): Der perfekte „Pac-Man“-Score auf dem Automaten beträgt 3.333.360. Mehr gibt es nicht. Dazu muss in jedem Level jeder Dot, jeder Energizer, jeder Geist und jede Frucht gefressen werden, ohne auch nur ein einziges Leben zu verlieren. Einfach mal ausprobieren, ob das bei dieser Version auch funktioniert.



Shrek 2 (Activision): 25 Level müssen mit Shrek, Fiona, dem Esel, und anderen Figuren aus dem Film bestanden werden. Die drei sind als Team unterwegs, der Spieler kann per Knopfdruck zwischen den Figuren hin- und herschalten und so im richtigen Moment deren Stärken ausspielen. Lustiges Puzzle- und Plattform-Game.



Max Payne (Take 2): Der von Bullen und Gangstern gleichermaßen gejagte Cop Max Payne ballert auch auf dem Gameboy ganz schön krass um sich. Die umgenieteten Gegner versinken geradezu im Blut. Diese Umsetzung ist wirklich gelungen, sogar der „Bullet Time“-Effekt funktioniert so gut wie in der „großen“ Version.



Serious Sam (Take 2): Egoshooter sind das beste Mittel zum Frustabbau. Bei „Serious Sam“ funktioniert das leider nicht so ganz. Man sieht den Feind vor lauter Pixeln kaum, hat man ihn endlich im Fadenkreuz, versagt die Auto-Aim-Funktion. Wer trotz Sommers schlechte Laune hat, sollte um dieses Spiel einen Bogen machen.

Spielpause

Anfang der achtziger Jahre waren Spiele noch recht nüchtern. Die Protagonisten aßen weiße Vierecke oder schossen sie hin und her. Sex oder derbe Witze waren in Videospielen Mangelware. Deshalb erschuf der Jazzmusiker und Exlehrer Al Lowe einen Charakter, der schon bald zur Ikone der Computerspieler wurde und nebenbei das Genre Adventure mitdefinierte: Larry Laffer. Das jungfräuliche Muttersöhnchen brachte uns die wichtigsten Verhaltensregeln im Umgang mit Frauen bei. Weil Larry so unsere Pubertät maßgeblich beeinflusste und dieses Jahr endlich der achte Teil der Reihe erscheint, lassen wir sein Leben mal Revue passieren



1981 Sierra veröffentlicht „Softporn“, ein reines Textadventure mit schlüpfrigen Sprüchen und Stammtischwitzen. „Softporn“ wird später als Ideengeber für den ersten Teil von „Larry“ gelten und ist noch ziemlich verknöchert – Buchstaben sind eben nicht sonderlich sexy. Aber immerhin geht es mal um Sex. So etwas gab es bislang noch nicht, zumindest nicht auf dem PC.

1984 Al Lowe erfindet die Figur Larry, und Sierra veröffentlicht das Spiel „Leisure Suite Larry: In The Land Of The Lounge Lizards“ für IBM PC. Zur Erschaffung Larrys erklärt Lowe, er habe sich ein Alter Ego gewünscht, das all das erlebt, was er selbst nie erleben durfte.

1988 Larry ist ein international gefeierter Frauenheld und verkauft sich wunderbar. „Larry 2“ ist artiger als sein Vorgänger. Die Story dreht sich nun weniger um Defloration als um das Auflösen einer internationalen Verstrickung mit Mafia und Geheimagenten. Spiel und Spieldesign sind wegweisend. Hoch auflösende Grafiken und ein orchestraler Sound beglücken die Spieler. Die eigentlich nur gehofft haben, endlich keinen „Censored“-Balken mehr zu sehen, wenn Larry ein California-Dream-Girl bespringt.

1989 Erstmals wird die Festplatte beim Spielen benötigt. Unverschämte 4 MB benötigt „Passionate Patti In Pursuit Of The Pulsating Pectorals“. Der dritte Teil setzt da an, wo der zweite Teil endet. Auf einer Südseeinsel. Allerdings kommt Larry diesmal erstaunlicherweise gleich am Anfang zum Stich. Doch aufgrund eines Missverständnisses verlieren sich die Liebenden aus den Augen, und der Spieler versucht nun aus der Perspektive einer weiblichen Figur, Larry zu finden und umgekehrt. Also zwei Adventures in einem. Eine noch aus heutiger Sicht sensationelle Spielidee.

1990 In diesem Jahr soll eigentlich „Larry 4“ erscheinen. Doch es erscheint nicht, und zum Schrecken aller Adventure-Fans lässt Sierra verlauten, dass nie wieder ein „Larry“-Spiel erscheinen wird. Lowe hat sich wohl mit der Führung des Unternehmens überworfen. Trotzdem gibt es Gerüchte über ein Online-Spiel mit dem Titel „The Missing Floppies“.

1991 „Leisure Suit Larry 5 – Passionate Patti Does A Little Undercover Work“ erscheint. In sensationeller VGA-Grafik und erstmals mit Maussteuerung. Die Rätsel werden leichter, und weil der dritte Teil – nach Meinung amerikanischer Elternverbände – zu schweinisch war, wird am Sex gespart. So steuert man Patti, die große Liebe des dritten Teils, um einen FBI-Fall zu lösen, und Larry, um Patts BH zu lösen.

1993 Bei „Shape Up Or Slip Out“ gibt es endlich keine ewig langen Zwischensequenzen mehr. „Larry 6“ hat nichts mehr mit den anderen Fortsetzungen zu tun, er ist eher wie der erste Teil – nur mit besserer Grafik und mehr Babes. Larry muss praktisch nichts anderes mehr machen, als Frauen rumzukriegen. Und das Setting dafür könnte nicht besser sein: ein Spa-Hotel mit fiesen Fitnessangeboten wie Nudistenbungee oder Wettschwitzen mit schönen Frauen in der Sauna.

1996 Der siebte Teil „Yacht nach Liebe“ erscheint in Deutschland und erstmals auf CD-Rom. Larrys Abenteuer sind endgültig auf reines Frauenrumkriegen reduziert und durch doofe Minigames erweitert. Viel zu leichte Rätsel, dafür nie dagewesene SVGA-Grafiken und ebenso erstaunliche Riesenbrüste. Skurril: Dem Spiel liegt eine so genannte Scratch-‘n’-Sniff-Card bei. In bestimmten Spielsituationen erscheint ein Icon, dann muss man mit dem Fingernagel an einer Karte kratzen und daran riechen. Das soll wie Spielumgebung duften, riecht aber eigentlich immer nach verbranntem Plastik.

2004 Im dritten Quartal dieses Jahres erscheint er endlich: der achte Teil der „Larry“-Saga. Fast zehn Jahre ist unsere letzte Begegnung mit Larry her. Und die Zeit hat ihr Bestes getan, selbst den gründlich misslungenen siebten Teil in unserer Erinnerung zu idealisieren. Für den neuen Teil verspricht Sierra fantastische 3D-Grafiken und spannende Minispiele, tolle Rätsel und heiße Hasen. Larry scheint also auch nach 23 Jahren Schlüpfjagd kein bisschen reifer geworden zu sein. Aber das sind wir ja auch nicht – zumindest nicht, was „Leisure Suit Larry“-Spiele betrifft.



ObsCure

IN DER SCHULE LERNST DU DINGE,
DIE DU NIEMALS WISSEN WOLLTEST.

» FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER
UND SPAN



WWW.OBSOURE-GAME.COM

Eine nächtliche High School. Fünf Teenager.
Und eine übernatürliche Bedrohung.

Ein Action-Adventure wie ein
verstörender Horror-Film.

„Exzellenter Teenie-Horror mit einem
erstklassigen Kooperationsmodus.“

Play Playstation 04/2004

AB JUNI 2004



www.shr.cc

© 2004 M2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by M2. Distributed by Atari. "ObsCure" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

ATARI

Force Feedback

Mobile Gaming frisst das Videospiel



Illustration: Maiko Gubler

Ich bin ein Technikignorant und Trittbrettfahrer. Wenn es nach mir gegangen wäre, dann hätten wir heute kein Handy, keine CD-Rom, kein DSL, ja noch nicht einmal 486er-Prozessoren. Ich lache mich heute noch kaputt über alle, die sich für viele Tausend Mark einen Laserdisc-Player gekauft haben, nur um dann „Auf dem Highway ist die Hölle los“ zu schauen. Trotzdem danke ich auf Knien all jenen, die sich alljährlich auf solche Abenteuer einlassen und mir ermöglichen, drei Jahre später die günstigere Variante zum Schleuderpreis bei Aldi zu erstehen.

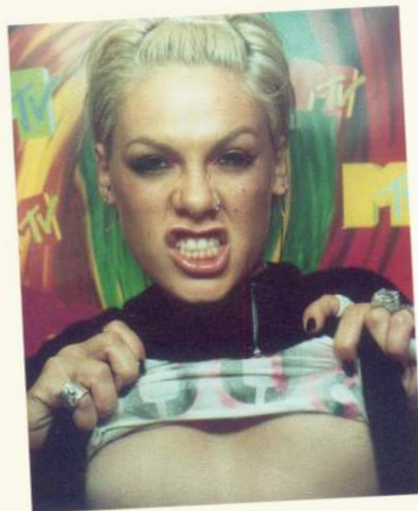
Wenn man dem Getöse auf der E3 Glauben schenken soll, dann ist die nächste große Sache Mobile Gaming. Die Marktforschungsagentur DFC Intelligence war jedenfalls so beeindruckt von den Präsentationen, dass sie ihre Umsatzprognose für den Handheldmarkt flugs überarbeitete. Auch die Kollegen von Detecon haben die Sache mal durchleuchtet und kommen zu dem Schluss: „Mobile Gaming bietet großes Umsatzpotenzial – wenn Qualität und Preis stimmen.“ Also dann, wenn alle schon eins haben und es bei Aldi verschleudert wird. Sag ich doch. Dass nun alle in Mobile Gaming machen, ist wohl hauptsächlich ein Zeichen dafür, dass der PC- und Konsolen-Spielmarkt gesättigt ist. Ungefähr so: Alle haben schon ein Videospiel gekauft und benutzen es. Und so machen sich Hard- und Softwarehersteller eifrig daran, einen neuen Markt zu beackern: Mobile Gaming.

Vielleicht öffnet man aber im Entdeckereifer einem neuen Gegner Tür und Tor: dem Fernsehen. Anzeichen? Zum Beispiel die Umfrage von Media Research. Ihr zufolge sind die Zuschauer der beiden Premiere-Spartenkanäle Sci Fi und 13th Street sehr spieleaffin. Das scheint auch das Publikum eines neuen Lokalkabelsenders zu sein: Dort werden über Satellit und Kabel „interaktive TV-Games“ wie „Moorhuhn“ gesendet, während Firmen wie Majesco den Gameboy mit Videokompressionstechnologie aufrüsten. Das Fernsehen und die Filme schlucken die Spiele und die Hardware. „Pokémon“ ist schon zum Gameboy-Video mutiert. Weitere Spiele werden folgen.

Wenn man übers Fernsehen nachdenkt, fällt einem auf, dass es überall da ist, wo man hinkommt. Nicht nur als Gerät, auch als überall zu empfangendes Programm. Oder in Form von Kamerateams, die jede Fußgängerzone durchstreifen. Handyfunktionen in Spielkonsolen machen diese zu Geräten, die überall Programm empfangen können. Und genau das wird bald das Einzige sein, was zählt. Konnte man sich bisher noch mit einem Spiel für ein paar Wochen zurückziehen und es in aller Ruhe spielen, zählt dann nur noch die aktuelle „Einschaltquote“. Mit den bekannten Folgen: Schwieriges wird ganz verschwinden, Dinge, die Zeit brauchen, um sich zu entfalten, fallen viel zu früh durch, Neues richtet sich am erfolgreichen Vorherigen aus, was zu einer endlosen Reihe von Immergleichen führt, Werbung durchsetzt alles und wird zum eigentlichen Inhalt. Manche Handyspiele zeigen bereits heute, mit wie wenig sich die Leute zufriedengeben.

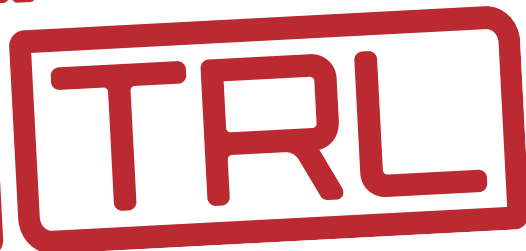
Das Schöne an Spielen ist doch, dass sie einen ganz anderen Raum darstellen, in den man sich begeben kann, außerhalb von allen sonstigen Rollen und Zwängen. Mobile Gaming im Handykosmos macht Spiele zu einem Hintergrundgeräusch des Alltags und löst sie im allgemeinen Fluss der Dinge auf. Spätestens wenn ein greiser Thomas Gottschalk wieder wie in den Achzigern die Fernsehsendung „Telespiele“ moderiert, und zwar auf dem Handy, werden die Publisher merken, dass sie nichts mehr zu sagen haben. Aber, hey: Vielleicht ist Mobile Gaming in drei Jahren auch der heißeste Scheiß – dann bin ich selbstverständlich sofort wieder dabei.

Matthias Mertens ist promovierter Literatur- und Medienwissenschaftler. Für GEE hinterfragt er jeden Monat aktuelle Entwicklungen in der Videospielbranche. Seine Meinung steht nicht stellvertretend für die der Redaktion

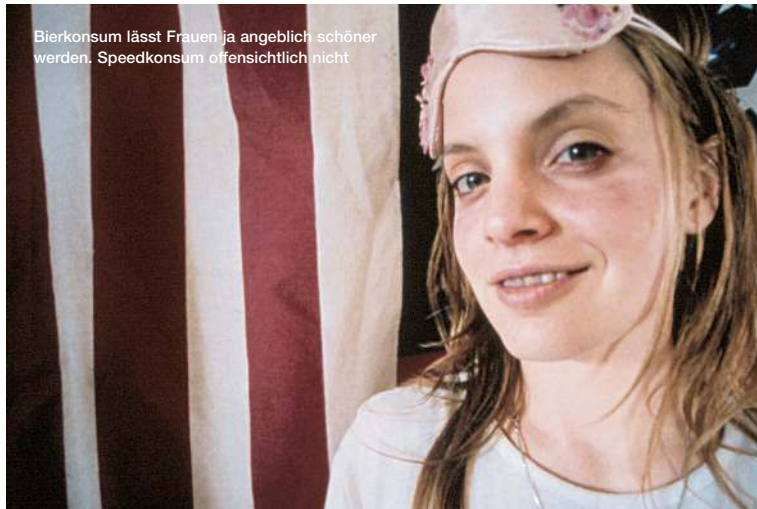


GET CLOSER TO THE STARS

LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR



TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl



Bierkonsum lässt Frauen ja angeblich schöner werden. Speedkonsum offensichtlich nicht

Eine Macht sind Drogen

Sind Drogen eigentlich von Grund auf schlecht? Der Film „Spun“ gibt eine beängstigend ehrliche Antwort Text: Thilo Mischke

Die Nasenlöcher brennen wie Feuer, die Augen sind klein und verklebt. Speedreste krümeln von der Oberlippe in den Schoß. Auf einem Spiegel sind Spuren von weißem Pulver. Die meisten Drogenfilme zeigen im abendfüllenden Format, wie verurteilenswert und schlecht der Konsum von Drogen ist. Und dann gibt es neben diesem schultauglichen Lehrmaterial auch Filme wie „Trainspotting“, „Fear And Loathing In Las Vegas“ oder „Requiem For A Dream“, die dir offen sagen: Drogen machen Spaß, wenn du darauf stehst, in einer sozial degenerierten Umwelt zu leben. Der schwedische Videoclipregisseur Jonas Åkerlund tritt mit „Spun“ in die Fußstapfen literarisch verarbeiteter Drogenerfahrungen. Genau wie Burroughs' „Naked Lunch“ oder Thompsons „Angst und Schrecken in L.A.“ beschränkt auch „Spun“ sich darauf zu sagen, wie es ist. Auch wenn sich die Euphorie der Charaktere nicht recht auf den Zuschauer übertragen will. Unerbittlich folgt die Kamera Ross (Jason Schwartzmann) bei seinem sozialen Abstieg. Visualisiert Drogentrips und sexuelle Exzesse mit Zeichentricksequenzen und Zeitrafferaufnahmen von Köpfen und Augen. Um seine Vorliebe für Speed zu finanzieren, heuert Ross beim Drogen-„Cook“ (Mickey Rourke) als Kurier an. Fortan transportiert er die piepsstimmige Geliebte Nikki (Brittany Murphy) des „Cook“ zum Tierarzt, shoppt in Pornoläden, lässt

sich auf Speed die amerikanische Verfassung neu erklären und vergisst darüber glatt seine ans Bett gefesselte Stripperfreundin – volle drei Tage lang. Am Ende des Films steht ein paralysierender Trip nach Las Vegas. Ross und Nikki flüchten in die bunte Scheinwelt der Spielerstadt und nähren ihre traurigen Träume mit einem Cocktail aus Schlafentzug, Speed und Heroin.

„Spun“ soll eine Komödie sein, die über drei Tage hinweg das Leben von Speed-junkies illustriert. Und irgendwie ist er das auch: lustig. Vielleicht liegt es an den Darstellern, die sich so leichtfüßig und vertraut durch ihren alltäglichen Wahnsinn bewegen. Vielleicht auch daran, dass die moralischen Ansprüche nicht über die Drogen definiert werden. Heiter und fröhlich – so sind in „Spun“ die Räusche. Nur das soziale Umfeld, die versifft Dealerfreundin, der pickelige, pubertäre Kiffer, die sozialen Komponenten, die die Drogensucht unweigerlich begleiten, sind eklig. Und so vermittelt der Film genau das, was viele seiner Vorgänger nicht vermocht haben: Drogen machen kaputt.

Bonus: Audiokommentar von Regisseur und Produzent, entfallene Szenen und das Musikvideo „Above The Candystore“ von Paolo.



01 I. K. U. 02 Undead 03 Paycheck 04 Panic Room 05 Police Academy 06 Herr der Ringe

01 I.K.U. (Rapid Eye Movies) Letztes Jahr lief in den Kinos „Waking Life“. Ein Film, bei dem reale Schauspieler aufgenommen und später digital nachgezeichnet wurden. Den umgekehrten Weg wählte Regisseurin Shu Lea Chang für „I.K.U.“ – einem pornografische Sci-Fi-Streifen mit einer schrägen Protagonistin (Miho Ariga), der einem Anime-Film sehr nahe kommt. Die Geschichte: Lustroboter im Dienste einer Geheimgesellschaft „ervögeln“ Informationen aus Menschen. Gezeigt wird alles vom schwulen Sex bis zur Gruppensexorgie im Auto mit nachvertonten Schnalz- und Schmatzgeräuschen. Durch seine krude Geschichte und seltsamen Computereffekte ist dieser Film eine Seltenheit. Ob nun in der Pornoecke oder als Sci-Fi-Kunstwerk. TM

02 Undead (I-On New Media / Warner) Zombiefilme erleben gerade ein Comeback. Das Remake von „Dawn Of The Dead“ war an den Kinokassen ein Erfolg, und immer mehr neue DVDs mit italienischen Untotenkrachern glotzen einen aus den Videothekenregalen an. Selten aber ist einer dieser Direct-to-DVD-Zombiefilme annähernd so gut wie die großen Originale der sechziger und siebziger Jahre. Eine Ausnahme bildet „Undead“. Verseuchte Asteroiden regnen auf ein australisches Fischerdorf und verwandeln die Bewohner in gehirnhungrige Zombies. Es gibt eine Dorfschönheit (Felicity Mason), den stillen Alleswisser (Mungo McKay), einen Trottel (Bob Jenkins) sowie Zombiefische und Außerirdische. Perfektes Es-regnet-am-Samstagabend-Kino. Nur mit viel, viel Blut. TM

03 Paycheck (Universal) Phillip K. Dick ist Gott. Zumindest für alle Freunde moderner Sci-Fi-Literatur. Aber auch Hollywood ließ sich gerne von ihm inspirieren. „Blade Runner“, „Die totale Erinnerung“ und „Minority Report“ – alles Ideen von Dick. Auch „Paycheck“ ist sein Hirngespinnst, doch längst nicht so gut umgesetzt wie andere Verfilmungen. Vielleicht ist es die sonnenbankgebräunte Visage von Ben Affleck, vielleicht auch Uma Thurman, die irgendwie auch in diesem Film „The Bride“ spielt. Auf jeden Fall ist es die Story, deren Inszenierung so vorhersehbar ist wie das Wetter in der Sahara. Und John Woos ätzende Superslomo, die uns in „Face/Off“ noch begeistert hat, jetzt aber nur noch langweilt. Hoffentlich sieht die Zukunft in Zukunft wieder rosiger aus. TM

04 Panic Room (Paramount Home) Mit „Alien 3“, „Sieben“ und „Fight Club“ hat sich David Fincher seinen Status als Querkopf der Filmindustrie erarbeitet. Mit „Panic Room“ wollte er wohl endlich einmal Popcorn-Kino produzieren. Finchers Filme sind berühmt für ihre schrillen Kamerafahrten und unerwarteten Wendungen der Geschichte. Die Kamerafahrten sind immer noch da, eine anspruchsvoll verschachtelte Story leider nicht. Forrest Whitaker gibt den glubschenden Bösewicht und zwingt den Zuschauer, sich wegmütig an „Ghost Dog“ zu erinnern. Jodie Foster spielt routiniert eine Mutter mit animalischen Instinkten und MacGyver-Skills. „Panic Room“ ist gut für alle, die ihre Finchersammlung komplettieren wollen, der Rest guckt einfach einen anderen Film. TM

05 Police Academy 1 (Warner Home Video) Wow! „Police Academy“ gibt es jetzt endlich auf DVD! Wer auch die einmillionste Wiederholung auf Sat1 verpasst hat, kann sich jetzt in einer Dauerschleife die albernen Scherze der dämlichsten Polizeistaffel der Welt reinziehen. In einwandfreier Bildqualität und ohne Werbung. Das Tollste daran ist, dass man jetzt immer und immer wieder die schnurrigen Mundgräuschperformances des Michael Winslow auf maximaler Lautstärke hören oder davon Standbilder und MP3s für seinen Computer herstellen kann. Mehr Verwendungszwecke fallen mir auf Anhieb für eine „Police Academy“-Special-Edition nicht ein. Denn eigentlich kennt wirklich jeder diesen Film. Und wenn nicht: Nächsten Freitag läuft er garantiert wieder auf Sat1. TM

06 Herr der Ringe (Warner Home Video) Wenn neue Comicserien erscheinen, dann gibt es von der ersten Ausgabe immer verschiedene Varianten, um mehr Hefte zu verkaufen und Sammler in den Wahnsinn zu treiben. Eine ähnliche Idee verbirgt sich wohl auch hinter den DVDs von „Herr der Ringe“. Jetzt erscheint der dritte Teil einzeln und in einer Box mit den zwei Vorgängern. In zwei Monaten wohl als Extended Version und dann noch mal als Extended-Version-Box mit allen Teilen. Das ist blöd und macht den eigenartigen Independenthauch des Films kaputt. Worum es in „Herr der Ringe“ geht, muss man hier nicht erzählen, und auch nicht, dass Peter Jackson ein Meisterwerk hingelegt hat. Wer sich nicht über den Tisch ziehen lassen will, wartet ab und kauft das Rundumsorglospaket. TM



Oldschool Boutique

Nach sechs Jahren melden sich die Beastie Boys zurück Text: Gregor Wildermann

Aufwachen. Arschtritt. Los geht's. Adrock, MCA und Mike D versetzen uns gleich mit der ersten Zeile des neuen Albums „To the 5 Boroughs“ den gleichen Kick wie schon 1986. Vor fast 20 Jahren veränderte ihr Debütalbum „Licensed to Ill“ die HipHop-Welt: Drei weiße Rapper beim damals bereits legendären Label DefJam – dafür war „Ausnahme“ ein schon viel zu bescheidenes Wort. Und wenn in den folgenden Jahren über East- oder Westcoast debattiert wurde, konnte man sich im Zweifelsfall immer auf die Beastie Boys einigen.

Eigentlich waren Adam Horowitz, Mike Diamond und Adam Yauch ja nie wirklich weg. Sie tauchten auf Preisverleihungen auf, ihre alten Videos rotierten noch immer auf den Musiksendern, und doch ließ das neue Album viel zu lange auf sich warten. Nach sechs Jahren ohne neues Vorzeigewerk durfte sich das Trio erhöhter Aufmerksamkeit gewiss sein. Doch selbst wer „No Sleep Till Brooklyn“ noch immer in seine Bassmembran eingebrannt hat, wird für die fünfzehn neuen, vorwiegend am Computer arrangierten Tracks aus ihrem Oscilloscope-Studio keine neuen Lautsprecher anschaffen müssen. In „3 The Hard Way“ mischen die B-Boys extrem trockene Beats mit bestem Oldschool-Scratching; in „Time To

Build“ werden alte Helden wie EPMD gesampelt; die kurzen Zwischenbreaks erinnern an den Humor alter De-La-Soul-Arrangements; und „Triple Trouble“ ist gespickt mit Funk-Klassikern wie ein Truthahn mit Füllung zu Thanksgiving. Doch auch andere Einflüsse wie Elektro und selbst einige verzerrte Technobassläufe dürften musikalischen Stilspurlesern auffallen. Oldschool in perfekter Neuverpackung ist die „Boroughs“-Formel. Doch nur dem musikalischen Handwerk Beachtung zu schenken würde dem Album nicht gerecht werden. Bei den Beastie Boys könnte man sich schon allein mit dem Booklet und seinen ironisch kommentierten Songtexten für einige Monate zurückziehen. Und beim Lesen würde dann klar: New York ist und bleibt ihr Playground. „An Open Letter To N.Y.“ hätte selbst Frank Sinatra eine Träne aus dem Auge gelockt: „Dear New York, I hope you're doing well. I know a lot 's happened and you've been through hell.“ Auf dem Artwork mit der New Yorker Skyline stehen die Twin Towers noch – als zeigte das Kalenderblatt noch immer 1986.

Infos zum Album und den Beastie Boys unter www.beastieboys.com



01 Definitive Jux 02 Promoe 03 Karotte 04 Kenny Larkin 05 The Datsuns 06 Badly Drawn Boy

01 Various Artists – Definitive Jux presents III (Definitive Jux) Das nenn ich mal eine HipHop-Compilation. Die amerikanische Vorzeige-Record-Company in Sachen geerdeter Underground-HipHop geht mit ihrer Labelrundschaue nun schon in die dritte Runde, und von Konditionsschwächen ist immer noch nichts zu spüren. Lange hat der Bass einen nicht mehr so in den Sessel gedrückt wie bei Rob Sonics „Dyslexia“, selten waren Nachrichten so düster wie auf Carnages „Make News“, und selbst EPMD wären neidisch auf die omnipräsente Funkyness von S.A. Smashes „Devil In The Hole“. Alte Recken wie Murs, El-P und RJD2 oder Neuzugänge wie 4th Pyramid, The Perceptionists und Hangar 18 – das Def-Jux-Gütesiegel schwingt in jeder Bassline mit. „Quality“ steht rechts unten auf dem Plattencover, und das darf man getrost wörtlich nehmen. DAS

02 Promoe: „The Long Distance Runner“ (Burning He / Groove Attack) Promoe, ein Drittel der schwedischen HipHop-Formation Looptroup, ist nun mit seinem zweiten Solo-Joint am Start und weiß in jeder Hinsicht zu überzeugen. Gleich das Intro „Marathon“ und der Opener „Long Distance Runner“ geben die Marschrichtung mit hymnenhaftem Bläserinsatz vor. Und auch die erste Singleauskopplung „These Walls Don't Lie“ setzt sich in deinen Gehörgängen fest, wie das im Song besungene Graffiti an der Wand. Während textlich alles beim Alten geblieben ist und Promoe weiterhin in alter David-vs.-Goliath-Manier gegen die Großen dieser Welt ankämpft, hat musikalisch auch der Reggae Einzug ins Promoe'sche Soundgewand gehalten, und das steht ihm gut zu Gesicht, auch wegen prominenter Gäste wie Anthony B oder Bushman. DAS

03 Karotte: „Stick Of Joy“ (CosmoRecords / Sony) Die Erfindung der 12"-Platte und die Einläutung moderner „Tanzmusik“ war eine einfache Frage des Verlangens. Längere Tracks, längere Abende auf der Tanzfläche, längerer Spaß. All das hatte auf einer herkömmlichen Single keinen Platz. Für den Hausgebrauch gab es immerhin das Mixtape für nicht enden wollenden Musikgenuss, in der Kanzel trieben Drei-Minuten-Tracks den DJs den Schweiß auf die Stirn. Der aus Stuttgart stammende Peter Cornely alias Karotte gilt seit Mitte der neunziger Jahre als einer der besten House-DJs und wollte sich ebenfalls nicht einschränken: Über gleich zwei CDs mixte er vom minimalen Techno einer Monika Kruse bis zum reduzierten House-Remix von Zoot Woman ein Set, bei dem sich das alte Phänomen wiederholt: Man hofft, diese CD möge nie ein Ende finden. GW

04 Kenny Larkin: „Narcissism“ (Peacefrog / Zomba) Gäbe es irgendwann einen Gerichtsprozess, in dem Techno als Stilart angeklagt wird, sollte der aus Detroit stammende Kenny Larkin von der Verteidigung aufgerufen werden. Seine ersten Platten und Alben für Labels wie Plus-8 oder Warp zeigten Anfang der neunziger Jahre schon, wo sein größtes Talent liegt: Elektronische Musik bleibt bei ihm immer organisch, ist mal Rhythmus pur, immer sexy und hält sich selten an aktuelle Soundtrends. Vielleicht auch weil sein Ego, wie beim neuen Albumtitel angedeutet, gleich für drei Erdenbewohner reichen würde. Aber es geht ja um Musik. Und Stücke wie „One Moment Please“ oder „Fortune Teller“ legen sofort offen, warum Larkin ein Geschenk für Techno ist. Musik für den Sonnenuntergang. Einfach und schön. Freispruch garantiert. GW

05 The Datsuns: „Outta Sight / Outta Mind“ (V2 Records) Es ist schon ein Kreuz. In einer Zeit, in der die meisten Nachfolgealben von jungen Retrocombos verkümmert im Schatten ihrer Debüts stehen, haben es all die The-Bands nicht leicht, ihrem Status gerecht zu werden. Nicht so The Datsuns. Von einer Band, die auf ihrem Vorgänger zentnerweise Rockbretter zersägte und sich dabei auch noch gut fühlte, kann man nicht viel Veränderung erwarten. Und man behält Recht, auf dem zweiten Album kreischt und kracht es wie auf ihrem Erstling. Bei Songs wie „That Sure Ain't Right“ hängt das Haar weiterhin in der Bierlache, und ein jeder ist glücklich. Jedoch, man staune, ab und zu säuseln sich neue Klänge, Harmonien gar, ganz nah ans Ohr. Doch keine Angst, wer am Debüt gefallen fand, wird sich auch diesem Rifferama-Machwerk nicht entziehen können. CA

06 Badly Drawn Boy: „One Plus One Is One“ (XL Recordings / Beggars Group) Damon Gough wollte früher Profikicker werden und spielte sogar bei den Bolton Wanderers. Er besann sich langfristig auf sein zweites Talent und beglückt uns seitdem mit der Art Indiepop, die einen persönlich berührt – weil sie wie aus dem eigenen Leben gegriffen scheint. Dies ist sein bislang intimstes Album; es erzählt Geschichten von Familie und Liebe und bleibt dabei stets glaubwürdig. Die Gitarre, dieses Mal sogar von Flöten und Kinderchören begleitet, strickt hinreißende kleine Melodien, ohne dabei auch nur ansatzweise in Kitschfallen zu stolpern. Schon die Liner-Notes sind dermaßen anrührend, dass man es kaum erwarten kann, den Songs zu lauschen, die wie zärtliche Gesten wirken. Mit englischem Fußball hat das allerdings nichts mehr zu tun. SM

Gadgeteria

Es gibt viele gute Gründe, Geld auszugeben. Sechs der besten findet ihr hier

01 KDDI „Infobar“

Europäische Handyhersteller kennen seit Entwicklung des Knochens nur eine Marschrichtung: Immer mehr Funktionen müssen in immer kleinere Handys gestopft werden. Design? Nebensache. Die japanische Firma KDDI zeigt dagegen, dass große Telefone und großes Design zusammengehen. Viel Information zur Ausstattung ihres „Infobar“ konnten wir der Broschüre leider nicht entnehmen, lediglich eine Kamera mit Blitzlicht ist deutlich erkennbar. Doch bei dieser Optik sind Schnickschnack wie Spiele, MMS oder Wirelessblabla sowieso Nebensache. Groß und schlank genügt – bei einem Supermodel fragt schließlich auch keiner nach den inneren Werten.

„Infobar“ / Au Design Project, www.au.kddi.com



02 „Eyetop Centra“

Ein bisschen wie James Bond fühlt man sich schon beim Tragen der „Eyetop Centra“-Brille. Noch mehr aber, als wäre der letzte Wodka am Abend zuvor einer zu viel gewesen. Denn während das linke Auge dazu verbannt ist, durch das getönte Glas der Brille in die Gegend zu glotzen, ist das andere an den integrierten Mini-LCD-Bildschirm gefesselt. Dort kann so ziemlich alles verfolgt werden, was digitales Videoformat hat – von der DVD bis zum Computerdesktop. Wie das Gehirn diesen doppelten Input verarbeiten soll, bleibt abzuwarten. Bei einer französischen Regatta aber wurde „Eyetop“ von einem Skipper erfolgreich genutzt. Der ließ sich seine Positionsdaten auf den Screen senden – und musste nicht kotzen. Aber seeganggestählte Matrosen sind da vermutlich ohnehin ein Sonderfall. „Eyetop Centra“, 399 US-Dollar, www.Eyetop.net

03 Clearaudio „Emotion“

Na Klar. Platten sind unpraktisch. Man kann sie nicht komprimieren – außer mit dem Feuerzeug –, alle 25 Minuten muss man sie umdrehen, und unterwegs hören geht natürlich auch nicht. Und doch – mit nichts anderem lässt sich Musik so zelebrieren, bekommt der Akt des Musikauflegens so viel Magie wie mit Vinyl. Und wenn wir Magie und Auflegen in einem Atemzug sagen, meinen wir natürlich nicht den DJ-Budenzauber in der Disco um die Ecke. Sondern einen im akustischen Zentrum zwischen zwei Boxen platzierten Sessel, die Lieblingsplatte auf dem Teller und ein warmes Knistern, das das musikalische Gebet einleitet. Und der Plattenspieler von Clearaudio ist der richtige Altar dafür. Clearaudio „Emotion“, 960 Euro, www.clearaudio.de



04 „Ibiz Virtual Keyboard“

Das „Ibiz Virtual Keyboard“ ist nicht einfach eine Tastatur für Pocket-PCs. Nein, es ist wahrhaft Science-Fiction. Einmal an den PDA angeschlossen, projiziert der kleine Plastikzylinder per Laser eine komplette Tastatur auf jeden halbwegs glatten Untergrund. Ein Infrarotsensor registriert, wohin man die Finger legt, und sendet das Signal an den Taschencomputer. Ob Adlersuch- oder Zehnfingersystem: Das „Virtual Keyboard“ verdaut alles. Und damit man sich beim Herumhacken auf der Tischplatte nicht völlig bescheuert vorkommt, gibt der kleine Zylinder bei jedem virtuellen Tastenklick das herrlich altmodische Klicken einer echten Tastatur von sich. „Ibiz Virtual Keyboard“, circa 100 Dollar, www.ibizcorp.com



05 „Whitebox 912“

Wer hat als kleiner Junge nach einer ausgiebigen „Star Wars“-Session nicht davon geträumt, einen Roboter wie R2D2 zum Freund zu haben? Ein kleines Helferlein, das lustige Geräusche macht, hoch technisch aussieht, und vor möglichen Gefahren warnt. Zumindest die letzten beiden Kriterien erfüllt der so genannte PC-Bot der Firma Whitebox Robotics. Der auf PC-Technik basierende Roboter verfügt über eine Kamera und ein mit Elektromotoren betriebenes Fahrwerk und kann, mit entsprechender Bewegungs-Software gefüttert, selbstständig durch das Haus patrouillieren. So kann man auch am Ballermann jederzeit per Wireless-LAN überprüfen, ob die daheim gebliebene Freundin auch koscher bleibt. „Whitebox 912“, Preis unbekannt, www.whiteboxrobotics.com

06 Bang & Olufsen „Earset Mobile 1“

Die Freisprechanlage „Earset Mobile 1“ von Bang & Olufsen kann eigentlich nichts, was jede normale Strippe vom Handydealer für zwei Mark fuffzig nicht auch leisten könnte. Sie sieht einfach nur verdammt gut aus. Das aus Gummi und gebürstetem Aluminium gearbeitete Schmuckstück ist ein Ableger der „A8“-Kopfhörerserie, die neben ihrem für Knopf-Hörer überragenden Klang vor allem durch ihr Design besticht. Und genau wie der Kopfhörer adelt auch die Freisprechanlage jedes Ohr. Wobei wir direkt beim einzigen Problem des Earset wären: Ein ästhetisch adäquates Handy muss sich Bang & Olufsen, so wie es derzeit auf dem Handymarkt aussieht, wohl leider selbst designen. Bang & Olufsen „Earset Mobile 1“, 150 Euro, Adapter für fast alle gängigen Handymarken 7,50 Euro, www.bang-olufsen.com





**DIE BESTEN KOMMANDANTEN
FÜHREN IHRE MÄNNER NICHT
NUR ZUM SIEG, SIE BRINGEN
SIE HEIL NACH HAUSE.**

IHR EINSATZ BEGINNT IM JUNI 2004





★ DIE TRAININGS-SIMULATION DER US-ARMY-INFANTERIE. ★

"WENN DER SPIELVERLAUF NUR HALB SO
ABWECHSLUNGSREICH WIE DIE GENIALE GRAFIK
WIRD, IST DIE XBOX UM EINE PERLE REICHER."
- GAMEPRO 10/2003

"WENN FULL SPECTRUM WARRIOR SO
GUT WIRD, WIE ES IM MOMENT
AUSSIEHT, WIRD PANDEMIC EINIGE
PREISE GEWINNEN."
- XBM FEBRUAR/MÄRZ 2004

"FULL SPECTRUM WARRIOR HAT ALLE
STRATEGIEFANS UNSERER REDAKTION
SCHON JETZT ÜBERZEUGT."
- OXM 5/2004



EIN MÄCHTIGER GEGNER
ERFORDERT EINE NOCH
MÄCHTIGERE TAKTIK

PFC. SHIMENSKI UND SGT.
WILLIAMS RETTEN EINEN
VERWUNDETEN INFANTERISTEN
VOR FEINDLICHEM FEUER



TEAMWORK IST IHRE STÄRKE:
XBOX LIVE KOOP-MODUS



★★ TRETEN SIE DER US ARMY BEI: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ★★

■ FULL SPECTRUM ■
WARRIOR
TM







Guter Netzer

Spider-Man gibt es schon ziemlich lange. Als Superheld sowieso, aber auch als Computerspiel oder Kaffeetasse. Doch bisher machte er nur im Comic und dem letztjährigen Kinofilm eine gute Figur.

Über das Leben eines Helden, seine Versoffung und warum es so lange gedauert hat, bis auch auf der Konsole glorreich Netze gesponnen wurden Text: Thilo Mischke, Michail Hengstenberg

Spider-Man ist wieder wer. Als Sam Raimi ankündigte, „Spider-Man“ auf die Leinwand bringen zu wollen, vertiefte sich die eingeschworene Fangemeinde in ausschweifende Spekulationen. Über die zu erwartenden Animationen, die Story und die Besetzung. Die Befürchtungen waren groß, dass Raimis' Kinospektakel unter den üblichen Krankheiten einer Comicverfilmung leiden könnte. Der Film zu „Spawn“ war an der mächtigen Story von Schuld und Sühne gescheitert, die in 90 Minuten einfach nicht zu erzählen war. „Batman 3“ und „Batman 4“ wirkten wie bunte Kaugummibilder und persiflierten gänzlich das Bild des dunklen Rächers. „Spider-Man“ aber bestand den Test. Das stille Glück in den Augen der Comicsammler, die die Kinosäle der Welt verließen, bewies es – und natürlich das Einspielergebnis. Verfilmungen von Comics sind immer ein schwieriges Vorhaben. Filmschaffende sehen sich mit einem komplexen Universum aus Freunden, Feinden, Sehnsüch-

ten und Pflichten konfrontiert, das kaum versteht, wer nicht selbst Fan ist. Die künstlerische Intention des Regisseurs und seine Sicht auf den Superhelden muss mit dem Geschmack der Masse vereinbart werden. Sah zum Beispiel Tim Burton mit dem richtigen Blick auf Batmans Vergangenheit? Eindeutig orientierte er sich an der Düsternis des Miller'schen Batman. Aber trotz des richtigen Vorbilds für die Comicfigur wirkte der Rächer auf der Leinwand eher wie eine verhungerte Fledermaus und hatte nichts mit der übermenschlichen Bedrohlichkeit von Frank Millers „dunklem Ritter“ zu tun.

Aber woran lag das? Wurde zu sehr an den Effekten gespart, oder musste der Held für den durchschnittlichen Kinobesucher einfach sympathischer und eindimensionaler sein, als der durchschnittliche Comicleser ihn sich wünschte? Wahrscheinlich lag es hauptsächlich daran, dass die wahren Fähigkeiten eines Comic-Helden in den Köpfen der Leser entstehen. Egal wie detailliert die Bilder gezeichnet sind – erst im Kopf des Betrachters erhebt sich der kostümierte Mil-

lionär Bruce Wayne in den Nachthimmel, und auch die halsbrecherischen Schwingmanöver eines Spider-Man funktionieren nur, weil wir uns vorstellen, wie es sich anfühlt, durch dunkle Straßenschluchten zu wirbeln. Die Zeichnungen im Comic sind die Standbilder eines Films, der sich in unserem Kopf abspielt. Unsere Imaginationskraft ist der Kleister, der beim Lesen des Comics die einzelnen Panels zu halsbrecherischen Manövern zusammenfügt.

Die von Erwachsenen selten verstandene Faszination der Comics und ihrer Superhelden basiert genau darauf. Kein Wunder also, dass die Fahrt des Batmobils im Film immer aussah wie der hoppelige Ritt eines Trabi mit Ferrarimotor und Spider-Man in den ersten Zelluloidversionen an seinen Fäden baumelte wie das Urmel aus der Augsburger Puppenkiste. Der Comic ist eine Startrampe für die Fantasie und nicht, wie von Eltern gerne angenommen, ein Fantasiekiller. Die wirklichen Feinde der Einbildungskraft sind die vermurksten Medienauftritte der Superhelden, wie eben „Spider-Mans“ TV-Debüt. Das einzige, was dort überzeugend schwang, war ein schrulliger Trash-Charme, und zwar mit, wenn man sah, wie Peter Parker hölzern Hauswände erklimm und Fieslinge mit einem Fischernetz bewarf. Der Versuch, den bunten „Batman“ der sechziger Jahre auf einen weniger bunten „Spider-Man“ zu übertragen, missglückte. Und bewies als erstes, wie schwierig es ist, Superhelden nicht zu Superidioten verkommen zu lassen.

Von Spielen und Spinnen

Vor genau diesem Problem standen auch die Entwickler der Spiele, die um das Leben des Netzschwingers gesponnen wurden. Nach der Einführung der ersten Konsolen und des PC ließen die ersten „Spider-Man“-Abenteuer zum Nachspielen nicht lange auf sich warten. Endlich glaubte man ein Medium gefunden zu haben, das den Fähigkeiten des geliebten Helden zu Ehre gereichen würde. Zumindest so lange, bis man den rot-blauen Pixelhaufen auf der heimischen

Glötze als Hauptakteur des Spiels identifiziert hatte. Dann machte sich ziemlich schnell Ernüchterung breit. Versprachen die Spielverpackungen für Atari 2600 und Co. noch eindrucksvolle Superhelden-Action im Stile der geliebten Comics, reduzierte sich das Spielgeschehen auf dem Bildschirm meistens auf nur zwei Aspekte: Klettern und Kloppen.

Daran änderte auch steigende Hardware-Power wenig. Zwar war schon nach wenigen Jahren der Green Goblin, einer der härtesten Widersacher Spider-Mans, kein grünes Pixelgestrüpp und Spider-Mans Netzflüssigkeit kein weißer Würfelfa-

Die Person Spider-Man wurde in Games immer ausgeblendet. „Hau Venom!“, „Rette Mary Jane!“, „Spritze Carnage tot!“. Mehr hatten sie nicht zu bieten

den mehr – doch am Spielprinzip änderte das bis tief in die neunziger Jahre nichts. Wie es sich anfühlt, als Peter Parker seinen Alltag zu bestreiten und als Spider-Man die obersten Stockwerke von New York zu erobern, konnten die Spieler nicht nachvollziehen.

Das lag zum einen natürlich noch immer an den vergleichsweise eingeschränkten technischen Möglichkeiten. Immer nur von links nach rechts über den Bildschirm zu hüpfen hatte wenig Superheldenhaftes an sich. Zum anderen wurde Spider-Man als Figur in den Spielen meistens ausgeblendet. Denn während der Spider-Man im Videospiel der immergleiche Prügelknabe blieb, machte er im Comic viele Höhen und Tiefen durch. Die epische Geschichte der Achtziger – Venom, das Überböse, erscheint, Parker heiratet Mary, und ein Alien-Kostüm treibt ihn in eine Sinnkrise – findet ihren Weg in die Spiele nicht. Dabei ist es doch gerade Peter



Endlich macht Spider-Man auch im Videospiel eine gute Figur. Wie im Film durchkreuzt er mit irrer Geschwindigkeit den Luftraum New Yorks, sprintet Wolkenkratzer hinauf, nur um sich dann wieder in die Tiefe zu stürzen. Nie zuvor hat es solchen Spaß gemacht, den Spinnenmann zu spielen



Parkers Persönlichkeit, die ihn so einzigartig unter den Superhelden macht. Hatte der Silver Surfer eine Pubertät? Durfte Thor Liebe empfinden, haderte der Martian Manhunter je mit sich? Und selbst als die Publisher endlich die ersehnte Verknüpfung von Spider-Mans Comicuniversum und der Welt der Pixel versprachen, erwartete Fans und Spieler noch inhaltliche Magerkost. 1992 erschien „Spider-Man: The Sinister Six“. Die Anhänger der Spinne rieben sich die Hände. Doch auch hier war Spider-Man nicht mehr als eine dumpfe Klopp-Tarantel, wurde das Marvel-Universum zu einem platten „Hau Venom!“, „Spritze Carnage tot!“, „Rette Mary Janel!“ verwurstet. Immer die gleichen Moves, immer die gleichen Settings, immer mehr Langeweile. Den Gipfel der Leere markiert der 1997 von Capcom ins Leben gerufene Comic-Prügler „Marvel Vs. Capcom“. Denn auch wenn es Spaß machte, knifflige Tastenkombinationen am lahmen Bison auszuprobieren und darüber zu vergessen dass Spider-Man mehr kann als nur zuschlagen – er war endgültig zur Hülle verkommen, sein Leben, seine Probleme, seine Konflikte, seine Superkräfte: alles egal.

Die einzige Ausnahme in dieser Hinsicht war das Text-Adventure „Spider-Man“ der Firma Adventure International von 1985. Auf der 5 1/4-Zoll-Diskette tummelten sich die wichtigsten Freunde und Feinde des Netzschwingers und erlaubten dem Spieler einen tiefen Blick in das Universum der Spinne. Dafür verlangten die Kampfsequenzen dem Spieler wirklich all seine Fantasie ab. Denn es gab nichts zu sehen als die Worte „Attack Villain!“ und ein paar krickelige Standbilder.

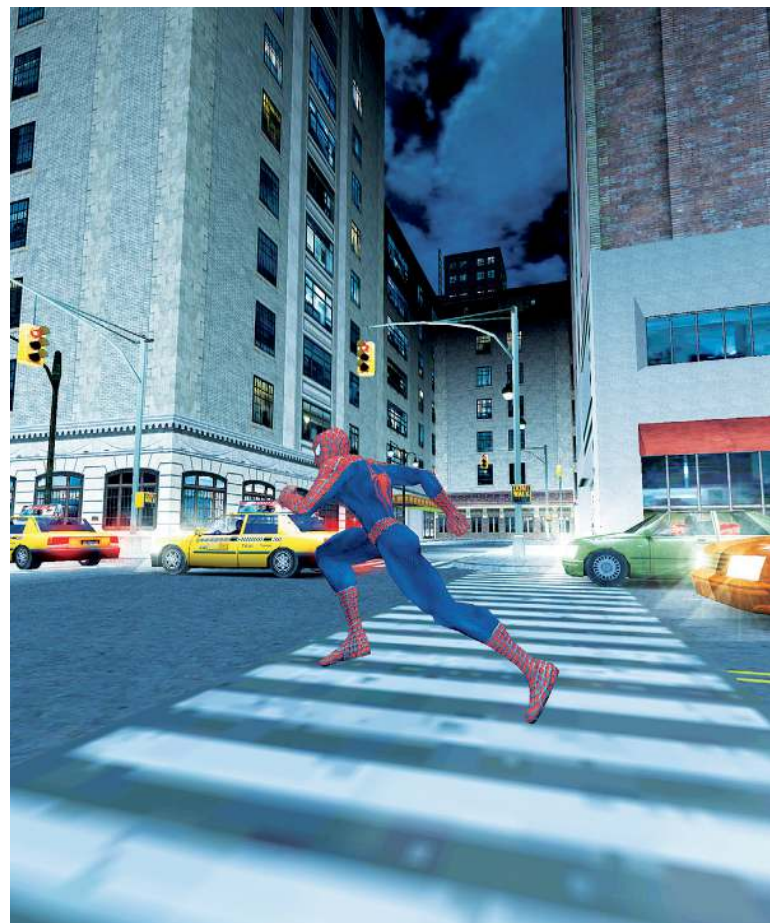
Endlich ehrlich

Vor zwei Jahren, mit dem Start von Raimis „Spider-Man“-Film, wurde dann ein Spiel angekündigt, das alle vorherigen in den Schatten stellen sollte. Nachdem die Spieler zwanzig Jahre lang mit unvollständigen Ideen und monotonen Spielprinzipien abgespeist wurden, sollte jetzt endlich der große Durchbruch kommen ins riesige, das wundervolle, das wahre „Spider-Man“-Universum. Doch weit gefehlt. Noch immer schwang Spider-Man in einer beängstigend engen Welt umher, und der alte logische Fehler, der schon die anderen Games etwas schrullig machte, fand auch diesmal wieder seinen Weg ins Spiel: Die Netzfäden der Spinne klebten noch immer an einer imaginären Decke über der Stadt. Und so eng New Yorks Häuserschluchten erschienen, so wenig weitsichtig war auch der Blick auf Peter Parkers Welt. Schwingen, schlagen, springen, schießen ...

Der Film war weit mehr als das. Der High-Budget-Hollywood-Meilenstein hatte mit den Siebziger-TV-Verfilmungen nur noch den Namen gemein. Aus dem schlaksigen Teenie-Star Tobey McGuire wurde die Verkörperung des Biologie-Studenten Peter Parker und aus unserer Vorstellung davon, wie dieser als Spider-

Der erste überzeugende Film-Spider-Man wurde ausgerechnet durch das Medium möglich, das ihn jahrelang im Klopp- und Hangelkoma hielt: den Computer

Man durch die Straßenschluchten New Yorks schwingt, wurde Realität. Glaubwürdige, dynamische, kraftvolle Realität. Letzteres lag natürlich nicht an den schauspielerischen Fähigkeiten McGuires. Er ist der perfekte Peter Parker, aber der Schlüssel zur Tür in Spider-Mans Welt, die Wände hoch und in die Häuserwipfel New Yorks – das waren Special Effects. Sobald Parker die Maske über das Gesicht streifte, zog das FX-Team von Sony Pictures Imageworks die Fäden. Die heutigen Möglichkeiten, Filme digital aufzubohren, ermöglichten in den letzten Jahren eine Reihe von Superhelden-Verfilmungen, die näher an die Comicvorlagen kamen als alles vorher Dagewesene. Darunter „Hulk“, „Spawn“ und natürlich die grandiosen „X-Men“. Der Schauspieler aus Fleisch und Blut wird durch Special Effects zu einem Superhelden, der glaubwürdig seine Kräfte einsetzt. Absurd





daran ist die Tatsache, dass der Film-Spidey just durch das Medium zum Leben erweckt wurde, das ihn zuvor über zwei Jahrzehnte in einem statischen Klop- und Hangelkoma gehalten hatte: den Computer. Erst durch die Annäherung der Medien Film und Computer wurde Spider-Man auf der Leinwand erstmals glaubwürdig. Dass sich in diesem Punkt Videospiele und Filmbranche immer öfter die Hand reichen, belegt auch eine andere Tatsache: Der Opener des neuen „Spider-Man“-Films wurde von Kyle Cooper kreiert, der auch für die Intros von „Metal Gear Solid 2“ und „Metal Gear Solid 3“ verantwortlich zeichnet.

Bei den optischen Standards der jüngsten „Spider-Man“-Verfilmung sind die aktuellen Konsolentitel natürlich noch nicht angekommen. Doch Titel wie „GTA: Vice City“ und „Die Sims“ beweisen, dass Spiele zumindest auf der erzählerischen Ebene endlich bereit sind, das Tor in Spider-Mans Welt aufzustoßen. Und tatsächlich löst „Spider-Man 2“ von Activision das Versprechen ein, das bereits für das letzte Spiel gegeben wurde. Endlich kann man als Spider-Man den Luftraum von New York beherrschen, sich an Spinnenfäden in atemberaubender Geschwindigkeit durch Straßenschluchten schwingen. Wird von Passanten angesprochen, rettet Schiffbrüchige, liefert sogar Pizza aus. Spider-Man lebt, der Spieler lenkt. Das non-lineare Gameplay, wie wir es aus „Grand Theft Auto“ kennen, gibt uns endlich die Möglichkeit, Spider-Man zu sein, für ihn Entscheidungen zu treffen. Und endlich passen auch seine Moves im Spiel zu den Bewegungsabläufen, die wir seit Jahren in unserem Kopfkino haben, wenn wir an Spider-Man denken. Mit spielerischer Leichtigkeit kann man seinen Superhelden mit dem Analogstick durch New York dirigieren, auf seinem schwindelerregenden Ritt um Häuserdächer, auf Hochhausdächer und wieder zurück auf den Asphalt des Big Apple. Alle Special Moves, Fadenspritzattacken und Prügel-Combos, die

Mutantenstadt

Mit welchen Gegnern es Spidey im neuen Film und Spiel zu tun hat, wollte uns keiner verraten. Dafür zeigen wir die fiesesten Opponenten aus dem Comic

01 Carnage war, bevor er mutierte, ein irrer Serienmörder. Doch ein Tropfen Space-Schleim aus dem Kostüm von Venom gaben ihm, in Verbindung mit seinem Wahnsinn, übermenschliche Kräfte. So wurde er für Spider-Man zu einer unbesiegbaren Bedrohung. Die Hilflosigkeit veranlasste den bestürmtesten Arachniden sogar dazu, sich mit Venom gegen Carnage zu verbünden. **02 Venom** ist aus einem vertracktem Storygeflecht entstanden. Ein außerirdischer Symbiont und ein verzweifelter Journalist verbanden sich in ihrem Hass auf Spider-Man zu Venom. In ihm brodet mächtig Zorn. Venom verbindet die Fähigkeiten Spider-Mans und die des Außerirdischen. Das bedeutet für ihn selbstregenerierbares Gewebe, größere Stärke und die Fähigkeit, jede äußere Gestalt anzunehmen. **03 Doctor Octopus** Der Fiesling des zweiten Kinofilms bastelte sich in seiner Zeit als Forscher ein mechanisches Greifarmgeschirr. Ein Unfall verband ihn physisch und psychisch mit seinen Greifarmen. Außerdem hat „Doc Ock“ eine verwirrende Ähnlichkeit mit Elton John. **04 Der Grüne Kobold** aka Norman Osborn war ursprünglich gut, ein geheimes Serum, das Schönheit, Kraft und Intelligenz versprach, machte ihn im Selbstversuch aber nicht nur stark, sondern auch böse. Als Dr.-Jekyll-und-Mr.-Hyde-Verschnitt im Koboldkostüm macht Osborn seitdem New York unsicher. Der „Koboldgleiter“ mit einer Auswahl an Spreng- und Brandgranaten und seine „Tricktasche“ mit feinem pyrotechnischen Schnickschnack helfen ihm dabei. **05 Der Hobgoblin** ist nichts anderes als ein Dieb, der die Verstecke des verstorbenen Norman Osbourne aufspürte, seine Ausrüstung stahl, das Serum des Grünen Kobolds verbesserte und den Waffen lustigere Namen gab. Der Hobgoblin ist stärker als der Grüne Kobold und mit Kürbisgranaten und mikrostromkreisbetriebenen Elektrohandschuhen eine große Gefahr für Spider-Man.





uns durch das jahrelange Studium der Comics präsent sind, können wir erlernen. Sogar das Einspinnen und Aufhängen der Gegner in einem Kokon ist jetzt möglich. New York ist endlich keine Kulisse mehr. Auf der Straße fahren Autos, auf den Bürgersteigen gehen Menschen, und wenn man will, kann man als Spider-Man sogar Geschäfte betreten. Überall warten Aufgaben auf ihren Helden, überall passiert das pralle Leben. Dann wieder hockt unser Alter Ego auf einem Sims, blickt herunter in die Straßen New Yorks und sinniert wie in den Comics über sein Leben als Superheld unter Menschen. Mit all diesen Spielmöglichkeiten

zeigt das Entwicklungsteam „Treyarch“, dass es verstanden hat, was den vorherigen Spielen fehlte: Nicht mehr das Prügeln bestimmt Spider-Mans Leben, sondern sein Alltag. Doch so abhängig der erste gelungene „Spider-Man“-Film von der Computertechnik war, so eng war auch der Wille, das erste überzeugende „Spider-Man“-Spiel zu designen, mit dem Siegeszug des Blockbusters verknüpft. Erst der weltweite Erfolg von „Spider-Man“ über die Comicszene hinaus spornte offensichtlich die Entwickler an, gleichzuziehen. Dass die Parallelen aber nicht nur inhaltlicher oder qualitativer Natur sind, zeigt auch die hohe Geheimhaltungsstufe des Publishers Activision. Testmuster werden erst zum Starttermin des Kinofilms „Spider-Man 2“ rausgegeben, und in den Präsentationen für die Vorabberichte der Fachpresse wurde nicht einmal verraten, wer die Bösewichte sind, die Spider-Man bekämpfen muss. Nach zwanzig Jahren Stillstand macht der Videospiele-Spider-Man also einen Riesensprung in Richtung Comicvorlage, was ein kleines Detail charmant beweist: Endlich heftet Spidey seine Fäden nicht mehr an die New Yorker Smog-Glocke, sondern schwingt sich tatsächlich von Hochhaus zu Hochhaus – so realistisch wie im Film und schon fast so hübsch wie in den Comics.



06 Kraven der Jäger ist als Jäger eine Wucht. In einem Dschungel trank er ein Schamanengebräu, das ihn schneller und mit einer Extraportion geschärfter Sinne zurückließ. Gelandeilt, weil im Dschungel keine Herausforderungen mehr für ihn existierten, machte er sich auf die Suche nach einem neuen Feind und fand in Spider-Man seine Berufung. **07 Shriek** ist die Geliebte von Carnage. Sie lernten sich kennen, als Carnage aus der Irrenanstalt entflohen. Es war Liebe auf den ersten Blick – beide sind irre Massenmörder. Gemeinsam bilden sie das Duo infernale des Grauens. Sie verschleudert, wie schon der Name verrät, tödliche Schallwellen. **08 Kingpin** war wie Doc Ock der Klassenidiot und reagierte auf den kindlichen Psychoterror, indem er Selbstverteidigung und Bodybuilding trainierte und eine Bande gründete. Ein Laser im Gehstock und eine Krawattennadel, die Gas verschießt, sind die Waffen des Kingpin, dessen Skrupellosigkeit ihn schnell zum größten Gangsterboss der New Yorker Unterwelt aufsteigen ließ. **09 Der Skorpion** ist ein Geschöpf, das J.J. Jameson, der Chef des „Daily Bugle“, erschaffen ließ, um Spider-Man zu vernichten. Durch seine Mutation ist der ehemalige Privatdetektiv sehr viel stärker und eine Spur gaga geworden. Seitdem ist es das erklärte Lebensziel des Skorpions, die Spinne zu erledigen. Dazu hat er seinen Schwanz, der bis auf eine Hiebgeschwindigkeit von 150 Kilometer pro Stunde beschleunigt werden kann und zudem unter Hochspannung steht. **10 Rhino** ist stark, doof und schnell. Wenn er seinen massigen Körper auf bis zu 160 Kilometer pro Stunde beschleunigt, hält ihn nichts mehr auf. Weder Häuser noch Autos oder eben eine schlaksige Spinne. Er hat die Kondition einer gesamten Olympiamannschaft und auch deren Kraft. Bis zu 80 Tonnen kann der tumb Blödi durch die Gegend wuchten.





Text & Bilder: Gregor Wildermann

Die Liebe zum Spielen und besonders das gemeinschaftliche Erlebnis hat für Japaner eine lange Tradition. Auch Shigeru Miyamoto, Erfinder von Mario und Zelda, betont in Interviews immer wieder, dass er Spiele seit jeher ohne Altersbegrenzung entwickelt. Allerdings denken Japaner in erster Linie an Japan, wenn sie etwas erfinden, oder, im Fall von Videospielen, für eine Konsole entwickeln. Wenn

wir von ihrem Land als „Fernem Osten“ sprechen, empfinden Japaner dies als Beleidigung. Für sie ist Nippon das Zentrum der Welt, und so verwundert es nicht, dass viele Computerspiele aus Sicht eines Europäers sehr seltsam wirken. Doch spielen Japaner wirklich ganz andere Spiele als wir?

Ein Blick auf die Einwohnerzahl Tokios und das Kaufverhalten der Japaner liefert eine erste Antwort auf die Frage nach den Unterschieden in der Spielkultur. Allein die Metropole Tokio zählt mittlerweile rund dreizehn Millionen Einwohner, im Großraum Yokohama, einem Einzugsgebiet von Tokio, leben noch einmal sieben Millionen Menschen. Akihabara ist der Spielplatz für eine unüberschaubare Anzahl von Konsumenten, die Videospiele als ganz normalen Teil ihrer Unterhaltungskultur verstehen. Die erzielten Gewinne werden von der Industrie nicht nur in Fortsetzungen investiert. Innerhalb dieser Flut von Spielen besteht unter den Konsumenten nämlich auch ein enormer Bedarf an Nischenprodukten, die allerdings erst dann vom Publisher bewilligt werden, wenn Studios dafür auch das finanzielle Rückgrat haben.

Aber genau in diesem kreativen Freiraum entstehen Spielideen, die Videospiele auf der ganzen Welt später um den Verstand bringen. Affen in rollenden Kugeln Bananen einsammeln lassen? Oder einen schnäuzbärtigen Klempner Goldstücke? Die meisten der bisherigen Videospielklassiker sind in Japan erdacht

worden, und nur die Spitze des japanischen Software-Eisberges erreicht überhaupt unsere Gefilde. Schon beim ersten Blick in die Game-Läden fällt auf, dass das Angebot im Vergleich zu Europa oder USA anders gefächert ist. Und bei vielen Titel ist es keine Frage, warum sie nie außerhalb Asiens angeboten werden. Der Entwickler und Publisher Konami, hierzulande bekannt durch Spielserien wie „Metal Gear Solid“ oder „Pro Evolution Soccer“, veröffentlichte im Jahr 2003 in Japan allein 100 verschiedene Spiele – nach Europa schaffte es gerade mal ein Zehntel von ihnen. Und obwohl die Mangakultur inzwischen auch in der westli-

Vielen Japanern wird schlecht, wenn sie bei einem Shooter-Spiel in Egoperspektive über den schwankenden Gewehrlauf ihres virtuellen Alter Ego blicken müssen

chen Welt Fuß gefasst hat, kann sich wohl kein deutscher Mangafan die schier unüberschaubare Anzahl an Rollenspielen vorstellen, die in Japan jedes Jahr zum Thema erscheint. Westliche Werte lassen sich oft nicht auf Mangaspiele übertragen, die tief in der japanischen Kultur verwurzelt sind. Wenn solche Spiele den Weg nach Europa oder in die USA finden, leiden sie zudem oft unter einer mangelhaften Übersetzung und sind so nicht mehr als ein verschwommener Schlüsselblick auf etwas, was für die Japaner so normal ist wie der Fußball für einen Deutschen.

Gelten Comics für westliche Spielentwickler oft noch als Kinderunterhaltung, wird in Japan dieser „neunten Kunst“ eine breite Akzeptanz in der erwachsenen Leserschaft eingeräumt. Besucher der alten Kaiserstadt Kioto empfangen am Hauptbahnhof zehn Meter hohe Statuen von Astroboy und Ultraman, zwei Comic-Helden, die in Japan ungefähr den gleichen Status haben wie Superman oder Micky Maus in Amerika. Beliebte und meist auch recht gewalttätige Fernsehserien wie „Gungrave“ oder „Gunslinger Girls“ wurden längst versoftet. Auf der anderen Seite gibt es aber auch immer wieder Spiele, die eine Brücke schlagen zwischen den Kontinenten. Meistens dann, wenn sie auf einer Comicvorlage basieren, die auch in Europa akzeptiert und verstanden wird. So wie die „DragonballZ“-Serie oder das auf Mamoru Oshis gleichnamigem Kinofilm aufbauende „Ghost In The Shell: Stand Alone Complex“ von Bandai. Umgekehrt finden europäische oder amerikanische Entwicklungen selten ihren Weg auf japanische Konsolen. Und PCs werden praktisch nur als Arbeitsgerät akzeptiert. Eine der wenigen Ausnahmen stellt der Shooter „Medal Of Honor“ dar. Das wegen seiner detaillierten Darstellung des Zweiten Weltkriegs sehr beliebte Spiel zeigt aber auch, dass östliche und westliche Spielkultur nur bedingt kompatibel ist. Vielen Japanern wird nämlich schlecht, wenn sie in Egoperspektive über den schwankenden Gewehrlauf ihres Alter Ego blicken müssen.

Dabei verstanden es die Japaner trotz ihrer jahrhundertelangen kulturhistorischen Isolation bis zum Ende der Meiji-Zeit (1912) immer, Ideen und Erfindungen ins Land zu importieren und nach ihren Bedürfnissen zu verändern. Generell zeigen Japaner gegenüber neuer Technik kaum Berührungsängste. Obwohl das öffentliche Reden am Telefon eher unerwünscht ist, besitzt nahezu jeder Japaner über zwölf Jahre ein eigenes Handy. 82 Millionen Geräte gibt es in Japan, die meisten werden von den „Keitai“, der jeweils letzten Generation von jugendlichen Technikfans, vor allem für Spiele und Textbotschaften genutzt. Im Fall von Computerspielen zählt bei Japanern jedoch nicht nur High Tech. Gerade die beliebten Rollenspiele verkaufen sich immer noch für ältere Konsolen wie PSone oder Dreamcast, was auf den ersten Blick wie ein Widerspruch wirkt. Würde man nicht erwarten, dass nur die neuesten Konsolen in japanischen Wohnzimmern stehen? Nicht nur hier fällt dem interessierten Europäer auf, dass Japan ein Land voller Widersprüche ist. In Tokio gibt es auf jeder Straße ein halbes Dutzend Getränkeautomaten. Gleichzeitig verbieten die guten Sitten das öffentliche Trinken. Autos



Japans Gameindustrie lebt von ihren kreativen Köpfen wie Shigeru Miyamoto (oben) und der Akzeptanz in allen möglichen Altersklassen. Seit dem Erfolg von Gameboy, Famicom und Playstation ist das Spielen in die Alltagskultur aufgenommen worden. Fast 90 Prozent aller Haushalte haben in Japan eine Spielkonsole





fahren mit den weltweit modernsten Navigationssystemen. Dabei haben fast 80 Prozent aller Straßen in Tokio keine Namen oder Nummern. Tradition erhebt sich in Japan weit über westliche Logik. Daraus entsteht eine Unbefangenheit gegenüber neuen Ideen, wie man an den vielen so kuriosen und innovativen Spielprinzipien japanischer Games ablesen kann. Bestes Beispiel dafür ist das gerade in Japan erschienene „Katamari Damashii“, in dem der Spieler von einem winzigen bunten Querkopf repräsentiert wird. Dieser schiebt einen kleinen, klebrigen Noppenball durch Wohnzimmer oder Landschaften, an dem einfach alles hängen bleibt: zuerst nur Reißzwecken, Zahnbürsten, Schmetterlinge oder Radiergummis, später auch Hackebeile, Telefonzellen, Baseballmannschaften, Häuser oder Dinosaurier. Jeder Gegenstand macht ein anderes Geräusch und ergibt einen ohrwurmträglichen Soundtrack Marke „Austin Powers meets Deee-Lite“. Im Spiel gibt es keine komplizierten Regeln oder Aufgaben. Einfach den Ball rollen und so groß wie möglich werden lassen. Und wie ein kleines Kind freut man sich am Ende jedes Levels auf den Weltraumkönig Osuma, der in einer Kutsche aus lila Pandabären und glücklichen Kühen direkt dem Beatles-Film „Yellow Submarine“ entsprungen scheint. Egal wie banal, kindisch oder albern diese Spielidee wirken mag – was zählt, ist der Spaß daran, Spaß zu haben, und dieses Talent scheinen japanische Entwickler schon in frühester Kindheit geschenkt zu bekommen.

Ein Produkt dieser Verspieltheit sind auch die Arcade-Spielhallen, aus denen viele weltweit erfolgreiche Videospiele ihren Siegeszug gestartet haben. Was einst mit „Pac-Man“, „Space Invaders“ oder „Donkey Kong“ begann, wurde mit exotischen Musikspiele wie „Samba Di Amigo“, „Beatmania“ oder „Taiko No Tatsujin“ auf ein anderes Terrain verlagert. Mit ihren Erfolgen in der Spielhalle legen viele Games immer noch den Grundstein dafür, dass sie auch als Konsolenvariante erscheinen. Beispiele wie „Super Monkey Ball“, „Tekken“ oder das kommende „Outrun 2“ zeigen, wie sehr unsere Konsolenspielwelt noch heute von japanischen Spielhallentiteln geprägt ist. Etwas traurig dagegen stimmt ein Blick in die heutigen Spiel-

hallen von Tokio, Osaka oder Kioto. Dort scheinen exotische Spielautomaten langsam auf dem Rückzug zu sein. Nur noch Einzelexemplare stehen hier und da und werden mehr und mehr von Rollenspielen, Online-Terminals und den „Purinto Kurabu“, den Fotoautomaten für Klebporträts, verdrängt. Ein typisch japanisches Phänomen ist der Erfolg von Shootern und Kampfspielen in 2D-Optik. Während europäische und amerikanische Entwickler um immer neue Grafikrekorde im Fotorealismus der Levelgestaltung kämpfen, erscheinen in Japan fast trotzig immer neue 2D-Titel. Die Namen von Spielen wie „Psyvariar“, „Gunbird“, „Zero Gunner“ oder „Thunder Dragon“ stehen in Nippon für Sehenscheidenentzündungen und Irisflimmern in gesundheitlich bedenklicher Endstufe. Auf dem Bildschirm sieht man als ungelerner Beobachter nur einen nicht abreißen wollenden Regen aus Laserfeuer und Explosionen, denen ein geplagtes





Ungewöhnliche Themenwahl ist bei japanischen Spielentwicklern eher ein Anreiz als Abschreckung. Thematisiert wird Alltägliches wie Essen (oben links) oder Spezielles wie der Kostümfetisch (oben rechts). Zum Spielekosmos gehören auch die Flyer zur Spielreservierung (rechts), die in allen größeren Game-Läden auf kommende Titel hinweisen oder Preisnachlässe versprechen

Raumschiff mit abenteuerlichen Manövern ausweichen muss. Trotz voll klimatisierter Räume läuft den Spielern jeder Alters- und Gewichtsklasse beim Malträtieren der Automaten der Schweiß von der Stirn. Mit jedem Raumschiffod steigt auch der Ausdruck von Erschöpfung in ihrem Gesicht. Neben den allgegenwärtigen Computersounds in Spielhallen gehört in den Etagen mit 2D-Spielen auch das ständige Klackern der Fire-Buttons zur Klangkulisse. Gute Spieler finden schnell ihre kleine Fangemeinde, und bei Battles zwischen zwei gegenüberliegenden Automaten bildet sich eine Menschentraube aus respektvoll nickenden Mitspielern. Titel wie „Ikaruga“ oder „R-Type Final“ schafften als Konsolenvariante den Schritt aus den Spielhallen selbst in hiesige Gefilde. Kampfspielserien wie „Metal Slug“ oder „Street Fighter“ hatten schon immer auch ihre westlichen Fans, und Neuentwicklungen wie das von Kritikern und Spielfans bejubelte „Viewtiful Joe“ bewiesen, wie viel kreatives Leben noch in den 2D-Welten stecken kann. Konsolenvarianten von beliebten Arcade-Titeln wie „Guilty Gear X2 Reload“ oder „ESP-Galuda“ werden diese Fanbasis in den kommenden Monaten mit Sicherheit noch erweitern. Werden 2D-Spiele in Japan als eine Form von Aggressionsbewältigung gebraucht, decken andere Titel Lebenswelten ab, die im Westen wohl kaum zum Spielgegenstand gemacht würden. Bestes Beispiel dafür ist das im vergangenen Jahr erschienene „Yakiniku Bugyo Bonfire“ vom Entwickler Media Entertainment, in dem der Spieler in die Rolle eines Koches schlüpft, der an einem Grill für insgesamt 15 Personen Fleisch und Gemüse richtig zubereiten muss. Mit zwei virtuellen Stäbchen dreht er die maximal zwölf Fleischstücke und Gemüsestücke. Verbranntes Essen quittieren die Gäste mit Spucklauten und Beschimpfungen, richtiges Feuertiming bringt dagegen Punkte auf der Umsatzanzeige. Das Spiel entstand in Kooperation mit der Barbecue-Kette Gyakaku, und andere Spiele wie „Ore No Ryouri“ oder „Coco Curry House Ichibanya“ folgten diesem Markenbranding. Auch eher strategisch orientierte Restaurantsimulationen erfreuen sich größter Beliebtheit. Wer schon mal die Hektik eines großen Sushi-Restaurants oder einer Tempura-Küche beobachten durfte, versteht, warum richtiges Timing auch in den dem Thema angelehnten Spielen oberstes Gebot ist. Für Japaner sind solche Spiele aber noch aus einem anderen Grund begehrt: Ein Koch verdient gut und ist eine angesehene Person. Die Berufswahl gehört trotz Modernisierung und dem Aufbruch sozialer Traditionen immer noch zu den elementarsten Lebensfragen. Und wenn ein Spiel diesen Rollentausch ermöglicht, kann der Beruf, in den man schlüpft, gar nicht kurios genug sein. Arzt im Krankenhaus? Lokführer eines Shinkansen-Zuges? Busfahrer in Tokio? Aus unserer Sicht mag dies eine Spur gestört wirken, doch die meisten Japaner üben den einmal gewählten Beruf ihr Leben lang aus. Berufssimulationsspiele bieten deswegen einen willkommenen Fantasiausflug auf der sonst relativ genormten japanischen Gesellschaftsautobahn. Lokführer-Simulationen wie „Dencha De Go“



oder „A-Train 6“ liefern für westliche Spieler neben ihrem Kuriositätsfaktor auch Einblicke in japanische Vorlieben und Gebräuche. Pünktlichkeit und genaues Timing steht bei Japanern für gute Erziehung und wird dementsprechend respektiert. Technisch sehr detaillierte Flugsimulationen wie „Gin-Yoku“ alias „Flight Academy“ erscheinen in Japan nicht nur für PC, sondern auch für Xbox – in Europa oder USA fanden solche Spiele für die Konsole bisher keinen Publisher. Ist einem Europäer die realistische Lenkung einer Boing 747 inklusive aller Flugvorbereitungen einfach zu langweilig? In Japan gibt es dafür einen Markt. Die einfache Abbildung japanischen Alltagslebens decken auch viele Glücksspiel-titel ab, die in unseren Längengraden nahezu unbekannt sind. So gibt es immer neue Variationen des Brettspiels Mah-Jongg, das Ende des 18. Jahrhunderts von China nach Japan kam. Konsolenvarianten des Kugelspiels Pachinko, das sonst in eigens dafür errichteten Spielhallen und bei ohrenbetäubendem Krach gespielt wird, haben sich ebenfalls als Verkaufsschlager erwiesen. Gerade Frauen schenken es gern Männern, die die Pachinkohallen sonst nach der Arbeit als Fluchtstätte vor Heim und Herd nutzen könnten. Ebenfalls für ein männliches Publikum gedacht

Mit zwei virtuellen Stäbchen dreht man maximal zwölf Fleisch- und Gemüsestücke – fertig ist das Spiel. Verbranntes Essen quittieren die Gäste mit Würgen, Spucken und entrüsteten Beschimpfungen

sind diverse Konsolenspiele, in denen leicht bekleidete Polygonweibchen unter dem Vorwand sportlicher Betätigung eindeutige Bewegungsabläufe zeigen. So hatte der kommerzielle Erfolg von „Dead Or Alive: Beach Volleyball“ nur wenig mit der Liebe der Japaner zur namensgebenden Sportart zu tun. Purer Sexismus wäre allerdings ein zu platter Versuch zur Erklärung solch eigentlich sinnloser Spiele. Ein weitaus stärkeres Motiv ist die möglichst perfekte Simulation von Leben jeder Art. Spiele wie „Roommania #203“ oder „N.U.D.E“ imitieren das normale Leben eines jungen Studenten oder das einer fiktiven Roboterfrau, mit der der Spieler über Voice-Control sogar kommunizieren kann. Gemeinsamer Nenner ist die soziale Interaktion, die für viele Japaner angesichts allgegenwärtiger und beengender Normen oft mit Ängsten, aber noch viel öfter mit einfacher Neugier verbunden ist. Auf genau dieser Basis funktioniert auch das Genre der „Love Simulations“, in denen vor allem die Anbahnung möglicher Kontakte zum anderen Geschlecht innerhalb einer fiktiven Rahmenhandlung in Szene gesetzt wird. Meist setzen Spiele wie „Steady X Study“ auf typische Szenarien in Schule oder Universität, und je nach Textauswahl endet das Spiel auf Wolke sieben



oder mit einem Korb für den Hauptcharakter. Auch Themen wie Homosexualität werden mit Titeln wie „Sukinamono Ha Suki Dakara Shouganai“ (übersetzt: „Ich mach, was ich will“) im Genre der „Boys' Love“-Titel abgedeckt. Im Unterschied zu einer Flut von Hentai-Games und Filmen im PC-Bereich werden die „Love Simulations“ allerdings nur selten anzüglich oder zeigen nackte Pixelhaut. Selbst die „Motion Gravure“-Serie für die PS2 wirkt auf den zweiten Blick eher bieder

und harmlos. Als Hauptdarstellerinnen räkel sich verschiedene Idol-Models vor der Kamera. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann man am Controller ein Foto des Bildschirms machen, der dann als „Eselsohr“ und Spannertrophäe auf der Memory-Card abgespeichert wird. Solche Spiele sind allerdings nur die konsequente Weiterführung der „Idol-Vermarktung“: Models wie die vollbusige Harumi Nemoto finden sich in Japan als schmückendes Element in Comic-Heften und Illustrierten, haben aber auch eigene Zeitschriften, Sammelkarten und Fotoevents, wo jeder Idol-Fan ganz real auf den Auslöser drücken darf.

Ohne Japans Kulturwelt mit seinen teilweise völlig anderen Wertmaßstäben sowie Erziehungs- und Berufsstrukturen im Hinterkopf werden viele asiatische Spielideen aus unserer Sicht auch in Zukunft sehr speziell wirken.

Dies gilt jedoch auch umgekehrt für die Japaner, wenn sie auf den europäischen Markt blicken. Welterfolge wie „GTA: Vice City“, „Halo“ oder „Lara Croft“ erreichen dort nur ein vergleichbar kleines Publikum. Doch nicht nur Akihabara als Stadtviertel wirkt wie eine Spielinsel mit eigenen Regeln. Japan wird wohl auch allgemein in den kommenden Jahren seine Sonderstellung auf dem Spielmarkt behalten. Obwohl gerade die ausgefallenen Spiele durch Importläden und entsprechende Internetshops immer häufiger ihren Weg in unseren Kulturkreis finden. Am Ende ist es eine Frage der eigenen Einstellung – legt man seine Vorurteile gegenüber den Japanern ab, erkennt man den kreativen Wert vieler dieser Spiele, die auch immer etwas von der Landeskultur transportieren. Jenseits von Sushi, Sony und 14 000 trennenden Kilometern.

Best of Japan-Gaming

01 Sport

- 01 Winning Eleven 8 (Konami)
- 02 Necchu! Pro Yakyu (Namco)
- 03 Gallop Racer (Tecmo)



Vom möglichen Rollentausch und klassischen japanischen Wertebegriffen wie Stärke oder Ausdauer lebt die Popularität vieler Titel für Sportarten wie Baseball, Wrestling oder Pferderennen. Auch Fußball hat als Sportart und auf der Konsole seit der WM 2002 an Beliebtheit zugelegt. Eher albern wirken dagegen Titel, bei denen man mit Krankenschwestern oder Lackdominas Tischtennis spielt.

04 Berufe

- 01 Dencha De-Go (Taito)
- 02 Tokyo Bus Driver (Success)
- 03 Train Simulator (Ongakukan)



Was zuerst langweilig klingt, entwickelt spätestens nach den ersten Selbstversuchen seinen ganz eigenen Reiz: In nahezu allen Zugsimulationen besteht das Spielziel im rechtzeitigen Halt an der kommenden Zugstation. Mit den entsprechenden Originalnachbildungen der Zugführerschaltpläne wirkt die Simulation natürlich noch perfekter.

02 Geschick

- 01 Katamari Damashi (Namco)
- 02 Super Monkey Ball (Sega)
- 03 Cosmic Smash (Sega)



So wie Karaokebars zum guten Teil davon leben, dass auch in der Blamage noch perfekte Unterhaltung liegt, liefern viele japanische Games immer neue Variationen zum Thema Geschicklichkeit. Als Erben von „Space Invaders“ und „Pac-Man“ sind japanische Publisher die Könige des Puzzelspiels in immer neuen Variationen und Schwierigkeitsstufen.

05 Musik

- 01 Rez (Sega)
- 02 Beatmania (Konami)
- 03 Donkey Konga (Nintendo)



Von Japan aus wurde die Welle der Musikspiele eigentlich erst losgetreten. Die Popularität dieser Titel hängt sicherlich mit dem Gemeinschaftserlebnis zusammen. Vor allem durch aufwendige Controller wurden Rhythmus- und Musikspiele selbst in der Konsolenvariante zum extrem gepfefferten Anschaffungspreis ein Publikumserfolg.

03 Roboter

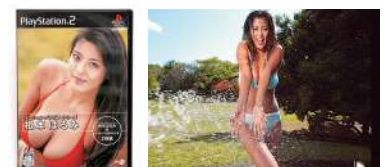
- 01 Mobile Suit Gundam (Bandai)
- 02 Armored Core (From Software)
- 03 Steel Battalion (Capcom)



Der Höhepunkt im Genre der Roboterspiele manifestierte sich im letzten Jahr durch den Xbox-Titel „Tekki“, der unter dem Namen „Steel Battalion“ in geringen Stückzahlen auch in Europa und USA verkauft wurde. Hauptmerkmal ist sein tischgroßer Controller inklusive Fußpedal, der den Preis des Spielpakets über den der eigentlichen Konsole trieb.

06 Erotik

- 01 „Motion Gravure“-Serie (Sony)
- 02 „Virtual View“-Serie (Pony Canyon)
- 03 Dead Or Alive: Beach Volleyball (Tecmo)



Geschichten über den Verkauf von Schulmädchenslips in Straßenautomaten ließen die westliche Fantasie zum Thema Erotik in Japan vollends durchs Dach schießen. Aber angesichts unzähliger Hentai-Anime mit Hardcore-Darstellungen ist die Konsolenerotik doch eher harmlos und nimmt prozentual nur einen sehr kleinen Teil der Veröffentlichungen ein.

Das Ei des Sammlers

Klein, kleiner, Gashapon! Was uns in Deutschland mit dem Überraschungsei als Einzelphänomen bekannt ist, entwickelte sich in Japan mit den „capsule toys“ alias Gashapon zu einem profitablen Zweig der Spielzeugindustrie. Die unterschiedlichsten Plastikmodellserien können für Preise ab 100 Yen (rund 75 Cent) am Automaten gezogen werden. Nahezu jede Serie lebt von limitierten Modellen oder einfach dem Moment der Überraschung darüber, welches der Steckmodelle wohl aus der Verpackung kommt. Spiel, Spannung und Schokolade? GEE ging unter die Jäger und Sammler



Was ist gerade mal zehn Zentimeter hoch und wird doch mit Preisen von bis zu 300 Euro gehandelt? Das englische Wort für Ziegel stand Pate für die „Kubrick“-Serie der Spielzeugfirma Medicom, die mit Figuren zur bekannten Sci-Fi-Filmreihe „Planet der Affen“ begann. Es folgten weitere Serien zu Filmklassikern wie „Tron“, „Alien“, „Krieg der Sterne“ oder „Zurück in die Zukunft“. Aber auch „Metal Gear Solid“-Held Solid Snake wurde in die serientypische Kastenform gebracht. Eine besonders limitierte Auflage einer Snake-Einzelfigur feuerte das Sammlerfieber so stark an, dass Medicom im Stadtteil Shibuya einen Laden namens „Project 1/6“ eröffnet hat, der hauptsächlich Kubrick-Figuren sowie Unterserien wie „Bearbrick“ (Bärenmodelle) und „Bowbrick“ (Hundemodelle) verkauft. www.medicomtoy.co.jp



Was kam 1979 ins japanische Fernsehen und wurde selbst mit einem englischen Titel zur Kultserie? Die Anime-Serie „Mobile Suit Gundam“ und RX-78, der erste „mobile Kampfanzug“. Seit der Erstausrahlung entwickelten sich die von Menschen gelenkten Kampfboter zu einem Medienphänomen. Die Serie brachte es auf insgesamt neun TV-Staffeln, zehn Kinofilme und vier Videoserien. Abseits der schier unüberschaubaren Flut von Comics, Büchern und Spielzeugen gab es auch diverse Videospielumsetzungen. In seinem gerade eröffneten Museum widmet Hersteller Bandai den Kampfbotern als stählernen Erben von Godzilla gleich mehrere Etagen. www.gundamofficial.com



Wann sieht man in Deutschland schon mal Kinder mit Figuren von Siegfried, Bismarck oder Karl dem Großen spielen? Kaum ein Land ist so offensichtlich wie Japan von althergebrachten Traditionen und Vorbildfiguren geprägt. Samuraihelden und klassische Kleidungsstücke wie der Kosode alias Kimono werden als Kleinstnachbildung verkauft. Touristen mögen diese „Spielzeuge“ als nettes Mitbringerl ansehen – für Japaner sind sie eine plastische Ergänzung für den Geschichtsunterricht: In den Packungen liegen Beipackzettel mit der kompletten Geschichte der Heldenfigur, Risszeichnungen seiner Kampfplätze und Bildern seines Hauses sowie seines langen und kurzen Schwertes. Für die „capsule toys“ reservieren Hobbyläden ganze Etagen, in denen bis zu 200 Automaten in mehreren Reihen stehen. Oder die kleinen Toys werden ausgepackt und einzeln eingeschweißt für zum Teil höhere Preise wieder verkauft. www.furuta.co.jp

Was wog 56 Tonnen, hatte sechs Mann Besatzung und wurde 84-mal hergestellt? Während in Deutschland wohl nur Historiker oder Altnazis diese Antwort parat haben, geht vielen japanischen Kindern und Erwachsenen die Antwort „Jagdtiger Sd.Kfz.186“ flüssig über die Lippen. Die kleinen Panzermodelle der Firma Doyusha im Maßstab 1:144 werden im Rahmen der „Pocket Army“-Reihe in Supermärkten, Hobbyläden und Spielzeugabteilungen angeboten. Innerhalb der Serie des „World Tank Museum“ gibt es natürlich auch Modelle von Panzern aus anderen Ländern, aber deutsche Panzer stehen in der Gunst der Sammler am höchsten. Vor allem die Tiger-Serie lebt noch vom Mythos der „stärksten Panzer des Zweiten Weltkriegs“. Purer Militarismus ist eine zu einfache Erklärung für das Panzer-Faible der Japaner – der Mythos Stärke ist ein viel wichtigerer Magnet für ihre Aufmerksamkeit. www.dragon-models.com



Was haben Kasumi, Leifang, Ayane, Helena und Christie gemeinsam? Sie alle stammen aus „Dead Or Alive: Beach Volleyball“ und verkörperten in diesem weltweit erfolgreichen Xbox-Spiel die typischen Klischees, nach denen viele Japaner sich ihr Bild einer Traumfrau basteln. Noch immer gelten gertenschlanke Models mit übergroßen Kulleraugen als Idealbild, in Mangas und Hentai-Pornos noch mal gesteigert durch die Sonderform des „Rorikon“ (rori = Lolita, kon = Komplex). Ein Grund für diese oft auch kindlich wirkende Darstellungsform liegt zum Teil in der japanischen Gesetzgebung: In dem vor wenigen Jahren überarbeiteten Paragraphen 175 des Strafgesetzbuches war die Verbreitung, der Verkauf sowie die Auslage von „obszönen“ Druckerzeugnissen verboten. Das bezog sich vor allen Dingen auf die präzise Abbildung von Schamhaaren, Genitalien sowie Geschlechtsverkehr. Dies galt für die Darstellung von Erwachsenen, nicht aber von Kindern, die somit nicht unter die Zensur fielen. Ein anderer Grund für das Kinderideal liegt in dem Motiv ihrer scheinbaren Unschuld und Kontrollierbarkeit. www.tecmo.co.jp/teamninja



Was ist der Unterschied zwischen Karpfen, Güster, Zander oder Barsch? Japaner kennen sich da genau aus. Schließlich verzehren sie pro Jahr durchschnittlich 68 Kilogramm Fisch, während Europäer gerade mal 26 Kilogramm essen. Dem fettarmen Lebensmittel wird die hohe Lebenserwartung der Japaner zugeschrieben. Fische spielen aber auch als Sammelobjekt eine große Rolle: Miniaturmodelle der Tiere erfreuen sich neben Sauriern, Schlangen oder Modellen der unterschiedlichsten Hunderassen – selbst dem Robo-Hund Aibo – größter Beliebtheit. www.bandai.co.jp/gashapon





Das Zentralorgan

Mit einer Auflage von wöchentlich mehr als 800 000 Exemplaren erscheint in Japan das Gamemagazin „Famitsu“, dessen Spiewertungen weltweit als Maßstab diskutiert werden. GEE traf seinen Chefredakteur Katsuaki Kato Übersetzer: Kengo Watanabe

In einem unscheinbaren Bürogebäude im Westen Tokios sind auf zwei Etagen die Redaktionsräume des „Famitsu“-Magazins untergebracht. Der Verlag Enterbrain Inc. bringt insgesamt zwei Dutzend verschiedene Publikationen heraus und ist dazu auch noch Publisher von Pferderennspielen und Wrestlinggames. Insgesamt 80 Mitarbeiter, die sich im Wochenrhythmus abwechseln, teilen sich die Schreibtische, an denen die Inhalte für gut 250 Seiten wöchentlich entstehen. Für die angestellten Redakteure gelten bei der Arbeit am Magazin keine festen Arbeitszeiten. Als wir zu Besuch kommen, schlafen in den Redaktionsräumen gleich mehrere Mitarbeiter unter ihren Schreibtischen. Ein Anblick, an den sich Katsuaki Kato (39) gewöhnt hat.

Wie hat sich das Magazin in den letzten Jahren entwickelt?

Wir heißen Anfang der achtziger Jahre noch „Famicom Tsushin“, was übersetzt wohl „NES-Report“ bedeuten würde. Damals war gerade Nintendos NES-Konsole auf den Markt gekommen und sehr populär. Und seit der Zeit des Super Famicom (Super Nintendo) erschienen wir wöchentlich, da plötzlich enorm viele Spiele veröffentlicht wurden und die Nachfrage der Leser nach objektiven Berichten extrem groß war. Heutzutage ist die reine Informationsvermittlung in den Zeiten des Internet für ein Magazin eher sekundär geworden. Wir glauben, dass es wichtiger ist, mit dem Background unserer langjährigen Erfahrungen gute Reportagen und Features zu schreiben.

In Europa und Amerika wird das Durchschnittsalter der Konsolenspieler immer höher. Merkt man das auch in Japan und bei eurer Leserschaft?

Wie bei unserem Magazin hat der Erfolg des Famicom auch die Verbreitung von Spielkonsolen in Japan extrem gefördert. Wenn früher nur Schulkinder an Konsolen spielten, gehören heute mehr und mehr Erwachsene zu unserer Leserschaft. Und genau diese Leser haben früher auch schon Games gespielt, kennen sich oft sehr gut aus und haben jetzt sogar noch mehr Geld, um sich die neuesten Games zu kaufen. Generell würde ich schätzen, dass die Kernzielgruppe der Spieler bei uns zwischen 6 und 40 liegt.

In Japan haben manche Spielgenres einen großen Marktanteil, die in westlichen Ländern eher Nischencharakter haben. Woran liegt das?

Ein gutes Beispiel ist das Pferderennspiel „Derby Stallion“, das sich als Serie fest etabliert hat. Ein Teil der Serie hat sich mehr als 1,7 Millionen Mal verkauft. Pferderennen oder Kochen sind beliebte Hobbys in Japan, und deswegen reflek-

tiert der Erfolg dieser Spiele einfach nur unsere Kultur. Beim jüngeren Publikum sind zum Beispiel Haustiersimulationen oder Spiele zum Thema Fashion und Make-up sehr wichtig. Aber es gibt auch Spiele, bei denen ich nicht so genau weiß, wer da die Zielgruppe ist. Zum Beispiel „Yankee Tamashii“, was übersetzt „Yankee-Spirit“ heißt. In dieser Simulation geht es darum, das Leben von japanischen Punks zu führen.

Welche Rolle spielen Frauen als Konsumenten von Videospielen?

Der Anteil von weiblichen Spielern ist vergleichsweise gering, und sie spielen tatsächlich eher Titel, in denen es um Haustiere oder die Küche geht. Puzzle- und Rollenspiele sind allerdings auch sehr beliebt.

Sie beschäftigen sich beruflich seit Jahren mit Computerspielen. Können Sie die sicherlich oft gestellte Frage nach ihren Lieblingsspielen überhaupt beantworten?

Es gibt schon Titel, die ich immer wieder gerne spiele und bestimmte Spielfaktoren differenziert betrachte. Mir gefällt zum Beispiel am Spielkonzept bei „Ultima 4: Quest of the Avatar“ (NES-Version), dass man im Spiel zu einem Heiligen werden kann. Bei Sporttiteln mag ich die „Winning Eleven“- und die „Powerful Pro Baseball“-Serie. Bei „GTA Vice City“ gefällt mir der Grad der Interaktivität, den das Spiel erlaubt. Meine langjährige Lieblingsserie ist aber „Shiren The Wonderer“. Das kann ich eigentlich immer spielen, egal wie wenig Zeit ich habe.



Hierbleiben

Du willst wegen Videospielen nicht gleich nach Japan fliegen?
GEE gibt praktische Tipps für den Import aus dem Fernen Osten

Viele japanische Spiele finden leider nie einen europäischen Publisher. Besonders für Nischentitel lohnen die wahrscheinlichen Verkaufszahlen oft nicht den Aufwand einer Lokalisierung. Deswegen gibt es in Deutschland viele Importläden, die sich auf asiatische Titel spezialisiert haben. Einige der besten Adressen haben wir unten aufgelistet. Doch bevor die Kreditkarte gezückt wird, sollte man sich genau informieren, ob sich der Import überhaupt lohnt. Viele Rollenspiele sind ohne Kenntnisse der Sprache nicht zu spielen, andere Titel wie das gerade in Japan veröffentlichte „Pikmin 2“ (Gamecube) bieten eine versteckte Option zum Aufruf der englischen Sprachmenüs und können so schon gut drei Monate vor dem europäischen Release problemlos gespielt werden. Der Engländer Marcus Jullion betreibt seit einigen Jahren die Webseite Ntsc-uk.com und gibt dort regelmäßig ebendiese Tipps zu neuen Titeln. Er selbst sieht mehr Vor- als Nachteile beim Import: „Viele Spiele wie zum Beispiel ‚Devil May Cry‘ verlieren durch die PAL-Konvertierung an Geschwindigkeit und grafischer Qualität. Geniale Spiele wie ‚Sin And Punishment‘ (N64) erschienen nie außerhalb Japans, andere Titel wie ‚Animal Crossing‘ konnte man bisher nur als US-Import besorgen. Durch die Informationen im Internet hat man mittlerweile auch als durchschnittlich Spielebegeisterter gute Möglichkeiten, einzuschätzen, ob sich der Import lohnt oder nicht.“ Für die Hardware sollte man beachten, dass zum Abspielen von japanischen oder amerikanischen Spielen ein Chipeinbau für ab 100 Euro oder eine zusätzliche Freeloader-Disc zu Preisen von rund 60 Euro eingeplant werden muss. Und auch bei der Bedienung muss man sich im Fall der PS2 umstellen: In japanischen Spielen wird immer mit der roten Kreistaste statt dem X-Button bestätigt.

Import-Onlineshops: www.liksang.com / www.play-asia.com / www.dvdboxoffice.com / www.tronixweb.com / www1.cd-wow.net / www.alcom.ch / <http://us.yesasia.com/en> / importfun.de / flanders.de / www.ncsx.com / www.acmegamez.com/v2/index.php

Hinfahren

Du bist wegen der Videospiele extra nach Japan geflogen?
GEE gibt dir zehn Reisetipps, die in Nippon weiterhelfen

01 Essen Wer Reis in die Sojasoße fallen lässt, wird schief angeschaut. Stäbchen steckt man niemals in den Reistopf. Es sei denn, man ist auf einer Beerdigung.

02 Reden Japaner sind ungemein hilfsbereit, geben sich aber ungern eine Blöße. Deswegen sprechen sie entweder sehr gut oder gar kein Englisch. Wer selbst auf Japanisch angesprochen wird, antwortet einfach: „Wakarimasen“ – „Ich verstehe nichts“. Und lächelt natürlich.

03 Denken Mit Logik kommt man in Japan meistens nicht sehr weit. Nicht-Japaner oder „Gayjin“ erleben noch nach Jahrzehnten Aufenthalt Überraschungen jeder Art.

04 Geld Kreditkarten sind mittlerweile überall verbreitet, doch Bargeld wird immer noch lieber genommen. Trinkgeld gibt es in Japan nicht, und Ehrlichkeit ist Ehrensache.

05 Schnupfen Immer schön Nase hochziehen. Schnodder in Papier ist in Nippon eine unfeine Sache. Essen und Trinken auf der Straße oder in der U-Bahn ist genauso verpönt.

06 Schwimmen Tattoos sind Erkennungszeichen der Yakuza und deshalb in öffentlichen Bädern verboten. In Japan muss das Arschgeweih deshalb schön bedeckt bleiben.

07 U-Bahn Zu Stoßzeiten am Morgen und Abend sollten klaustrophobische Menschen die U-Bahn meiden – gerade als Schulmädchen mit Berührungängsten.

08 Begrüßung Japaner geben die Hand, Besucher verbeugen sich – die Verwirrung ist perfekt.

09 Visitenkarten Zur Einordnung des Fremden hilft dem Japaner die Visitenkarte ungemein. Mit zwei Händen überreichen und die Karte des Japaners immer mehrerer Blicke würdigen.

10 Spiele Die meisten Titel sind nur mit japanischen Zeichen beschriftet. Vor der Shoppingtour also unbedingt einen Ausdruck des Covers besorgen. Zum ausgeschriebenen Preis muss immer noch die Steuer hinzugerechnet werden.

Daddel-Duden

Japanisch wirst du mit diesen 23 Vokabeln nicht lernen. Aber diese kleine Auswahl sollte reichen, um dich einigermaßen sicher durch die Optionsmenüs zu bringen

はい	hai	ja
いいえ	iie	nein
あり	ari	benutzen
ない	nai	nicht haben
スタート	suta-to	Start
音楽「おんがく」	ongaku	Musik
オプション	opashion	Options
レベル	reberu	Niveau
買う「かう」	kau	kaufen
売る「うる」	uru	verkaufen
出る「でる」	deru	eintreten
店「みせ」	mise	Geschäft
ロード	ro-do	Road
アイテム	aitemu	Item
モード	mo-do	Mode
リトライ	ritorai	Retry
メモリーカード	memori-ka-to	Memorycard
簡単「かんたん」	kantan	leicht
難「むずかしい」	mudsukashii	schwer
終了	shuūryō	beenden
百「ひゃく」	hiyaku	100
千「せん」	sen	1000
万「まん」	man	10 000



Jaro Gielens, Autor der Handheld-Bibel „Electronic Plastic“ vor seinem Schatz. Über 700 Handhelds und Tabletops, die komplette Pionierzeit des Mobile Gaming, hat er gesammelt

Jägermeister

Das Prinzip Sammeln kennt jeder. Möglichst viele möglichst exklusive Objekte in seinen Besitz zu bringen. Doch nur wenige Leute wissen wirklich, was es heißt, ein echter Sammler zu sein. Welches Glück und welche Entbehrungen damit verbunden sind. Wir haben Menschen getroffen, für die Sammeln eine Lebensweise ist Text: Michail Hengstenberg, Fotos: Benne Ochs

„Sammeln, das ist, wenn du nachts wach liegst. An die Decke starrst, nicht einschlafen kannst, dein Gehirn auf Hochtouren arbeitet. Dann stehst du auf, blätterst in Zeitschriften. Guckst deine Sammlung an, rufst ab, was du schon hast und was dir noch fehlt. Du bist immer auf der Suche.“ Florian Weber blickt nachdenklich auf die Regale in seinem Spielzimmer. Sie reichen vom Boden bis zur Decke und sind voll gestellt. Mit Spielen, Konsolen, Handhelds. So wie es aussieht, hat er nicht viel geschlafen in den letzten Jahren.

Das Prinzip Sammeln kennt jeder. Den Wunsch, von etwas alles zu besitzen. Alle Platten von einer Band, natürlich mit Sonderpressungen, Japan-Versionen und Picturediscs. Turnschuhe, am besten nur limitierte Editionen. Actionfiguren, in ihrer Verpackung gefangen, an die Wand genagelt in endlosen Reihen, wie in einem Spielzeugladen für nur einen Kunden. Bei den meisten Leuten bleibt es bei kurz aufwallenden Fantasien. Die wenigsten tun den ersten Schritt, und noch weniger gehen den Weg zu Ende. Sammeln kann Gefängnis und Paradies in einem sein. Zufluchtsstätte und Belastung zugleich.

Florian Weber ist im richtigen Leben freier Art-Director. Er arbeitet unter anderem für die renommierte Hamburger Werbeagentur Springer & Jacobi. Was für andere Menschen eine Erfüllung wäre, das Ziel aller Karriereträume, ist für ihn nur Mittel zum Zweck. Erst wenn er seine Gedanken um Videospiele kreisen lassen kann, ergeben die Dinge für Florian Sinn. Wenn er Feierabend hat, geht er ins Internetcafé und surft in eine andere Welt. Weil er weiß, welchen Sog sein Hobby auf ihn ausübt, hat er sich bewusst keinen Computer zu Hause hingestellt.

„1982 schenkten mir meine Eltern zu Ostern ein LCD-Pinball. Ich schaltete es an und verschwand in einer anderen Welt. Am selben Tag starb mein Großvater. Um mich herum weinten meine Verwandten. Aber ich saß nur da, meine Augen auf den kleinen Screen geheftet. Ich bekam von alledem nichts mit. Nachts lag ich im Bett und hatte immer noch das Tüdelüdelüt in den Ohren.“ Seit diesem Tag spielte

und sammelte Florian Videospiele. Was er sich leisten konnte, kaufte er sich und verkaufte es nie wieder. Was er sich früher nicht leisten konnte, kauft er heute. „Ich sammle nicht des Sammelns wegen. Sondern wegen der Erinnerungen und Geschichten, die ich mit einzelnen Spielen oder Konsolen verbinde.“

Das ist längst nicht bei allen Sammlern so. Wer sich durch die Retro-Ecke von Ebay klickt, kann nur staunen. Da werden Spiele auf einmal für den doppelten oder dreifachen Kurs gehandelt, nur weil sie noch eingeschweißt sind. Schon leichte Kratzer auf Gehäuse oder Display von Handhelds mindern den Wert dagegen dramatisch, und Objekte ohne Originalverpackung sind für die meisten Sammler ohnehin tabu. Was für normale Menschen nur schwer nachvollziehbar ist, hat im geschlossenen System Sammeln durchaus Sinn. Am Anfang sucht man noch eher diffus, lässt sich von emotionalen Beziehungen oder optischen Eindrücken zu und von den Objekten leiten. Meistens benutzt man sie in dieser Phase auch noch, die erbeuteten Stücke. Doch mit jedem Tag erweitert sich der Horizont, wird das System aus Begehrlichkeit und Erfolgserlebnis immer komplexer. Mehr und mehr vertieft man sich in die Materie, lernt jeden Tag dazu. Fängt an, auf Details zu achten, von denen man vor wenigen Monaten noch nicht einmal etwas geahnt hat. Aus der naiven Suche nach extravaganter Spielzeug wird ein lebensbestimmendes Bedürfnis, das perfekte Objekt zu finden. Meistens wird dann das Sammelobjekt auch seiner Funktion beraubt. Oldtimer-Liebhaber bewegen ihre besten Stücke oft keinen Meter mehr, weil das den Wert mindern und ihre mühevolle Arbeit zerstören würde. Sie laden sie auf Anhänger und fahren von Ausstellung zu Ausstellung. Freude am Fahren? Sammelzwang!

Ganz so extrem ist es bei Florian nicht. Seine Konsolen stehen ohne Verpackung im Regal, und er scheut sich nicht, mit Freunden auf seinem Atari 2600 alte Zeiten aufleben zu lassen. Trotzdem ist auch für ihn seine Leidenschaft bestimmender Teil des Alltags. Wann immer er seine Gedanken schweifen lässt, tauchen neue

Wünsche in seinem Kopf auf. Haben sie sich dort erst mal festgesetzt, gibt es kein Zurück mehr, dann dreht sich alles nur noch um: Wie schnell, wo, für wie viel Geld bekomme ich es? Dann wird der Alltag zur Last, zu einem Hindernis auf dem Weg zum Ziel. „Meine Freundin merkt das. Dann nimmt sie mich an die Hand, und sagt: Komm, lass uns mal rausgehen. Das ist okay, aber eigentlich will ich die ganze Zeit nur zurück nach Hause. Zurück zu meinen Spielsachen.“

Sammeln bedeutet Fanatismus. Nur wer sich der Suche wirklich hingibt, wird auch irgendwann sein Ziel erreichen. Wie das aussieht, definiert jeder Sammler für sich selbst. Und das immer wieder neu. Auf jeden Fall aber ist der Weg dahin gespickt mit Entbehrungen. „Es kommt schon vor, dass ich ein paar Wochen lang nur Graubrot mit Schoko-Nuss-Creme esse, wenn ich mal wieder zu viel Geld für Spiele ausgegeben habe“, erzählt Hannes Bohm aus Berlin. Was es heißt, sein Leben seiner Leidenschaft unterzuordnen, davon kann er trotz seines zarten Sammleralters von 21 Jahren schon ein Lied singen. Mit einem Gameboy fing alles an, später kam das Megadrive, dann das SNES. Und irgendwann „Final Fantasy“. Und dann war Hannes klar, was er wollte: nur noch Spiele auf Japanisch spielen. „Irgendwie kam in der deutschen Version die Atmosphäre nicht so richtig rüber. Ich wusste, im Original wäre das Spielerlebnis ganz anders.“ Als in der neunten Klasse Japanisch als Unterrichtsfach angeboten wurde, zögerte er keine Sekunde. Von nun an büffelte er fleißig japanische Kanjis und versammelte japanische Austauschschüler vor seiner Konsole. Nächtelang spielte er mit ihnen und ließ sich schwierige Textpassagen erklären. Heute studiert er Japanologie und unterhält eine innige Beziehung zu seinem Importhändler. Seine Freizeit widmet er fast ausschließlich seinen Spielen. „Meine Freunde können mit meiner Vorliebe für japanische Spiele wenig anfangen. Das geht auch meiner Freundin so. Deswegen sitze ich meistens alleine vor dem Fernseher“, sagt er.

Alleine – das sind die meisten Sammler mit ihrer Leidenschaft. Natürlich, man kennt sich vielleicht, aus dem Internet. Doch wenn auf Ebay geboten wird, ist jeder sich selbst der nächste. Wer kann schon verstehen, warum man horrende

Alleine – das sind die meisten Sammler mit ihrer Leidenschaft. Man kennt sich aus dem Internet. Doch wenn auf Ebay geboten wird, ist jeder sich selbst der nächste

Summen ausgibt für verstaubtes altes Plastikspielzeug, das aus technischer Sicht vollkommen veraltet ist? Warum man Japanisch lernt, nur um Spiele im Original spielen zu können, wenn es sie doch auch auf Deutsch gibt? Warum man sich etwas kauft, es später wieder verkauft, um es noch einmal, aber mit Verpackung, zu kaufen? Dass man sich nächtelang den Kopf zerbricht über Dinge, die bei nüchterner Betrachtung bedeutungslos sind? An vielen Tagen neben sich steht, nicht ansprechbar ist, weil alle Gedanken nur um die eine Sache kreisen? Die meisten Freunde wohl kaum.

Deswegen haben Jörg Lennhof und Christian Keller auch einen Verein gegründet. Sie und die anderen 20 zahlenden Mitglieder des Retrogaming e. V. haben sich dem Zusammentragen alter Spielautomaten verschrieben. Wer ihre Vereinsräume betritt, versinkt sofort in einer dichten Soundkulisse aus Arcade-Tönen. Seite an Seite stehen dort alte Spielhallenklassiker, dreißig weitere warten im hinteren Teil der Vereinsräume auf ihre Restaurierung. Jeden Dienstag treffen sich die Vereinsmitglieder zum Restaurieren der alten Geräte, zum Fachsimpeln oder auch einfach nur zum Spielen. Es ist ein gutes Gefühl, sein Hobby mit anderen Menschen teilen zu können, sagen sie. Eines Tages entdeckte Ralf Bensiger, ein Mitglied



Hannes und sein bestes Stück: Der Monster-Controller zu „Steel Battalion“ wurde in Deutschland nur 500 Mal verkauft. Er hat einen davon. Ansonsten hat sich der 21-jährige Berliner dem Sammeln von Videospielen allgemein verschrieben – aber nur japanischen

des Clubs, einen „Asteroids“-Automaten. Kaputt, aber günstig. „Ich habe keinen Moment gezögert“, erzählt Jörg, „sondern bin in meinen Wagen gestiegen, um mit ihm den Automaten aus einem kleinen Dorf abzuholen, das gut und gerne fünf Stunden entfernt war.“

Nicht alleine mit sich und dem Sammeln zu sein, erdet. Statt sich in Details zu verlieren, beschäftigen Jörg, Christian und die anderen Mitglieder viel bodenständigere Fragen. „Wo kriegen wir einen Kleinaster her, damit wir eine Ladung Automaten abholen können?“ „Wie kommen wir an neuen Lagerraum, am besten kostenlos?“ „Wer besorgt das Bier für den nächsten Vereinsabend?“ Doch natürlich sind auch sie nur Sammler. „Ich warte schon seit Jahren darauf, einen alten ‚Space Invaders‘-Automaten zu finden. Früher habe ich immer danach gesucht. Heute warte ich darauf, dass er mir über den Weg läuft. Und das wird irgendwann passieren“, sagt Jörg.

Einen Zustand derartiger Gelassenheit hat auch Jaro Gielens erreicht. Der in Düsseldorf lebende Interaction-Designer ist der Guru vieler Sammler. Er besitzt eine der komplettesten Handheld-Sammlungen der Welt. In seiner eher unscheinbaren Wohnung residiert sie in einem eigenen Zimmer. Auf sechs Meter Breite stapelt sich die komplette Pionierzeit des Mobile Gaming, nebst einiger Konsolenklassiker der siebziger und achtziger Jahre. Vor vier Jahren erschien sein Bildband „Electronic Plastic“, der dem Handheld-Design und ihren Verpackungen ein Denkmal setzte. In dem Oversize-Bildband finden sich rund 200 Handhelds, was in etwa dem damaligen Stand seiner Sammlung entsprach. „Zwei Jahre lang habe ich mich mit nichts anderem beschäftigt“, erinnert sich Jaro. Und eigentlich war das Buch als Abschluss gedacht. Doch auch er konnte nicht vom Sammeln lassen. „Heute sind es ungefähr 700 Handhelds und Tabletops“, rechnet Jaro. „Die letzten vier Jahre habe ich vor allem damit verbracht, Spiele, zu denen ich keine Verpackung hatte, zu verkaufen und Exemplare mit Verpackung zurückzukaufen.“ Was sich wie das typische Suchtverhalten eines Sammlers anhört, folgt bei Jaro der Logik eines etwas anderen Sammelkonzepts. „Mir sind die Verpackungen der Handhelds genauso wichtig wie die Geräte selbst“, erklärt er. „Mit ihrem Design, ihren Bildern und ihrer Werbebotschaft sind sie Zeugen ihrer Zeit.“ So eine differenzierte Sichtweise fehlt vielen seiner Glaubensbrüder. „Ich verstehe nicht,

Jörg Lennhof und Christian Keller ernten die Früchte ihrer Sammelarbeit. Die beiden Vorstände des Retrogaming e. V. sammeln alte Spielautomaten. Das kostet viel Platz, dafür muss man sich über Details wie die Verpackung keine Sorgen machen. Automaten sind immer zerkratzt



Florian Weber im Kreise seiner Liebsten. Sein Sammelkonzept ist einfach: viel kaufen, nichts verkaufen. Was er sich in seiner Jugend nicht leisten konnte, kauft er heute nach. So hat er es im Laufe der Jahre zu einer beträchtlichen Sammlung gebracht





warum sich so viele Leute auf die Game-&Watch-Serie versteifen" wundert sich Jaro. Die kleinen LCD-Handhelds überschwemmen in den Achtzigern mit Stückzahlen im zweistelligen Millionenbereich die ganze Welt. Heute sind sie eins der gefragtesten Sammel-Items überhaupt. „Die Leute zahlen horrenden Summen dafür. Dabei findet man in kleineren Spielwarengeschäften noch immer alte Restposten. In Belgien habe ich einmal einen ganzen Stapel gekauft, für zehn Euro das Stück. Für bis zu 350 Euro habe ich sie dann wieder verkauft. Dabei gibt es so viele andere Handhelds, die vom Spielkonzept und Design-Aspekt viel interessanter sind.“

Heute widmet Jaro nur noch paar Stunden pro Woche seinem Plastikspielzeug. Ab und zu kommt noch ein Paket an, wenn er auf einer japanischen Sammlerseite doch noch ein Handheld gefunden hat, das ihm fehlte. Für ihn geht es jetzt um etwas anderes. Die Loslösung vom Sammeln an sich, das Erreichen einer neuen Stufe. „Im Grunde genommen ist meine Sammlung überkomplett. Jetzt kommt es darauf an, etwas Sinnvolles damit zu machen. Ausstellungsprojekte zum Beispiel“, sagt er. Viele Sammler befällt an einem bestimmten Punkt eine elementare Leere. Wenn die Belastung zu groß wird, die Lebensqualität im gleichen Maße abnimmt wie die Anzahl der Exponate zu, andere Dinge, etwa ein Kind, ins Leben treten und sich die Prioritäten verschieben. Oft werden dann ganze Sammlungen auf einmal verkauft, und nicht selten empfinden das die um ihren Lebensinhalt gebrachten Sammler als eine Erleichterung. Auch wenn Florian oder Hannes sich das jetzt noch nicht vorstellen können. Aber sie haben ihr Ziel ja noch nicht erreicht. „Ich kann mir durchaus vorstellen, meine Sammlung auch an ein Museum zu verkaufen“, sagt Jaro. „Aber wahrscheinlich würde ich mir dann bald ein neues Steckpferd zulegen. Ein altes Auto etwa, an dem ich dann immer rumschrauben könnte.“ Einmal Sammler, immer Sammler.

www.handhelden.com, <http://retrogames.info>

Confessions of a Collector's Mind

Ja, Ich bin Sammler. Ich habe mich entschlossen, große Teile meines Geldes und meiner Zeit in elektronischen Sperrmüll zu investieren. Der Materialwert tendiert stark gegen null. Das Gameplay meiner kleinen Schätze ist überschaubar, der Platz, den sie benötigen, leider nicht. Na und? Text: Rüdiger Hennecke

Kontakt

Dezember 1999, irgendwo im Sauerland. Bin zum vorweihnachtlichen Heimaturlaub abkommandiert worden. Zwei Stunden nach Ankunft fällt mir das erste Mal die Decke auf den Kopf. Um nicht vor Langeweile umzukommen, inspiziere ich den familieneigenen Keller auf der Suche nach ich weiß nicht was. Finde „Octopus“ und „Popeye“ – zwei Nintendo-Game-&Watch-Handhelds. Eine Stunde später habe ich zwei Knopfzellen vom örtlichen Fernsehändler erstanden und werde zurück in meine Kindheit gesogen, drücke stundenlang auf zwei kleine Knöpfe, worauf die kleine Kiste begeistert mit „pa-tack, pa-tack, pa-ää, pa-ää, pa-tack“ antwortet. Mehr davon!

Amateur-Mode, Teil eins

Frühling 2000. Ich hasse Flohmärkte. Die einen wollen ihren Müll möglichst teuer an gutgläubige Idioten verhökern, während die anderen auf billige Schätze lauern, die die trottelligen Verkäufer nicht als solche erkannt haben. Und jetzt bin ich einer von ihnen. Getrieben vom Gedanken, dass ich inmitten dieser Zwischenwelt in Sachen Oldschool-Games fündig werde.

Die Bilanz ist niederschmetternd. Konsolen und Games der von mir angepeilten First Generation gibt es nicht, stattdessen versuchen Kids die zerkratzten Gameboys, NES oder Playstations ihrer älteren Brüder zu Geld zu machen. Vermutlich ohne deren Wissen. Der Zustand der Ware ist bedauernswert: Aufkleber, Essensreste und eingetrocknete Soft Drinks gibt's gratis mit dazu. Die andere Gameverkäufer-Klientel besteht aus zumeist düster dreinblickenden, Schnauzbart tragenden Mittvierzigern, die neben viel zu teuren Konsolen gerne rumänische Raubkopien oder auch mal Prügel anbieten. Ich räume das Feld.

Teil zwei

Entdecke Ebay. Ich bin überwältigt vom vorhandenen Angebot und mache alle Fehler, die Anfänger machen: Ich biete auf nahezu alles, was angeboten wird: Atari, Colecovision, Vectrex, Game & Watch, völlig egal. Könnte ja sein, dass das jeweilige Objekt der Begierde nie mehr angeboten wird, also muss ich es haben. Jetzt. Biete Mondpreise, die selbst weit über dem (ohnehin irrsinnigen) ideellen Wert liegen. Eine Taktik, die aufgeht: Während der Elektroschrott in meiner Wohnung zunimmt, nimmt der Geldpegel meines Kontos und die Laune und das Verständnis meines näheren Umfeldes im selben Maße ab.

Auch der grimmige Triumph über erstandene Ware nimmt seltsame Formen an: habe den Wunsch, meine Mutter anzurufen und mit meinen Schätzen zu prahlen – gekoppelt mit dem Vorwurf, dass mir das Item meiner Begierde damals verwehrt wurde. „Aber jetzt müsst ihr es wohl oder übel hinnehmen, mich stoppt keiner mehr!“ Zwingt mich zur Ruhe. Lerne die goldene Sammlerregel kennen: Wenn du schon sammelst, dann wenigstens nach Plan. Die Rationalität der Erwachsenenwelt hat mich eingeholt. Zumindest teilweise.

Eine andere wichtige Erkenntnis des ungezügelten Zusammenklauens ist die Tatsache, dass nicht alles, was man vor 20 Jahren toll fand, auch heute noch toll ist. Das Lustigste an einem Atari 2600 ist die falsche Holzblende und der Umschalter zwischen Schwarzweiß- und Farb-TV. Die Games selbst eher weniger. Ich verkaufe einen Großteil meiner willkürlichen und arschteuren Sammlung. Na-

türlich zu einem Bruchteil des von mir bezahlten Preises. Die anderen, die sind ja nicht so blöd wie ich.

Expert-Mode, Teil eins

September 2001. Operiere auf internationalem Online-Parkett. Stelle mir in unregelmäßigen Abständen den Wecker auf halb vier morgens, wenn in Singapur eine Auktion zu Ende geht. Eine weitere, beruhigende Erkenntnis: Ich bin nicht alleine da draußen. Andere Verrückte prahlen auf Websites mit ihren Monster-Sammlungen, die eigentlich nur durch Banküberfälle oder Organhandel finanziert werden können. Überhaupt die Preise: Bei Ebay zahle ich bei geglückter Auktion mittlerweile 25 Prozent mehr als noch vor einem Jahr. Was mich nicht abhält. Andere auch nicht; es gibt drei immer wiederkehrende Sammlercharaktere:

1. Der Schnäppchenjäger: hofft, mit minimalem Einsatz maximale Wirkung zu erzielen. Scannt das Netz 24 Stunden am Tag, gibt sein einziges Gebot bereits eine Minute nach Einstellung des Artikels ab und hofft, dass niemand anderem diese Auktion auffällt. Niedlich.
2. Der Scharfschütze: ist auf ganz spezielle Items ausgerichtet. Wenn die auftauchen sollten, haben alle anderen keine Chance. Gibt sein Gebot zwei Sekunden vor Schluss ab. Ich hasse diese Leute.
3. Der Irre: Unbescholtener Bürger, der aufgrund von Schlüsselreizen zum Verrückten mutiert. Besessen von der fixen Idee, sofort alles Begehrtenwerte besitzen zu müssen, ist er bereit, jeden Preis zu zahlen. Koste es, was es wolle. Wenn solche Typen auftauchen, kann man bis auf weiteres sämtliche Auktionen vergessen, denn er hört erst auf, wenn er alles hat. Oder vorher in den Bankrott schlittert. Dieser Typ Sammler ist die Pest.

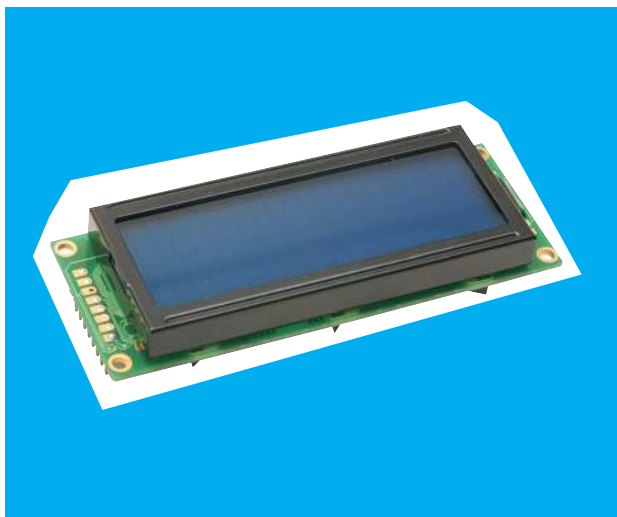
Teil zwei

Mitte 2002, Collector-Endstadium: Es geht nicht mehr um Sammeln des Zockens, sondern des Sammelns wegen. Lerne ein neues Vokabular: OVP. RARE. NM/M. MIB. M/MIB. Optisch-Technische Gesamtzustände sind jetzt wichtiger als das Spiel selbst. Dinge, die mir bis dato nie aufgefallen sind, treten in den Mittelpunkt: Seriennummern, Sicherheitshinweissettelchen, Plastikschtzthüllen, Beschreibungen, Epilepsiewarnaufkleber, Anzahl und Zustand von Verpackungspapplaschen. Dankenswerterweise gibt es von nahezu allen Spielen auch noch regionale Versionen. Von Nintendos Game-&Watch-Serie zum Beispiel. Habe keine Ruhe, bis ich alle Verpackungen und Zettelchen besitze. Dafür gebe ich auch liebend gern mehr Geld aus als für den längst vorhandenen und langweilig gewordenen Inhalt. Bei der Suche nach dem ultimativen Spiel hat sich mir eine weitere Möglichkeit erschlossen: Old Stocks. Alte Restbestände, die nicht abverkauft wurden und in den Lagern der Spielzeugläden verschwanden. Bin mittlerweile jedes Wochenende unterwegs, um in kleinen bis mittelgroßen Filialen meine Theorie zu erläutern. Ernte zumeist mitleidige Blicke. Was ist nur so komisch an einem Mittdreißiger, der mit Verschwörermiene nach über zwanzig Jahre alten Spielsachen fragt? Bekomme immer öfter Panik, wenn ich an die Zeit danach denke. Was mache ich nur, wenn ich alle Items zusammenhabe? Hm, da gab's doch früher diese Badeschaumflaschen im Barbapapa-Design. Die waren doch toll. Oder?

Mach mehr draus

Mit dem richtigen Add-on werden Gameboy und Konsolen um diverse Einsatzmöglichkeiten erweitert. Das Spektrum reicht vom Abspielen von Musikdateien bis hin zur Stimulation des weiblichen Geschlechts. GEE stellt einige der besten Tuningteile für Playstation, Xbox und Gameboy vor

Text: Moses Grohé



LCD-Displays für Xbox

Wer sich für Heimwerkersendungen begeistern kann und sich zutraut, das dort erworbene Wissen auch an hochwertigem Eigentum auszuprobieren, ist mit dem LCD-Display für die Xbox bestens beraten. Mit dem Dremel, dem Lieblings-Multifunktionswerkzeug aller Hobby-Heimwerker und Case-Modder, fräst man eine rechteckige Öffnung oberhalb der Controllerports 3 und 4 in seine Xbox. Dahinter wird das Display eingelötet. Ist alles gut gelaufen, korrekt verdrahtet und die Box wieder zusammengeschraubt, zeigt das Display diverse Daten an, die der „Smart XX“-Modchip liefert (ja, den muss man auch einbauen). Zum Beispiel, mit welcher Bios-Version die Xbox läuft – was ziemlich langweilig ist – oder aber MP3-Infos wie Bandnamen, Songtitel und Laufzeit. Und so folgt das LCD-Display der typischen Logik von Case-Modding-Teilen: Man braucht sie nicht wirklich, und den größten Spaß macht das Einbauen. Circa 25 Euro fürs Display, 49 für den Chip, beides bei www.xbox-konsole.de

„Rez Trance Vibrator“

Mit „Rez“ hat Tetsuya Mizuguchi das wohl sinnlichste Videospiel überhaupt geschaffen. Zu ausgeklügelten Technotracks durchkreuzt man ein abstrakt-futuristisches Universum und beeinflusst mit jedem abgegebenen Schuss den Ablauf der Musik. „Dieses Erlebnis lässt sich noch intensivieren“, dachten sich wohl ein paar findige Japaner und entwickelten den „Rez Trance Vibrator“. Auch wenn man sich mit einer konkreten Beschreibung des Verwendungszwecks etwas zurückhält. Aber irgendwie ist es auch klar, was man mit 'nem Vibrator macht, oder? In der Gebrauchsanweisung zur „Intensivierung des Spielerlebnisses“ angepriesen, findet es in der praktischen Anwendung doch recht schnell seinen Platz im Schoß von weiblichen Spielern. Play Asia liefert sogar ein „Free Gift“ mit: eine Packung Taschentücher. 25 US-Dollar bei www.play-asia.com



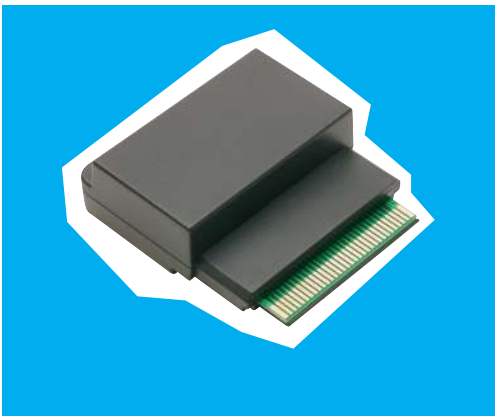


Intec Game-Screens

Davon hat deine Freundin schon immer geträumt: Ein LCD-Display zum Aufstecken auf die Konsole. Endlich kann sie dich und deine Konsole in der Ecke abstellen und hat den Fernseher und „Sex And The City“ für sich allein. Okay, der Schirm ist mit fünf Zoll etwas klein ausgefallen, dafür ist die Auflösung besser als beim Fernseher und der Stereo-Sound geht auch klar. Besonders laut aufdrehen kannst du aber nicht. Sonst setzt's was von der Freundin. Für Gamecube, PS2 und Xbox erhältlich. 199 Euro bei www.xbox-konsole.de

„Gameshark Media Player“

Mühsam hast du dir rund um die Uhr Filme auf den PC gesaugt, nur um dann festzustellen, dass es keinen Spaß macht, mit Chips und Bier einen geselligen Glotzabend vor dem 15-Zoll-Bildschirm zu veranstalten? Wie schön, dass es jetzt den „Gameshark Media Player“ für die PS2 gibt. Wer an seiner Playstation bereits einen Netzwerkadapter installiert hat, braucht sie nur noch per Ethernetkabel mit dem PC zu verbinden und diese CD einzulegen. Dann kann er die Mediadateien vom PC über die Playstation auch am angeschlossenen Fernseher bestaunen. Auf dem gleichen Wege können MP3s auf die Stereoanlage geschickt werden, und eine Foto-Slideshow-Funktion präsentiert ordnerweise Urlaubsbilder im TV. 30 US-Dollar bei www.madcatz.com



„SongPro“

Irgendwie ist es schon kurios. Während um ihn herum lauter neue Multifunktions-Handhelds aus dem Boden sprießen, gibt sich der Gameboy Advance gelassen. Kein Wunder, rüsten doch alle möglichen Zubehöranbieter Nintendos Dauerbrenner rundherum auf. MP3s abspielen? Kein Problem für den GBA. Einfach „SongPro“ in den Modulschacht stecken. Der bietet dann Platz für MM- und SD-Cards und spielt die darauf enthaltenen MP3- und Windows-Media-Dateien ab. Je nach Speicherkapazität der Card sticht man herkömmliche MP3-Player mit dem getunten GBA sogar locker laus. Software und Kabel zum Bespielen der Karten per PC mit Musik sind natürlich dabei. 75 US-Dollar über www.songpro.de

Video auf dem GBA

Und noch ein Add-on für den Gameboy Advance. Wer nach einer Partie „Super Street Fighter 2“ mal seine verkrampten Griffel schonen möchte, schiebt sich in Zukunft einfach ein Video rein. Von „Spongebob“ über „Yu-Gi-Oh!“ bis zu den „Cartoon Network Allstars“ wurden bereits diverse Zeichentrickserien auf die kleinen Videocartridges gebannt. 45 Minuten Spielzeit, Vollbild, keine Skips und alles ohne Knöpfchen drücken. Wem das Filmangebot zu kindgerecht ist, kauft einfach den „GBA Movie Player“. Einmal im Modulschacht verankert liest der Gameboy Advance dann Compact-Flash-Cards und kann die darauf enthaltenen Dateien wiedergeben. Beschreiben lassen sich die Cards mit der beigelegten Software und einem handelsüblichen Karten-Leser/-Schreiber, und MP3-Dateien und Text-Files sind auch kein Problem. GBA-Video je 20 US-Dollar bei www.amazon.com, Info unter www.gba-video.com, „GBA Movie Player“ 25 US-Dollar bei www.liksang.com



„Madcatz Ethernet Powerline“

Seine Konsole online zu bringen ist eine wunderbare Sache. Das damit verbundene hässliche Kabel, das durch die Wohnung vom Computerzimmer mit DSL-Anschluss zum Entertainment-Raum verläuft, leider nicht so. Abhilfe schaffen diese beiden Kästen. Sie sehen ziemlich popelig aus, sind aber echte Füchse. Mit ihnen lassen sich die Daten, die normalerweise durch das Ethernetkabel fließen, durch die Hausstromleitung schicken. Einfach in eine dem Router beziehungsweise der Konsole nahe liegende Steckdose stecken, und schon geht die Post ab.

Preis noch unklar, demnächst erhältlich im Fachhandel



Linux-Kit für Playstation 2

Vom Kauf des Linux-Kits wird dem Ottonormaldaddler auf der Bestell-Webseite direkt abgeraten. Zielgruppe seien ausschließlich Linux-Enthusiasten und Programmierer. Also nur wer sich mit Linux auskennt, sollte auch zugreifen. Die Konfiguration gestaltet sich nämlich weit aufwendiger als das Einrichten des Playstation-Net. Dann jedoch eröffnet einem das Zubehör eine völlig neue Welt. Denn die PS2 kann viel mehr als nur spielen. Mit dem Linux-Kit wird sie zum voll funktionsfähigen Linux-PC. Das Kit kommt mit Tastatur, Maus, Networkadapter, Kabelage und 40 GB Festplatte.

150 Euro, erhältlich nur über www.linuxplay.com

„E-Reader“ für GBA

Die Scanner an der Supermarktkasse kennt jeder. Ähnlich funktioniert der „Nintendo E-Reader“. Er liest zwar keine Barcodes, dafür aber Dot-Codes. Die befinden sich zum Beispiel auf japanische „Pokémon“-Trading-Karten und enthalten Extra-Level, -Charaktere und -Features für den Gameboy Advance. Mit ihnen lassen sich aber auch komplette Spiele auf den Gameboy bringen. So gibt es zum Beispiel ein „Pac-Man“-Spiel in Form von vier Dot-Code-Karten zu kaufen. Und ist der GBA an den Gamecube angeschlossen, erlebt man manchmal sogar dort eine Überraschung. „Excitebike“, „Donkey Kong“ und sogar „Mario Bros.“ sind als komplette Games erhältlich. Die Karten mit den Codes werden wie eine Kreditkarte durch den Scanner gezogen, bei kompletten Games muss man manchmal auch mehrere Karten hintereinander durchziehen, bis alle Daten übertragen sind. 18 US-Dollar, www.success-hk.com

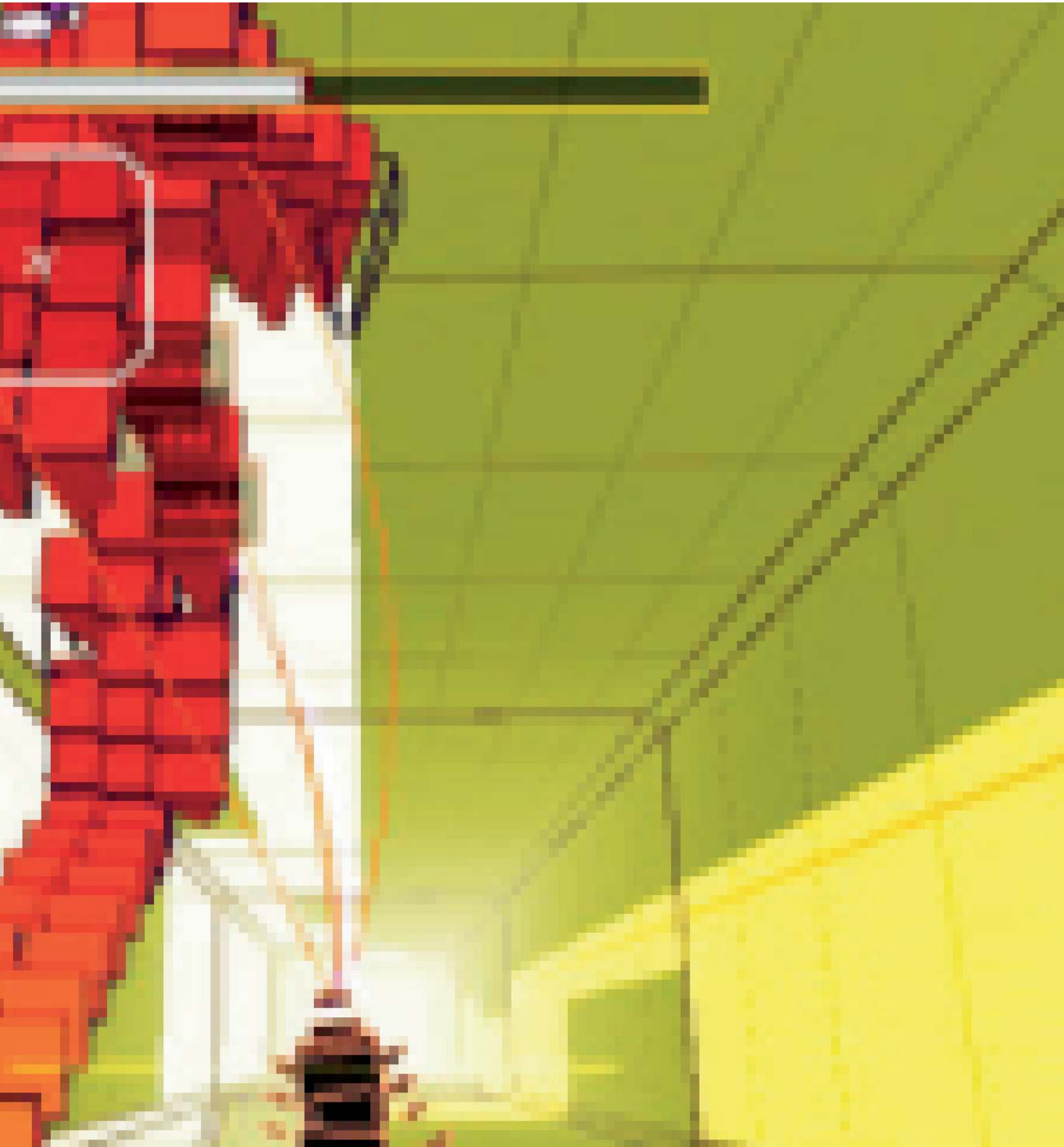


USB-Speicherstick „Max Drive“

Archivier-Freaks, aufgepasst! Falls die Speicherkarte der Konsole mal überlaufen sollte, lassen sich die Spielstände mit diesem kleinen Stick bequem zum PC transportieren. Von da können sie dann auch im Internet oder per E-Mail getauscht werden. Hat man welche bekommen, die man gern verwenden will, lassen sie sich per Stick natürlich auch wieder zurück zur Konsole bringen. Einziges Manko: Nur 16 MB stehen zum Speichern zur Verfügung, das hätten ruhig mehr sein können. 30 Euro, im Fachhandel oder bei www.amazon.de



Spielen im Hof erlaubt.



Wenn weniger mehr ist

Mit großen Schritten nähert sich die Videospielgrafik dem Fotorealismus. Neue Physik-Engines machen die Videospiele beinahe fühlbar. Doch werden die Spiele dadurch wirklich besser? Und warum macht ein brandneues, perfekt durchgestyltes Videospiel trotzdem oft viel weniger Spaß als die alten Klassiker aus unserer Jugendzeit? Ein Erklärungsversuch

Text: Heiko Gogolin

Wenn es darum geht, ein Gütesiegel für die Qualität eines Videospiels zu finden, ist sich die Spielgemeinde ziemlich einig. Realistisch soll es bitteschön sein, sagen unisono Fachmagazine, Fans und natürlich auch die Hersteller selbst. Realismus gilt nämlich als heißer Scheiß, als Sinnbild für erwachsene Inhalte. Und die sind wichtig, denn mit ihnen soll endlich bewiesen werden, dass Games jetzt wirklich ein ernst zu nehmendes Unterhaltungsmedium geworden sind. Wer schon die eine oder andere Konsolengeneration länger vor dem Bildschirm hockt und zockt, den beschleicht jedoch in manch stiller Minute das Gefühl, dass trotz chefrohkendem Gameplay und amtlicher Grafik die Euphorie Videospielen gegenüber schon mal größer war. Das dezent anhaltende Gähnen liegt aber nicht nur an den immergleichen Settings und dem Rattenschwanz an Fortsetzungen, den jedes halbwegs erfolgreiche Spiel nach sich zieht. Das allein kann es nicht sein. Denn wie kommt es, dass Spiele wie „Pac-Man“, „Space Invaders“ oder „Pong“ auch heute noch größeren Platz in unserem Herzen einnehmen als jedes neue Über-Game? Sollte es am Ende gerade daran liegen, dass diese Spiele so simpel waren? Und wenn ja, wie kann das sein?

Zoomen wir einmal zurück, um diese Frage zu beantworten. Begeben wir uns in die Anfangszeiten des Videospiels, wo erst durch unsere Vorstellungskraft aus klobigen Pixeln Monster, Raumschiffe oder Helden wurden. Und stellen am Ende der Reise, wieder in der Gegenwart der Videospiele, die Frage, ob im Streben nach einer immer detaillierteren Abbildung unserer Welt da draußen vor dem Fenster Videospiele nicht ihr Potenzial verschenken.

Realismus

Doch zunächst einmal gilt es zu klären, was wir mit dem Begriff „Realismus“, mit dem wir beim Fachsimpeln über Videospiele so gerne um uns schmeißen, eigentlich meinen. Denn in der Tat verschwimmen da diverse Vorstellungen in einem undurchsichtigen Amalgam.

Natürlich nehmen wir die Dinge auf dem Bildschirm nicht auf eine neutrale Art und Weise wahr. Jeden Sinneseindruck schicken wir erst einmal durch einen In-

terpretationsfilter, der kulturell vorgeprägt ist. Oder, wie es der Systemtheoretiker Niklas Luhmann einmal sehr treffend formulierte: „Alles was wir wissen, wissen wir aus den Massenmedien. Diese bilden eine Wirklichkeit nicht objektiv ab, sondern konstruieren sie im Akt ihrer Beobachtung.“

Dementsprechend beurteilen wir das Gros der Dinge hauptsächlich nach unseren medial geprägten Erfahrungen. So bildet zum Beispiel selbst ein nach allen Regeln der Kunst inszeniertes Fußballgame, dessen Spieler und Stadien realen Vorbildern nachempfunden sind, nicht den „richtigen“ Sport ab. Also die Erfahrung, die man hat, wenn man ihn selbst ausübt. Sondern stattdessen seine Fernsehaufbereitung samt Kommentatoren, Blickwinkeln, Zeitlupeneffekten. Mit anderen Worten: Auch das als Gradmesser für Realismus verwendete Vorbild ist im Grunde genommen eine unechte Inszenierung.

Ein Game erscheint uns umso realistischer, je mehr sich seine Repräsentation eines Geschehens mit der medialen Repräsentation dieses Geschehens deckt. Im Luhmann'schen Sinne sagen wir dann begeistert: „That's it! Das ist aber originalgetreu dargestellt!“ Noch einmal theoretisch ausgedrückt: Die Unterscheidung der Welt, wie sie ist und wie sie beobachtet wird, verschwimmt in der Wahrnehmung des geschlossenen Systems.

Auch viele Autospiele verdeutlichen, wie wir eine künstlich erzeugte Vorstellung von der Realität als authentisch hinnehmen. So begeistern wir uns über die Art und Weise, in der sich ehrfurchtgebietene Boliden in kümmerlichen Schrott verwandeln. Woher wissen wir aber, wie es aussieht, wenn Autos immer weiter verbeulen, bis sie schließlich in einem Flammenmeer explodieren, wenn nicht aus spektakulären Hollywoodkrachern? Oder wie ein von Shotgun-Kugeln getroffener Körper zusammensackt oder durch die Luft wirbelt?

Wie wenig ernst es der Videospielindustrie mit der Abbildung der tatsächlichen Realität ist, zeigen Spiele, die sich genau an dieser orientieren. So wurde zum Beispiel bei der Army-Simulation „Full Spectrum Warrior“ für die Verkaufsversion der Realitätsgrad heruntergeschraubt. Es gibt keine Ladehemmung oder Blindgänger wie im richtigen Leben.

Eine genaue Widerspiegelung der Realität wäre nämlich im spielerischen Sinne oft viel zu kompliziert, Spielfluss-hemmend, oder vielleicht auch langweilig wie der graue Alltag. Insofern bedienen sich Videogames zwar gerne bei der Realität, modifizieren aber deren Parameter: Skater besitzen in entsprechenden Trend-sportspielen übermenschliche Fähigkeiten, Rennwagen kehren nach einem Crash munter und nur leicht angeditscht wieder auf die Strecke zurück, oder die Sprung-richtung eines Hüpfers darf in der Luft noch einmal korrigiert werden. Selbst als realistisch bezeichnete Titel nehmen also die Realität nicht für bare Münze. Jedes Modell ist zwangsweise komplexitätsreduziert und für das Spielerische entsprechend aufgepöppelt. Für viele 3D-Shooter erscheinen deswegen zusätzliche „Realism-Mods“, bei denen man zum Beispiel nach einem einzigen Treffer sofort in die ewigen Jagdgründe wandert.

Über all der Euphorie über die Annäherung von Videospielen und cineastischer beziehungsweise medialer Aufbereitung wird aber oft etwas viel Grundsätzlicheres vergessen: Sich realistisch anfühlendes Gameplay hängt wenig vom Eyecandy detailgetreuer Lichtquellen ab und viel von einem spielerisch in sich schlüssigen Weltentwurf. Also der Frage, in welcher Form unsere spielerischen Handlungen der inneren Plausibilität des Settings gehorchen, in dem wir uns bewegen. Läuft man

zum Beispiel mit einem martialischen Waffenarsenal durch die Gegend, mit dem man eben noch einem bildschirmgroßen Endgegner die Leviten gelesen hat, benötigt aber am Anfang des nächsten Levels für eine popelige Holztür wieder einen ganz bestimmten Schlüssel, verletzt das die Konsistenz der Spielwelt. Warum kann man die alte Pforte nicht einfach mit der Bazooka wegblasen?

Haben die Entwickler das Zusammenspiel einzelner Spielelemente hingegen clever gelöst, fühlt sich der Spieler tatsächlich an einen anderen Ort versetzt. Unter diesem Blickwinkel ist „Legend Of Zelda“, wo viele Items an verschiedenen Stellen des

Woher wissen wir denn, wie ein Auto nach einem Totalcrash aussieht und wie es explodiert? Oder wie ein Mensch im Kugel-hagel zusammensackt? Aus Hollywood

Spiele unterschiedlich angewendet werden können, realistischer als „Resident Evil“, wo die Schlüssel oder ähnliche Gegenstände meist nur einem einzigen Zweck dienen. Gerade Games mit vielen Puzzles, wie klassische Adventures, benötigen eine konsequent durchkonstruierte Welt, um die grauen Zellen des Spielers intelligent auf die Probe zu stellen. Die beiden ersten Teile von „The Secret Of Monkey Island“ lösen dies brillant. Sämtliche Rätsel, so meschugge die Orte, Figuren und Items allesamt sein mögen, bleiben innerhalb des Szenarios durchweg logisch. Auch das ist eine Form von Realismus.

Paradoxiere Weise wurden Videospiele in genau diesem Punkt aber nicht unbedingt erwachsener. Während die technischen Parameter von Videospielen über die Jahre immer weiter in die Höhe geschraubt wurden, stagnierte die Entwicklung inhaltlicher Konsequenz. Selbst Meilensteine der Videospiegelgeschichte wie „Shen Mue“, in dem das Flair und das Leben einer kleinen asiatischen Stadt liebevoll eingefangen wurden, können die interaktive Komplexität, die die bombastische Inszenierung suggeriert, spielerisch nicht einlösen.

Abstraktion

Trotz eines Quantensprungs an Polygonen mit jeder neuen Hardwaregeneration, immer komplexer wirkenden Spielwelten und einer Annäherung des Mediums Videospiel an das Medium Film vermissen viele Spieler aber, wie eingangs erwähnt, einen starken emotionalen Bezug zu vielen aktuellen Titeln. Dieses Gefühl hat selbst dann noch Bestand, wenn man das generelle „Früher war alles besser“-Empfinden vor allem älterer Spieler abzieht, oder auch den beschönigenden Eindruck, den man von vielen Oldschool-Smashern im Kopf haben mag – und der bei einem Wiederspielen oft derbe enttäuscht wird. Aber wie ist es zu erklären, dass die Punkt-Punkt-Komma-Strich-Zeichnungen der Klassiker eine ganze Generation von Spielern stimulierten?

Die technischen Möglichkeiten des visuellen Ausdrucks waren in der Frühzeit von Computer- und Automaten-Spielen zunächst sehr beschränkt. Damals konnten Datenträger nur bescheidene Mengen an Informationen aufnehmen, also musste ein minimalistischer Ansatz gefahren werden. Module für das Atari 2600 besaßen zum Beispiel nur wenige Kilobyte Gesamtspeicherplatz für die ganze Sause aus Grafik, Sound und Gameplay – eine Datenmenge, die selbst dieser Text in digitaler Form schon um ein Vielfaches übersteigt. Diese Beschränkungen mündeten zwangsläufig in der Verwendung von abstrakten Grafiken. Als „abstrakt“ bezeichnet man etwas Simplifiziertes, Verallgemeinerbares. Die Programmierer verinnerlichteten dieses Prinzip, und machten aus der Not eine Tugend: Sie schlugen durch mannigfaltige Tricks der Technik ein Schnippchen. So nutzte Ralph Baer für seine





„Magnavox Odyssey“ Folien, die einzelnen Games beilagen und jeweils auf den Fernsehschirm geklebt werden mussten. Deren Optik setzte die rudimentären Zeichen in einen konkreten Kontext, sodass aus dem simplen Duell zwei gerader Linien eine fesselnde Partie Tennis wurde. Bunte Bilder auf Spielverpackungen oder Arcade-Gehäusen hatten mit dem eigentlichen Gameplay meistens so viel gemeinsam wie Microsoft und Street-Credibility. Aber sie aktivierten die Vorstellungskraft des Spielers und verwandelten in dessen Kopf die Strichfiguren in gefährliche Außerirdische. Wie es weiterging, wissen wir alle: Die grafische Darstellung wuchs exponentiell in den Himmel und hat heute fast das Stadium des Fotorealismus erreicht, also einer „realistisch“ anmutenden Abbildung auf einem Standbild. In einer Zeit, in der selbst mobile Geräte mit Bergen an Polygonen protzen, ist aus der anfangs technisch notwendigen Abstraktion nun eine bewusste künstlerische Entscheidung geworden.

Nur: Wie konnte es sein, dass diese abstrakten Grafiken es vermochten, unsere Fantasie so sehr viel mehr auf die Reise zu schicken, als das die hoch entwickelten Spielwelten von heute tun? Der Medientheoretiker Marshall McLuhan kann uns hier vielleicht helfen. Er unterteilt in seinem Gassenhauerbuch „Die magischen Kanäle“ Medien in heiße und kalte Vertreter. Viele alte Games können aufgrund ihrer optischen Abstraktion als Beispiele für ein kaltes Medium verstanden werden. Kalte Medien, wie zum Beispiel das Telefon, erweitern primär nur einen der menschlichen Sinne und verlangen vom Rezipienten, also dem Zuhörer oder Zuschauer, eine hohe persönliche Beteiligung bei der Vervollständigung von nur wenigen gegebenen sinnlichen Informationen. Bei einem frühen Flugsimulator muss sich der Spieler selbst hinzudenken, dass es sich bei einer simplen Linie zwischen zwei groben Farbflächen auf dem Bildschirm um einen Horizont handelt. Bilder, die nur angedeutet sind, hinterlassen produktive Leerstellen, die der Spieler mit eigenen Vorstellungen füllt.

Heutige Computerspiele sind im Vergleich zur Anfangszeit in der Regel sehr erhaltene Medien, da sie im Zuge von immer größeren Bildschirmen und Beamern

oder den Spieler umzingelndem Surround-Sound immer gleich mehrere Sinne zugleich stimulieren. Die audiovisuellen Informationen wirken derart detailliert, dass dabei zwar ein immenses Präsenzgefühl entsteht, aber weitaus weniger Raum für subjektive Vorstellungen bleibt. Realistische Spiele aktivieren durch ihre visuelle Ausformulierung die eigene Imagination also weitaus weniger als abstrakte Vertreter.

Ein ähnlich gelagertes Beispiel finden wir in Comics. Der US-amerikanische Comictheoretiker Scott McCloud zeigt in seinem Buch „Comics richtig lesen“, dass eine zeichnerische Vereinfachung im Gegensatz zu einer ausformulierten, naturalistischen Darstellung viel mehr Menschen zugleich abbilden und verkörpern kann. In Spielen mit abstrakt gezeichneten Protagonisten sind wir deswegen nicht ein anderer, der wir vielleicht gar nicht sein wollen, zum Beispiel eine typische Hackfesse aus der heutigen Actionspiel-Heldengarde, sondern schlicht und einfach wir selbst.

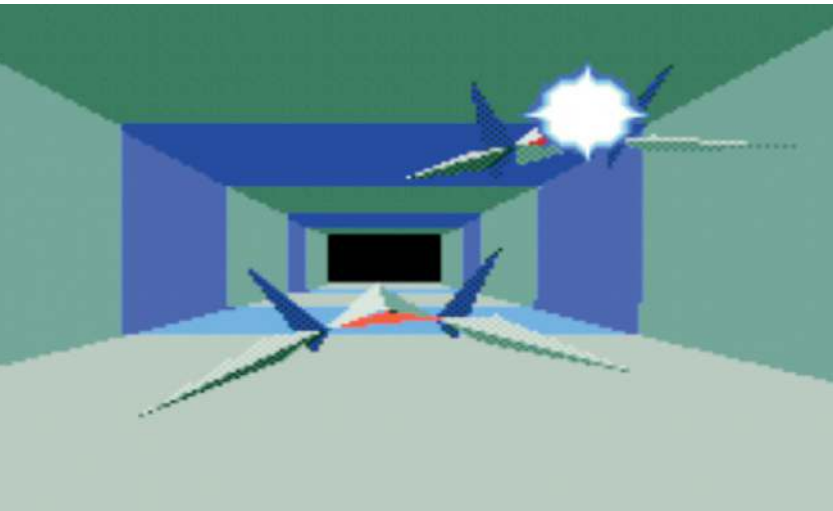
Abstraktion vs. Realismus

Abstraktion verhindert entgegen der weitläufigen Meinung also nicht die Identifikation mit dem Screenshot. Im Gegenteil. Anders als die so genannten realistischen Spiele lassen sie viel Raum für die Persönlichkeit des Spielers; statt Reizüberflutung, die am Ende nichts in der Erinnerung haften lässt, bleibt – oder blieb – ein intensives Spielgefühl. Natürlich will keiner ernsthaft zum Status quo des Gameplays der siebziger oder frühen achtziger Jahre zurück, aber heutige Titel dürfen sich gerne mal mehr als eine Scheibe von ihren geschichtlichen Vorläufern abschneiden. Zwei Spiele aus der jüngeren Vergangenheit haben bewiesen, dass zwei Schritte zurück durchaus einen nach vorn bedeuten können: Segas hirnverwirrendes „Rez“ und Sonys fröhliches Vektor-Bemani „Vib Ribbon“. „Rez“ führt die Tradition der klassischen 2D-SciFi-Shooter in der dritten Dimension fort. Eine reduzierte Drahtgitteroptik à la „Tron“, gekreuzt mit einem Feuerwerk an Effekten und garniert mit einem technoiden Soundtrack, der zudem mit

Education Abstraktion vs. Realismus



„Star Wars: Rogue Leader“ (Gamecube, 2002)
 „Starwing“ (Super Nintendo, 1993)
 „Pong“ (Odyssee, 1972)
 „Top Spin“ (Xbox, 2003)



dem Spielgeschehen rückgekoppelt ist, ergibt ein Spiel, das, zumindest in künstlerischer Hinsicht heute ziemlich alleine dasteht. Hier geben sich Minimalismus (reduzierte oder gar keine Texturen) und Maximalismus (Effekte ohn' Unterlass) die Klinke in die Hand und machen aus „Rez“ eines der eindrucklichsten Raum-erlebnisse seit langem, obwohl es spielerisch „nur“ ein simpler Shooter ist.

„Vib Ribbon“ nutzt Musik gar als bestimmendes Spielelement: Vibri, der verschiedene Mutationen durchlaufende Held des Spiels, tanzt quietschfidel durch eine Vektorlandschaft. Dabei gilt es, Hindernissen effektiv auszuweichen, die einzelnen oder mehreren Controllertasten zugeordnet sind. Der Clou dabei: Das Spiel ist so lüft, dass es in den Arbeitsspeicher der ersten Playstation passt. Eigene Musik-CDs werden von der Konsole prozessiert und in Stages verwandelt.

Bunte Bilder auf Spielverpackungen oder Arcade-Gehäusen aktivierten die Vorstellungskraft der Spieler. So wurden aus simplen Strichfiguren gefährliche Aliens

delt. Eine einfache Spielidee, die aber gerade aufgrund ihrer Simplizität sehr zwingend funktioniert. Beide Spiele bewegen sich fernab von einer konkreten Ästhetik, beide Spiele sind visuell bestechend und, guess what, beide Titel haben einen finanziellen Bauchklatscher hingelegt. Alternativen zur Realismus-Mainstream-Ästhetik, die kommerziell zumindest halbwegs mehrheitsfähig sind, müssen leider noch gefunden werden. Denn auch vermeintlich prominente Cel-Shading-Titel wie „Jet Set Radio“ oder „XIII“ rissen an der Ladentheke herzlich wenig. Aktuell eher gangbar scheint das sanfte Aufbrechen des Realismus-Paradigmas: Traumsequenzen in „Max Payne 2“ oder die bezaubernden Lichteffekte in „Ico“ oder „Prince Of Persia“.

Der skizzierte Weg von einer zwangsweise abstrakten Grafiken zu einer vermeintlich immer konkreteren Abbildung unserer „Realität“ in Videospielen ist eine nachvollziehbare Entwicklung. Die Frage sei aber erlaubt, wieso die Hardware-Pferdestärken heutiger Prominenz nur selten dazu genutzt werden, unsere herkömmliche Vorstellungen von Realität zu überschreiten und auf unkonkretere Art und Weise ganz neue, ganz wundervolle Orte zu erschaffen. Wo bleiben, in Kunstströmungen gedacht, der Expressionismus, Kubismus oder Surrealismus? Etwas über den Kamm formuliert, erreichte auch die Malerei im Streben nach Realismus irgendwann eine Sackgasse. Diese ist bei Videospielen sicherlich noch längst nicht erreicht, aber irgendwann, wenn die grafischen Quantenhüpfel eher Fortschritte auf der Mikroebene nach sich ziehen, wird der Reiz der Nachahmung eine Sättigung erreicht haben. Spätestens dann wären die Spielehersteller geradezu gezwungen, andere Welten zu erschaffen, schon aus kommerziellen Interessen.

Scott McCloud: „Comics richtig lesen“ (Carlsen Verlag),
 Julian Krücklich: „Wieviele Polygone hat die Wirklichkeit?“, auf: www.playability.de,
 Marshall McLuhan: „Die magischen Kanäle“ (Econ Verlag),
 Niklas Luhmann: „Die Realität der Massenmedien“ (Suhrkamp Verlag),
 Steven Poole: „Trigger Happy. The Inner Life of Videogames“ (Fourth Estate Verlag, England)



MELT!

FERROPOLIS »CITY OF STEEL«
GRAEFENHAINICHEN//GERMANY
16TH-18TH JULY 2004

THE STREETS/PEACHES/MIA. RICHIE HAWTIN/TORTOISE LAURENT GARNIER SCISSOR SISTERS/MANDO DIAO

BANDS: INTERNATIONAL PONY/T.RAUMSCHMIERE/SEÑOR COCONUT
STELLA/DAS POP/THE ROBOCOP KRAUS/TIGER TUNES/SPITTING OFF
TALL BUILDINGS/AVRIL/SEX IN DALLAS/BEIGE GT/DIE TÜREN

LIVE-ACTS: MOUSE ON MARS/NORTHERN LITE/SCANX/EGOEXPRESS
THE YOUNGSTERS/MÄRTINI BRÖS/LUCIANO/CONSOLE DANCE PACKAGE
ADA/MEDIENGRUPPE TELEKOMMANDER/ALEXANDER KOWALSKI
HEIKO LAUX PRES. OFFSHORE FUNK/TELEMEN/CAPTAIN COMATOSE
MOCKY/ASCII.DISKO/DIEGO/THE DOSE/KLINGKLANKKRIEGER

DJS: DJ KOZE/RICARDO VILLALOBOS/ELLEN ALLIEN/THE HACKER
SUPERPITCHER/WOODY/JORI HULKKONEN/ANDRÉ GALLUZZI
MOONBOOTICA/LE HAMMOND INFERNO/WIGHNOMY BROTHERS
M.A.N.D.Y./SASCHA FUNKE/RABAUKE/MITJA PRINZ/DANIEL WANG
KIKI/ANJA SCHNEIDER/GUNJAH/D. HOERSTE/MARKUS WELBY
DOERING/NICK HÖPPNER/CARSTEN KLEMMANN/BORIS
CORNELIUS TITTEL/LE MERCIER/RUEDE HAGELSTEIN
MARC SCHNEIDER/HEMMAN & KADEN

TICKETS, UPDATES, ALLE INFOS UND MEHR

WWW.MELTFESTIVAL.DE

TICKETS AB EURO 39,- ZZGL. GEBÜHR
AN ALLEN BEKANNTEN VVK-STELLEN
ODER UNTER (040) 4 30 58 98
MELT! BETWEEN THE GIANTS.



IN KOOPERATION MIT



UNTERSTÜTZT VON



EMPFOHLEN VON



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Tests 06 / 2004

- 72 Driv3r
 - 76 Obscure
 - 78 Onimusha 3: Demon Siege
 - 80 Thief 3: Deadly Shadows
 - 82 Champions Of Norrath
 - 84 Shadow Ops: Red Mercury
 - 86 MTV Music Generator 3
 - 87 Mashed
 - 88 Schnelldurchlauf
-

So werten wir

one in a million
überragend
sehr gut
überdurchschnittlich
gut
okay
na ja

Driv3r

Ein Treffen mit alten Bekannten



Am besten kommt „Driv3r“, wenn man im Auto sitzt. Die Missionen sind zwar teilweise sauschwer, aber immer abwechslungsreich und spannend. Von der Ladefläche eines Lkw die verfolgenden Cops mit dem Granatwerfer zu beharken ist ein großer Spaß

Wie soll man dieses Spiel bewerten? Bei kaum einem anderen Game der letzten Zeit lagen Anspruch, Potenzial und Umsetzung so weit auseinander wie bei „Driv3r“. Eine Menge hatte Atari getan, um sein wichtigstes Spiel des Jahres bereits im Vorfeld zum Thema zu machen. Ridley Scott wurde mit dem Trailer für das Spiel beauftragt. Und mit Mickey Rourke, Michael Madsen, Michelle Rodriguez und Ving Rhames stellten die Spiele-Entwickler die coolsten Schauspieler Hollywoods hinter das Synchro-Mikrofon. Die Botschaft war klar: Hier kommt ein Game, so groß, so Hollywood, so über die Grenzen von Spielen hinauswachsend. Oder, wie sein Schöpfer Martin Edmondson wohl einfach sagen würde: „the best car-chase-movie-game ever“. Das beste Verfolgungsjagdenfilm-Spiel, das es je gab. Rotiert die „Driv3r“ Disc in der Konsole, weht tatsächlich ein Hauch von großem Kino durchs Wohnzimmer. Das Render-Intro und der Soundtrack sind nämlich nicht nur handwerklich gut gemacht, sondern sie schaffen das, was viele andere Präsentationen von Spielen nicht vermögen: ein Gefühl für eine virtuelle Welt zu erzeugen, und die Illusion, dass da nicht nur ein Spiel kommt, gleich nach dem Anfangsfilm, sondern mehr. Die Story orientiert sich dabei schnörkellos an den großen Leinwandvorbildern von „Driv3r“. Undercover-Cop Tanner, für seine unkonventionellen Methoden bereits bekannt aus den beiden ersten Teilen, unter-

wandert eine international agierende Autoschieberbande. Die Grundlage für „Tire-Squeezing Action“ ist also gelegt. Leider wird das bis dahin perfekte Bild schon während des Render-Openers durch ein dezentes Ruckeln gestört. Ein wenig irritierend ist es, fehlt am Platze, gleichzeitig aber auch stellvertretend für das eigentliche Spiel. Stopp.

An dieser Stelle der Spielebesprechung müssen wir kurz innehalten. Denn was jetzt folgt, ist eine Aufzählung aller Mängel von „Driv3r“. Es wäre aber nicht fair, „Driv3r“ allein auf Basis seiner handwerklichen Umsetzung zu beurteilen. Dieser Fehler wurde zum Beispiel bei „GTA 3“ gemacht, das mit seinen eher dürtigen grafischen Reizen durch das festgelegte Testraster vieler Fachmagazine fiel, obwohl es das wegweisende Videospiel der letzten Jahre war. Wer also auf der Hälfte der Strecke abwinkt und sagt: „blödes Spiel“, macht einen Fehler. Wer jetzt weiterliest, muss auch zu Ende lesen.

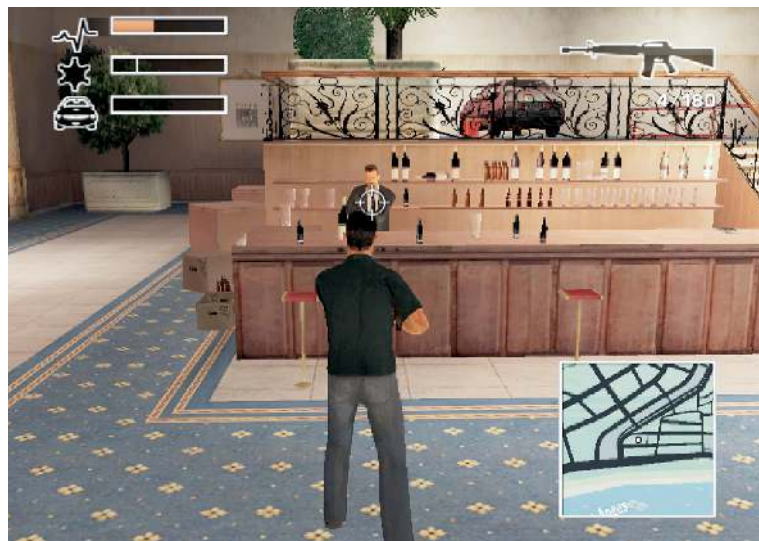
Als erstes, wenn der Spielbildschirm erscheint, fällt die Diskrepanz zwischen Hochglanz-Sequenz und Spielgrafik auf. Zwar ist der Detailreichtum der Texturen und die Beleuchtung unglaublich, was besonders nachts und in Istanbul auffällt, dem dritten Handlungsort des Spiels mit seiner bunten Altstadt. Trotzdem ist der Bruch zu den Zwischensequenzen sehr hart, plötzlich plumpst man wieder vom



Die Texturen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Ebenso die nächtliche Illumination der Stadt. Leider wird das Spektakel mit einer schwankenden Framerate und allgegenwärtigen Pop-ups erkauft

Kino- in den abgewetzten Wohnzimmersessel. Außerdem werden die großen, ihren Vorbildern mit vielen Details nachempfundenen Städte Miami, Nizza und Istanbul teuer erkauft. So begrüßt man auch im dritten Teil zwei bekannte Probleme der „Driver“-Serie wie alte Freunde, die man lieber nicht mehr treffen will: das Ruckeln und die Pop-ups. Ersteres ist nicht ganz so schlimm, schon gar nicht im Vergleich zu „Driver2“. Es gibt eben keine konstanten 60 Bilder pro Sekunde, aber die allein sind ja noch lange kein Garant für Spielspaß. Mit anderen Worten, es stört nicht wirklich. Anders ist es mit den Pop-ups. Denn was normalerweise nur Zuschauern auffällt, nicht aber dem im Tunnelblick gefangenen Spieler, erreicht bei „Driv3r“ ein fast schon groteskes Ausmaß. So erscheinen vor den Augen des erschrockenen Fahrers Autos, Felsen, Bäume, Häuser, ein ganzer Horizont plötzlich aus dem Nichts. Und worüber man bei anderen Spielen mit viel Wohlwollen hinwegsehen kann, bedeutet bei „Driv3r“ Frust. Schließlich handelt es sich hier um ein Autoverfolgungsjagdenspiel. Und es macht keinen Spaß, mit 150 Sachen auf eine Straßenecke zuzuschießen, um sie in bester „Bullitt“-Manier zu schneiden, und dann, wenn es zum Ausweichen schon zu spät ist, festzustellen, dass an ebendieser Straßenecke von einer Sekunde auf die andere ein massiver Laternenpfahl steht. Ganz und gar nicht.

Auch die Steuerung lässt einen oft verzweifeln. Gerade wenn man unter Zeitdruck operiert, geraten Befehle wie „Einsteigen“ zum Züngeln an der Waage zwischen „Restart“ und Weitermachen. Wenn Tanner fünf Anläufe braucht, um seine Karre zu entern, sind die Ganoven längst über alle Berge. Zur Prüfung der eigenen Selbstbeherrschung eignet sich auch so manche Ohne-Auto-Mission. So dauert es schon mal rund zwanzig Versuche zu begreifen, warum man einen Gegner, der hinter einer Bar steht, nicht erschießen kann, obwohl man drei Magazine – das Fadenkreuz auf seine Brust geheftet – in ihn entleert hat. Dass man erst selbst hinter den Tresen marschieren muss, um ihn treffen zu können, folgt einer Logik, die mit dem sonstigen Realitätsanspruch wenig gemein hat. Überhaupt sind die Ohne-Auto-Missionen der Schwachpunkt von „Driv3r“. Eine hektische Kameraführung in geschlossenen Räumen, eine erschreckend geringe Gegner-KI und höchst anspruchslose Baller- und Drücke-den-Knopf-Action wirken nicht gerade überzeugend. Wann immer man aus dem Auto steigt, überkommt einen das Gefühl, dass das nicht im Sinne des Erfinders war. Vielleicht hatte Martin Edmondson ja gar keine Lust auf Shooter-Einlagen? Und wurde von Atari einfach überredet, so etwas wie „GTA“ zu machen? Mit dieser Frage verlassen wir jetzt unsere kleine Meckerecke. Sind noch alle da? Das ist gut.



Manche Dinge sind bei „Driv3r“ ziemlich absurd. So kann man den feindseligen Barkeeper erst erschießen, wenn man selbst hinter der Bar steht. Kurios sind auch Tanners Trockenschwimmübungen am Heck des Motorbootes

Denn wenn man bei „Driv3r“ im Auto sitzt, ist die Welt in Ordnung. Es ist einfach ein geiles Gefühl, mit einer schwabbeligen Ami-Schlurre unter dem Hintern mal so richtig den Driftkönig zu markieren. Durch das unglaublich komplexe Schadensmodell und die abgefahrene „Thrill-Cam“ wird bei „Driver“ der Blechschaden zelebriert wie bei keinem anderen Spiel.

Und wenn man geklaute Autos nicht in einer Tiefgarage, sondern in einem fahrenden Truck mit hängender Verladerampe abliefern muss, fühlt man sich fast wie Toby Halicki in „Gone In 60 Seconds“. Oder wenn man bei den Docks im Hafen eine Gang aufgemischt hat und dann entkommen muss, mit dem Auto durch die herumstehenden Container driftet, plötzlich ein Lkw sich vor die Ausfahrt schiebt, von rechts ein Van kommt, um den Weg abzuschneiden, und von hinten einer eh die ganze Zeit schon die Stoßstange küsst – dann, ja dann ist „Driv3r“ großes Kino. Die Fahrmissionen fesseln ans Pad, weil sie abwechslungsreich sind und spannend, und es macht auch gar nichts, wenn man sie zehn- oder zwanzigmal spielen muss, bis sie gelingen. Wenn man mit dem Auto aus einem Kaufhaus entkommen muss, ein Rudel Cops in Nacken, immer nach den „Exit“-Schildern spähend, dann sind alle Mankos vergessen, dann ist „Driv3r“ tatsächlich das beste Verfolgungsjagdspiel, das es gibt.

Viel von „Driv3r“'s Charme steckt deswegen an einem Ort, wo ihn vermutlich wenig Leute suchen werden: in den „Driving Games“, kleinen Fahrspielen, in denen man möglichst lange den Cops entkommen, ein anderes Auto zerstören oder einfach Checkpoints abfahren muss. Natürlich möglichst spektakulär, damit man im Anschluss ein möglichst hollywoodreifes Replay mit dem Replay-Editor zusammenschneiden kann. Und am Ende geht es ja genau darum bei „Driv3r“.

Und so sind wir also wieder bei der Frage, die am Anfang dieses Spieltests stand. Wie soll man ein solches Spiel bewerten? Legt man die herkömmlichen Raster zur Kategorisierung von Videospielen an, sieht es nicht gut aus für „Driv3r“. Beschränkt man sich bei der Beurteilung dagegen nur auf die Vision und einzelne, herausragende Elemente, sieht es nicht gut aus für Leute, die einen Top-Titel zu kaufen glauben. Am Ende ist es wahrscheinlich so: Perfektionisten und Pop-up-Zähler warten auf den nächsten Teil. Fans von gut inszenierten Autoverfolgungsjagden à la „Bullitt“ & Co. mit Geduld und großem Herzen werden es lieben. MH

Wertung: gut

Plattform: PS2, XBox Publisher: Atari Termin: bereits erschienen USK: 16



THIS WAY | **TO FAME**

ARE **YOU** THE **CHAMPION?**

BEWEISE DEIN KÖNNEN IN 18 PC- UND KONSOLEN-LIGEN
UND SPIEL DICH ZUM GROßEN LIVE-FERNSEH-EVENT BEI 

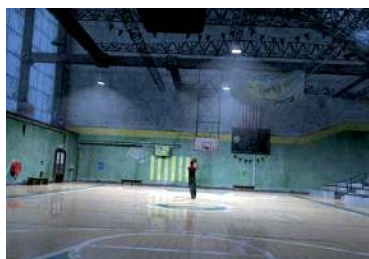


SEASON TWO
GAMES



Obscure

An der High School ist die Hölle los



„Obscure“ orientiert sich eindeutig an Genre-Klassikern wie „Silent Hill“ oder „Resident Evil“ – und sieht dabei gar nicht mal schlecht aus

Die Klischees vom lustigen High-School-Leben kennt jeder, der einen Fernseher hat. Programmlückenfüller wie „Beverly Hills 90210“ verkaufen ein geschöntes Bild der US-Lehranstalten. Na klar, von kleinen zwischenmenschlichen Konflikte ist auch die lockerste Penne in Kalifornien nicht frei: Hier eine unerwiderte Liebe, dort ein Alkoholproblem oder gar ein haschischsüchtiger Schüler. Aber was ist das schon gegen die eigene Leidensgeschichte, die man als Klassenprügelknabe an der Hauptschule Castrop-Rauxel durchgemacht hat? Nichts, weswegen man mit diesen Serien so herrlich Seelenmassage betreiben kann. Durchgestählte Typen und gut frisierte brave Mädels können schließlich alles erreichen, was sie nur wollen. Der arg strapazierte Mythos „Vom Tellerwäscher zum ...“, und so weiter. Spätestens seit Littleton ist man aber auch in den USA in der Realität angekommen, und ein Film wie „Elephant“ nimmt sich ungeschönt dem alltäglichen Horror mancher High Schools an. Ganz so politisch wie der Filmemacher Gus Van Sant kommt „Obscure“ dann aber doch nicht daher. Dieser Videogame-Schocker orientiert sicher eher an Filmen wie „The Faculty“ und ähnlichen Teen-Horror-Streifen, die es ja seit „Scream“ wie Sand am Meer gibt. Am Anfang steht, wie sollte es anders sein, die perfekte High School mit Bibliothek, einem schönen Campus und einer großzügigen Turnhalle. Die Schüler Shannon,

Kenny, Josh, Ashley und Stan besuchen dieses Biotop und ahnen natürlich nicht im Geringsten, was auf der Schule vor sich geht. Kenny ist eine echte Sportkanone, weswegen er auch täglich für seine große Karriere als Basketballer trainiert. Wie immer nach den absolvierten Trainingseinheiten geht es für ihn unter die Dusche, wo das passiert, was wohl jedem Schüler schon einmal passiert ist: Seine Tasche wird geklaut. Er folgt dem heimtückischen Dieb in ein verlassenes Kellergewölbe, wo er sich aus heiterem Himmel mit einem Haufen Monster konfrontiert sieht und am Ende eingekerkert wird – herzlich willkommen an der Leafmore High School!

Kennys aufgeweckten Freunden fällt selbstverständlich auf der Stelle das Fehlen des Mitschülers auf, worauf sie sich auf die Suche nach ihm machen, ohne zu wissen, dass der blanke Horror auf sie wartet. Auch diesmal müssen wieder genmanipulierte Monster als arme Prügelknaben herhalten und sich gegen Baseballschläger, Schrotflinten, Pistolen und am Ende gar Laserkanonen zur Wehr setzen. Woher die Mutanten kommen und warum sie sich in Scharen an der Schule tummeln, wird erst einmal nicht erklärt. Gut so, denn das hält den Spannungsbogen aufrecht und gibt dem Ganzen einen Mystery-Touch à la Mulder und Scully. Die vier übriggebliebenen Schüler verfügen über verschiedenste Fähigkeiten. Schlau-



Nette Idee: Bei „Obscure“ kann sich ein zweiter Spieler das Pad angeln, und dann geht es gemeinsam gegen die Mutanten. Das halbiert den Horror, aber verdoppelt den Spaß

meier Josh findet jedes noch so versteckte Gadget, Slacker Stan versteht es meisterlich, Schlösser zu knacken, Ashley entpuppt sich als wahre Kampfmaschine, und Sonnenschein Shannon hat schon mal einen Erste-Hilfe-Kursus besucht, weshalb sie besonders gut mit Medi-Kits umgehen kann. Besonders positiv fällt hierbei auf, dass ein zweiter Spieler zum Pad greifen darf. Dann geht es im Team gegen die Mutanten-Zombies, wodurch der Spielspaß hoch-, die Gruselatmo dafür auch ein bisschen runtergeschraubt wird. Natürlich müssen auch bei „Obscure“ jede Menge Rätsel gelöst werden, die aber stets nachvollziehbar und niemals zu schwer sind. Nach und nach bringen gefundene Dokumente Licht ins Dunkel, geben entscheidende Hinweise und ziehen zunehmend den Lehrkörper ins Zwielicht.

Spielerisch orientiert sich „Obscure“ selbstverständlich an den großen Vorbildern „Silent Hill“ und „Resident Evil“. Das fängt bei der notorischen Taschenlampe an und endet bei der abgesägten Schrotflinte. Dabei macht das von Hydravision entwickelte Game gar nicht mal eine so schlechte Figur. Das ganze Geschehen wird in feinsten Echtzeit-3D-Optik dargestellt, die fesch aussieht und so gut wie nie hinkt. Insbesondere die Licht- und Schatteneffekte kommen extrem geschmeidig daher und werden allenfalls von „Splinter Cell“ ausgestochen. Das macht das Ganze

atmosphärisch extrem dicht und sorgt für so manchen Herzkasper. Der Soundtrack beschert zusätzliche Gänsehaut. Auch die Steuerung überzeugt: So dürfen sämtliche Items direkt angewählt werden, und der nervige Weg über den Inventarbildschirm entfällt. Zudem kann man seinem Kompagnon Befehle erteilen. Besonders im Kampf gegen größer geratene Monster ergibt diese Option Sinn, denn Schützenhilfe ist hier immer willkommen. Ein wenig mehr Vielfalt hätte man sich allerdings bei den Gegnern gewünscht. Sie ähneln sich im Aussehen und Verhalten doch sehr, und einen richtig dicken Brocken gibt es leider auch nur am Ende. Selbst mittelbegabte Zocker werden „Obscure“ schnell durchgespielt haben, um am Ende mit einem Making-of, neuen Kostümen, Waffen und Musikvideos belohnt zu werden. Absehen von der Kürze ist hier ein durch und durch gelungener Klon bekannter Vorlagen entstanden, der besonders in technischer Hinsicht auftrumpft. Hier hat jemand seine Hausaufgaben mehr als ordentlich erledigt. SH

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2, Xbox, Publisher: Atari Termin: bereits erschienen USK: 18

Onimusha 3: Demon Siege

Mit Jean Reno auf Zombie-Samurai-Jagd



Zwei Helden, zwei Orte, zwei Zeiten, ein Spiel:
Als Jacques und Samanosuke Akechi
machen Jean Reno und Takeshi Kaneshiro
Jagd auf untote Samuraikämpfer

Wie verschieden Geschmäcker sein können, lehrte uns erst jüngst der Eurovision Song Contest. Aber auch bei Capcom in Japan kann man davon das eine oder andere Lied singen. Exemplarisch steht hierfür die „Onimusha“-Serie, die in Fernost ein steter Verkaufschlager ist und sich dort bei den PS2-Fanboys uneingeschränkter Beliebtheit erfreut. Hier in Europa sieht das ein wenig anders aus. Zwar kassierten die ersten beiden Teile der Saga überall Bestnoten und dekorative Awards, die Konsumenten ließ das aber weitestgehend unbeeindruckt. Das lag wahrscheinlich an der für westliches Empfinden recht langatmigen Story um Samurais, japanische Sagen und fernöstliche Weisheiten. Wer braucht Schwerter, wenn man Monster auch mit der Schrotflinte bearbeiten kann? Und überhaupt, wie soll ein unbedarfter Mitteleuropäer ohne Japanologiestudium sich mit einer derart komplexen und dazu noch reichlich wirren Geschichte um hierzulande unbekannte Mythen zurechtfinden? Selbst der hartgesottene Kosmopolit dürfte ob des in „Onimusha“ enthaltenen Lokalkolorits seine Anlaufschwierigkeiten gehabt haben. In der Zentrale von Capcom hat man gelernt, über den Tellerrand hinausgeschaut und die Handlung zur einen Hälfte in Japan und zur anderen Hälfte in Frankreich angesiedelt. Ist „Onimusha 3“ der Grenzgänger, der Spielspaß Ost und Spielspaß West gleichermaßen in Einklang bringt?

Zumindest will man es mit dem dritten Teil definitiv wissen und hat nichts dem Zufall überlassen. So verpflichtete man den französischen Schauspieler Jean Reno für die Rolle des mürrischen Cops Jacques und besetzte die Hauptrolle des japanischen Samurais Samanosuke Akechi wieder mit Takeshi Kaneshiro. Samanosuke kämpft schon im ersten Teil der Saga gegen die Machenschaften des Bösen, hatte im zweiten Teil erst mal Sendepause und präsentiert sich nun im dritten Teil bestens erholt und frisch geliftet.

Schon das pompöse Intro macht schnell klar, dass „Onimusha 3“ klotzen will, und geht einen so richtig für das eigentliche Spiel auf. Capcom präsentieren sich bei der Story mal wieder als Meister hanebüchener Geschichten. Wer dachte, dass mit „Dino Crisis 3“ und seiner „Jurassic Park“-im-Weltall-Story das Ende der Fahnenstange erreicht war, wird mit „Onimusha 3“ eines Besseren belehrt. Die Storyschreiber kennen keine Gnade mit den Spielern und haben diesmal ein noch absurderes Drehbuch aus der Hüfte geschossen: Zeitreisende Dämonen fallen über das Paris im 20. Jahrhundert her. Ed Wood würde sich angesichts eines solchen Plots neidisch im Grab herumdrehen.

Der Spieler schlüpft erst einmal in die Rolle des alten Schwertschwingers Samanosuke, der im 15. Jahrhundert in Japan lebt. Endlich steht er dem Dämonenfürsten



Vereinigung: Nachdem die ersten beiden Teile der „Onimusha“-Serie in Europa gnadenlos untergegangen sind, spielt die neue Geschichte sowohl im Westen als auch im Osten

Nobunaga gegenüber, um diesen ein für alle Mal dahin zu befördern, wo Bösewichter hingehören: ins Jenseits. Doch Nobunaga wäre ein ziemlich popeliger Herrscher der Unterwelt, wenn er nicht ein paar feiste Überraschungen in petto hätte. Mithilfe eines Zeitflusses lässt er den guten Samanosuke zunächst einfach von der Bildfläche verschwinden und beamt ihn ins 20. Jahrhundert, genauer gesagt nach Paris. Hier findet dieser sich direkt vor dem L'Arc de Triomphe wieder. Für Sightseeing hat der Samurai allerdings keine Zeit, denn zur Begrüßung erwartet ihn gleich eine Reisegruppe von Zombie-Samurais, die auf Anschluss-Suchende nicht besonders erpicht zu sein scheint.

Ebenfalls in Paris kämpft Jean Reno, äh, Jacques natürlich, gegen die Bestien aus einer anderen Zeit, wird ebenfalls vom Zeitstrom erfasst und findet sich seinerseits im mittelalterlichen Japan wieder. Der verdutzt dreinschauende Cop schlägt sich gleich mit jeder Menge Ninjas und Zombies herum, um dann schließlich auf den in der Vergangenheit lebenden Samanosuke zu treffen. Von hier an spinnt das Spiel eine Story um Zeitreisen, japanische Mythen, westliche Beziehungskisten und Hi-Tech-Dämonen weiter, die in Hollywood locker die Goldene Himbeere einheimen würde, als Videospiel aber doch irgendwie Sinn ergibt. Diejenigen, die mit den Geschichten der ersten beiden Teile ihre Probleme hatten, werden hier

mehr Spaß haben, denn langweilig wird es nie. Hierfür sorgt vor allem das Kampfsystem, welches sich ein wenig am sauschnellen Action-Kloppler „Devil May Cry“ orientiert. Zudem vertraut man erstmals auf Hintergründe in Echtzeit, was die Grafik in neuem Glanz erstrahlen lässt. Die ist absolut up to date und quetscht das letzte Fünkchen Performance aus der PS2. Die Spielbarkeit von drei Charakteren sorgt für jede Menge Abwechslung und stetige Wendungen im Plot. Ebenfalls integriert haben die Macher ein abgewandeltes Feature aus „Resident Evil 0“. So müssen Samanosuke und Jacques sich diverse Gegenstände durch eine Zeitschleuse zuschanzen, um diese dann in ihrer jeweiligen Zeit zu verwenden. „Resident Evil“-Fans werden sich über die obligate Kurbel freuen, und überhaupt überwiegt der Eindruck, dass man „Onimusha 3“ ein wenig auf die Erfolgsserie getrimmt hat. So werden diesmal auch Anhänger der notorischen Zombiejagd viel Freude an diesem Spiel haben. Europa und Japan sind definitiv weiter zusammengedrückt. SH

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2 **Publisher:** Capcom **Termin:** 09. Juli **USK:** 16

Thief: Deadly Shadows

Was darf im Mittelalter gestohlen bleiben?



Schleich dich! Nicht gesehen zu werden ist das A und O bei diesem mittelalterlichen Stealth-Vergnügen – das gilt für dich genauso wie für deine Opfer

Berufe spielen ist toll. Digitaler Rennfahrer, Kampfpilot oder Kampfsportprofi zu sein macht auch dann Spaß, wenn man kein gelangweilter Sparkassenangestellter auf der Suche nach dem nächsten Kick ist. Besonders spannend wird es aber immer dann, wenn man sich bei der Ausübung seines Berufes nicht erwischen lassen darf. So lernte der Spieler vor ein paar Monaten, wie man als „Hitman“ klammheimlich Menschen mit Klaviersaiten stranguliert oder als Sam Fisher im Schutz der Dunkelheit Verschwörungen aufdeckt.

Sollten mittlerweile auch diese Jobs langweilig geworden sein, bietet Eidos nun eine Umschulung zum Meisterdieb an. Bereits zum dritten Mal findet die Ausbildung zum schleichenden Langfinger statt, und die Verkaufszahlen der ersten beiden „Thief“-Teile beweisen, dass die Azubis mehr wollen.

Nach einem kurzen Tutorial findet man sein spielbares Alter Ego in einer mittelalterlichen Welt wieder. Garrett, so der Name des Diebs, kann sich im dritten Teil in einer kleinen Stadt frei bewegen und an jeder Ecke seinem Handwerk fröhnen. Nebenbei ist eine Verschwörung größten Ausmaßes aufzuklären. Der Plot des Spiels ist allerdings zunächst ein wenig verwirrend. Doch nach und nach versteht man, warum der Dieb bei seinen ersten Einbrüchen verschwörerische Nachrichten und Morddrohungen findet. Einst Mitglied eines Geheim-

bundes, hat sich Garrett mittlerweile selbstständig gemacht und setzt seine Fähigkeiten zum eigenen Vorteil ein. Doch während Garrett unbeschwert die Mitbevölkerung bestiehlt, werden seine ehemaligen Kollegen von schrecklichen Visionen geplagt, die das Ende der Welt voraussagen – und natürlich hat Garrett genau damit etwas zu tun.

War das größte Manko des zweiten Teils noch der schleppende Spielfluss, ist Garrett in „Thief 3“ von Beginn an im Zentrum des Geschehens. Er ist der Dieb in einer miefenden Stadt voller armer und reicher Menschen, die nur darauf warten, ausgeraubt zu werden. Diese Möglichkeit des Sammelns und Findens von goldenen und einzigartigen Wertgegenständen bilden den Einstiegsreiz von Eidos' Schleichspiel. Gleich zu Beginn bekommt man als Spieler die finanzielle Not des Protagonisten zu spüren und das Bedürfnis, etwas dagegen zu unternehmen. Und enttäuschte im zweiten Teil noch die etwas kantige Grafik, wurde im dritten „Thief“ alles rausgeholt, was in den Grafikbeschleunigern von Xbox und PC steckte. Dynamische Schatten, die über den Boden tänzeln und dazu einladen, sich einfach vor eine Lichtquelle zu setzen und Schattenspiele zu provozieren. Texturen, die häufig den Eindruck hinterlassen, als sähe man in ein wunderschön illustriertes Geschichtsbuch. Und auch die



Alter Knacker: Auch in seinem dritten Teil hat Garrett noch keinen bürgerlichen Job. Dafür ist weder Türschloss noch Wache vor ihm sicher

Gesichtsanimationen der Feinde und Freunde sind so fabelhaft, dass man sich fragt, warum dies nicht bei schon bei „Deus Ex 2“ seinen Platz gefunden hat. Störend sind nur die wenigen Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielfiguren. Lediglich zwei Varianten stehen zur Auswahl: entweder belauschen oder bedrögen. Wünschenswert wären dagegen Sam Fishers Special Moves oder die Möglichkeit, sich wie der „Hitman“-Protagonist zu verkleiden. Andererseits schielt wahrscheinlich so mancher Stealth-Genre-Kollege auf das äußerst unterhaltsame Gadget-Repertoire des mittelalterlichen Langfingers. Da gibt es so nette Dinge wie Moospfeile, die steinigen Untergrund begrünen und so geräuschloses Lustwandeln ermöglichen – und Lärmpfeile für Ablenkungsmanöver. Sollten einem Letztere ausgehen, kann man sich immer noch bei Flaschen, Käse oder Brot bedienen, um Verwirrung zu stiften oder sich einfach an der schönen Physik-Engine zu berauschen. Doch pfiffige Gadgets hin oder her, die mächtigste Waffe ist die Dunkelheit. Um Herr dieser „Waffe“ zu werden, spendierten die Programmierer dem Dieb einen kleinen Stein, der ähnlich wie die Sichtbarkeitsanzeige von Sam Fisher funktioniert. Ein helles Leuchten weist den Spieler darauf hin, dass Garrett so deutlich wie ein Weihnachtsbaum im Wohnzimmer zu erkennen ist. Was im Sinne des Gameplay durchaus Sinn

ergibt, schmälert allerdings den Spaßfaktor an anderer Stelle, denn das ständige Umherschauen im Grau in Grau der Dunkelheit wirkt auf die Dauer etwas, nun ja, farblos.

Was Warren Spector uns für „Deus Ex 2“ versprochen hat, wird mit „Thief 3“ endlich eingelöst. Eine lebendige Welt mit lebendigen Charakteren und einem sympathischen Helden, dem der Zynismus schon mit der Muttermilch verabreicht wurde. Nie war es unterhaltsamer, schlafenden Wachen bei ihrem Gemurmel im Traum zuzuhören und ihnen dann eins mit der Keule überzuziehen. Nie war es schöner, ahnungslose Bürger zu bestehlen und das beim Hehler verdiente Geld in Gaspfeile zu investieren. Abgesehen also von ein paar kleinen Schönheitsfehlern ist dieser „Thief“-Teil der angenehmste aus der Trilogie. War Teil zwei noch eindeutig zu schwer und der erste Teil zu langsam, bietet Teil drei Spannung, Witz und eine schöne Geschichte. Ein perfektes Spiel, um seiner Kleptomanie eine legale Plattform zu bieten.

Wertung: sehr gut

Plattform: PC, XBOX Publisher: Eidos Termin: bereits erschienen USK: 16

Champions Of Norrath

Neuer Stoff für Action-RPG-Junkies



Eine herrliche Grafik, die bei Bildschirm-Überbevölkerung allerdings schnell in die Knie geht. So belegen die „Champions“ leider nur einen Platz im Mittelfeld der RPG-Rangliste

Nach „Fallout: Brotherhood Of Steel“ und „Baldur's Gate: Dark Alliance II“ erscheint nun mit „Champions of Norrath“ das dritte Action-Rollenspiel binnen kürzester Zeit. „Juhuu!“, jubeln alle Hack-&-Slay-Junkies und laufen geschwind zum nächsten Games-Dealer. Doch wer bis heute keinen Gefallen am eher schlichten Spielprinzip gefunden hat, wird durch „Champions Of Norrath“ sicherlich nicht geläutert werden. Das Spiel funktioniert eher als Ersatz für alle, die in jungen Jahren mit „Diablo“ dem Action-RPG verfallen sind und jetzt endlich von „Baldur's Gate: Dark Alliance II“ runterkommen wollen. Das Prozedere ist dabei so alt wie bewährt, das Drumherum wird in „CON“ jedoch noch einmal kräftig aufgebohrt. Mit einem aus fünf Charakterklassen auswählbaren Helden, dem man sogar einen prächtigen Schnurrbart verpassen kann, macht man sich auf den Weg, die Waldelfenstadt Kelethin vor einer Orkbelagerung zu retten. Dazu muss man in insgesamt fünf Levels Goblins, Unterwasserzombies und stinkende Mumien das Fürchten lehren und eine Vielzahl magischer Gadgets einsammeln. Zudem gibt es neben der Möglichkeit, offline mit bis zu drei Freunden gemeinsam die Nächte durchzuzocken, auch einen spielspaßsteigernden Onlinemodus. Zu Beginn des Spiels wundert man sich noch, ob es auch wirklich die PS2 ist, in die man die prall gefüllte doppelschichtige DVD-9 geschoben hat. Unglaublich de-

tallierte Texturen schmücken eine dynamische Spielwelt, in der verbündete Waldläufer an deiner Seite kämpfen, links und rechts Brandgeschosse einschlagen und Vögel verschreckt aus dem Laubwerk flattern. Doch die Begeisterung hält nicht allzu lange an – bei den ersten Gefechten mit mehreren Gegnern bricht die Framerate arg zusammen, und auch das längst vergessene Popup erlebt mit „CON“ eine unleidliche Renaissance. Leider können die Entwickler von den Snowblind Studios nicht zaubern wie ein Hochelfen-Kleriker – hier ist einfach deutlich zu sehen, dass die Performancegrenze der PS2 erreicht ist. Doch die technischen Schwächen halten nicht davon ab, das Spiel trotzdem durchzuspielen. Wer ein wahrer Hack-&-Slay-Fan ist, wird eben auch bei „CON“ so manche Nacht mit der Suche nach dem nächsten Upgrade für seinen magischen Zweihänder verbringen und seine letzten sozialen Kontakte für das Spiel opfern. So ist das halt mit der Sucht: Man hört erst auf, wenn man wieder etwas Besseres gefunden hat. NB

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2 **Publisher:** Ubisoft **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12

Gameshop Guide

10243 Berlin **Roby Rob Shop2** Warschauerstr. 77, 030/42256506
13055 Berlin **Players Friend** Konrad-Wolf-Str. 74, 030/97608716, schilling.s@berlin.de
13351 Berlin **Media Attack** Lüderitzstr. 21, 030/45020207
16225 Eberswalde **Trauma Record** Michaelisstr. 5, 03334/285959, info@trauma-records.de
16321 Bernau **Media Point** Zepernicker Chaussee 1, 03338/766151, eschulz@dataways.de
17424 Seebad Heringsdorf **Spieleinsel** Friedenstr., 038378/22321
18057 Rostock **Games Store** Doberaner Str. 110, 0381/2003330, games-store@freenet.de
19288 Ludwigslust **Elektronik-Studio** Clara-Zetkin-Str. 20, 03874/21481, electronic-studio@t-online.de
21502 Geesthacht **High Tech Shop** Instenburger Str. 10, 04152/70612, Lorenz@htsg.de
22089 Hamburg **Second Reality** Maxstr. 33, 040/69640450
22113 Oststeinbek **EDV & Kommunikation** Möllner Landstr. 28, 040/7148640, mail@edvkropmanns.com
30165 Hannover **Magic-Games-Videosp.** Halkettstr. 11, 0511/3503537, info@magic-games.de
31832 Springe **Bulldog-Games** Völksener Str. 46, 05041/972010, andreas@bulldog-games.de
41061 Mönchengladbach **Willi's An- & Verkauf** Eickener Str. 34, 02161/181230
44263 Dortmund **Top-Games** Hörder Semerteichstr. 189, 0231/779700, topgam226@aol.com
47608 Geldern **Test & Buy** Glockengasse 6, 02831/994151, c.kantimm@gmx.de
55116 Mainz **Zapp** Klarastr. 1, 06131/230492
61130 Nidderau-Ostheim **Die Spiele-Insel** Drosselweg 2a, 06187/ 936599
63594 Hasselroth **Höm GbR** Neugasse 5, 06055/5400, horst.hoem@freenet.de
65795 Hattersheim **Video Games** Kapellenstr. 25, 06192/22642, medikrebs@gmx.de
72072 Tübingen **Joypad Videospiele** Europaplatz 7, 07071/364944
74072 Heilbronn **Video und PC Games** Am Wollhaus 1, 07131/81170 o.-71, kurt-anne@t-online.de
76530 Baden-Baden **Game Station** Bertholdplatz 1, 07221/392891, baxtage@t-online.de
79539 Lörrach **Top-Games** Teichstr. 20, 07621/167160, gameconny@aol.com
79576 Weil am Rhein **Moran Software** Hauptstr. 190, 07621/76830
79618 Rheinfelden **Your Game** Kronenstr. 18, 07623/718220, yourgamerheinfelden@t-online.de
79650 Schopfheim **Your Game** Hauptstr. 33, 07622/64742, yourgameschopfheim@t-online.de
79713 Bad Säckingen **Mega Star** Güterstr. 1-2, 07761/59953, playcom@mega-star.de
80333 München **Game Zone** Schillerstr. 23a, 01805/488388
81667 München **Game Zone** Orleansstr. 55, 01805/488388
82467 Garmisch-Partenkirchen **Comp. Mega Store** Bahnhofstr. 12, 08821/947139, computer-mega-store@t-online.de
83022 Rosenheim **Resax GdbR** Münchener Str. 34, 08031/409866, info@gameandfun.com
83308 Trostberg **RESAX GdbR** Sonnenleite 14, 08621/648014, games@t-online.de
84489 Burghausen **Master's** Burgkirchener Str. 66, 08677/980029, k.schira@masters-burghausen.de
84489 Burghausen **H&M Tonträger** Burgkirchener Str. 66, 08677/980080, hm@aktiv-musik.de
89073 Ulm **Video & PC Games** Hafenbad 5, 0731/1402350 ,rueben-nase@t-online.de
91413 Neustadt **Becker's Treffpunkt** Riedweg 9, 09161/2400, stefanbecker.stb@gmx.de
93051 Regensburg **Susi's Little Shop** Friedrich-Ebert-Str. 39, 0941/565125, slis@susislittleshop.de
96450 Coburg **Video Game Shop** Steingasse 4, 09561/90509
98693 Ilmenau **Jens Eschler** Lindenstr. 25, 03677/207447, info@swoosh-shock.de
99610 Sömmerda **Peter's Penny Eck** Kölledaer Str. 40, 03634/603940, Peter.Grebenteuch@t-online.de
99817 Eisenach **World of Games** Markscheffelshof 8, 03691/785296, worldofgames-dannyackermann@web.de
01454 Radeberg **GameHeaven** Otto-Uhlig-Str. 13, 03528/414799, andreasmittag@gameheaven.de
04600 Altenburg **G-POINT** Moritzstr. 10/11, 03447/375130, info@gpoint-altenburg.de

Ab sofort gibt's
GEE auch in diesen
Game-Shops:

SHIRTATTACK.COM



click it!

Dein Text auf T-Shirts, Sweater, Fischerhüte, Caps, Taschen etc. Natürlich Einzelstücke! Super als Geschenkidee! www.shirtattack.com

Shadow Ops: Red Mercury

Wieder keine Werbung für Urlaub im Kongo



Actionkino ist hier die Mutter des Konsolentitels, der den Spieler nach Syrien, in den Kongo, nach Tschetschenien, Kasachstan und Frankreich versetzt

Computerspiele marschieren geradewegs in Richtung Filmqualität. Aufgeboten werden Synchronstimmen von Hollywoodschauspielern, weltbekannte Komponisten und wenn man Glück hat sogar geübte Drehbuchschreiber. All das für Spiele, die uns ein Erlebnis wie auf der großen Leinwand versprechen. Doch wann sitze ich schon im Kino und kann die Handlung des Films beeinflussen? Und warum soll ich mir in einem Spiel Szenen ansehen, die ich schon tausendfach im Multiplex gesehen habe?

Auch die in Seattle beheimatete Entwicklerfirma Zombie hat sich mit Sicherheit an Filmvorlagen orientiert, um die Geschichte von Frank Hayden, einem Mitglied der Spezialeinheit Delta Force, zu erzählen. Kriegsfilm der letzten zwanzig Jahre und reale, später verfilmte Ereignisse wie der Black-Hawk-Absturz in Mogadischu 1993 stecken ebenso im Plot der 24 Solomissionen wie eine aus Sicht des Mitteleuropäers eher lästige patriotische „Mission Accomplished“-Attitüde. Beeindruckend ist die mediale Aufmachung von „Shadow Ops: Red Mercury“ allemal: Die teilweise sehr langen Animationsszenen wirken tatsächlich wie Blockbustersequenzen mit dramatischer Kameraführung und Steady-Cam-Feeling. Für das Erlebnis im Spiel ist die klangliche Dichte während der Einsätze aber viel entscheidender. Und die liegt dank THX-Unterstützung, Dolby-5.1-Surround-Sound sowie

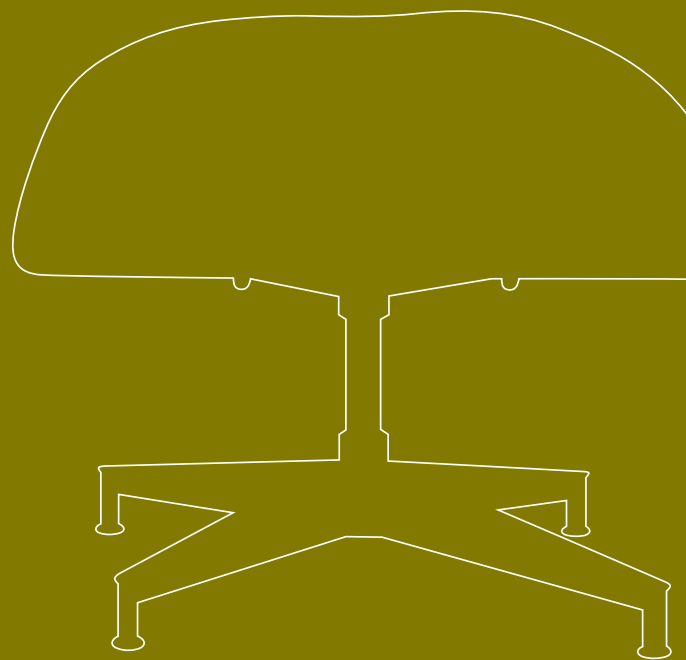
pompöser Musik vom Northwest Sinfonia Orchester weit über dem normalen Shooter-Standard. Von Anfang an ist Action das oberste Gebot; da wird man zusammen mit dem Controller durchgeschüttelt, und für Momente ist nicht klar, ob das Bild ruckelt oder man sich vor lauter Explosionen und Gewehrfeuer eine Störung in der Iris eingefangen hat. Dem Gameplay helfen auch einige technische Neuerungen: So kann man erstmals durch einfaches Kippen des linken Analogsticks hinter Objekten hervorschauen, und das Fadenkreuz lässt durch entsprechende Rotfärbung erkennen, aus welcher Richtung der Gegner feuert. Dies gibt auch dem Co-Op-Modus, spielbar auch online über Xbox Live, einen guten Arcade-Touch. Völlig unverständlich bleiben aber die langen Ladezeiten für jedes einzelne Level. Fast eine Minute muss man bei jedem Levelneustart den Ladebildschirm ansehen, und in dieser erzwungenen Feuerpause fällt die Pulsfrequenz jedes Mal wieder von Vollgas auf Schritttempo. Im Kino geht ja auch nicht nach jeder guten Actionszene das Licht an. GW

Wertung: gut

Plattform: Xbox Publisher: Atari Termin: bereits erschienen USK: 16

Dein neues Zuhause

www.geemag.de



MTV Music Generator 3

Einmal Popstar und zurück. Alles auf einer DVD



Mit dem „MTV Music Generator 3“ hat man alles Werkzeug in der Hand, um einen Hit zusammenzukloppen. Ob das der Musikkultur gut tut, ist eine andere Frage

Auch der dritte Teil der MTV-DIY-Reihe richtet sich an eine Zielgruppe, die über das bloße Feiern zum Eurodance-Soundtrack hinaus ist und sich jetzt selbst an den Reglern versuchen möchte. Im Menü kann man vorgegebene Beats und Samples zu Tracks mischen und Remixe verschiedener HipHop- und Dance-Hits anfertigen. Die vorprogrammierte Songauswahl umfasst aktuelle Gassenhauer von Snoop Dogg und Outkast über Sean Paul bis hin zu Carl Cox; die Beat- und Samples-Bibliothek hält alle nötigen Tools bereit, die man für einen musikalisch zwar unerträglichen, aber chartverdächtigen Techno- oder Dance-Angriff benötigt. Genau das Richtige also in einem Zeitalter, in dem es immer normaler wird, dass DJs in Clubs ihre MP3-Sammlung „auflegen“ und auch die größten Stümper beim G-Move oder ähnlichen Veranstaltungen einen auf dicke Hose machen dürfen. So weit zum Grundsätzlichen.

Am Ende kann aber natürlich der „MTV: Music Generator 3“ nichts dafür, dass die Leute so blöde sind. Also zurück zum Wesentlichen: dem Spiel. „MTV3“ ist leicht bedienbar und die Möglichkeit, die vorgegebene Bibliothek durch die eigenen Lieblingssongs zu ergänzen, eine nette Idee. Um ein Spiel im klassischen Sinne handelt es sich freilich nicht. Der „MTV Music Generator 3“ ist vielmehr eine Anwendung, die es Hobby-Remixern und selbst ernannten angehenden Hitprodu-

zenten leichter macht, einen semiprofessionellen Einstieg in die Materie zu finden. 24 Spuren und 512 Takte, mannigfaltige Soundeffekte sowie eine maximale Songlänge von 15 Minuten sind eine Audio-Spielwiese, auf der es sich schön toben lässt. Die Video-Dreingaben sind eher rudimentäres Gewaber; im Vordergrund stehen Sound und der eigene Ehrgeiz. Und genau da liegt die Gefahr: Einmal in falsche Hände geraten, kann sich der „MTV Music Generator“ als gefährliche Waffe entpuppen. Wird in Zukunft die Musik der erbärmlichsten Dekaden zu noch erbärmlicherem Lärm zusammengemorphet? Werden zukünftige DJs nicht mehr nur mit dem Notebook Downloads zum Besten geben, sondern gleich mit Memory-Card und USB-Stick die eigenen Machenschaften in die Clubs tragen? Ist das der Beginn einer noch fraprierenderen Verrohung der Musikkultur? Wie meinen? Ich bin paranoid? Ich soll mich einfach hinsetzen, mir einen hübschen Lounge-Track basteln und die Klappe halten? Na gut. Aber sagt nicht, ich hätte euch nicht gewarnt. SM

Wertung: okay

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Codemasters **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei

Mashed

Ein Party-Racer plus drei Mitspieler macht: hundertfacher Spaß



„Micro Mashines“ und „Mario Kart“ lassen freundlich grüßen, wenn man mit glühenden Reifen und Rohren seine Gegner versägt

Es geht doch nichts über die heißen Battles, die wir uns seit Anbeginn der Zockerzeit an der Konsole lieferten. Wer erinnert sich nicht gern an die Anfänge, die glorreichen Jugendtage voller Freizeit, die man mit heißen Matches am Superintendo verplempern konnte? „Rock'n'Roll Racing“ und „Micro Machines“ hieß das Programm, das sich mit ein paar Pads, der einen oder anderen Kiste Bier und einer Rudelbestellung beim Pizza-Bringdienst zu einer waschechten Abhäng-Party ausbauen ließ. Und auch heute noch verabedet man sich gern zu einer Feierabendpartie „Mario Kart“.

Empire Interactive schlägt nun in dieselbe Kerbe und veröffentlicht mit „Mashed“ einen hübschen Party-Racer mit 13 Strecken und hohem Spaßfaktor im Multiplayermodus. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig über die Kurse jagen und Gegner von der Piste drängen oder gleich mit unterwegs eingesammelten Waffen abschießen. Für die PS2-Version hat sich die Firma ein nettes und durchaus gruppenaffines Bundle ausgedacht: Für einen symbolischen Aufpreis gibt es zum Spiel gleich ein PS2-Multipad. Wer über eine Xbox verfügt, sollte trotz fehlenden Adapters lieber zu dieser Version greifen, da die ganz und gar ordentliche Grafik auf der PS2 im Vierspielermodus mit rüden Rucklern und Slowdowns aufwartet, die den Spielspaß beträchtlich trüben. Durch teilweise recht unfunktionale

Kameraperspektiven verliert man auch ohne dieses Manko das eine oder andere Mal den Überblick. Da „Micro Machines“-like auf Splitscreens völlig verzichtet wird, muss man aufpassen, dass die Gegner einem nicht davonfahren; wer aus dem Bild ist, ist auch aus dem Spiel, gewonnen wird nach dem klassischen „Micro Machines“-Punktesystem. Diese Regelung gilt absurderweise auch für den Einziespielermodus, was das Üben im stillen Kämmerlein zu einer ganz und gar unwitzigen Angelegenheit und Mitspieler unabdingbar macht. Damit jahrzehntelange Freundschaften nicht am rüden Verbalaustausch während eines Matches zerbrechen, liefert Mashed sogar eine ganze Reihe vorprogrammierter Beschimpfungen, die man per Tastendruck abfeuern kann. Diese richten sich jedoch an eine Zielgruppe, die Sprüche à la „Du Warmduscher!“ lustig findet. Und wer hat solche Freunde schon? Leider greifen auch die Computergegner auf den gleichen Stammtischhumor zurück, was es noch unabdingbarer macht, sich Freunde als Gegner einzuladen, die dann zum Schweigen verdammt werden können. SM

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox, PC **Publisher:** Empire Interactive **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12



Athens 2004

Früher ging bei Sportspielen gerne mal die Hardware zu Bruch. Rasantes Rütteln am Joystick war in vielen Disziplinen das Mittel zum Sieg. Heute spielt man Olympiade mit der Tanzmatte. Zumindest ist das eine Option. Und zwar eine ganz schön anstrengende. Wer 400 Meter lang auf Kreuz und Kreis rumgetrampelt hat, weiß, was ich meine. Die eher technischen Sachen wie Speer- und Diskuswerfen, Hoch- und Dreisprung klappen besser mit dem normalen Controller. Haarige Angelegenheit: die Unterarme der Athletinnen. MG

Wertung: gut

Plattform: PS2 **Publisher:** SCEE **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei.

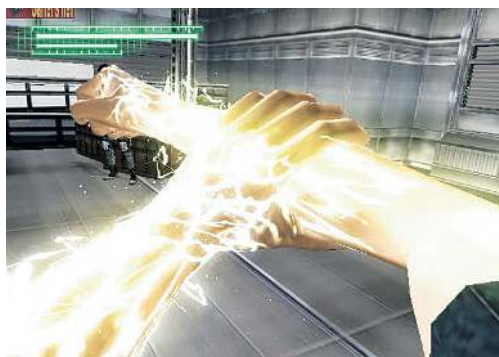


Besieger

In der europäischen Geschichte galten die Nordvölker als dumpfe Schläger. „Wiki, der Wikinger“ konnte das Image zwar aufpolieren, aber Spiele wie „Besieger“ sind da eher kontraproduktiv. „Besieger“ ist Strategie der alten Schule, mit lustigen, rothaarigen Wikingern und einer wandlungsreichen Story. Festungen müssen eingenommen und Orks verkloppt werden. Grafisch gibt es nichts zu nörgeln. Soundtechnisch auch nicht. Schön anzuhören: die Knurr- und Grunzgeräusche der brutalen Flügelmützchen. TM

Wertung: gut

Plattform: PC **Publisher:** Dreamcatcher **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16



Breakdown

Das nenne ich Egoperspektive! Sei es der Blick beim Rückwärtssalto oder das Vornüberbeugen beim Auskotzen eines vergifteten Hamburgers – alles sieht man mit den Augen von Hauptfigur Derrick Cole. Der muss durch viele langweilige graue Gänge rennen und gut gebaute T'lan mit den Fäusten fertigmachen. Zwischendurch blitzen zwar immer mal Elemente einer guten Story auf, verlieren sich aber leider immer wieder in der trostlosen Umgebung. Ziemlich mysteriös: Die schwarzweiß gefleckte Katze. MG

Wertung: gut

Plattform: Xbox **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16

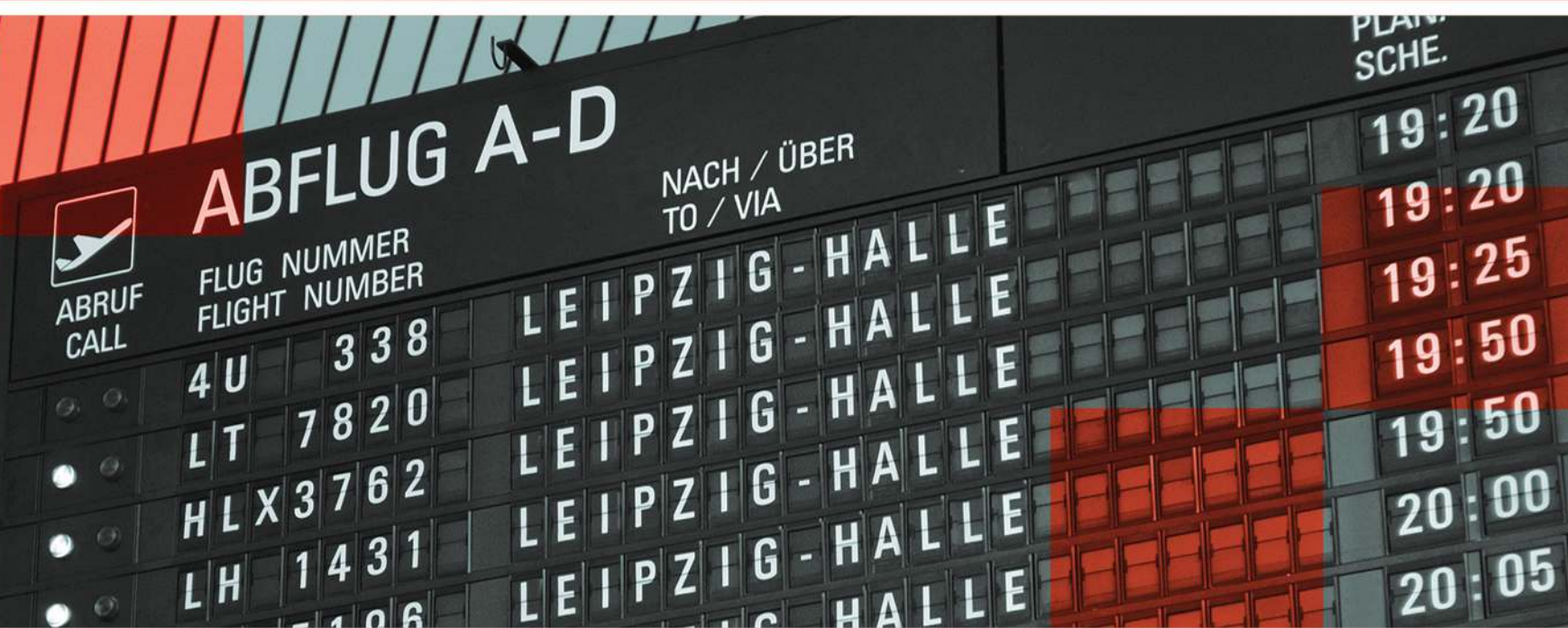


Red Dead Revolver

Wie das wohl aussehen mag, wenn Max Payne anstelle einer M16 mit einem rostigen Colt durch die Gegend ballert? Was, wenn er seinen geschmeidigen Ledermantel gegen einen miefigen Poncho austauschen würde? „Red Dead Revolver“ ist die Antwort. Saubere Spaghettiwesternstimmung mit Rache, Blut und blauen Bohnen. Western guckt sich zwar keiner mehr an, aber einen zu spielen ist trotzdem schön. Sehr unterhaltsam: die filmreifen Cutscenes.

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Take2 **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16



besser ist vielfalt
onyx.tv

Shrek in Ganz-Ganz-Nah

Filme sind nicht mehr nur Filme, Games sind nicht mehr nur Games. Und oft sind Bücher die eigentliche kreative Grundlage. Innerhalb dieser Medien gibt es Überschneidungen in ihren Ideen und Bezügen, Anspielungen in Inhalt und Ausdruck. Und immer wieder Ausformungen, von denen wir vielleicht nie geträumt hätten. GEE zeigt diese Übergänge auf und löst den isolierten Blick. Diesen Monat im Crossfader: „Shrek 2“ Text: Moses Grohé

Der Film

Es war einmal im Jahre 2001, da kam ein Film in die Kinos, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hatte: „Shrek – Der tollkühne Held“. Ein Computeranimationsfilm, der nicht nur Kinder und Kindsköpfe zum Lachen brachte, sondern auch dem Genre eigentlich abgeneigte Eltern und sogar kinderlose Erwachsene. Der weltweite Erfolg von „Shrek“ wurde 2002 von einem Oscar für den besten Animationsfilm gekrönt. Das verlangt – natürlich – nach einer Fortsetzung. Und was für eine Fortsetzung „Shrek 2 – Der tollkühne Held kehrt zurück“ geworden ist! In Amerika stieg der Film auf Platz eins der Kinocharts ein, erreichte das nach „Spiderman“ zweithöchste Drei-Tage-Einspielergebnis der Filmgeschichte und ist schon jetzt der erfolgreichste Animationsfilm ever. Die Geschichte des ersten Films wird nahtlos weitererzählt. Shrek begleitet seine Frau Fiona und natürlich den pausenlos quatschenden Esel auf dem Weg von der Holzhütte im Sumpf des Ogers zum Schloss der Schwiegereltern im Hollywood nachempfundenen „Weit-Weit-Weg“. Und natürlich sind wieder jede Menge Querverweise zu finden. Allein in den ersten zwei Minuten, die Shrek und Fiona in den Flitterwochen zeigen, werden mehr Filme verarscht und Lacher gelandet als in manch anderem Film über die ganze Länge. Die Story wirkt nie auf Fortsetzung getrimmt, sondern strotzt vor neuen Einfällen und entwickelt die Figuren konsequent weiter. Und auch optisch ist „Shrek 2“ Lichtjahre vom Original entfernt. So echt sah bisher noch kein Animationsfilm aus. Und das ist keine nerdige Pixelzählerei, sondern einfach das ehrliche Erstaunen eines Komödienfans darüber, dass computer-gescriptete Charaktere Gefühle und einen ausgezeichneten Sinn für Humor zeigen. www.shrek2.de

Das Eis

Wehmütig denkt so mancher heute an sein Lieblingseis aus der Kindheit zurück. Flutsch-Finger, Dolomiti oder das mit der Lakritzstange als Stiel. Brauner Bär ist inzwischen ja schon wieder erhältlich. Vielleicht wird der „Shrek 2 Cup“ ja auch so ein Klassiker. Die gummiartige Konsistenz, der undefinierbare Bubble-Gum-Geschmack, die mintgrüne Farbe und die am Boden des kegelförmigen Cups versteckten Kaugummis machen den seltsamen Becher jedenfalls schon jetzt zu einem echten Liebhaberstück.

Die dritte Dimension

Pünktlich zum Start von „Shrek 2“ bringt Universal eine Neuauflage der DVD von Teil eins auf den Markt. Diesmal mit einem Extrafilm, der bisher nur in den Universal-Themenparks zu sehen war: „Shrek 3D“. Und vier 3D-Brillen liegen der DVD auch noch bei. Was für ein Spaß, wenn der grüne Ogerfinger direkt ins Auge sticht, Spinnen über die Nase laufen und der Esel mitten ins Gesicht niest. Ist natürlich keine technische Revolution, aber trotzdem nett. Im Universal-Themenpark läuft der Film sogar in „4D“. Die vierte Dimension besteht dann darin, dass der Kinossessel passend zum Filmgeschehen wackelt. Natürlich ist auch der Hauptfilm allein noch immer ein Renner – auch ohne 4D, wackelnde Sessel und Riesenleinwand. Abgerundet wird die DVD mit diversen liebevoll gemachten Extras wie Shreks Re-Voice-Studio und einer Sumpf-Karaoke-Party, wo ihr mit Freunden nach dem einen oder anderen Bier mal so richtig den Oger rauslassen könnt. www.universal-pictures.de



Das Buch

Nein, keine Angst, hierbei handelt es sich nicht um eines der gefürchteten Bücher zum Film, sondern um die Inspirationsquelle für Shrek. Auch in dem Buch von 1990 ist Shrek ein brutal hässliches Monster mit ungehobeltem Benehmen. Trotzdem ist er glücklich, geht seinen Weg und findet, wie im Film, am Ende seine große Liebe, die noch hässlicher ist als er selbst. Auch der Esel taucht schon auf und spricht. Autor und Zeichner des Buches ist William Steig. Durch die Computerverfilmung wurde der grüne Shrek zu seinem größten kommerziellen Erfolg. Doch schon bevor Steig im Alter von 60 Jahren begann, Kinderbücher zu veröffentlichen, galt er als König der Cartoons. 1930 kaufte der „New Yorker“ die erste Zeichnung von Steig, der in den folgenden Jahren 117 Titelbilder und mehr als 1600 Zeichnungen für die Zeitung anfertigte. Er galt als eigentümlicher, in seiner eigenen Welt lebender Mann, der den Wahnsinn des modernen Lebens mit dem unschuldigen Blick eines Kindes besah und meisterlich zu Papier brachte. „Ich trage viele Verhaltensmuster eines Erwachsenen in mir“, sagte er einmal in einem Interview, „aus irgendeinem Grund aber muss ich mich immer wieder überwinden, mich auch wie einer zu benehmen.“ Steig verstarb am 3. Oktober 2003 in Boston im Alter von 95 Jahren. Das Buch wurde vor kurzem wegen mangelnden Interesses aus dem Programm genommen. www.williamsteig.com

Die Abrechnung

Schon im ersten Teil konnte „Shrek“-Produzent Jeffrey Katzenberg, der lange Jahre für Disney gearbeitet, sich aber mit seinen Chefs zerstritten hatte, nicht der Versuchung widerstehen, seinen alten Arbeitgeber so richtig durch den Kakao zu schleifen. Es wimmelt von Seitenhieben auf Disney-Charaktere wie Pinocchio, Cinderella oder die drei kleinen Schweinchen. Statt Disney-typischem süßem Geträller besteht der Soundtrack aus Rocksongs, und als der Esel dann doch mal ein Liedchen anstimmen will, bekommt er direkt eine aufs Maul: „Hier wird nicht gesungen!“ Um nicht von Disney verklagt zu werden, wurden alle bedenklichen Szenen von Anwälten geprüft. Glücklicherweise ging alles durch – ohne Cut. Dass der böse Lord Farquaads dem Disneyboss Michael Eisner, der Katzenberg bei Disney abserviert hatte, nachempfunden ist, bestreitet Katzenberg bis heute. www.dreamworks.com

Das Game

Fester als jede Manager-Survivaltour zur Verbesserung der Gruppendynamik schweiß dieses Spiel eine Gemeinschaft zusammen. Im Game zum Film können bis zu vier von insgesamt elf verschiedenen Charakteren auf dem Weg vom Sumpf nach Weit-Weit-Weg gesteuert werden. Gleichzeitig! Auf einem Bildschirm! Das ist am Anfang total chaotisch, weil alle Spieler in unterschiedliche Richtungen laufen, nach kurzer Eingewöhnung aber absolut genial, weil tatsächlich ein Gruppengefühl entsteht. Die lustigen Dialoge kommen schon bald nicht mehr aus dem Fernseher, sondern von den Menschen davor. Erstaunlich, wie nett man aufeinander rumhacken kann, nur weil jemand einen Sprung erst im zehnten Anlauf schafft oder sich beim Lösen einer Aufgabe einfach zu doof anstellt. Denn eigentlich sind die Rätsel und Aufgaben auf einem Niveau, das auch für ungeübte Gamer den Spielspaß sichert. Und natürlich hat jeder Charakter spezielle Fähigkeiten, ohne die die Gruppe an bestimmten Stellen aufgeschmissen wäre. So bekommt jeder sein Erfolgserlebnis. Allein funktioniert das Spiel natürlich auch, dann ist „Shrek 2“ immer noch ein lustiges und ordentlich gemachtes 3D-Jump'n'Run, das zeigt, dass Filmversoftungen nicht zwingend mies sein müssen.

www.activision.de



Wenn in Videospielmagazinen über Spiele gefachsimpelt wird, ist immer auch von Engines die Rede. Videospiele laufen auf Engines, und wenn die Engine gut ist, dann sind das oft auch die Spiele. Aber was ist eine Engine überhaupt?

Teilweise sind die Unterprogramme der Engine so komplex, dass sie selbst als Engine bezeichnet werden. Bekannte Beispiele sind die Unreal-Engine für Grafik oder die Havok-Engine für Physik. Für eine gute Engine bezahlen Entwicklerstudios horrenden Summen, um ihre eigene vorhandene Engine zu tunen. Denn auch eine noch so gute Chefin ist bekanntlich nichts ohne hervorragende Angestellte.

rd, ist immer auch von
n die Engine gut ist, dann
haupt?



Ladezeit

Ein echter Albtraum

Seit dem Populärwerden des Survival-Horror-Genres in den Neunzigern versuchen Computerspielprogrammierer immer wieder, uns das Fürchten zu lehren. Sie versuchen dies, indem sie immer abstraktere Mutationen in immer fotorealistischeren Umgebungsgrafiken durch immer bedrohlichere Soundscapes unterstützt waffentechnisch immer unaufhaltsamer auf uns zutorkeln lassen, und wenn wir die Ausgeburt dann endlich zersägt, zerhackt und in Brand gesteckt haben, erfahren wir, dass sie in Wirklichkeit unser Vater war – oder besser noch: unsere kleine Schwester.

Das alles verfehlt nicht seine Wirkung. Aber es wirkt immer konstruiert und in seiner Konstruiertheit rational. Die Storywriter studieren Freud und Jung, Lovecraft und King, die Art-Designer beziehen genetische Missbildungen, atmosphärische Farblehre und die neuesten Lightsourcing-Schattenmodelle in ihre Settings mit ein, die Tontechniker sampeln Kindergelächter, Kettenklirren und das Stöhnen verlorener Seelen – aber man kann hinter all dem Hokusfokus immer noch einen Plan ausmachen, eine intellektuelle Schule des Erschreckens mit einer beinahe pädagogisch zu nennenden Intention: unsere universelle Angst vor dem Dunkel zu illustrieren. Es ist immer noch ein Spiel. Mit der absurden, komplett überfordernden, schweißtreibend schockierenden Qualität eines echten Albtraums kann das alles nicht konkurrieren.

Man stelle sich mein Erstaunen vor, als ich in einem Computerspiel, das mittlerweile zum Spottpreis verhökert wird, über einen echten Albtraum stolperte, über etwas, das so bizarr, bar jeder Logik und irrational schwer war wie eine von Magenbeschwerden durchplagte Nacht, in der das Unterbewusstsein tollwutschaumsprühend von der Kette gelassen wird.

Das Spiel heißt „Timesplitters 2“. Der Albtraum ist nicht leicht zu finden, man muss erst im Arcade-Modus ein paar anfangs unzugängliche Level freigespielt haben. Der Menüpfad, auf dem man zum Albtraum gelangt, lautet: Arcade, Arcade-Liga, Amateurliga, Heißes Eisen, Feuerwehr.

Der Text zur Mission namens Feuerwehr fordert launig: „Halten Sie sich von den anderen Patienten im Krankenhaus fern ... Sie wollen sich doch nichts holen, oder? Bleiben Sie zwei Minuten lang am Leben!“

Die Figur, die man nun spielt, trägt eine Narrenkappe, und tatsächlich ähnelt das Krankenhaus eher einer heruntergekommenen Irrenanstalt. Was man nun tun muss, ist: sich nicht erwischen lassen. Andere Patienten rennen panisch umher, werden aber bei Berührung mit einem Infizierten von einem giftgrünen Feuer er-

fasst und machen anschließend Jagd auf Gesunde. Wird man von einem Infizierten berührt, endet das Spiel.

Zwei Minuten durchzuhalten ist eine unglaubliche Tortur. Entweder rennt man auf gut Glück durch die verwinkelten Räumlichkeiten und hofft, dass einem hinter der nächsten Biegung kein loderndes Brandopfer entgegenrast, oder man verschanzt sich irgendwann entnervt mit einer aufgelesenen Schrotflinte in einer Ecke und versucht, jeden Anstürmenden zu erschießen, bevor er an einen herankommt. Das Problem dabei ist, dass die Brennenden zur Polonaisebildung neigen (ihre Gehirne scheinen auf „Musikantenstadt“-Niveau herunterzuglimmen) und hintereinandergestaffelt auf einen zurennen in so großer Anzahl, dass effektives Schießen nicht mehr möglich ist. Da im Laufe der zwei Minuten immer mehr Gejagte zu Jägern werden, konnte ich einmal sogar sieben Jäger hintereinander bezeugen, die gleichzeitig zielstrebig auf mich zuhetzten. Hätte das Spiel eine „Steck dir die Schrotflinte in den eigenen Mund und drück ab“-Funktion gehabt, ich hätte sie betätigt.

Was dieses Level so auszeichnet, ist seine bizarre Sinnlosigkeit. Man wird ohne Storytelling-Überbau in ein Horrorszenario hineingeworfen und muss dort klar kommen. Das Tempo ist, wie bei Deathmatches üblich, enorm hoch, aber es fehlt völlig das ermutigende „Jetzt schlage ich zurück“-Element. Die umherliegenden Waffen täuschen eine Lösbarkeit durch Aktionismus vor, doch der Nachschub an brennenden Seelen versiegt nie. Es gibt kein Entrinnen, außer Flucht, reinem Glück und vereinzelter Notwehr. Das Happy End besteht darin, einen Verweildauerrekord in der Hölle aufzustellen.

Man braucht dreißig, vierzig Anläufe, bis man endlich zwei Minuten überstanden hat. Also endet der entsetzliche Traum, und man beginnt ihn sofort von neuem. Hier ist etwas gelungen, was den wenigsten Kunstwerken gelingt: dem Wahnwitz wurde Form verliehen. Form, Tempo und Begehrbarkeit.

Tobias O. Meißner ist Cyberspace-Reisender und Romanautor. Zuletzt ließ er sich von 3D-Beat-'em-ups zu dem Fantasy-Roman „Das Paradies der Schwerter“ inspirieren. Einmal im Monat setzt er sich in seiner Berliner Wohnung an den Atari ST, schreibt eine Kolumne und schickt sie uns. Ausgedruckt. Per Post



Daniel Neil

Typen aus der Game-Industrie sind Langweiler, die den ganzen Tag Codes in ihren Computer hacken. Quatsch! Wir beweisen in jeder Ausgabe das Gegenteil. Dieses Mal: Daniel Neil, Chief Technical Officer von „MTV Music Generator 3“

Was für Musik hörst du? Am liebsten Clubmusik, aber sonst auch querbeet, Pop, HipHop, manchmal sogar Klassik. Nerven tut mich Country-Mucke und deutsche Blasmusik, wie sie im Hofbräuhaus in München gespielt wird. Aber das Bier ist gut.

Vinyl, CD oder MP3? Vinyl natürlich. Obwohl MP3 schon praktisch ist.

Was für eine Stereoanlage hast du zu Hause? Ein Sony Mini-System, nichts Besonderes. Obwohl – das blaue Display leuchtet hübsch im Dunkeln.

Hast du eine Anlage im Auto? Ja, und sogar eine mit sehr viel Druck. Viel mehr als das Auto selbst. Das ist allerdings auch nicht schwer. Es ist ein Kleinwagen.

Was war dein erstes Album? Okay, erwischt. Eine Platte von den Schlümpfen. Und nein, ich habe sie nicht mehr. Es sei denn, du machst mir einen guten Preis (lacht).

Warst du schon früh ein Technikfreak? Oder haben deine Eltern elektronische Geräte von dir ferngehalten? Ich hatte einen Kassettenrecorder und einen Walkman. Ich war kein Technikfreak, aber Musik war mir wichtig. Meine Eltern hatten aber nur ein Radio und einen Plattenspieler.

Hast du jemals eine bestimmte Platte aufgelegt, um ein Mädchen rumzukriegen? Ich war mal verknallt in ein Mädchen, das nur Heavy Metal gehört hat, also hörte ich auch Heavy Metal. Trotzdem hat es nicht geklappt.

Wie viel Geld gibst du im Monat für Platten aus? Viel zu viel. Ich kaufe jeden Monat einen Haufen CDs und außerdem Club-Tracks auf Platte. Es ist eine Sucht.

Hast du mal ein Instrument gespielt? Ja. Flöte, Klavier, Schlagzeug und Gitarre. Heute bleibe ich bei meinem Computer.

Was war das beste Konzert, auf dem du je warst? Die Schlümpfe in Milton Keynes. Nein, nicht wirklich. Radiohead war ziemlich intensiv und überwältigend. Den größten Spaß hatte ich aber bei einem DJ-Showcase von Fatboy Slim.

Wenn du in einen Club gehst, stehst du dann an der Bar oder auf der Tanzfläche? Für gewöhnlich trinke ich ein Bier oder zwei an der Bar. Ich beobachte lieber Leute, die sich bewegen können beim Tanzen als mich selbst lächerlich zu machen. Das kann sich allerdings nach ein paar Bier auch ändern.

Gibt es einen bestimmten Song in deinem Leben, der dich ausrasten lässt, traurig oder wütend macht? Noch mal: die Schlümpfe.

Hörst du bei der Arbeit Musik, oder lenkt dich das zu sehr ab? Ja und ja. Deswegen mache ich es wahrscheinlich.

Für welches Exemplar deiner Plattensammlung schämst du dich am meisten? Das weißt du.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Kinderspiel

Künstler erinnern sich an ihren Erstkontakt mit Videospielen. Dieses Mal: der Schauspieler und Musiker Robert Stadlober

Ich mochte schon immer Computerspiele. Meine Mutter leider nicht. Sie hat es einfach nicht gern gesehen, wenn ich vor dem Fernseher oder Computer rumhing. Deswegen waren meine einzigen Möglichkeiten zum Daddeln der Familienurlaub oder aber ein Besuch bei meinem Cousin in Berlin. Auf Reisen habe ich dann aber immer mein gesamtes Taschengeld in „Pac-Man“-Automaten versenkt. Und wenn meine Mutter kam, stellte ich einfach einen fremden Jungen ans Pult und tat so, als würde ich ihn beobachten, wie er die die gefräßige gelbe Scheibe durch das Labyrinth jagte. In Berlin, bei meinem Cousin, lernte ich die Vorteile des Super Nintendo und PCs kennen. Er hat mir gezeigt, was Anfang der neunziger Jahre cool war. „Super Mario World“, „Monkey Island“ und „F-Zero“ bildeten das Zentrum meiner Vorstellung vom Spielen. Heute besitze ich eine Playstation 2, auf der ich für gewöhnlich „Resident Evil“ oder „Silent Hill“ spiele. Ich liebe es, mich vor meinem Fernseher interaktiv zu gruseln. „Resident Evil“ ist mir aber auf Dauer zu blöde. Zu wenig Gespenstisches, zu viel Geballer. „Silent Hill“ ist da schon mehr mein Fall, ich finde es unglaublich unheimlich. Abseits vom Fürchten zählt „Metal Gear Solid“ zu meinen persönlichen Topspielen, vielleicht weil ich als Schauspieler und Musiker nicht sehr häufig die Möglichkeit habe, unerkannt durch die Gegend zu schleichen. Ich liebe es, heimlich um Ecken zu sneaken und Bösewichtern den Garaus zu machen.

Der Traum jedes Videospielers ist vermutlich unser Tourbus. Da haben wir alle aktuellen Konsolen. Aber meistens sind wir nach unseren Auftritten viel zu kaputt, um noch irgendwelche Spiele zu spielen. Sollte die Zeit da sein, bilden die gängigen Sport- und Autorennspiele das Standardprogramm. Leider steht meine eigene Playstation 2 seit über einem Jahr bei einem befreundeten Musiker. Aber demnächst hol ich sie mir wieder. Denn ich habe gehört, dass ein neuer „Metal Gear Solid“-Teil erscheinen soll, und dann werde ich wieder leise, still und heimlich die Welt retten.

Robert Stadlober ist Musiker und Schauspieler, zuletzt spielte er einen Achtziger-Jahre-Popper in „Verschwende deine Jugend“. Derzeit gibt er den Romeo in „Romeo und Julia“ am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg und tourt mit seiner Band Gary



Special Deal! Wir verlosen
unter allen neuen Abonnenten
10 Mal Sonys „Singstar“



Bringdienst

GEE im Abo. Kommt früher, ist günstiger.
Obendrauf: ein GEE-Shirt geschenkt

- ☐ Ja, ich will mein GEE-Shirt und abonniere das GEE-Magazin
☐ Ja, ich will ein GEE-Shirt und verschenke das GEE-Abo

Ich bestelle das GEE-Magazin im Jahresabo* (zurzeit acht Ausgaben) portofrei
zum Vorteilspreis von 22 Euro (Österreich 30 Euro, Schweiz 56 Franken)

Ich möchte mein GEE-T-Shirt in Größe
S ☐ M ☐ L ☐ XL ☐ (Bitte gewünschte Größe ankreuzen)

GEE bekommen

Meine Adresse

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
Land, Postleitzahl, Ort _____
Telefon, Geburtsdatum _____
Datum, Unterschrift des Abonnenten _____

- Ich zahle (bitte ankreuzen)
☐ gegen Rechnung an meine Adresse
☐ per Verrechnungsscheck
☐ per Bankeinzug (nur Inland)

Kontonummer _____
Bankleitzahl _____
Geldinstitut _____

Vertrauensgarantie: Ich kann diese Bestellung
innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen.

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters) _____

GEE verschenken

Adresse des Abo-Empfängers

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
Land, Postleitzahl, Ort _____
Telefon (falls bekannt) _____

Diesen Coupon bitte an: GEE Magazin,
Aboservice, Kampstraße 4, 20357 Hamburg
oder per Fax an: +49/40/46 88 32 34

*Das Abo läuft mindestens ein Jahr (acht Ausgaben) und verlängert sich
automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht vier Wochen vor Ablauf
des Bezugszeitraums schriftlich gekündigt wird.

*Das Geschenk-Abo ist automatisch auf ein Jahr befristet.

Und im nächsten Heft:

01 Killzone Schon jetzt wird der Egoshooter aus Holland in Fachkreisen als das „Halo“ für die PS2 gehandelt. Wir waren beim Entwickler Guerilla zu Besuch und haben mit ihm darüber gesprochen, was einen guten Shooter ausmacht, und gefragt, was es mit den Nazi-Anleihen von „Killzone“ auf sich hat

02 Sozialisation MMORPG machen süchtig. Sagen die Gegner. MMORPG sind das Größte. Sagen die Fans. Wir haben mit Spielern gesprochen, einen Psychoanalytiker befragt und stellen natürlich die besten Spiele vor

Spiele im Heft: Sudeki, Headhunter: Redemption, Syphon Filter: The Omega Strain, Full Spectrum Warrior, The Chronicles Of Riddick, Spider-Man 2, Richard Burns Rally, Catwoman

Ab 23. August 2004 am Kiosk.





wanna play?

MOGULCLOTHING

**LOVE FOR
GAMES**