

GEE[©]

Games_Entertainment_Education

Nur 3€

DDR-Special Was im Osten gespielt wurde
Große Klappe Alle Infos zum Nintendo DS
Spiel-Filme So werden Games großes Kino



Der echte Halo-Killer

November 2004



www.geemag.de

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

Die besten Spiele im Test

Sly 2: Band Of Thieves, Need For Speed Underground 2, Rome: Total War,
Pro Evolution Soccer 4, Men Of Valour, Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter,
The Moment Of Silence, Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal, Fable

Halo 2 Der echte Halo-Killer DDR-Special Was im Osten gespielt wurde Große Klappe Alle Infos zum Nintendo DS Spiel-Filme So werden Games großes Kino

UBISOFT ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT
EINE SONY ONLINE ENTERTAINMENT PRODUKTION.



DIE MACHER DES VON MILLIONEN GESPIELTEN UND
ERFOLGREICHSTEN ONLINE-ROLLENSPIELS



LADEN ALLE EIN, EINE NEUE WELT ZU BETRETEN UND
AUF DIE ULTIMATIVE SUCHE ZU GEHEN.



AB NOVEMBER 2004. KOMPLETT DEUTSCH.

© 2004 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark and Where Adventure Comes Alive is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. in the U.S. and/or other countries. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks or trade names are properties of their respective owners. All rights reserved.



PC
DVD-ROM
SOFTWARE

HIER WAR
MAL WERBUNG.

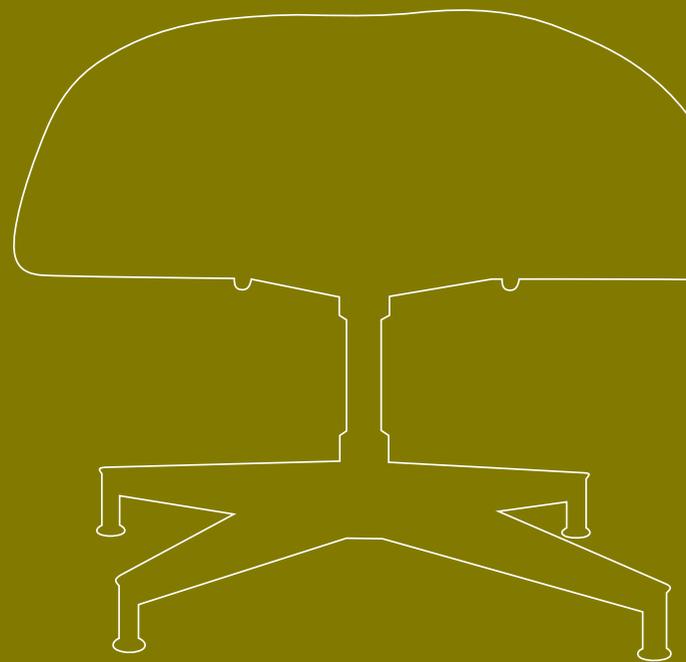
GEE
LOVE • FOR • GAMES

Jetzt GEE-Probeabo bestellen!

Drei Hefte für 6 Euro (inklusive Porto) auf www.geemag.de

Dein neues Zuhause

www.geemag.de



Heft 09

Ein Jahr GEE. Danke, dass ihr dabei seid!
Viel Spaß mit dem Heft, die Redaktion



Inhalt 09/2004

- 05** Editorial
- 08** Meinung
- 10** Most Wanted: Das Light-Cycle
- 12** Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null
- 26** Die Akte: Interaktive Bücher
- 28** Auf die Augen: Die besten DVDs
- 30** Auf die Ohren: Die schönsten Alben
- 32** Gadgeteria: Technik, die begeistert

- 71** Tests: Sly 2: Band Of Thieves, Need For Speed Underground 2, Fable, Pro Evolution Soccer 4, Rome: Total War, Men Of Valor, Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, Ratchet&Clank 3: Up Your Arsenal, Moment Of Silence

- 87** Schnelldurchlauf: Games im Kurztest
- 90** Crossfader: „Alien Vs. Predator“
- 92** Vom Fach: Das Clipping
- 93** Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge
- 94** Ausweis: Martin Ganteföhr
- 96** Persönlichkeit: Trugoy The Dove von De La Soul
- 98** Abspann



Storys

34 Zurück Im Ring „Halo“ ist das erfolgreichste Spiel auf der Xbox. Doch ab dem 11. November gibt es Konkurrenz: „Halo 2“. Wir haben die Fakten zusammengetragen. Und Experten befragt, warum Halo nicht nur ein Shooter, sondern ein Phänomen ist

40 Zwei Schirme mit einer Klappe Im Rennen zwischen Nintendo DS und Sony PSP geht der erste Platz ins Zweischirmland – zumindest, was das Erscheinungsdatum angeht. Wir waren nur wenige Wochen vor dem US-Release in Seattle und haben schon mal Hand angelegt

44 Schlechter Schnitt In die Verspielung von Filmen und die Verfilmung von Spielen wird eine Menge Geld gesteckt. Mit – leider – oft sehr dünnem Ergebnis. Wir haben uns ein paar Gedanken zum Thema gemacht und mit Experten wie John Woo gesprochen

54 Planspiel Ost Was die Politik über Jahrzehnte nicht vermochte, schafften Videospiele in kurzer Zeit. Sie überwandern die Mauer und einten die Deutschen. Eine kleine Geschichte des Daddelns in der DDR

64 Alte Spiele, junge Hüpfen Was passiert, wenn man die PS2-Generation vor einen Atari 7800 setzt? Wir haben es ausprobiert



Betreff: 08/2004



Hallo, im letzten Heft schreibt ihr, dass bei „Splinter Cell 3“ erstmals ein unabhängiger Künstler ein komplettes Spiel vertont hat. Wenn mich meine Erinnerung nicht trügt, war das aber schon bei IDs „Quake“ der Fall. Damals stammte der komplette Soundtrack inklusive aller Sounds im Spiel von der Band Nine Inch Nails beziehungsweise deren Frontmann Trent Reznor. Wenn man die Munitionskisten der Nailgun genauer betrachtet, fällt einem außerdem auf, dass die Band das Spiel offensichtlich auch anderweitig beeinflusst hat. Ansonsten freue ich mich als alter Commodore-Fan, dass ihr nicht nur aktuelle Spiele testet, sondern auch mal die Zeit zurückdreht und den einen oder anderen Artikel aus der Retrokiste zaubert. **Gruß, Dominik Klein**

Hallo noch mal, als ich heute die GEE lese, trifft mich fast der Schlag. Da druckt ihr doch glatt meinen Brief! Ich wette, ihr kriegt jetzt eine Menge Hate-Mails von irgendwelchen Aggro-Berlin-Leuten. Zuerst wollte ich auch so 'nen langen, tiefen Brief schreiben und dachte, damit komm ich bei euch ins Mag, dachte dann aber fuck it und schreib, was ich wirklich denke. Und da ich mir ziemlich sicher war, dass ihr das sowieso nicht druckt, hab ich auch nur meinen guten alten Nick benutzt. Na ja, zumindest kann ich jetzt vielleicht ein bisschen vor meinen Freunden prahlen ... also dann immer noch bis dann, ha ha! **Joash Ganesh**

Servus, GEE! Als ich heute Morgen heimgekommen bin und das Auto in die Garage gefahren hab, war gerade der Postmann da. Er steckte was in den Briefkasten, und im Nachhinein weiß ich auch, warum er mich so doof angegrinst hat, als er wegging ... Ich liebe euer Heft! Auch wenn „GTA“ überhaupt nicht mein Fall ist und auch nie werden wird! **Gruß, Steffen**

Hallo, GEE, ich hab mir im September zum ersten Mal euer Magazin gekauft und war direkt begeistert. Zu dem Bericht über MMORPGs wollte ich noch mal was erzählen. Am Ende wurde ja nicht eindeutig gesagt, ob ihr es nun für gefährlich haltet oder nicht. Ich kann dazu nur sagen, dass sich Leute, die diese Spiele spielen, in einer anderen Welt befinden. Ich habe jemanden in meiner Klasse, der „Ragnarok Online“ spielt und ein totaler Freak ist. Ich sage das jetzt nicht, weil er blass ist und ein richtiger Schwächling – ich bin auch nicht der Stärkste –, sondern weil er sich total komisch verhält und diese verdammten Abkürzungen wie „STFU“ oder „LOL“, die ich nur im Netz oder zum Verarschen von n00bs (???, Anm. d. Red.) benutze, ständig verwendet. Dieser Junge lebt in einer andern Welt. Er sitzt den ganzen Tag am Rechner (ich bin ja schon ein Vielspieler mit so 15 bis 20 Stunden in der Woche, aber der toppt mich locker!) und macht nichts anderes. Zudem hat er auch ein gestörtes Verhältnis zu Mädchen. Ein Freund von ihm und mir zum Beispiel hat eine Freundin, und er steht immer daneben

und begafft die beiden oder setzt sich zwischen beide, wenn sie auf einer Bank sitzen. Ich will jetzt nichts gegen alle MMORPG-Spieler sagen, aber ich denke, dass diese Spiele für Leute ohne große Willensstärke sehr gefährlich sind. Ich wollte das nur mal so gesagt haben als eine Art Warnung. **Mit freundlichen Grüßen, Samuel**

Liebe GEE-Redaktion, weswegen ich euch eigentlich schreibe, ist das DDR-Special in eurer nächsten Ausgabe. Denn: Über genau dieses Thema werde ich meine Magisterarbeit in Kulturwissenschaften schreiben, was gar nicht so einfach ist! Probiert mal einen Ingenieur aus dem Halbleiterwerk Frankfurt/Oder zu kontaktieren, der da Ende der Siebziger, Anfang der Achtziger gearbeitet hat und noch was über die Entstehungsgeschichte des BSS01 erzählen kann. Oder politische Entscheidungsträger, die die Produktion von Videospiele im Zehnjahresplan untergebracht haben. Ein echt spannendes Thema. Zum Beispiel die Tatsache, dass im Bildschirmspielgerät 01 der Nachbau eines westlichen Chips seinen Dienst verrichtet. Nur: Für so einen Nachbau muss es natürlich auch ein Vorbild geben. Dieses hätte aufgrund des CoCom-Embargos, welches den Export von Hochtechnologie in die Staaten des Ostblocks verbot, aber nie in die DDR gelangen dürfen! In der Angelegenheit habe ich mich mal an die Birthler-Behörde gewandt, um mal zu schauen, ob die Stasi ihre Finger irgendwie im Spiel hatte. Die Antwort soll mir irgendwann im neuen Jahr zugehen. Man darf gespannt sein! Wie auch immer, ich erwarte den Beitrag mit Spannung. **Keep up the good work, Jens Schröder**

P.S. Wie mir Ralph Baer in einer E-Mail erklärte, wusste er übrigens nicht, dass sein „Pong“ im Ostblock geklont wurde. Wäre doch lustig gewesen, wenn der statt Atari die DDR verklagt hätte ...

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 (MH), stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann (GW), Textchef: Benjamin Maack (BM), Moses Grohé (MG), Thilo Mischke (TM)

Art-Direktion: Jan Spading

Layout-Assistenz: Anne Imig, Inke Ehmsen

Redaktionelle Mitarbeit: Christoph Adrian (CA), Martin Albrecht (MA), Alexander Geyer (AG), Heiko Gogolin, Sven Herwig (SH), Tim Lorenz (TL), Tobias O. Meißner, Sonja Müller (SM), Martina Neumann (MN), Daniel Schieferdecker (DAS)

Fotos & Illustrationen: Anne Imig, Benne Ochs

Schlussredaktion: Sven Barske

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch

Tel. 040/18 88 85-79, Fax 040/18 88 85-88, 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

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Das Light-Cycle aus „Tron 2.0: Killer App“

Sonntage waren früher die besten Tage. Lange schlafen, dann noch länger frühstücken, und wenn die Eltern keine Lust auf nervige Kinder hatten, durfte man schon am frühen Nachmittag den Fernseher anmachen. Man liebte kitschige Piraten- oder Sandalenschinken, aber natürlich noch viel mehr Science-Fiction-Filme. Und an einem dieser Sonntage lief Mitte der achtziger Jahre plötzlich ein farbiger Schriftzug über den Bildschirm: „Tron“ erzählte die Geschichte vom Programmierer Alan Bradley, der dematerialisiert in ein Computerspiel versetzt wurde und dort gegen das böse Master-Control-Programm kämpfte. Wie in einer modernen Version von „Ben Hur“ kämpfte Alan mit den so genannten Light-Cycles in Kopf-an-Kopf-Rennen ums Überleben. Man selbst saß wie ein hypnotisiertes Kaninchen gebannt vor dem Bildschirm und überlegte, wie lange die Spardose noch gefüttert werden musste, damit das lang erwünschte Mofa nur ansatzweise diesen Lichträdern ähneln würde. Daraus ist natürlich nie etwas geworden, aber seit August vergangenen Jahres kann man wenigstens am PC seinem Traum nachhängen. Nun kommt die Videospielumsetzung des Sci-Fi-Klassikers auch auf die Xbox, in Form von „Tron 2.0: Killer App“. Dieses Mal spielt man Alan Bradleys Sohn Jet, der gegen eine Horde infizierter Programme kämpfen muss. Und wie damals im Film darf man mit den Light-Cycles in einem Rennen antreten, in dem die rechteckigen Rastermuster wie eine Autobahn fungieren, bei der immer nur an den Scheitelpunkten die Richtung gewechselt werden kann. Die Regeln sind einfach: Wer die nachgezogene Farblinie des gegnerischen Lightcycle berührt, zerschellt in tausend Teile. Auf Rampen oder höher gelegenen Rennabschnitten ist diese Regel jedoch ausgesetzt. Dort können über Xbox Live bis zu 16 digitale Chopperfahrer ganz andere Waffen zum Einsatz bringen. In Multiplayer-Leveln wie „OverRIDE“ wurden Kämpfe mit der einem Frisbee ähnlichen „Tron-Disc“ sowie Light-Cycle-Rennen kombiniert. Nicht im Film dabei sind auch plötzlich auftauchende Gräben oder die auslösbaren Lichtbrücken, die dem Spieler neue Levelabschnitte eröffnen. Neben den dreißig neonfarbenen Einzelspieler-Leveln warten zehn neue Multiplayer-Maps auf mutige Fahrer, die überleben wollen. So wie damals, an einem Sonntag, ganz ohne Eltern. **Foto: Benne Ochs**

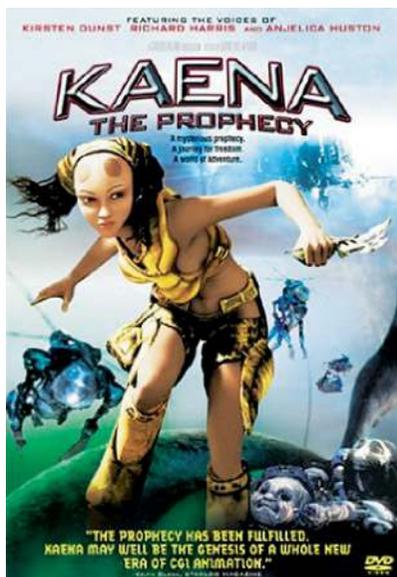
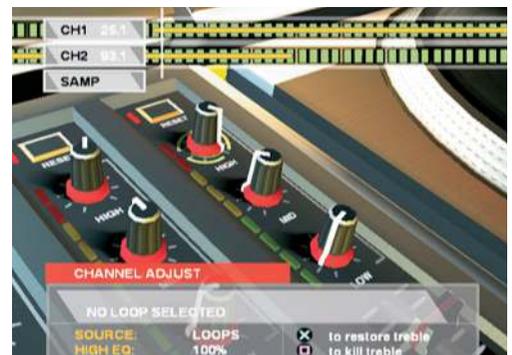
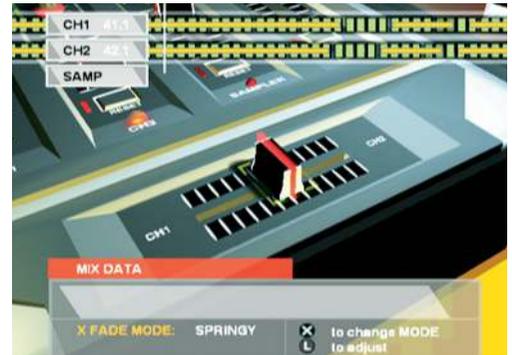


Dieses Mofa kann man nicht tunen, indem man ein Loch in den Auspuff bohrt



Eine Runde drehen

Gibt es für ein DJ-Spiel eine bessere Werbung als eine DJ-Tour? Wohl kaum. Deswegen startet Sony Deutschland im November seine „DJ Decks & FX-Club-Tour“, passend zum gleichnamigen Spiel. Mit dabei sind große Namen von Timo Maas über Westbam bis zu Thomilla, die in acht deutschen Städten den Tanzflur rocken und – das ist der Clou – Teile ihres Sets mit Elementen aus dem Spiel bestreiten werden. Wer lieber selbst spielt, statt zu tanzen, kann das auch gern tun. In separaten Räumen dürfen scheue Videospieľfreunde Hand an die virtuellen Plattenteller legen. www.djps2.com

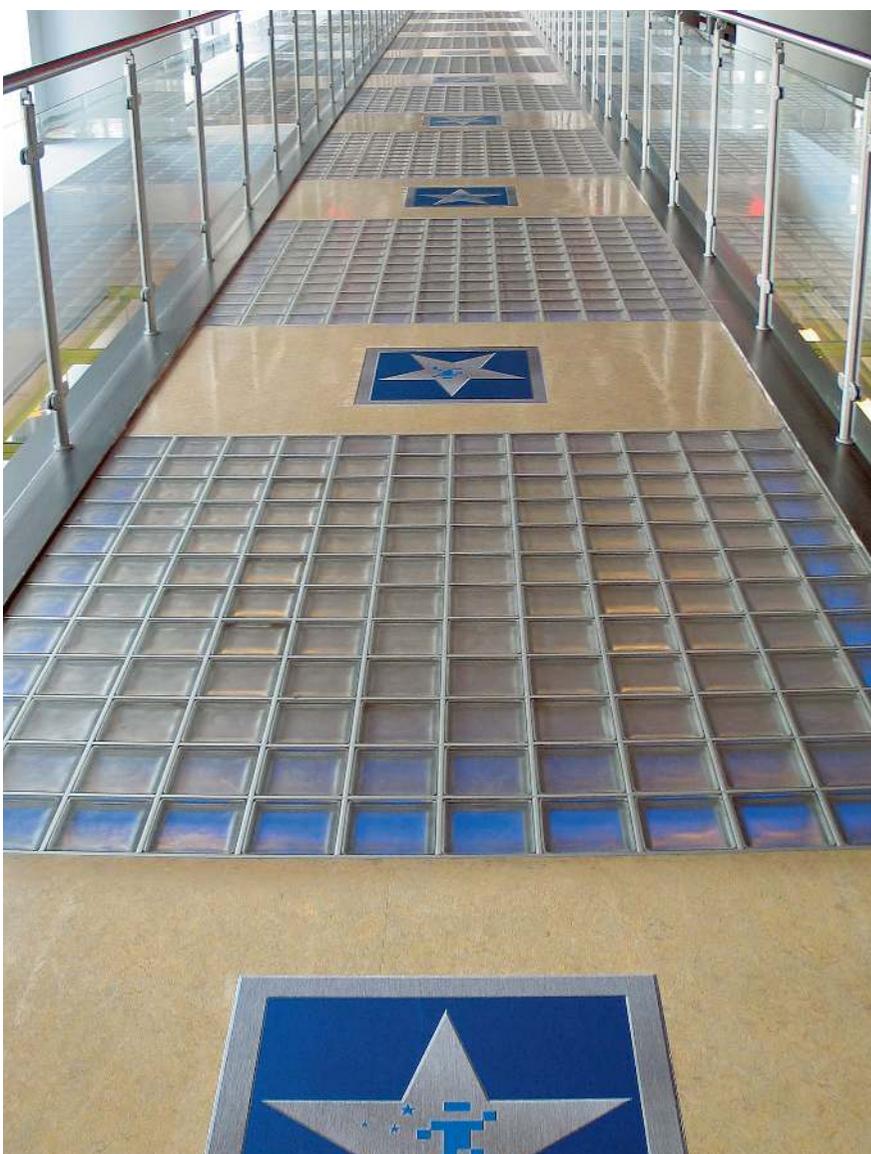


Verspielt? Verfilmt!

Der erste Schritt ist immer der schwerste. Dieses allzu oft bemühte Sprichwort wurde der Firma Chaman Productions Anfang 2002 zum Verhängnis. Gerade als sie mit der Entwicklung ihres ersten Videospieľs „Kaena“ begonnen hatte, ging sie Pleite. Namco übernahm. Und führte nicht nur die Spielentwicklung weiter, sondern beauftragte die französische Filmproduktionsfirma Xilam zusätzlich mit der Schöpfung eines Animationsfilms. Unter dem Titel „Kaena: The Prophecy“ kam die Geschichte im vergangenen Jahr in die französischen Kinos. Die Stimme der Hauptfigur Kaena übernahm Kirsten Dunst („Spider-Man“). Mit einem Budget von 26 Millionen Dollar gehört die Koproduktion von Xilam, Studio Canal und TVA zu den ambitioniertesten Filmprojekten Frankreichs. Zu den mehr als 100 Personen, die an dem Film mitwirkten, gehörten auch Mitarbeiter der Gamefirma Psygnosis, die mit der „Wipeout“-Serie bekannt wurde. Xilam selbst konnte auch schon im Bereich Videospieľe mit der Umsetzung zu „Das fünfte Element“ oder mit Spielen wie „Stupid Invaders“ Erfahrungen sammeln. Der Film „Kaena: The Prophecy“, der unter der Regie von Pascal Pinon und Chris Delaporte gemacht wurde, ist nun auch in Deutschland erschienen, allerdings nur auf DVD. Und auch wenn das Ergebnis eher ein schöner Familienfilm als ein bahnbrechendes Animationsepos geworden ist, sind wir froh, dass für „Kaena“ noch ein zweiter Schritt gewagt wurde. www.kaena.net

Verlosung

Laserm Maus? Das hört sich verdammt nach Zukunft an. Wie Laserschwert oder Laserpistole. Dass es sich bei der optischen Maus von Logitech nicht um eine tödliche Waffe handelt, dürfte aber eigentlich allen klar sein. Stattdessen ist sie ein sehr präzises Eingabegerät. Die MX1000-Maus ist so zielsicher, dass sie PC-Games zu einem ganz neuen Erlebnis macht. Wer also gern präziser am PC spielen möchte, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort „Lichtnager“ an die GEE-Redaktion.

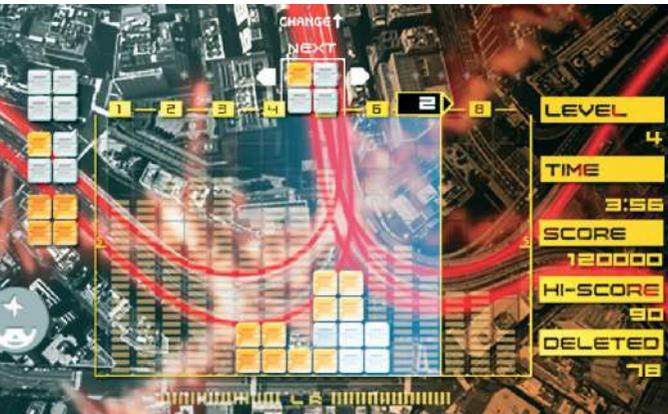


Schritt für Schritt zum Mainstream

Seit Jahren strampeln Videospiele mit aller Macht um die Anerkennung als ein Unterhaltungsmedium, das Filmen und Musik gleichberechtigt ist. Zumindest einen kleinen Schritt sind sie jetzt in diesem Bestreben weitergekommen. Denn im Frühling nächsten Jahres wird im Metreon Center, einem 100 000 Quadratmeter großen Entertainmentkomplex in San Francisco, der „Walk Of Game“ eröffnet. Was sich zuerst wie ein Versprecher anhört, ist tatsächlich eine dem großen Vorbild auf dem Hollywood Boulevard nachempfundene Ehrungsstätte für Videospiele. Pro Jahr werden dort insgesamt sechs Namen stilet in die sternförmigen Bodenplatten eingraviert. Vier für das beste Spiel beziehungsweise den beliebtesten Spielcharakter, zwei für das hervorragendste Lebenswerk. Interessant ist dabei, dass nicht eine anonyme Jury die Auszeichnungen vergibt, sondern die Game-Gemeinde selbst. Auf der Walk-Of-Game-eigenen Homepage kann jeder wählen, wen er im nächsten Jahr mit Füßen treten will. Für dieses Jahr ist die Frist allerdings schon abgelaufen. Bei Redaktionsschluss lagen sowohl „Halo“ als auch der Master Chief in der Kategorie Spiel/Charakter souverän in Führung, kurz dahinter folgten Link aus „Zelda“ und Mario. Dass es noch eine Weile dauern wird mit der Gleichberechtigung zu Funk und Film, zeigen dagegen die Nominierungen für das Lebenswerk. Gerade mal fünf Kandidaten streiten sich um die Ehre, wobei Shigeru Miyamoto gleich doppelt so viele Stimmen hat wie der ihm folgende Nolan Bushnell. Da könnte es schnell eng werden mit dem Nachschub an Starprogrammieren. www.walkofgame.com

Hanfgeburt

Stell dir vor, du bist Hanfbaron. Dein Leben reduziert sich darauf, Gras an der Ostsee, in einer Großstadt und auf dem Land zu ernten – und dem Bundesgrenzschutz auszuweichen. Klingt beknackt? Ist es auch. Und obendrein ein Computerspiel. „Hanfbaron“ ist „Moorhuhn“ für Grünbebrillte. Statt per Fadenkreuz Gefieder zu schießen, sammelt man Marihuana ein. Also ein Geschicklichkeitsgame. Aber wer zur Hölle soll das kaufen? Kiffer, die schon jedes Spiel für die Playstation besitzen? Polizisten, die ein Psychogramm von Haschischkonsumenten erstellen wollen? Oder Eltern, die wissen möchten, was mit ihren trägen Kindern los ist? Selbst als Bürospiel taugt „Hanfbaron“ nicht. Es gibt keine Bosstaste. Wer an der Qualität des Spiels zweifelt, sollte die 15 Euro dringend in die Pflanze investieren, die dem beknackten Spiel den Namen gab, bevor er sich vor die Playstation setzt. www.hanfbaron.de



Klotzjockey

Es gab Zeiten, da waren Entwickler von Videospiele wirkliche Popstars. Ihre Namen standen groß auf den Packungen, und sie erklärten in Fernsehshows ihre neuesten Erfindungen. Momentan gibt es vielleicht ein halbes Dutzend Personen, bei deren Namensnennung man auch gleich ihre Spiele vor Augen hat. Zu diesen Männern gehört auch Tetsuya Mizuguchi, der zu seiner Zeit bei Sega legendäre Titel wie „Sega Rallye“, „Space Channel 5“ oder das trippige Technomusikspiel „Rez“ entwickelt hat. Vor knapp zwei Jahren machte er sich mit seiner neuen Firma Q Entertainment selbstständig, und lange Zeit rästelte man, welche Spielidee ihm nun im Kopf umhergeht. Mitte September war es dann auf der Tokyo Game Show endlich so weit: Mizuguchi stellte auf dem Stand von Bandai „Lumines“ vor, einen der Starttitel von Sonys Playstation Portable (PSP), die in

Japan noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Beobachter beschreiben das neue Spiel als eine Art musikalisches „Space Tetris“, bei dem orange und graue Blöcke passend zur Musik arrangiert werden müssen. Die jeweilige Abfolge der fallenden Blöcke triggert dann unterschiedliche Musikparts. Mehr Details zur Tracklist und den Multiplayer-Möglichkeiten sollen im Dezember folgen. www.mizuguchi.biz



Anale Phase

„Bei diesem Spiel kannst du Leuten, die dir dein Leben vermiesen, eine Tracht Prügel verabreichen“, heißt es in der kunterbunten Broschüre des japanischen „Boong-Ga Boong-Ga“-Automaten. Rückschlüsse auf die Erziehungsmethoden in Nippon sollte man daraus lieber nicht ziehen. Denn in Wahrheit geht es bei diesem Spiel nicht um ein paar gut gemeinte Klaps auf den Po, sondern darum, einen Plastikfinger in einen Plastikarsch zu rammen, der sich dem Spieler aus dem Automatengehäuse entgegenstreckt. Je härter man reinhackt, desto höher der Highscore. Auf dem Bildschirm sind dann schmerzverzerrte Gesichter zu sehen. Bestraft werden sollen: die Exfreundin, der Exfreund, ein Gangster, die Schwiegermutter, ein Goldgräber, eine Prostituierte, ein Pädophiler und ein Heiratsschwindler. Ist es zu verwegen, wenn man bei einem solchen Spielkonzept behauptet, dass die Moral der Japaner im Arsch ist?

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Frau am Feuer

Letztes Jahr wurde mit „Metroid Prime“ eine Ikone des Nintendo-Universums wiederbelebt. Doch trotz vieler Innovationen im Gameplay und überragenden Bewertungen blieb das neue Abenteuer von Samus Aran eher ein Mauerblümchen. Mit „Metroid Prime: Echoes“ soll das anders werden. Gee sprach mit zwei Machern Interview: Heiko Gogolin

GEE: „Metroid Prime“ hat zwar gut verkauft, erreichte aber am Ende nicht den Megaseller-Status, den das Spiel verdient hätte. Wart ihr enttäuscht?

Bryan Walker: Danke für die Blumen (lacht). Die Umsetzung des vielschichtigen „Metroid“-Konzepts für den Gamecube stellte uns damals vor einige schwere Herausforderungen. Die ersten öffentlichen Reaktionen darüber, dass wir als junges Entwicklerteam dieses Nintendo-Erbe nun in der Egoperspektive realisieren, fielen sehr durchwachsen aus. Zum diesen Zeitpunkt wussten auch wir nicht, ob sich alles wirklich so zusammenfügen würde, wie wir es uns gedacht hatten. Als das Spiel dann endlich erschien, waren die Reaktion von Spielern und Kritikern jedoch überragend. Natürlich hätten wir gern einige Millionen mehr verkauft, aber insgesamt sind wir einfach nur stolz auf unser Spiel.

Wie seid ihr an den Nachfolger herangegangen? Ist „Metroid Prime: Echoes“ einfach nur eine typische „Höher, schneller, weiter“-Fortsetzung?

Michael Kelbaugh: Wenn man ein neues „Metroid“ entwickelt, gibt es einige grundlegende Elemente, die gleich bleiben müssen. Die Herausforderung lag bei der Fortsetzung für uns darin, die Konsistenz der Marke zu erhalten, gleichzeitig aber das Spiel trotzdem für den Spieler frisch und neu zu machen. Zunächst gibt es wie immer einige Elemente, die wir aus Zeitgründen im ersten Spiel nicht mehr realisieren konnten, wie zum Beispiel den

Multiplayer-Modus. Unser Hauptanliegen war es jedoch, den Spieler viel mehr in eine Geschichte einzubeziehen, als es „Metroid“ je zuvor getan hat. Es gibt beispielsweise zwanzigmal so viele Zwischensequenzen wie in „Metroid Prime“.

Zu viele Cut-Scenes können aber auch ein Problem sein, gerade in Actionspielen. Glaubt ihr, dass ein Spiel heutzutage eine Story braucht, um sich zu verkaufen?

MK: Klar gibt es Games, die sehr selbstverliebt in den eigenen Sequenzen sind, oder solche, die miese Filme haben und den Spieler trotzdem zwingen, sich den ganzen Mist anzuschauen. „Metroid Prime“ und sein Nachfolger sind jedoch First-Person-Adventures, und deshalb ist uns eine Geschichte, welche die einzelnen spielerischen Aktionen in einen konkreten Kontext einbettet, schon sehr wichtig.

Der Spieler führt nicht mehr einfach nur hier und da eine Aufgabe aus.

Durch unsere Geschichte erhöht

sich die Bedeutung dieser kleinen Aktionen enorm, wobei Geschichte und Gameplay allerdings stets zueinander passen müssen. Wir wollten auch dem Charakter Samus Aran etwas mehr Tiefe geben.

Habt ihr auch vermehrt damit gearbeitet, dass Samus Aran eine Frau ist? In den frühen „Metroid“-Spielen wurde ihr Geschlecht eher selten oder nur am Ende geklärt. Nun sieht man durch den Visor andauernd ihr Gesicht.

BW: Für mich ist es wichtiger, dass Samus zuallererst eine Kriegerin ist und dabei zufälligerweise eben auch eine Frau. Wie Ripley in „Alien“. Nicht wie es oft vorkommt zunächst eine coole Frau, die dann auf toughe Kriegerin getrimmt wird. Eine Figur in einem Videospiel definiert sich nicht über Charaktereigenschaften, sondern über die Anwendung von Fertigkeiten. Samus würde als Mann in keiner Situation etwas anderes tun. Viel wichtiger als ihr Geschlecht ist ihre böse Natur.

Das neue Metroid arbeitet mit einem zweigeteilten Szenario, einer dunklen und einer hellen Parallelwelt. Wie habt ihr das überzeugend gelöst? Man kennt ja einige andere Spiele, die ebenfalls ein Setting in zwei verschiedenen Stadien präsentieren, zum Beispiel denselben Ort einmal in der Gegenwart und noch einmal in der Vergangenheit oder Zukunft. Oftmals haut das aber nicht wirklich hin, weil es nur einigen Puzzles dient und nicht wirklich stimmig in das Gameplay integriert wird.

BW: Natürlich gibt es einige Bereiche, die man durch Rätsel in der Parallelwelt erreichen kann und umgekehrt. Aber wir arbeiten zusätzlich mit dem Konzept verschiedener Visoren, die in den beiden Settings verschieden Geheimnisse zutage fördern. Außerdem bewirken die Waffen in den zwei Welten komplett unterschiedliche Dinge. Beide Welten ähneln sich und funktionieren doch völlig anders. Sie sind wie die beiden Seiten derselben Münze.

Gab es für die coole Optik der „Dark World“ besondere ästhetische Einflüsse?

MK: „Metroid Prime“ war bereits sehr düster. Es war schwierig, ein noch finstere Setting für eine ohnehin schon dunkle Spielwelt zu schaffen und dieses dabei noch spielbar zu halten. Wir brauchten allein neun Monate, um die visuelle Balance zwischen den beiden Szenarien zufriedenstellend zu lösen.

BW: Unsere Büros bei den Retro Studios sind sehr dunkel, weil die Entwickler, besonders unsere Zeichner, so lieber arbeiten. Als wir die erste spielbare Version von „Echoes“ an Nintendo schickten, haben die das Game dann bei vollem Tageslicht gespielt und waren streckenweise nicht in der Lage, die einzelnen Spielelemente richtig zu erkennen. Wir haben deshalb fortan nur noch mit angeschalteten Lampen gearbeitet, um daraus keinen Gau werden zu lassen.

Lass uns am Ende noch mal über den Multiplayer-Modus sprechen. Man hätte annehmen können, dass daraus ein weiteres Deathmatch-Gewummel wird, bei dem der Gamecube mit seinem Split-Screen anderen Netzwerkduellen einfach unterlegen ist. Aber der Morphball bringt ein wirklich frisches Element ins Spiel.

BW: Wir wollten ein echtes „Metroid“-Multiplayer-Spiel schaffen. Dazu gehört beispielsweise der „Lock-on-Modus“. Andere Leute haben uns gesagt, ihr könnt doch keinen Mehrspieler-Egoshooter schaffen, in dem man seine Kontrahenten beim Schießen eingelockt halten kann! Mittels des Boosts vom Morphball besteht jedoch die Möglichkeit, sich aus der Umklammerung befreien. Das funktioniert sehr gut, zudem der Ball auch noch einige nette Extras zu bieten hat. Der Spieler ist gezwungen, sich die ganze Zeit zu bewegen, was einigen anderen Spielen abgeht.



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

In den Trek ziehen

Umsetzungen von TV-Serien in Computerspiele sind ein alter Hut. Für gewöhnlich sind die Computerspielvarianten der TV-Klassiker entweder nette Pausenfüller oder gähnend langweilig. Es sei denn, man macht aus einem Fernsehcomputerspiel eine Lebensaufgabe. Ein MMORPG also. Die Firma Perpetual Entertainment hat eine Zehnjahreslizenz des „Star Trek“-Goldesels erworben und plant nun, ein Online-Rollenspiel aus dem gleichnamigen Universum zu schustern.

Ex-EA-Mitarbeiter Joe Keene und Chris McKibbin gründeten Perpetual Entertainment. „Star Trek-Online“ bezeichnen sie ausdrücklich als ihr Wunschspiel. Ansonsten halten sie mit detaillierten Informationen wegen des frühen Entwicklungsstadiums des Franchise noch hinterm Berg. Das, was sie zu sagen haben, lässt aber eine echte Innovation im Online-Rollenspielgenre erwarten.

So soll sich „Star Trek online“, ganz im Kontrast zu gegenwärtigen MMOGs, wie ein Actionadventure spielen. Die Entwickler versuchen von all zu hardcorigen Rollenspielerlementen wie den Rundenkampfwürfelorgien abzurücken, um dem Spieler ein authentischeres und unbeschwertes Eintauchen in die Spielwelt zu ermöglichen. Man will unterhalten und die Klientel nicht mit superkomplizierter Spielmechanik langweilen. Demzufolge darf man sich auf das Umsicheln von Nichtspielercharakteren konzentrieren und auf tief greifende Abenteuererlebnisse gespannt sein. Grafisch sieht sich Perpetual Entertainment mit „Star Trek Online“ zum Zeitpunkt des Releases inmitten der

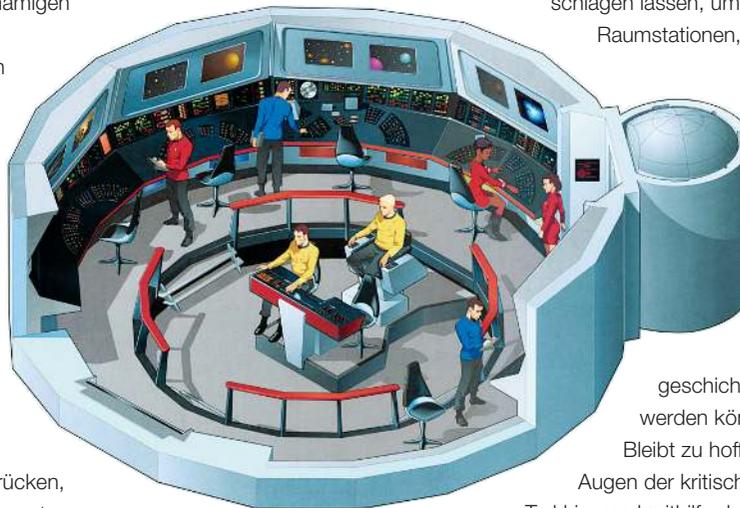
großen Mehrheit von gut anzusehenden Spielen. Welche Engine den Trek letztendlich auf den Bildschirm bringen wird, weiß man noch nicht genau. Es werde aber nicht wie „Quake 5“ aussehen. Das zurzeit ausschließlich für den PC geplante MMORPG wird den Spieler als eine der bekannteren Rassen innerhalb der „Föderation der Vereinten Planeten“ einen Karriereweg einschlagen lassen, um im Kreise von Gleichgesinnten auf Raumstationen, Planeten und Raumschiffen à la

„Enterprise“ die Galaxis im vierundzwanzigsten Jahrhundert der „Star Trek“-Zeitlinie unsicher zu machen.

Man wird sich als „Star Trek“-Eingeweihter laut Perpetual im Spiel sofort heimisch fühlen, da viele bekannte Schauplätze aus den Filmen und den TV-Serien, wie Hauptstädte auf Planeten oder geschichtsträchtige Raumstationen, besucht werden können.

Bleibt zu hoffen, dass es Perpetual unter den Augen der kritischen, immer rechtzeitig nörgelnden Trekkies und mithilfe der tatkräftigen Unterstützung von Paramount gelingt, den hohen Erwartungen an ihr Debütwerk gerecht zu werden.

Und dass das Spiel einem 2006, zum Start der Betaphase, das Gefühl vermitteln wird, selbst „Star Trek“-Geschichte schreiben zu können. In entfernten Regionen der Galaxis, auf fremden Planeten, dort wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist.



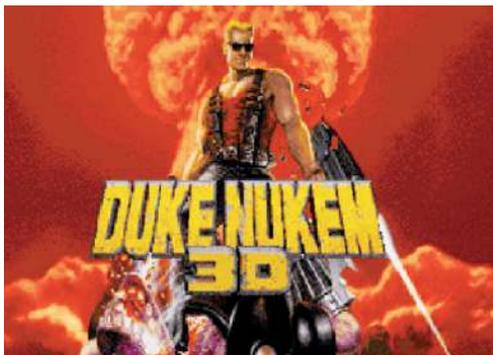
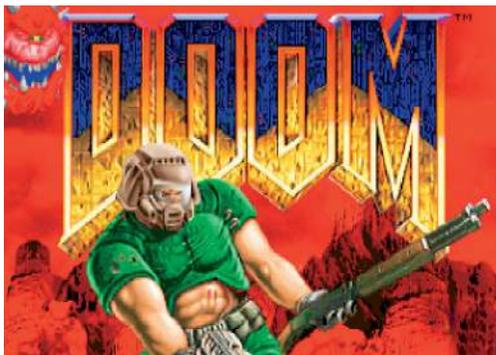
Show-Spieler

In Japan gibt es Menschen, die sich verkleiden, um möglichst originalgetreu ihre Helden aus Mangas, Animes oder Videospiele darzustellen. Cosplay nennt man das. In Amerika gibt es Typen die andere Leute terrorisieren und sich gern in der Öffentlichkeit zum Affen machen. „Jackass“ heißt die Sendung, in der man das immer wieder sehen kann. In den Köpfen von Rocco, Derek und Sean aus San Diego in Kalifornien vermischt sich beides, und heraus kommen kurze Filme. Filme, in denen sie Computerspiele nachspielen. Ein „Solid Snake“ in voller Montur wirkt im Supermarkt natürlich herrlich deplatziert. Vor allem, wenn er um die Regale schleicht, als ginge es darum, unentdeckt zum „Metal Gear“ zu kommen. Völlig gaga ist die „Tetris“-Folge, in der ein aus Pappkartons zusammengebastelter L-förmiger Baustein versucht, seinen Platz in der Umgebung zu finden. Und die „Ghosts'n'Goblin“-Parkplatzprügelei hätte genau so auch bei „Jackass“ laufen können. Das Vergnügen ist zum Teil etwas grenzwertig, aber die Jungs haben ihren Spaß und produzieren immer neue Clips. Eine DVD ist bereits in Planung. **Alle Filme gibt es unter www.mega64.com**

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Kreuzfeuer



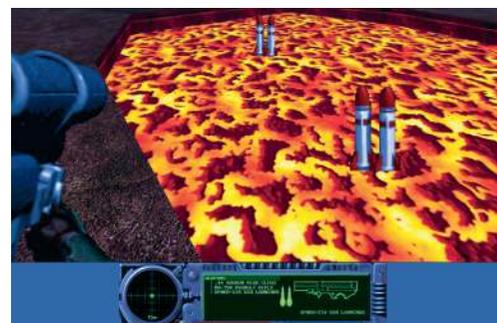
Endlich frei!

In die Jahre gekommene Computerspiele fristen häufig ein trauriges Dasein. Abgelöst vom ersten oder zweiten Sequel oder hinter den erwarteten Verkaufszahlen zurückgeblieben, bekommen sie keine Aufmerksamkeit mehr von ihren Entwicklern. Und die Fans solcher Titel somit auch keinen Support, geschweige denn eine Möglichkeit zum legalen Erwerb. Zwar gibt es viele Webseiten, auf denen so genannte Abandonware (sinngemäß: im Stich gelassene Software) kostenlos angeboten wird, aber die Betreiber solcher Seiten verletzen, trotz ihrer guten Absichten, das Urheberrecht. Denn das Copyright solcher Titel besteht auch dann noch, wenn sich schon lange niemand mehr darum kümmert.

Matt Matthews und Marvin Malkowski Jr. pflegen auf ihrer Website liberatedgames.com eine Liste von Titeln, die von ihren Copyright-Inhabern freigegeben wurden. Das ist nicht irgendwelcher Schrott, den sowieso keiner mehr haben will, sondern eine Sammlung mit Perlen wie „Doom“, „Quake“, „Duke Nukem 3D“, „Elite“, „Wolfenstein 3D“ und dem ersten „GTA“. Ein schöner Rundgang durch die Spielgeschichte.

Es gibt zwei Varianten „befreiter“ Spiele. Manche Entwickler geben einfach das komplette Programm frei, das dann völlig legal heruntergeladen werden kann. Die zweite und noch bessere Variante ist die Freigabe des Quellcodes. Es gibt viele Menschen die sich in so einem Fall dankbar daraufstürzen und Verbesserungen am Spiel und Portierungen auf andere Systeme vornehmen. So kann man die Mac-Klassiker „Marathon 2“ und „Marathon Infinity“ von den „Halo“-Machern Bungie jetzt auch auf Linux und PC spielen.

www.liberatedgames.com



Mods in Mode

Als MTV vor 23 Jahren in Amerika mit dem Clip zu dem Song „Video Killed The Radio Star“ auf Sendung ging, war im Grunde genommen jedes Musikvideo ein Experiment. Heute wagt sich MTV nur noch in seltenen Fällen in neue Gefilde vor. So wie jetzt. Denn seit einiger Zeit werden bei MTV2 in Amerika Videospiele mit Musikvideos gepaart. In den so genannten Video Mods bauen Tony Shiff und sein Team von Big Bear Entertainment in bestehende Musikvideos Charaktere aus Videospielen ein. Da findet sich am Samstag-Abend um 21.30 Uhr dann Lil Jons „Get Low“ mit Kämpfern aus Vivendis Beat'em-up „Fight Club“ versehen. Evanescences „Everybody's Fool“ läuft zu Szenen aus „Blood Rayne 2“, Fountains Of Waynes Hit „Stacey's Mom“ ist abgemischt

mit Figuren aus „Sims 2“. Weitere Kreuzungen sind Mods von Videos der Black Eyed Peas, New Found Glory, The Darkness, Christina Milian and The Vines zusammen mit Charakteren aus Spielen wie „SSX 3“, „Outlaw Golf 2“, „Jade Empire“ oder „Fight Night“. Alex Coletti, Chefproduzent bei MTV2, weiß genau, für wen diese Sendung gemacht ist: „Ich weiß, dass unser Publikum, wenn es grad keine Musikvideos anschaut, Games spielt.“ Einen deutschen Starttermin für die Video-Mod-Show gibt es leider noch nicht. www.mtv.com

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Andere Seiten

Es war eine geniale Idee, die Lorne Lanning und Sherry McKenna vor zehn Jahren hatten. Anfang der Neunziger schufen sie nicht einfach ein Spiel. Sie erdachten gleich ein ganzes Universum, in dem viele Spiele stattfinden konnten. Ein Universum mit skurrilen Landschaften, abwegigen Maschinen und verschrobenen Bewohnern. „Oddworld“ hieß diese Welt, und war bisher Schauplatz für drei Videospieldabenteuer: „Oddworld: Abe's Odyssee“, „Oddworld: Abe's Exodus“ und „Oddworld: Munch's Odyssee“. Zum zehnjährigen Jubiläum der schrägen Welt und zum anstehenden Release des vierten „Oddworld“-Abenteuers „Oddworld: Stranger“ erscheint nun mit „The Art Of Oddworld Inhabitants: The First

Ten Years“ ein Bildband, der die Konsequenz verdeutlicht, mit der Lorne Lanning und Sherry McKenna in ihrer virtuellen Welt ihren Stil durchdekliniert haben. Auf 256 Seiten finden sich Artworks, frühe Scribbles, Storyboards, Screenshots und Szenen aus den Rendersequenzen. Das „Oddworld“-Universum ist riesig. Eine Tatsache übrigens, die maßgeblich dazu beigetragen hat, dass den „Oddworld“-Spielen nie der muffige Geruch einer Fortsetzung anhaftete. Der Bildband ist in drei Versionen erhältlich: als Softcover (49 Dollar), als Hardcover (59 Dollar) und für wahre Fans auch als Limited Edition (139 Dollar).

www.ballisticpublishing.com, www.oddworld.com

Actionpainting



Bevor sich Gamer ein Importspiel kaufen, muss es schon triftige Gründe geben, die Brieffaschenräumer nach Hause zu bestellen. Im Fall von „Greg Hastings' Tournament Paintball“, das exklusiv für die Xbox erscheint, könnte sich dies aber wirklich lohnen. Es gibt nämlich einfach kein vergleichbares Spiel für eine Konsole in Deutschland. In Amerika ist Paintball längst zum Volkssport avanciert, und Matches werden in Sportkanälen übertragen. Im Spiel mit dem Namen eines der bekanntesten Spieler stehen 14 Pro-Paintball-Player zur Auswahl, und knapp 100 verschiedene Spielfeldelemente können zu eigenen Arenen arrangiert werden.

Seinen besonderen Reiz entfaltet das Spiel aber erst im Onlinemodus via Xbox Live, in dem zwei Teams von je sieben Spielern gegeneinander antreten und per Headset Taktiken verabreden können. Zum Release des Spiels im November wird es ein besonderes Event im Hollywood Sports Park in Bellflower, California geben. Auf dem von der größten amerikanischen eSport-Liga organisierten „Major League Gaming's Los Angeles Event“ werden der zweimalige Gewinner der World Cyber Games und „Halo“-World-Champion Matt Leto mit anderen „Halo“-Spielern gegen die amerikanische Profi-Paintball-Elite antreten. Virtuell, versteht sich. www.activisionvalue.com/titles/paintball/

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Pongomat

Wahrscheinlich wäre niemand überrascht, wenn es Stephen Hawking gelingen würde, eine Zeitmaschine oder einen Transponder wie in „Star Trek“ zu bauen. Aber wer bitte hatte Niklas Roy aus Berlin auf dem Plan? Gerade alt genug, um Bier zu kaufen, aber noch jung genug, um uns alle in Erstaunen zu versetzen. Denn bei seiner Zeitmaschine reist man ganz ohne Komplikationen zurück in der Videospiegelgeschichte und spielt Nolan Bushnells „Pong“ – in einer mechanischen Variante. Niklas werkete gut 900 Stunden an dem Aparillo, und damit er das Gerät nicht immer wieder erklären muss, verwandte er für die Außenteile Glas-scheiben. Im Innenleben kann man so den 52 Telefonrelais und der Spielmechanik bei der Arbeit zusehen – moderner Unfug wie Halbleiter-chips wurden tunlichst vermieden. Und auch sonst ist der klackernde Spaßspender (115 mal 81 Zentimeter) der feuchte Traum jedes Old-School-Fans: Alle Teile werden durch Elektromotoren bewegt und durch Schnüre und Umlenkrollen gesteuert. Den Ton erzeugen zwei Klanghölzer, die durch den beweglich aufgehängten Kern zweier Elektromagneten angeschlagen werden. Wer sich das nicht so richtig vorstellen kann, sollte sich Niklas' herrliches Demovideo auf der offiziellen Website anschauen. www.cyberniklas.de



Spielüberwachung

Julian Gericke, 20, arbeitet für das Sicherheitsunternehmen ISU als Nachtwächter. Dank GEE hat er vom Chef die Erlaubnis, die „Leerzeit“ mit Handyspielen zu füllen



Foto: Benne Ochs



Gem Jam (Elkware/Java) Eine „Tetris“-Variante und eigentlich ein Suchtspiel. Mir persönlich wird es aber selbst bei nächtlichen Patrouillengängen nach einer halben Stunde schon zu monoton. Da ist es schon besser geeignet für ein kleines Spielchen im Büro. Wenn der Chef nicht guckt.

Wertung: gut



Operation Shadow (Torus Games/NGage) „Operation Shadow“ ist mein Lieblingsspiel für die Nacht. Der Egoshooter hat eine gute Grafik, abwechslungsreiche Level und fordert nicht zu viel Aufmerksamkeit. So muss ich mir auch keine Sorgen machen, dass mir vor lauter Spielen was entgeht.

Wertung: überdurchschnittlich



X-Files – The Deserter (Elkware/Java) Vom Gruselschocker „X-Files“ hatte ich mir viel versprochen. Die Spannung hält sich aber in Grenzen. Gefürchtet habe ich mich nicht mal beim Nachtdienst auf einem einsamen Freigelände. Nett sind die kniffligen Rätsel, auch wenn sie viel Zeit brauchen.

Wertung: gut



1000 neue Kopfnüsse

Es soll Leute geben, denen ist völlig egal, durch welche Stadt irgendein Fluss fließt und wie der Maler hieß, der die Magd mit dem angeblich magischen Lächeln gemalt hat. Aber wenn wir bei „Wer wird Millionär“ eingeladen wären, müssten wir wenigstens im Bereich der Videospiele mit Wissen prahlen können. Nicht dass Günther Jauch ständig danach fragen würde, aber wir bräuchten bestimmt keinen 50/50-Joker für die Frage nach dem Namen von Marios Bruder. Und wir müssten auch nicht nach Hause gehen, weil wir nicht wissen, wie der C64 mit Spitznamen heißt. Wer wissen will, ob in seinen Gehirnwindungen auch noch andere Dinge zu finden sind, kann ab Mitte November auf dem heimischen DVD-Player gegen Jauch antreten. Das interaktive Quiz-Spiel von Universal Pictures für knapp 30 Euro stellt mehr als 1000 Fragen und verwandelt somit den Player in eine passable Spielkonsole und die Fernbedienung in einen Joystick.



Warten auf „Turrican“

Heutzutage beklagt man allzu gern, dass Deutschland, was Spielentwicklungen angeht, eher rückständig ist. Das war nicht immer so. Als Spiele noch aus wenigen Kilobytes bestanden, entwickelte Manfred Trenz quasi im Alleingang einen Klassiker: „Turrican“. Famoser Grafik, tolle Animation und der legendäre Soundtrack von Chris Hülsbeck sicherten dem Sidescroller einen Platz im Videospiele-Olymp. Der Kampfbotterklassiker erschien für so ziemlich alle gängigen Heimcomputer, Konsolen und Handhelds der neunziger Jahre. Auf eine Next-Generation-Renaissance warten die Fans allerdings bis heute. Der lange Zeit für den N64 angekündigte Nachfolger „Thornado“ erblickte nie das Licht der Welt, und auch

das „Turrican“-3D-Projekt für den PC wurde irgendwann eingestampft. Wie gut, dass wenigstens die Fans den Mythos am Leben erhalten. So zum Beispiel die Jungs von Smash Designs. Die haben nämlich nach sieben Jahren Entwicklungszeit den dritten, ursprünglich nur für den Amiga erschienenen Teil für den C64 umgesetzt und zum freien Download bereitgestellt. Mittels Emulator erlebt man ein echtes Stück Videospiegeschichte. Fans behaupten übrigens beharrlich, dass Entwickler Factor 5 die Pläne für „Thornado“ nicht vollends begraben hat. 2006 soll es für eine Konsole der nächsten Generation erscheinen. Wir tippen auf die Phantom-Konsole. www.smash-designs.de



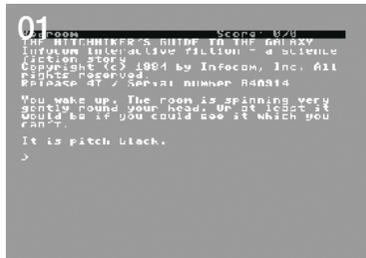
Slim Fast

Schlank sein liegt im Trend. Frauen lassen sich von Fernsehsendern schlank machen, und das Budget der meisten Deutschen ist es schon lange. „Okay“, dachte man sich da wohl bei Sony und senkte erst den Preis für die PS2 auf 149 Euro und verpasste ihr kurz darauf auch noch eine optische Radikaldiät. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft gibt es jetzt eine neue Playstation 2, die nur noch halb so groß, Verzeihung, halb so dick ist wie der Vorgänger. Technisch gesehen bleibt alles beim Alten, allerdings wurde in das enge Plastikkleid der neuen PS2 auch gleich der Netzwerkadapter für den Online-Zugang via Ethernetkabel gezwängt. Jetzt warten wir nur noch auf die Slim Line der Xbox. Denn die hatte die Schlankeitskur ja von Anfang an viel nötiger.



Interaktive Bücher

Über ein Jahrzehnt lang waren Adventure-Spiele das erfolgreichste Genre für den PC. Im neuen Jahrtausend aber interessieren sich nur noch wenige Leute für das Bildschirmrätseln. Zwar wurde das Genre stetig weiterentwickelt, doch trotzdem: Die digitalen Kopfnüsse zählen zu den bedrohten Arten unter den Videospiele. Eine kleine Geschichte des Adventures



01 Interaktive Bücher Vor fast 20 Jahren wurde das Genre Adventure geboren. Den technischen Möglichkeiten von damals entsprechend waren Adventures ausschließlich textbasierte Bildschirmgeschichten, die dem Spieler viel Fantasie abverlangten. „The Hitchhiker's Guide To Galaxy“ war damals das Topspiel für den PC. Mithilfe einer Kommandozeile, in die man Befehle eintippte, rätselte man sich von Textabschnitt zu Textabschnitt. Dabei besaßen die Spiele so viel Witz und Fantasie, dass sie auch heute noch faszinierend und innovativ wirken.

02 Grafische Wunder Die Rechentechnik entwickelte sich rasend schnell. 1984 erschienen die ersten Spiele der Firma Sierra, und Firmengründerin Roberta Williams ist bis heute die ungekrönte Königin der Abenteuerspiele. Ihre „Police Quest“- und „Kings Quest“-Serien waren die ersten, die von den neuen grafischen Möglichkeiten Gebrauch machten. Gesteuert wurden sie allerdings genauso wie ihre schmucklosen Vorgänger. Über eine Kommandozeile. Die neue grafische Pracht machte die Firma Sierra aber trotzdem zum Global Player im Spielebusiness und damit zum größten Konkurrenten von Lucas Arts.

03 SCUMM Das Spiel „Maniac Mansion“ der Firma Lucas Arts führte eine völlig neue Form der Spielesteuerung ein. SCUMM – „Script Creation Utility For Maniac Mansion“. Die nervige Texteingabe wurde durch eine komfortable Maussteuerung ersetzt. Mit ihr wurde dem Spieler eine bestimmte Anzahl an Möglichkeiten gegeben, die Spielumgebung zu erkunden. „Monkey Island“ oder „Indiana Jones“ sind zeitlos gute Adventures. Das liegt zum einen an den fesselnden Storys, aber mindestens ebenso an dieser bahnbrechenden „Point & Click“-Steuerung.

04 Digitale Wunderwelt „The 7th Guest“ von 1993 war eins der ersten Spiele auf CD-Rom – ein Adventure. Auch wenn die Rätsel unlösbar waren, ging trotzdem ein hoher Reiz von den gerenderten Räumen und Filmsequenzen aus. Fortan wurden aus den interaktiven Büchern interaktive Filme. Sehr zum Leidwesen der Spieler. Die Darsteller bewegten sich meistens auf Provinz-Theatergruppen-Niveau, und die Storys wurden immer dünner. Extremstes Beispiel ist das auf sieben CDs erschienene „Phantasmagoria“ von Sierra. Eine seltene Ausnahme war „Ripper“ mit Christopher Walken als Hauptcharakter.

05 Sinnkrise Nachdem die interaktiven Filme das Genre fast aussterben ließen, versuchte man verzweifelt den Spagat zwischen bewährten Spielprinzipien und moderner Technologie. Die enttäuschten Fans wollten weniger Effekthascherei und wieder mehr Inhalte. Doch leider konnten auch Spiele wie das 1995 erschienene „Full Throttle“ dieses Versprechen nicht einlösen. Es hatte zwar ein neues Interface, prächtige 3D-Grafiken, schön gezeichnete Hintergründe, aber immer noch eine viel zu dünne Geschichte.

06 Verzweigung Als Abenteuerspiele in der Gunst der Spieler auf dem niedrigsten Punkt angelangt waren, versuchten einige Entwickler, mit wirklich abwegigen Spielideen das Genre zu retten. „Ecstatica“ (1994) von Psygnosis brüstete sich mit einer Ellipsen-Engine für ultrarealistische Animationen. Leider sahen die Figuren durch diese ungewöhnliche Art der Darstellung aus wie Marshmallow-Männer. Einzig „Little Big Adventure“, ein Spiel, das mit der gleichen Engine arbeitete, konnte mit einer lebendigen Welt und knackigen Rätseln aufwarten, blieb aber trotzdem, wie auch die anderen Exkurse ins Experimentelle, ein Flop.

07 Abenteuer Am Ende musste man sich den Tatsachen stellen und die Trends akzeptieren: Einfachere Rätsel, mehr Action und bessere Grafik waren gefragt. Und so fing man an, die Adventure-Grundprinzipien von Inventar und Interaktion mit den neuen Spielprinzipien zu vermählen. Mit diesem Rezept war das Action-adventure geboren. Der erfolgreichste Vertreter war 1996 „Tomb Raider“. Selbst Klassiker wie „Indiana Jones“ bekamen nun den Actionstempel aufgedrückt, doch die Fans der Lucas-Arts-Serie wandten sich enttäuscht ab.

08 Gegenwart Reine Adventures sind so gut wie tot. Nur eine kleine Fangemeinde will ihr Lieblingssgenre nicht sterben lassen. Und so erscheinen immer wieder kleine Adventures für den PC, die auch wirtschaftlich ein recht erfolgreiches Nischendasein führen. Auch die „Baphomets Fluch“-Reihe (1996 bis 2004) beruft sich auf klassische Elemente des Genres – stimmungsvolle Charaktere und eine spannende Story haben das Spiel zu einem Erfolg gemacht. Alle anderen Versuche, das dereinst erfolgreichste Genre der PC-Spielwelt aus seinem Dornröschenschlaf zu wecken, sind aber bis heute gescheitert.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Eineinhalb Märchenstunden

Was ist wahr und was gelogen? „Big Fish“ erklärt die Regeln des Märchenerzählens und macht aus Mythen Wahrheiten Text: Thilo Mischke

Wie schön wäre es, einen Vater zu haben, der tagein, tagaus von fantastischen Abenteuern erzählt. Tim Burton wäre bestimmt so ein Vater. Seine Filme sind voller seltsamer Begebenheiten und wunderlicher Dinge. Tim Burtons große Leidenschaft ist das Erzählen aufregender Märchen. Voller Emotionen, aber trotzdem mit einer Leichtigkeit dem Zuschauer nähergebracht. Man denke nur an den missverstandenen Edward mit den Scherenhänden, den einsamen Batman oder den melancholischen Jack aus „Nightmare Before Christmas“. Doch während die meisten Filme Burtons in einer düsteren und kühlen Welt zu Hause sind, die den Begriff „märchenhaft“ eher in einem Grimmsch-unheimlichen Sinne interpretieren, geht es diesmal in „Big Fish“ ganz vordergründig nur um eins: Märchenstunde.

Edward Bloom (Ewan McGregor) ist ein Mann mit einem fast beneidenswerten Leben. Auf der Suche nach seiner großen Liebe verdingt er sich in einem Zirkus mit einem Werwolf als Direktor (Danny DeVito), lernt den schlechtesten Dichter der Welt (Steve Buscemi) in einer Sektensiedlung kennen und flüchtet mit siamesischen Zwillingen aus dem kriegsgeplagten Vietnam der sechziger Jahre. All diese Erlebnisse im Leben des Edward Bloom sind Nährboden für die schönsten Hirngespinnste, die ein Vater seinem Sohn erzählen kann. Doch genau diese Gespinste sind es, die es

Sohn Will (Billy Crudup) schwer machen, seinen Vater ernst zu nehmen und nicht nur als egomanischen Geschichtenerzähler zu sehen. Erst der nahende Tod des Vaters führt den Sohn als Zuhörer ans Sterbebett.

Tim Burton vermag es meisterhaft, die Geschichten des Vaters mit der Realität zu verknüpfen. Oft weiß man als Zuschauer nicht, ob es sich beim gerade Gesehenen um ein Märchen handelt oder eine wahre Begebenheit im Leben des Vaters. Doch Tim Burton wäre nicht der fantasievolle Ausnahmeregisseur, würde er eine klare Trennlinie zwischen Fiktion und Wahrheit ziehen. Manchmal aber wäre so eine Trennlinie doch schön gewesen, wird die Story durch das Fantasiethema doch zum Ende hin ein bisschen klebrig. Zu oft hat man das Gefühl, dass die fließenden Übergänge zwischen Traum und Wirklichkeit die Idee des Films zu eindeutig darstellen. Es fehlt letztendlich das Abgründige der alten Burton-Filme. Wer das verschmerzen kann, bekommt einen schönen Film über Mythen und Märchen in einer modernen Welt zu sehen.

Bonus: [Audiokommentar vom Regisseur](#), [Filmdokumentationen](#) sowie ein [Triviaquiz](#) zu Tim Burtons filmischem Schaffen



01 Ein Kater macht Theater 02 Uzumaki 03 Haus der 1000 Leichen 04 Ich habe keine Angst 05 Penetration Angst 06 Raumschiff Enterprise

01 Ein Kater macht Theater (Universal) Der amerikanische Kinderbuchautor Dr. Seuss ist ein Meister im Erzählen wundervoll ausgeklünnelter Kindergeschichten. „Ein Kater macht Theater“ beweist – wie es schon der „Grinch“ mit Jim Carrey in der Hauptrolle tat –, dass die Einfälle des Dr. Seuss sich auch bestens als Kinostoff eignen. Wieder ist die Welt, in die der Zuschauer befördert wird, ein kunterbunter Spielplatz. Und wieder steckt ein hochkarätiger Komiker im Kostüm der Hauptrolle. Mike Myers spielt einen menschengroßen Kater im Kampf gegen die Langeweile der Erwachsenenwelt. Dabei helfen ihm durchgeknallte Maschinen, abstruse Fortbewegungsmittel und ein sprechender Goldfisch. Natürlich ist das oft infantil und albern. Aber das ist Spaß ja meistens. AG

02 Uzumaki (Rapid Eye Movies) Die Spirale ist schon eine faszinierende geometrische Figur. Mathematiker werden von ihr verwirrt, Fans japanischer Mangas fürchten sie. Denn mit „Uzumaki“ wurde 2000 ein in Japan sehr beliebtes Manga verfilmt. Die Geschichte des durchaus wertvollen Beitrags zur grassierenden Japan-Grusel-Manie geht so: Im Dörfchen Kurouzo fühlen sich plötzlich sämtliche Einwohner verpflichtet, alles Spiralförmige anzubeten. Schüler verwandeln sich in Schnecken, und manch einer schleudert sich in der Waschmaschine zum hypnotisierenden Wirbel. Warum das so ist, wird nicht erklärt. Das macht aber nichts. Denn die magische Anziehungskraft der Spirale macht auch vor dem Zuschauer nicht halt. MN

03 Haus der 1000 Leichen (Sunfilm) Rob Zombie, der illustre Rocker, mag Slasherfilme. Und zwar so sehr, dass er dem Genre mit „Haus der 1000 Leichen“ seinen eigenen Senf verpassen wollte. Eine Autopanne im Nirgendwo. Schreiende Pubertierende treffen auf irre Mörder, die sich alles andere als fürsorglich der vier verschollenen Jugendlichen annehmen. So sieht die Rahmehandlung aus, in deren Verlauf die Kids zu Kunstwerken des Grauens zermetzelt werden. Untermalt von einem schrammeligen Soundtrack trifft sich die Elite der B-Moviestars zum wirren Stelldichein im Haus von Dr. Satan, um Salven blutrünstiger Seitenhiebe auf das Genre Teenieslasher abzufeuern. Großes Kino, Mr. Zombiel! MN

04 Penetration Angst (Marketing Film) Ein Film ganz in der Tradition des Sexploitation. Sexploitation? Moment! Das war doch dieses Genre, das sich über große Brüste und hirnrissigste Storys definierte – und Ende der siebziger Jahre eigentlich als ausgestorben galt. Dieses C-Movie der Extraklasse ist eine Art Wiederbelebungsversuch. Die Story von einer Männer fressenden Vagina ist zwar etwas lahm, und das unlogische Ende lässt einen unbefriedigt zurück. Aber nymphomanische siamesische Zwillinge, perverse Gynäkologen und Sätze wie „Meine Muschi ist still“ gehören zu dem Genre wie Jedis in einen „Star Wars“-Film. Dann gilt es nur noch darüber hinwegzusehen, dass die Dialoge mindestens so schwachsinnig sind wie in einem Porno, und man merkt: Das ist echt lustig. TM

05 Ich habe keine Angst (Arthaus) Coming-of-Age Filme neigen oft dazu, sich in Klischees zu verlaufen. Deswegen sind sie nicht gleich schlecht, aber irgendwie immer ein bisschen bemüht. Um diesen Fehler erst gar nicht zu machen, ging die italienische Regisseurin Gabriele Salvatore einen anderen Weg. Sie versuchte sich nicht an einem möglichst realistischen Milieustück, sondern drehte einen Thriller um eine Kindesentführung. Der zehn Jahre alte Michele findet bei seinen Streifzügen durch die Felder ein entführtes Kind in einem Loch. Die Extremsituation zwingt den Jungen fortan, die Welt mit den Augen eines Erwachsenen zu sehen. Selten sieht man so ambitionierte Jungschauspieler in einem Film, der nicht mit der Holzhammermethode das Älterwerden erklärt. TM

06 Raumschiff Enterprise (Paramount) Als alter „Star Trek“-Fan hat man sich immer gefragt, warum schon jeder Spin-off von „Raumschiff Enterprise“ auf DVD erschienen ist, nur nicht das Original. Jetzt ist es endlich so weit! 29 Folgen lang Mister Spocks spitze Ohren, Auf- und Abgebeame und das „Pfschhü“ der Brückentür. Alles auf acht DVDs. Zugegeben, wer die Folgen schon alle auf Video hat, erfährt auch in den Audiokommentaren nicht wirklich etwas Neues. Dafür gibt es ein Gene-Roddenberry-Interview zur Entstehung der Serie sowie eine Reportage starring William Shatner und Leonard Nimoy – und für die ganz harten Trekkies: die original TV-Trailer zu allen Folgen. Das richtige Rüstzeug eben, um auf der nächsten Convention mit mehr als Plastikspitzohren aufzutrumpfen. TM



Auf einmal macht es Pop

Seit Natasha Bedingfield lohnt es wieder, das Radio einzuschalten

Plötzlich ist er da. Ein neuer Song im Radio, der dich aufhorchen lässt. Du brauchst nur Sekunden, um die Melodie aufzunehmen, sie mitzusummen und für die nächsten Wochen in deinem Hinterkopf zu konservieren. Dann wartest du gespannt auf den Moment, an dem der Radiomoderator den Namen des Songs nennt, der dir gerade den Tag gerettet hat. Seit ein paar Wochen lautet er „These Words“ und der Name der Interpretin Natasha Bedingfield. Sie ist gerade mal 22 Jahre alt und stammt aus Lewisham, South East London. In jüngeren Jahren hatte sie eine Band mit ihrem Bruder und ihrer Schwester. Doch dann entschied sie sich gegen eine Karriere als Musikerin und studierte Psychologie. Aber schon nach zwei Jahren Uni kehrte sie zur Musik zurück, vielleicht weil ihr Bruder in der Zwischenzeit als Solokünstler in England einen Nummer-eins-Hit gelandet hatte. Sie nahm eigene Songs auf und klopfte bei der Plattenfirma Warner an. Dort erkannte man trotz ähnlichen Aussehens und gleicher Haarfarbe, dass Natasha mehr sein wollte als ein weiterer, lahmer Britney-Klon, und ließ sie ein. So weit die Vorgeschichte.

Dass auf dem Album „Unwritten“ nicht die Musik neu erfunden wird, liegt in der Natur der Sache, schließlich geht es hier um Pop. Der Sound der zwölf Songs ist

aber trotzdem nicht abgenutzt, eher vertraut. So klingt „I’m A Bomb“ nach Pop-Punk im Stil von Pink, „These Words“ ist eine Uptempo-Ballade, wie Nelly Furtado sie nicht besser hätte performen können, und bei „Single“ hört man sogar Anleihen an den Gesangsstil von Björk heraus. Ein schneller Blick ins Booklet klärt auf: hochkarätige Songwriter wie Guy Chambers (Robbie Williams), Steve Kipner (Christina Aguilera) oder Mark „Spike“ Stent (No Doubt, U2, Björk) standen Natasha helfend zur Seite – was unterstreicht, welches Vertrauen man bei Warner in das Starpotenzial der neuen Popentdeckung setzt. Und die Bedingfield enttäuscht keinen Moment. Selbst größere Stilsprünge wie die Zusammenarbeit mit Rapper Bizarre von D12 beim Song „Drop Me In The Middle“ werden von ihr souverän gemeistert. Den offiziellen Ritterschlag erhielt die Engländerin übrigens von höchster Stelle: Eines Tages rief Britney Spears bei Bedingfield an und bat um Mithilfe für ihr neues Album. GW

Das Album „Unwritten“ ist bereits erschienen. www.natashabedingfield.com



01 Kinderzimmer Productions 02 Ugly Duckling 03 Daddy G DJ-Kicks 04 Ricardo Villalobos 05 Green Day 06 The Soundtrack Of Our Lives

01 Kinderzimmer Productions: „Irgendjemand muss doch“ (Kinderzimmer Productions / Rough Trade) Kinderzimmer Productions sind das beste HipHop-Duo der Welt. Warum? Weil sie seit ihren Anfängen vor mehr als zehn Jahren die Fahne für die HipHop-Kultur hoch gehalten haben und sich das auch mit dem vorliegenden Album nicht geändert hat. Weil Textor und Quasimodo in jeden Song so viele Ideen stecken, wie man sie bei der Konkurrenz auf Albumlänge nicht finden kann. Weil sie sich immer treu geblieben sind und nie die Notwendigkeit gesehen haben, sich für mehr Plattenverkäufe zu verbiegen. Weil sie dem Verfasser dieser Zeilen vor Jahren mal einfach so ihr erstes Album auf Kassette überspielt haben, das wegen eines ungeklärten Samples nicht mehr erhältlich war. Und nicht zuletzt, weil „Irgendjemand muss doch“ einfach eine unglaublich gute Platte ist. DAS

02 Ugly Duckling: „Combo Meal“ (Penalty Recordings / Pias) Die drei Jungs von Ugly Duckling haben mit ihrer aktuellen Platte ein „Combo Meal“ zubereitet, wie es gehaltvoller kaum sein könnte. Angereichert mit einer ordentlichen Portion Humor werden hier 25 Alternative-HipHop-Leckerbissen serviert, an denen man sich nicht satt hören kann. Hier ein Quäntchen Jazz, da 'ne Prise Oldschool-Rap. Die Crew aus LA lässt wirklich nichts anbrennen und macht sich mit diesem Album wahrlich unentbehrlich. Und liegt der „Meat Shake“ auch ein wenig schwer im Magen, mit dem ersten tanzbaren „Energy Drink“ der Geschichte ist das Völlegefühl schnell vergessen. Ob DJ oder Küchenhilfe, letztlich hilft da wohl nur noch eins: Geschmacksverstärker aufdrehen, die kalte Platte auflegen und zusehen, wie das Publikum vor Begeisterung überkocht. DAS

03 Daddy G: „DJ-Kicks“ (K7 / Rough Trade) Es gibt Bands und Alben, auf die sich auch Menschen mit verschiedensten Musikgeschmäckern einigen können. So wie in den Neunzigern Massive Attack, deren Idee vom Sound-Kollektiv mit verschiedenen Gastsängern auf „Blue Lines“ in Perfektion exerziert wurde. Daddy G war damals die musikalische Kompetenz der Band. Die legendäre Plattensammlung des Wild-Bunch-Soundsystem-Mitbegründers stellte das Sample-Fundament, auf dem Massive Attack seine Tracks errichtete. Dass er noch immer ein gutes Händchen bei Auswahl von Platten hat, beweist er auf der aktuellen DJ-Kicks, deren Mix nicht die versiertesten Übergänge hat, aber dies mit ihrer lasziven Grundstimmung und Klassikern wie „Unfinished Symphony“ mehr als wettmacht. Sicher ein Album, auf das sich alle einigen können. GW

04 Ricardo Villalobos: „Thé Au Harem D'Archimède“ (Perlon / Neuton) Ricardo Villalobos ist einer der DJs, die ihrem Stil über Jahre hinweg treu geblieben sind. Stetig hat er an der Verfeinerung seines Minimal-Techno-Sounds gearbeitet und in Hunderten von Clubs Erfahrungen gesammelt. Den Durchbruch als Produzent erlebte Ricardo im letzten Jahr mit seinem ersten Album „Alcachofa“, dessen Track „Easy Lee“ Tanzflure rund um den Globus in Schwingungen versetzte. Auf dem aktuellen Album fehlen die offensichtlichen Hits, der Groove dieser neuen Tracks will verstanden werden. Dann erkennt man, dass auch ohne klassischen Viervierteltakt alle Stücke einen klaren Drang nach vorne haben. Es dominieren Percussions in allen Klangformen und -farben. Und das letzte Stück auf der Platte heißt „True To myself“ – wie passend. GW

05 Green Day: „American Idiot“ (Virgin / EMI) Gerade noch rechtzeitig zur US-amerikanischen Präsidentschaftswahl im November holen die Vorzeigepunks um Billie Joe Armstrong zum finalen Schlag gegen George W. Bush aus. Mit diesem Anliegen stehen sie nicht allein da. Bereits vor geraumer Zeit formierten sich einige Punkbands um den NOFX-Sänger Fat Mike. Gemeinsam brachten sie zwei „Rock Against Bush“-Sampler raus. Diesen Gedanken greifen Green Day mit ihrem neuen Album auf – und denken ihn weiter. „American Idiot“ ist eine Rockoper geworden, ein Konzeptalbum, auf dem die Probleme des Alltags unter der Bush-Regierung geschildert werden. Und dabei geht es zum Teil richtig episch zu. In Tracks mit bis zu neun Minuten Länge beweisen die Papas des Punkrock ihre musikalische Reife. Weiter so! Egal ob gegen Bush oder für den Hörer. CA

06 The Soundtrack Of Our Lives: „Origin Vol. 1“ (Warner) Rockmusik, die auch mit Orgeln im Breitwandformat und Sologitarre klischeefrei und unbemüht daherkommt, ist ziemlich selten. Genau deswegen ist „Origin“ so kostbar. Und TSOOL eine der wenigen (Hard-)Rockbands, die auch Leute gut finden können, die mit dem Genre sonst wenig am Hut haben. Statt einer Überdosis Testosteron bedienen sich die sechs Schweden souverän ihres Gespürs für Ausstrahlung und vor allem Atmosphäre. Scheinbar mühelos gelingt es ihnen auch auf Album Nummer vier, Sixties-beeinflussten Psychedelic Rock, der von Ideenreichtum nur so sprudelt, mit Spät-Achtziger-Indie und Pop zu verbinden. Eine Mischung, die trotz unverkennbarer Reife der Zutaten erfrischend unverbraucht klingt. Und damit ist „Origin“ vor allem eins: zeitlos. MA

Gadgeteria

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

01 Motorola-/Momo-Bluetooth-Helm

Motorroller fahren und mit dem Handy telefonieren geht einfach nicht zusammen. Während man als Autofahrer vor allem das Auftauchen der Rennleitung in Grün-Weiß fürchtet, droht beim Herausnesteln der Gurke auf einem motorisierten Zweirad ganz anderes Ungemach. Tosende Windgeräusche im besten Fall, Kontrollverlust über fahrbaren Untersatz oder Telefon im schlechteren. Nicht so mit dem von Handy-Hersteller Motorola und Autozubehörhersteller Momo in Kooperation entwickelten Bluetooth-Helm. Da bleibt das Handy schön in der Tasche, während man als Fahrer alle Gespräche über die an der Seite des Helms befestigte Bluetooth-Einheit regelt. Sprachwahl, Gesprächsannahme, Regulierung der Lautstärke sind easy über den Helm steuerbar. Gewiefte Techniker konzipierten die Einheit außerdem so, dass sowohl Wind- als auch Verkehrslärm zu keinem der beiden Gesprächsteilnehmer vordringen. www.motorola.com, www.momodesign.com, vorraussichtlich ab Frühjahr 2005 erhältlich



02 USB-Raumerfrischer

Da sitzt du also, in deinem kleinen Start-up. Kredit von Papa, nur die schickste Hardware am Start. Tag und Nacht schuftest du, delirios, die Deadline naht. Dann kommt der Kunde, endlich – und kippt rückwärts wieder aus der Tür heraus. Mit dem kleinen USB-Raumerfrischer wäre dir das wohl nicht passiert. Der macht – in den USB-Port deines G5-Powerbooks gesteckt – aus jedem Pumakäfig im Handumdrehen eine Blumenwiese. Okay, das ist jetzt vielleicht ein bisschen übertrieben. Aber auf jeden Fall filtert er Pollen und Bakterien aus der Luft. Und deine ganz persönliche Duftmischung – Achselschweiß und Käsemauken. Und bei nur 19 Euro würde selbst dein Berater bei der Bank loben: eine kluge Investition in die Zukunft! www.zweizwei.biz

03 Siemens SK 65

Blackberry-E-Mail-Handys sind unheimlich praktisch. Überall auf der Welt sofort seine E-Mails lesen zu können, erfreut nicht mehr nur durchgeknallte Worcaholics. Leider sind Blackberry-Handys aber auch sehr hässlich. Und zwar so hässlich, dass man eigentlich schon vor zwei Jahren die Witze über den Blackberry hätte reißen müssen, die heute über das NGage gemacht werden. Doch mit dem SK 65 zeigt Siemens jetzt ein Herz für E-Mail-Freunde. Denn das Blackberry-System wurde komplett in die Funke integriert – von einem Haufen anderer Features mal ganz abgesehen. Und dank des gewiefen Drehmechanismus fühlt man sich endlich wie James Bond und nicht mehr wie ein Verrückter mit einer Scheibe Toast am Ohr. [circa 600 Euro ohne Vertrag](#)



04 Pokia Handsets

Understatement nennt man etwas anderes. Aber um einen dezenten Auftritt ist es dem New Yorker Designer Nicholas Roope wohl auch nicht gegangen, als er seine Pokia-Handset-Kollektion kreierte. Eher darum, einen Gegentrend zu immer futuristischer gestalteten Multifunktionsknoschen zu schaffen, bei denen das Telefonieren schon lange zur Basisfunktion degradiert wurde. Mit den Pokia-Phones dagegen wird zelebriert, worum es eigentlich irgendwann einmal ging, mit diesem ganzen Handy-Gelöt: Kommunikation. Ob es cool ist, mit einer monströs ausgebeulten Hose herumzulaufen oder im Café Omas Wählscheiben-Telefonhörer zu zücken, darüber lässt es sich bestimmt streiten. Ein Fashion-Statement ist es allemal.

www.pokia.com



05 BenQ MP3-Player-Kollektion

Bisher dachten wir immer, nur Apple wäre in der Lage, schöne MP3-Player zu bauen. Jetzt tritt BenQ, bisher eigentlich eher für Plasma-Screens und Laptops bekannt, den Gegenbeweis an. Seine Geräte versprühen mehr den Charme eines Modeaccessoires denn den eines Tekkie-Gadgets. Dabei ist es irgendwie bezeichnend und auch ein bisschen frustrierend, dass ausgerechnet die gewagtesten Designs nur in Japan, nicht aber in Deutschland erhältlich sind. Offenbar lässt sich hierzulande nur als Technik verkaufen, was auch danach aussieht. Wer Kosten und Mühen nicht scheut, bestellt deswegen einfach im Fernen Osten. www.benq.de, www.benq.co.jp

06 Bose iPod Sounddock

Bose, dieser Name steht für satten Klang. Kauft man ein Bose-Lautsprechersystem, wird die Garantie für ein stilvolles In-die-Sessel-gedrückt-Werden gleich mitgeliefert. An diese Maxime hielt man sich bei Bose auch bei der Entwicklung des Sounddock. Anders als bei vielen Billo-Lautsprecherständen passt das hochwertige Design perfekt zum iPod, und auch die beiliegende Infrarot-Fernbedienung hält sich streng an die Designvorgaben von Apples kleinem Schätzchen: Weniger ist mehr. Ansonsten macht das Bose-Mutter-schiff genau das, was man von ihm erwartet: Es musiziert, dass sich die Wände biegen – fast schon ein Wunder, dass der iPod nicht ständig nach vorne umkippt. Obwohl – gar kein Wunder! Denn der MP3-Player steht gut verankert in seiner Basis und wird so auch noch en passant geladen. Neben dem Design liegt das Sounddock auch in Sachen Finanzen auf iPod-Augenhöhe. Vierhundert Euro – knackiger Preis, knackige Bässe.

Im Fachhandel erhältlich







Zurück im Ring

Seit drei Jahren reiben sich alle Besitzer einer Xbox die Hände, wenn sie den Namen „Halo 2“ hören. Legen dann noch mal den ersten Teil ein. Beharken sich ein paar Runden im Multiplayer oder spielen ein paar Level allein. Kein anderes Spiel für die Xbox übt eine derartige Faszination aus wie Bungies Geschichte vom Master Chief, der auf einer Ringwelt im Weltraum die menschliche Zivilisation retten will. Aber was begeistert so sehr an „Halo“? Und vor allem: Was kann „Halo 2“? Wir haben die Fakten zusammengetragen und ein paar „Halo“-Experten nach ihrer Meinung gefragt

Los Angeles, im Mai dieses Jahres. Zwei Tage vor der Eröffnung der E3, der weltgrößten Fachmesse für Videospiele, haben sich Journalisten aus der ganzen Welt im Shrine Auditorium versammelt. Noch vor zwei Jahren wurden hier die Oscars verliehen. Jetzt hat Microsoft zur Pressekonferenz geladen. Es geht um das Spiele-Line-up für die kommenden Monate. Es geht um Geld, Marktposition, die Zukunft der Xbox. Doch für die meisten der anwesenden Journalisten geht es nur um eins: „Halo 2“.

Als zwei Mitarbeiter von Bungie, dem Entwickler von „Halo“, die Bühne betreten, verstummt das sonst die Veranstaltung begleitende Gemurmel. Es herrscht angespannte Stille, während die beiden ein Demo hochladen. Dann verwandelt sich das Auditorium in einen Hexenkessel. Tosender Applaus brandet durch die Halle, die Leute springen von ihren Plätzen auf, schreien, pfeifen. Auf der Kinoleinwand ist der Master Chief zu sehen, der Protagonist von „Halo“. Was folgt, ist eine zehninütige Belohnung für drei Jahre nicht enden wollenden Wartens. Die zwei Bungies führen den Multiplayer vor, zeigen, was anders ist beim zweiten Teil. Zumindest ein bisschen davon. Es wird erklärt, wie man sich seinen Master Chief für die Online-Gefechte „customizen“, also äußerlich verändern kann. Und dass alle Vehikel, wie zum Beispiel der Warthog, jetzt in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Anschließend betritt Peter Moore die Bühne. Er ist Vizepräsident von Xbox Amerika und sagt: „Ich habe das, worauf ihr alle wartet.“ Dann krempelt er sich den rechten Ärmel hoch. Auf seinem Arm stehen zwei Zahlen: eine Neun und eine Elf. Ein Datum. Der neunte November. Er kann gerade noch sagen: „Und wir reden von diesem Jahr“, bevor eine neue Welle der Begeisterung das Auditorium erfasst. Am Ende der E3 nimmt Bungie drei Awards für „Halo 2“ mit nach Hause: „Bestes Konsolenspiel“, „Bestes Actionspiel“ und „Bestes Online-Multiplayerspiel“. Und das nur aufgrund des zehninütigen Demos.

Die Auszeichnungen spiegeln dabei aber nur ansatzweise wider, was für ein Erwartungsdruck auf „Halo 2“ lastet. Kein anderes Spiel wird von Xbox-Besitzern – und Microsoft – sehnlicher herbeigewünscht. Denn ähnlich wie „GTA: San Andreas“ für die PS2 ist „Halo 2“ für die Xbox ein Heilsbringer, ein Hardwareverkäufer. Und kein anderes Spiel steht so sehr für die Microsoft-Konsole wie der Egoshooter

„Halo 2“ ist für die Xbox ein Heilsbringer. Kein anderes Spiel steht so sehr für Microsofts Konsole. Und kein anderes wird so viele Konsolen verkaufen wie „Halo 2“

von Bungie. Noch Monate, ja: Jahre nach dem Erstverkaufstag der Xbox war der erste Platz für die Xbox-Software-Verkaufscharts praktisch für den ersten Teil von „Halo“ reserviert.

Wie wichtig der Titel bei Microsoft genommen wird, zeigt indes nicht nur die Art der Präsentation auf der diesjährigen E3-Pressekonferenz, sondern auch die Tatsache, dass nur wenige Videospiele weltweit am gleichen Tag erscheinen. Der neunte November ist als Release-Tag für „Halo 2“ in Stein gemeißelt (die einzige Ausnahme: Deutschland. Hier erscheint das Spiel aus Gründen des Vertriebs erst am 11. November). Genauso hoch wie die Erwartungen der Spieler auf der ganzen Welt war allerdings auch die Geheimhaltungsstufe in Bezug auf Informationen zu Bungies neuem Meisterwerk. Bereits 2001, direkt nach dem Release von „Halo“, machte man sich bei Bungie daran, den Nachfolger zu entwickeln. Doch zu sehen gab es all die Jahre nichts, und auch Informationen drangen, wenn überhaupt, nur spärlich nach draußen. Erst seit einigen Monaten, genau genommen seit der besagten E3, gibt es Handfestes über den neuen Egoshooter zu berichten. Allerdings auch nur zu dessen Multiplayer-Mode.

Denn anders als der erste Teil, der erschien, bevor das Xbox-Live-Netzwerk installiert war, spielt die Musik bei „Halo 2“ mindestens genauso laut im Netzwerk-Game wie alleine in der Kampagne. Musste man sich bei „Halo“ noch entweder mit Splitscreen-Duellen begnügen oder Fernseher und Xboxen für System-Link-

Simon Krätschmer

Moderator beim Games-Sender Giga, liebt den Multiplayer-Modus

Acht Freunde, acht Fernseher, acht Xboxen, ein Spielplatz: Battle Creek, Capture the Flag. Die letzten Sekunden in einem sehr, sehr langen Spiel. Natürlich Gleichstand. Die entscheidende Flagge in der Hand hechte ich mit einer kompletten feindlichen Einheit im Rücken in Richtung rettender Basis. Meine eigenen Leute fallen wie die Fliegen. Kugeln und Plasmaschüsse zischen links und rechts an mir vorbei, während ich wie ein Reh auf Ecstasy quer über das Schlachtfeld springe. Meine Energieanzeige jault auf.

Die heimische Basis hat nur zwei Zugangsmöglichkeiten. Meine Wahl fällt auf den Eingang zum Keller. Zwei Ecken und einen Aufgang später stehe ich plötzlich direkt vor einem Verfolger. Voller Panik ziehe ich ihm den Flaggenmast über den Schädel, und er bricht ächzend zusammen. Aus einigen Metern Entfernung in einem völlig anderen, weit entfernten Universum prasselt ein Sammelsurium an Flüchen in meine Richtung. Ein zweiter Verfolger ist direkt hinter mir. Kaum bin ich um die nächste Ecke, donnern auch schon die ersten Kugeln in die Wand. Der letzte Gang ist leider etwas länger. Es reißt mir die letzten Energiereserven weg, ich halte weiter auf den Flaggenpunkt zu. Fast habe ich ihn erreicht, da wirft mich die nächste Salve endgültig zu Boden. Das Spiel ist aus. Alles umsonst. Da tönt es aus dem Off: „Red team wins!“ Noch im Todessturz hat mein tapferer Avatar den Punkt nach Hause geholt. Die durchgeschwitzten Körper am Ende der Pads erheben sich wie von selbst aus ihren Sofakissen. Es wird viel gebrüllt. Und noch mehr gelacht.

Jonathan Finglass

„Halo“-Weltmeister auf dem PC, liebt die Story

Bevor es „Halo“ gab, hatte ich nie einen PC zum Spielen benutzt. Ich kannte „Halo“ von der Xbox und spielte bei meinem Kumpel, der ein Internetcafé besaß. „Halo“ auf dem PC? Uninteressant. Dann war ich bei den World Cyber Games 2003 dabei und spielte unter anderem „Halo“. Plötzlich faszinierte es mich. Ich schaffte mir einen schnelleren PC an, trat der englischen „Halo“-Liga bei und übte Tag und Nacht. Der Rest ist Geschichte ...

Was ich an „Halo“ am meisten liebe, ist die Storyline um die Ringwelt Halo und den Master Chief. Aber auch der Multiplayer ist brillant, mit seinen Waffen und Vehikeln. Vom Multiplayer auf dem PC war ich erst ein bisschen enttäuscht, bis sie die neue Custom Edition mit verbessertem Netcode rausgebracht haben. Die krassste Stelle ist für mich nach wie vor das letzte Level, wo man mit dem Warthog im Zeitlimit von der Pillar Of Autumn fliehen muss. Ein einziger Albtraum!



Joel Casebeer

Zeichner bei den Halo Babies, liebt die Ästhetik

Für mich ist „Halo“ deswegen so besonders, weil es einfach im ästhetischen Sinne alle anderen Spiele überragt. Alles, jeder Aspekt des Spiels ist so unglaublich ausgefeilt. Außerdem sind die Idee von einer Ringwelt und der Master Chief einzigartig. Sowohl der Singleplayer- als auch der Multiplayer-Mode faszinieren mich noch heute und werden es auch weiter tun, selbst wenn „Halo 2“ viel besser aussieht. Ich werde nie vergessen, wie ich zum ersten Mal einem Grunt eine Plasmagränate an den Leib heftete und der dann damit zurück in einen Haufen seiner Artgenossen rannte. Haftgranaten kommen wohl nie aus der Mode.

www.halobabies.net

Duncan Leigh

Freier Autor beim amerikanischen offiziellen Xbox-Magazin, liebt die Flood

Ich war eigentlich schon immer fasziniert von Multiplayer-Gaming. Aber erst „Halo“ hat mich davon überzeugt, dass da wirklich was geht. Fernseher zu Kumpels schleppen für ein Acht-Spieler-Lan oder einfach mit einem Freund die Kampagne einen Schwierigkeitsgrad höher spielen – das rockt immer. Es gibt eigentlich nur eine Sache, die ein Shooter richtig machen muss. Natürlich sind cineastische Inzenierungen ein netter Bonus. Aber am Ende geht es doch immer nur um den Kill. Und bei keinem Spiel ist das Zusammenspiel aus Waffen und Gegnern so stimmig wie bei „Halo“. Wie die Kugeln deines Sturmgewehrs erst den Schutzschild eines Elite-Alien dezimieren, bevor sie in sein Fleisch beißen. Oder wie sich die Geschosse des Needler in die Flood eingraben und ihnen beim Explodieren weiteren Schaden zufügen – das ist einfach genial.

Meine Lieblingsstelle in „Halo“ ist „343 Guilty Spark“. Dieses Level ist so voll von reinem Horror, dass selbst Spiele wie „Silent Hill 4“ alt dagegen aussehen. Kaum jemand weiß übrigens, dass die Kreatur, die noch bevor man die Basis betritt in der Ferne vor einem flieht, kein Grunt, sondern ein Flood ist! Ein erster Hinweis darauf, mit welcher grauenhaften Geschwindigkeit die Flood sich vermehren und fortbewegen. Das ganze Level ist für mich einfach ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte. Vorausgesetzt, man hat einen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad gewählt. Dann ist die Flucht aus der Basis eine unglaublich schweißtreibende, intensive Lehrstunde in Sachen fantastisches Leveldesign. Es werden so viele falsche Pfade vor dem Spieler ausgelegt, die in einer Sackgasse enden. Wenn man sich dann umdreht, zurückwill, dann kommen die Flood. Aber umso befriedigender ist es, wenn du es nach draußen schaffst. Ich kann es kaum abwarten, bis sich „Halo 2“ in meiner Xbox dreht.

Battles zusammentragen, können beim Nachfolger bequem 16 Kämpfer vom heimischen Sofa aus per Xbox Live in die Schlacht ziehen. In welcher Größenordnung sich dabei die Dimensionen zwischen dem ersten und dem zweiten Teil verschoben haben, erklärt Chris Carney, Environment Designer bei Bungie: „Alle Multiplayer-Areale von Halo passen in einen einzigen Canyon von Halo 2“, sagt er. Doch mit einem simplen Aufblasen der Dimensionen begnügte man sich nicht bei Bungie, sondern setzte ein reibungslos ablaufendes Spielerlebnis auf den obersten Platz der Prioritätenliste. Aus diesem Grund gibt es bei „Halo 2“ im Live-Modus keine richtigen Hosts. Stattdessen scannt der Live-Server die Teilnehmer eines Spiels und sucht sich automatisch den besten Host für die Gruppe – ohne dass dieser etwas davon weiß. Scheidet der aus dem Spiel aus, wechselt der Server

Das alte System-Link-Gefühl sollte erhalten bleiben. Deswegen kann man online mit bis zu 16 Freunden in den Kampf ziehen – ohne dafür Fernseher zu schleppen

automatisch zum nächstbesten Host. Herzlich willkommen im ununterbrochenen Spielfluss. Wichtig war den Entwicklern bei Bungie zudem, dass der Spieler im Online-Modus die größtmögliche Freiheit hat. „Du kannst dir jede beliebige Art von Spiel zusammenstellen. Du wählst die Karte, du bestimmst die Regeln“, doziert Frank O'Connor, bei Bungie zuständig für den Online-Content. Dabei war es den Entwicklern besonders wichtig, das Gefühl der unglaublich beliebten System-Link-Battles des ersten Teils auch im Nachfolger zu ermöglichen. „Die Partygames sind das große Ding bei ‚Halo 2‘“, erklärt O'Connor. „Du kannst die Leute von deiner Kumpel-Liste einladen, und die können mit einem Knopfdruck in dein Spiel einsteigen. Dann könnt ihr den ganzen Abend als Team durch die Gegend ziehen, und hast du irgendwann keine Lust mehr, übernimmt ein anderer Spieler deines Teams automatisch die Führung.“

So redselig die Bungie-Mitarbeiter in Sachen Multiplayer-Features sind, so wenig lassen sie zur Single-Player-Kampagne verlauten. Selbst wenige Wochen vor Release des Spiels tappt man in Bezug auf den Story-Mode von „Halo 2“ noch komplett im Dunkeln.

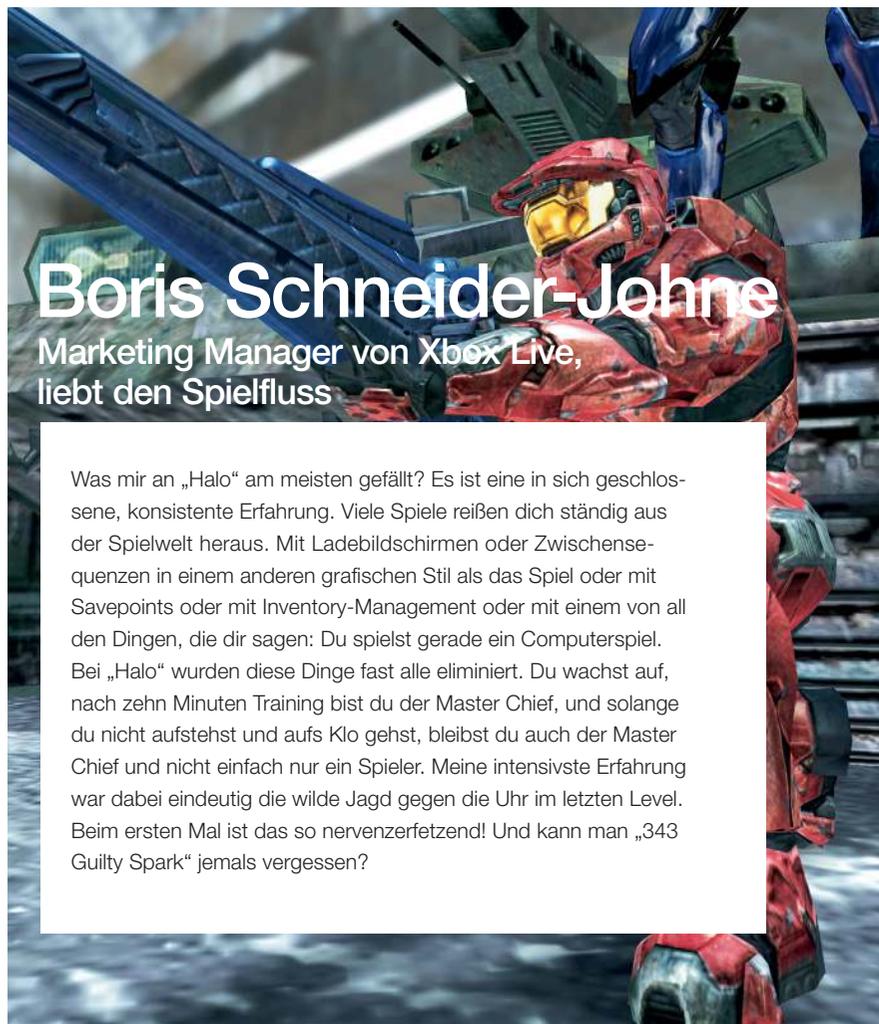
Dabei war vor allem auch die unglaublich gut inszenierte Geschichte maßgeblich für den Erfolg von „Halo“ verantwortlich. Denn nüchtern betrachtet war der erste Teil an einigen Stellen nur Durchschnitt. Die Architektur der Innenlevel, die sich im späteren Spielverlauf einfach wiederholte, und die teilweise eher dröge gestalteten Texturen standen im krassen Gegensatz zu den Lobeshymnen, die überall auf der Welt auf „Halo“ angestimmt wurden. Ob man „Halo“ mochte, war vor allem auch eine Bauchentscheidung – und ein Verdienst der Story. Denn erst die Geschichte vom Übersoldaten Master Chief, der gegen die Aliens zu Felde zog, um die Menschheit zu retten, verband die anderen Elemente des Spiels zu einer konsistenten Einheit – die Ringwelt Halo, die einem mit ihren großzügig gestalteten Außenleveln tatsächlich das Gefühl vermittelte, irgendwo im Weltall zu schweben; die liebevoll und intelligent gestalteten Gegner wie die tumben und nervigen Grunts, die mutigen Elitekämpfer, die erschreckenden Hunter und die einfach nur gruseligen Flood; die verschiedenen Vehikel, die man entern konnte, und die einen völlig anderen Zugriff auf das „Halo“-Universum ermöglichten; und nicht zuletzt die verschiedenen Waffen, die perfekt in die Geschichte integriert waren. Das alles wird sich hoffentlich auch in „Halo 2“ wiederfinden. Dies und vieles mehr. Denn für Bungie geht es um einiges. Darum, einen würdigen Nachfolger für das heißeste Spiel, den meisterwarteten Titel und nebenbei eines der erfolgreichsten Videogame-Franchises auf der Xbox rauszubringen. Und es geht auch darum, das Mutterschiff zu stärken: die Xbox-Konsole. Aber letzten Endes geht es für Bungie wohl vor allem um eins: den eigenen Ansprüchen gerecht zu werden – den bestmöglichen Nachfolger für einen der besten Shooter der Videospiegelgeschichte abzuliefern.



Trevor Jackson

Produzent und DJ von Playgroup,
liebt den Sound

Kein anderes Spiel hat mich jemals so vor den Bildschirm gefesselt wie „Halo“. Tagelang habe ich, statt mich mit Freunden zu treffen oder zu arbeiten, das Universum zu retten versucht. Nächte damit verbracht, die Level durchzuspielen, während das Telefon klingelte und meine Freunde mich auf irgendwelche Partys mitnehmen wollten. Für mich ist natürlich der Sound des Spiels besonders interessant, und ich kann nur sagen: Er ist fantastisch. Und die Intelligenz der Gegner – brilliant. Am besten gefällt es mir, wenn ich mich, entweder total dumm oder viel zu heroisch, in Horden von Feinden stürze und mit nur noch ein paar Kugeln im Lauf den Kampf überstehe.



Boris Schneider-Johne

Marketing Manager von Xbox Live,
liebt den Spielfluss

Was mir an „Halo“ am meisten gefällt? Es ist eine in sich geschlossene, konsistente Erfahrung. Viele Spiele reißen dich ständig aus der Spielwelt heraus. Mit Ladebildschirmen oder Zwischensequenzen in einem anderen grafischen Stil als das Spiel oder mit Savepoints oder mit Inventory-Management oder mit einem von all den Dingen, die dir sagen: Du spielst gerade ein Computerspiel. Bei „Halo“ wurden diese Dinge fast alle eliminiert. Du wachst auf, nach zehn Minuten Training bist du der Master Chief, und solange du nicht aufstehst und aufs Klo gehst, bleibst du auch der Master Chief und nicht einfach nur ein Spieler. Meine intensivste Erfahrung war dabei eindeutig die wilde Jagd gegen die Uhr im letzten Level. Beim ersten Mal ist das so nervenzertzend! Und kann man „343 Guilty Spark“ jemals vergessen?

TRANSMITTING

that I have full license to use any means to protect the security of these transmissions.

I believe that punishing even minor transgressions with shockingly excessive force is the best deterrent. I am relentless, and I have absolutely no conscience when it comes to executing my mission.

Make your decisions accordingly.

Die Halominaten

Außerordentliche Situationen erfordern außerordentliche Mittel. Und außerordentliche Spiele bekommen außerordentliche Werbemaßnahmen. Und so wurde „Halo 2“ eine Marketingkampagne verpasst, die jeden Verschwörungstheoretiker aufhorchen ließe



Im August dieses Jahres lief in gut 1500 Multiplexkinos ein Kinotrailer zu „Halo 2“, der kurz danach auch von Microsoft als Download bereitgestellt wurde. Auf dem Schlussbild mit dem Verkaufsdatum erregte eine seltsame Webadresse die Neugier vieler Zuschauer. Was bitte verbarg sich hinter www.ilovebees.com?

Auf der genannten Website ging es

tatsächlich um die Bienenzucht der Firma „Margaret’s Honey“. Doch irgendetwas stimmte offenkundig nicht mit der Seite. Sie schien gehackt, war überlagert von schwarzen Kästen (Bild oben), in denen sich kryptische Botschaften befanden. Manche der andersfarbig markierten Buchstaben waren Weblinks. Wenn man sie anklickte, erschienen eine Uhrzeit und GPS-Daten.

An diesen Koordinaten befanden sich meist öffentliche Münztelefone, die dann zum angegebenen Zeitpunkt klingelten. Wenn man abnahm und das Wort „Operator“ in den Hörer sagte, erschienen im gleichen Augenblick in dem schwarzen Kasten auf der Bienenzüchter-Homepage die Wörter „Axon Hot“, ein neuer Link,

der eine weitere Website öffnete und nochmals neue Rätsel offenbarte. Schon 1999, zum Release von „Halo“, hatte Bungie die so genannten Cortana Letters verschickt, die ebenfalls Andeutungen zu dem seinerzeit heiß ersehnten Shooter enthielten. Im Fall von „Halo 2“ blieb dagegen bisher eher unklar, was sich hinter der Guerilla-Aktion verbirgt.

Steckten in den Anweisungen und Texten vielleicht Hinweise auf den gut gehüteten Single-Player-Modus? Auf einer der „gehackten“ Seiten konnte man einen Dialog zwischen Lieutenant Sorenson und Captain Green, zwei Figuren aus dem Spiel, lesen, der darauf hindeutete, dass die Covenant-Alienrasse die UNSC-Außenkolonie Troy angegriffen hat. Auf anderen Seiten wurden immer wieder künstliche Intelligenzen namens „Queen“ und „Widow“ erwähnt. Mittlerweile sind viele der Hinweise auf der Website wieder verschwunden und nur bei Fanwebsites wie der von Netninja Bee Wiki nachzulesen. Eine auf der Bienenzüchter-Website eingefügte Countdownuhr mit dem Schlussdatum 24. August hatte zeitweise sogar Hoffnungen geschürt, dass „Halo 2“ früher auf den Markt käme. Dabei war dieses Datum nur ein Beleg für die Fixierung auf die Zahl „7“, die den Bungie-Mitarbeitern immer nachgesagt wird. Der 24. August liegt genau 77 Tage vor dem 9. November, dem weltweiten Verkaufsstart von „Halo 2“.

www.ilovebees.com, <http://qube.netninja.com/beewiki/TheNewAxons>

Zwei Schirme mit einer Klappe

Als Nintendo Anfang dieses Jahres seine „revolutionäre neue Spieleplattform“ ankündigte, dachten viele Leute erst mal an einen schlechten Scherz. Ein Gameboy mit zwei Bildschirmen? Das konnte doch nur ein Schnellschuss sein. Eine Panikreaktion auf Sonys PSP. Doch nach einer ersten Präsentation auf der diesjährigen E3 und einem anschließend überarbeiteten Design verstummten die kritischen Stimmen langsam, aber sicher. Nur wenige Wochen vor dem US-Release waren wir in Seattle, um uns von den Machern persönlich ihr neues Schätzchen vorführen zu lassen Text: Heiko Gogolin



Der obere, durch einen separaten Prozessor gesteuerte Bildschirm wird allein zur Darstellung der Spiele genutzt. Viele Titel kombinieren allerdings beide Screens, um das Gefühl einer großen Mattscheibe zu erzeugen. Doch alle, die befürchtet hatten, einer der beiden Bildschirme werde einfach nur zur Anzeige einer Levelkarte verwendet, dürfen aufatmen. Genau genommen hätte das Gerät viel eher Nintendo TS heißen sollen: Jeder der bisher gezeigten Titel nutzt die Touchpadfunktion des unteren Bildschirms als primäre Eingabemethode. Das neue Spielgefühl durch die innovativen Steuerungsmethoden ist der Kern des DS-Erfahrung.

Der untere Bildschirm ist das Herzstück des Geräts. Hier steuert man mittels eines von PDAs bekannten Griffels sämtliche Spiele. Natürlich können auch unsere Wurstfinger als alternative Schnittstelle dienen, aber um nicht innerhalb von kurzer Zeit den gesamten Screen mit Fettflecken zu verkleistern, sei der Stift mit Nachdruck empfohlen. Über den Bildschirm ist eine dünne Schutzfolie geklebt, wodurch er minimal unschärfer wirkt als sein oberes Pendant. Die Folie verhindert ein Verkratzen und kann ausgetauscht werden. Der Zugriff auf das Spielgeschehen wirkt durch den Griffel ungemein direkt. Der Spieler ist auf eine neue und intuitive Art mit dem Spielgeschehen verbunden. Großartig!



Hier ist der Slot, in dem die Game-Cards des DS ihren Platz finden.

In einem kleinen Schacht hat der kleine Plastikgriffel des DS sein Zuhause. Es ist aber auch durchaus denkbar, andere, dickere Stifte verwenden, um den Schwierigkeitsgrad mancher Minigames zu senken.

Das Nintendo DS wirkt relativ leicht. Das schwarz-silbrige Design des Startmodells erscheint für Nintendo-Verhältnisse überraschend „erwachsen“. Der Look ist zwar nicht ganz so abgehangen und stylo wie ein iPod, schafft aber eine recht gelungene Melange aus Spielkonsolenoptik und Lifestyle-Applikation. Das Gerät lässt sich zusammenklappen, schützt so die Bildschirme vor Kratzern und passt gerade noch angenehm in die Hosentasche. Die von Sonys PSP bekannten Batterielaufzeitprobleme kennt das DS nicht: Der Akku sorgt für sechs bis zehn Stunden Energie und liegt damit also nur marginal unter den Werten des GBA SP.



Das eingebaute Mikrofon ist in der Lage, sowohl konkrete Spracheingabe zu verarbeiten als auch auf Atemgeräusche zu reagieren. Ein meschugges Minispiel von Segas Sonic Team, in dem man das Herz einer holden Maid erobern muss, verlangt, diverse Kerzen in kurzer Zeit auszublasen. Dafür hustet und prustet man ins Mic, dass es eine Freude (und in der Öffentlichkeit ein ziemlicher Augenfänger) ist.

Hier findet ihr die Buchse für die Kopfhörer. Direkt daneben entdeckt: ein Anschluss für ein Headset, über dessen Verfügbarkeit oder gar Einbindung in entsprechende Spiele von Nintendo allerdings noch nichts verraten wurde

Dieser Schacht an der Unterseite garantiert die Abwärtskompatibilität zum Gameboy Advance. Ob zukünftige GBA-Spiele eventuelle Bonus-Goodies bereithalten, wenn man sie ins DS steckt, ähnlich wie bei der Connectivity zwischen Würfel und GBA, ist noch nicht bekannt – aber bei der Verspieltheit von Big N durchaus denkbar.

Das Nintendo DS erlaubt drahtlose Multiplayerduelle für bis zu 16 Spieler im lokalen Netzwerk. Besondere Verzögerungen waren dabei bisher nicht zu spüren. Die jeweiligen Mitspieler sind sogar in der Lage, sich das aktuelle Spiel von anderen Geräten herunterzuladen. Die Zeiten, in denen sich jeder ein eigenes Exemplar zulegen musste, um gegeneinander anzutreten, scheinen also endlich passé. Nintendo möchte diese Funktion auch dazu nutzen, an Probedisplays in Geschäften zeitbeschränkte, kostenlose Demoversionen zum privaten Saugen anzubieten. Reine Zukunftsmusik sind bis jetzt allerdings Wireless-Lan-Spiele über große Entfernungen. Auch genauere Angaben zu der von Nintendo-Präsident Iwata auf der Tokyo Game Show angekündigten Voice-over-IP-Funktion (kurz gesagt: telefonieren mit dem DS) gibt es bis jetzt noch nicht. Bereits fest in das Gerät eingebaut ist dagegen PictoChat, eine spielerische Chatumgebung für bis zu 16 Personen. Mittels Buchstabeneingabe oder lustigen Zeichnungen darf so in Klassenzimmer oder Hörsaal fröhlich miteinander kommuniziert werden.

Stiften gehen

Das Touch-Pad und das Mikro am Nintendo DS sind revolutionäre Eingabeoptionen im Handheld-Bereich. Doch wie sehen sie in der Praxis aus? Vier Spiele, die die neuen Möglichkeiten besonders souverän einsetzen



Super Mario 64

Der mobile Remix eines der einflussreichsten Videospiele der neunziger Jahre. Neben dem weltbesten Klemptner treten in der Neuversion ebenfalls Yoshi, Wario und Luigi als spielbare Figuren auf. Jeder Charakter hat individuelle Fähigkeiten, die zum Lösen von Rätseln pfiffig kombiniert werden müssen. Die Steuerung via Touchpad ist ohne Stick zunächst gewöhnungsbedürftig. Wesentlich interessanter aber als das Hauptspiel erscheint die Armada an Minispielen: Rolle einen Schneeball mittels Hochgeschwindigkeitsrubbeln durch einen Hindernisparcours! Zeichne Trampoline in die Luft, um Mario zum Ausgang zu geleiten! Die Minigames sind sensationell erfrischend und rechtfertigen allein schon den Kauf des Titels.



Metroid Prime: Hunter

Zumindest in Amerika liegt jedem Gerät ein umfangreiches Ein- wie Mehrspielerdemo von Samus Arans erstem DS-Auftritt bei. Die Action spielt sich allein auf dem oberen Screen ab. Unten erscheint eine Karte, an deren Rand die unterschiedlichen Wummen per Berührung gewechselt werden können. Mittels des Griffels verstellt man den Blickwinkel und bewegt sich zugleich mit dem Steuerkreuz – ein Handling nicht unähnlich der Maussteuerung eines PC-Egoshooters. Ein Doppelklick lässt Samus springen, während der Morphball übers Touchpad kontrolliert wird. Das funktioniert selbst in der Hitze von Deathmatches mit vier Spielern. Aber wie so oft beim DS gilt: Man muss es halt selbst gespielt haben.



Wario Ware

Dieses Spiel ist wie schon in den anderen Versionen das mitreißende Destillat aus 30 Jahren Videospiegelgeschichte. Innerhalb eines immer schnelleren Stakkatorhythmus' gilt es Miniaufgaben zu erledigen, die meist aus einer einzigen Aktion bestehen. Das DS legt noch ein gutes Pfund Wahnwitz obendrauf: japanische Schriftzeichen mit dem Griffel ausmalen, im richtigen Winkel mit einer an einem Seil hängenden griechischen Statue ein Feuer auspinkeln, durch Rubbeln an einer Streichholzschachtel ein Zündholz entflammen oder auf Zeit eine Toilettenpapierrolle herunterrollen. Das DS ist wie geschaffen für dieses Sammelsurium skurriler Ideen, das in der endgültigen Version auch das Mikrofon einbinden wird. Definitiv ein Killer!



Yoshi's Touch & Go

Während die Spiele der ersten DS-Generation oft noch eine relativ klassische Funktionalität besitzen, die durch zusätzliche Minispiele aufgepeppt wird, ist Yoshis DS-Debüt ein gutes Beispiel dafür, wie die zweite Welle von Games den Touchscreen bereits in das primäre Spielprinzip zu integrieren vermag. „Yoshi's Touch & Go“ steuert man komplett mit dem Griffel. Im ersten Teil des in Seattle gezeigten Demos fällt Baby Mario vom Himmel herunter. Der Spieler muss nun versuchen, den kleinen Bub mittels gezeichneter Linien an diversen Feinden vorbeizulotsen und dabei en passant noch kräftig Münzen einzucashen. Alles nur mit dem Touchpad! Genial minimal und für viele das heimliche Highlight der Präsentation in Seattle.

Die Zukunft ist bald

Ein Glück! Nintendo scheint nicht noch einmal den Fehler von N64 und Gamecube zu machen und setzt für das Spiele-Line-up zum Start stark auf die Unterstützung von Drittherstellern. Die Zahlen sprechen für sich: Von 120 in der Entwicklung befindlichen Spielen stammen nur 20 von Big N selbst. Einige Highlights des Line-up: „Jam With The Band“, ein Musikspiel, bei dem man zusammen mit bis zu acht befreundeten Muckern mit nur einer Gamecard gemeinsam in die Tasten hauen kann. Bei „Tiger Woods DS“ dient der Touchscreen zum Herumscrollen, für das Boost-O-Meter oder um den Ball in der Luft zu spinnen. Hört sich unspektakulär an, spielt sich aber äußerst elegant. So sicher wie das Amen in der Kirche finden früher oder später auch alle Nintendo-Hausmarken ihren Weg auf das DS. Bisher angekündigt: „Mario Kart

DS“, „Pokémon Dash“, ein brandneues „Super Mario“, „Animal Crossing“ und „Advance Wars“. Von Drittherstellern kommen unter anderen „Final Fantasy Crystal Chronicles“, „Need for Speed Underground“ und „Viewtiful Joe“. Das Gros der bisher gezeigten Titel erscheint für die relativ kurze Entwicklungszeit überraschend gelungen. „Ridge Racer DS“ zeigt jedoch, dass es auch unnötig kompliziert geht: Das Spiel erwartet ernsthaft vom Spieler, ein Lenkrad auf dem unteren Bildschirm mit dem Touchpad zu drehen, um die Karre zu steuern. Das Nintendo DS erscheint zum Preis von 150 Dollar bereits am 21. November in Amerika und zwei Wochen später in Japan. Europa guckt mal wieder in die Röhre, doch spätestens im März dürfte es auch hier so weit sein. Wir sind gespannt wie Flitzbögen.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES





Schlechter Schnitt

So gut wie jeder hat sich schon über die einfallslose Videospelumsetzung eines Kinofilms geärgert. Und so manch einer verließ resigniert den Kinosaal, weil er von der Verfilmung seines Lieblingsgames schmerzhaft enttäuscht wurde. Trotzdem reißt die Flut an Umsetzungen in beide Richtungen nicht ab. Und besser werden sie auch nicht. Warum nur? Text: Alexander Geyer, Gregor Wildermann; Fotos: Benne Ochs

Los Angeles in nicht allzu ferner Zukunft. Die Veranstaltung im Kodak Theater ist genau durchgeplant. Gerade erst hat der Preisträger für den besten Filmschnitt seinen Oscar in Empfang genommen, da muss er schon wieder das Feld räumen. Angelina Jolie und Milla Jovovich betreten die Bühne. „Und die diesjährigen Nominierungen für das beste Videospiel zum Film lauten ...“

Zählt man die Filmumsetzungen von Videospielen und die Versoftungen erfolgreicher Kinofilme der letzten Jahre zusammen und wirft einen kurzen Blick auf die aktuellen Projekte beider Gattungen, wirkt die Vision eines Filmgame-Oscars gar nicht so abwegig. Fest steht: Die beiden Medien nähern sich einander unaufhaltsam an. Zumindest die Motivation der Filmindustrie liegt bei dieser Entwicklung klar auf der Hand. Denn trotz aller Mehreinnahmen durch die Zweitvermarktung von Filmen auf DVDs gehen die Einnahmen der großen Filmfirmen an den Kinokassen immer weiter zurück. Währenddessen lassen die Publisher von Videospielen keine Gelegenheit aus zu erwähnen, dass sie mit ihren Spielen mittlerweile mehr Umsatz machen als Hollywood mit seinen Kino-Blockbustern. Und finanzielle Tatsachen konnte man auch in der Traumfabrik noch nie ignorieren. Dabei ist die Kollaboration der beiden Medien beileibe keine neue Mode.

Doch bis vor wenigen Jahren war der Austausch noch ziemlich einseitig. Seit dem Boom von Heimcomputern und Konsolen in den Achtzigern gehört das Videospiel zur Kinofilm-Franchise-Produktpalette wie Stofftier, Actionfigur und Kaffeebecher. Allerdings kam den Filmgames damals lange keine besonders große Aufmerksamkeit zu.

Howard Scott Warshaw (siehe Interview Seite 49) arbeitete Anfang der Achtziger bei Atari und entwickelte 1983 unter anderem das Spiel zum Film „E.T.“ – dem bis dato größten Flop der Filmstoffversoftung. Bis heute halten sich hartnäckig Gerüchte, dass Atari fünf Millionen Cartridges in der Wüste von Nevada verscharren musste, weil der Absatz so schleppend war. Der Entwicklungsprozess des Spiels sah laut Warshaw folgendermaßen aus: „Ich hatte fünf Wochen Zeit für die Entwicklung. Als ich mich damals mit Steven Spielberg traf, um mit ihm meine Ideen für eine Spielumsetzung zu besprechen, sagte er nur: ‚Können wir nicht so etwas wie ‚Pac-Man‘ machen?‘“ Das Aufwendigste an dem Spiel war dann, laut Warshaw, letzten Endes der Startbildschirm.

Doch auch bei hochwertigeren Filmversoftungen war es zur damaligen Zeit noch schwierig, den Kinozuschauer für das Spiel zum Film zu begeistern – was schon

angesichts der technischen Standards jener Tage kaum verwundert. Denn wie sollte jemand die kantigen 2D-Bilder auf dem Schirm seines Heimcomputers mit den aufwendigen Fantasiewelten im Kino gleichschalten können? Der Unterschied zwischen dem Bild auf der Leinwand und dem Pixelhaufen aus der TV-Röhre war einfach zu groß.

Zumindest in dieser Hinsicht vertragen sich Spiel und Film heute viel besser. Dank stetig verbesserter technischer Möglichkeiten nähern sich die Spiele visuell mehr und mehr den Filmgeschichten an. Klar. Denn in beiden Bereichen wird inzwischen mit ähnlichen Mitteln gearbeitet. Wie im Entwicklungsstudio übernimmt auch am Filmset immer öfter ein Rechner die Kreation der Kulissen. Und Techniken wie Motion-Capturing, ein Verfahren zum Einspeisen von Bewegungsabläufen in den Computer, gehören schon lange zum Handwerkszeug beider Branchen. Dabei garantiert gute Technik nicht automatisch gute Unterhaltung, wie Verfilmungen von Videospiele lange Jahre hindurch bewiesen. Denn auch wenn die Grafik gut aussah, war das Ergebnis immer dürftig.

Das erste Spiel, das die zweifelhafte Ehre hatte, für die Leinwand aufbereitet zu werden, war „Super Mario Bros.“. Doch selbst die eingefleischtesten Fans erkannten ihren Helden nicht wieder. Die Verfilmung hatte von dem smarten Klempner und seinem Kompagnon, mit dem man sich Stunde um Stunde, Level um Level vorgekämpft hatte, um Prinzessin Peach zu retten, nichts übrig gelassen als einen schäbigen Witz. Mitte der neunziger Jahre folgten dann „Mortal Kombat“ und „Street Fighter“. Und auch wenn diese ihrer Fangemeinde nicht so weh taten wie „Super Mario Bros.“ der ihrigen – sie waren ebenso flach und floppten ebenso gnadenlos an der Kinokasse. Und selbst ambitionierte Projekte wie der 100 Millionen Dollar schwere Animationsfilm „Final Fantasy – The Spirit Within“ von 2001 schossen meilenweit am angepeilten Einspielergebnis vorbei. Die Story hatte einerseits zu wenig mit der Spielserie gemein, um die Fans zu begeistern, und war andererseits zu abgedreht, um den durchschnittlichen Kinogänger in den Vorführsaal zu locken.



Erst „Tomb Raider“ (2001) und „Resident Evil“ (2002) sowie die jeweiligen Fortsetzungen schafften es, mit der Verfilmung der Videospiele Erfolge an der Kasse zu verbuchen. Allerdings hatte wohl eher die gut gebaute Starbesetzung die Massen angesprochen – und weniger die Tatsache, dass beide Filme ihren Vorbildern wirklich gerecht wurden. Eine der Vorlage entsprechende Gameverfilmung stellt immer eine ganze Reihe schwieriger Herausforderungen an das Filmstudio.

Spiel und Film ist nicht gleich Spielfilm

Wie eine Game-Verfilmung aussehen muss, wenn die Kinokassen klingeln sollen, entscheidet sich schon an der Ausrichtung ihrer Vorlage. Spiele, bei denen es in erster Linie um Action oder Spaß geht, um das Abrufen der richtigen Tastenkombi zum richtigen Zeitpunkt, beziehen ihre Faszination aus den Gefühlen, die der Spieler mit ihnen verbindet. Zum Beispiel „Street Fighter“ oder „Mortal Kombat“: Welcher Gegner war am härtesten? Wie oder wann habe ich ihn geknackt? Wer von meinen Freunden war mein stärkster Rivale? Diese ganz privaten Gefühle kann kein Film reproduzieren. Jede Verfilmung läuft Gefahr, zu einer schlechten Kopie realer Emotionen zu verkommen.

Vor einem ähnlichen Problem steht auch die Verfilmung von „Doom“, bei der nach drei Jahren Planungszeit gerade mal Regisseur und Hauptdarsteller benannt sind. ID-Software-Geschäftsführer Todd Hollenshead versichert zwar in jedem Interview eifrig, dass „diese Filmumsetzung echte ‚Doom‘-Fans nicht enttäuschen wird“. Aber wie soll ein Film einem Game gerecht werden, in dem 90 Prozent der Spielzeit geballert wird? Er kann es nicht. Die Funktionsweisen von Filmen und Videospiele sind einfach zu verschieden.

Regisseur John Woo (Interview rechts) bringt das Problem auf den Punkt: „Mit einem Film habe ich den Kinozuschauer in der Hand. Beim Spiel dagegen liegt die Kontrolle beim Publikum.“ Doch auch wenn ein Film niemals das Erlebnis eines Spielers beim Spielen ersetzen und ein Spiel niemals die Illusion eines Films erzeugen kann, weil die Rolle des Zuschauers nicht die gleiche ist – sie können sich ergänzen. John Carmack, der Entwickler von „Doom“, sagte einmal: „Mit der Story in einem Videospiel verhält es sich wie mit der Story in einem Porno. Man erwartet, dass sie da ist, aber sie ist nicht wichtig.“ Und so könnte der Film dort anfangen, wo das Spiel aufhört. Könnte dem Spieler Geschichten über den Space-Marine aus „Doom“ erzählen, den er Level für Level durch brenzlige Situationen lenkt. Geschichten, die ein Spiel trotz aller High-End-Grafik nie wird er-

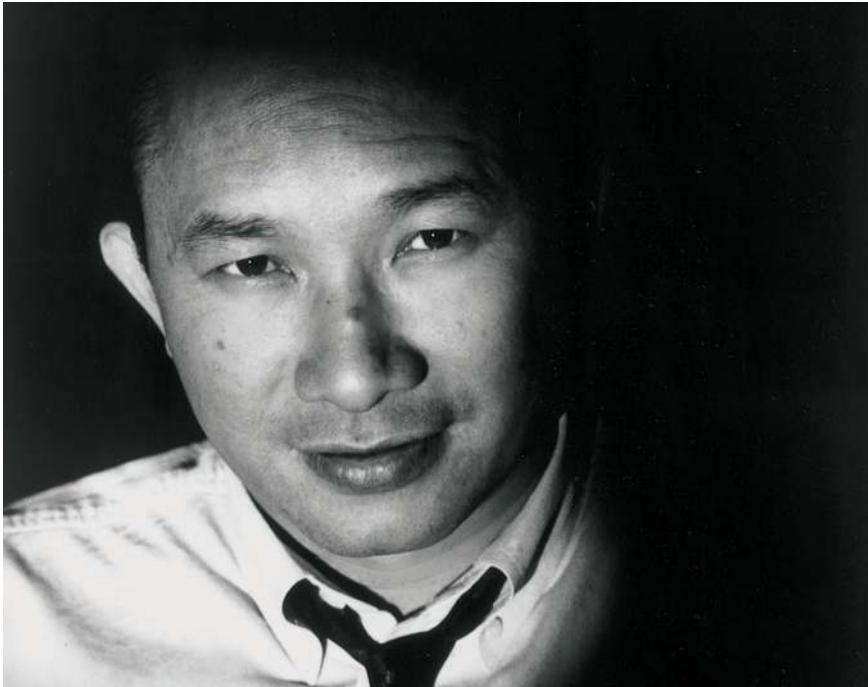
„Stories in Videospiele sind wie Stories in Pornos. Jeder erwartet sie, keiner braucht sie“, sagte der „Doom“-Erfinder John Carmack. Deshalb sollten Filme das Geschichtenerzählen übernehmen

zählen können. Vor allem, weil echte Schauspieler überzeugender sind als jeder Videospielecharakter – egal wie gut dieser animiert ist. Ganz abgesehen davon, dass man, außer in den Cut-Scenes, ohnehin nur die Pranken und die Knarre des virtuellen Alter Ego sieht. Aber auch, weil man ein Spiel spielen und nicht gucken will. Das hat „Metal Gear Solid 2“ mit seinen Zwischensequenzen in Spielfilmlänge überzeugend vorgeführt. Andersherum können Videospiele den Kinozuschauer die im Film gezeigte Welt auf eine Art erleben lassen, wie sie nicht in neunzig Minuten gepresst werden kann. Die Geschehnisse auf der Leinwand wären dann ein Fantasieanreger für die nächste Spielerunde, die im Kino entwickelte Beziehung zum Protagonisten ein emotionales Update für die Beziehung zum Spielcharakter, den man zu Hause lenkt.

Wie beim Strategiespiel „Herr der Ringe: Schlacht um Mittel Erde“. Noch ganz aufgewühlt vom Schlachtengetümmel im Film kann der Spieler hier selbst zum Feldherrn werden und so die Strategien im Film nachspielen. Oder eben ganz eigene Wege finden, Mittel Erde zu retten oder zu knechten.

„Beinahe Filmstandard“

John Yusen Woo, 58, wuchs in Hongkong auf und definierte mit Werken wie „The Killer“ das moderne Actionkino. Mitte der neunziger Jahre folgte er dem Ruf Hollywoods und drehte unter anderem den Thriller „Face/Off“. 2003 gründete Woo die Softwarefirma Tiger Hill Games. Zurzeit arbeitet er an mehreren Videospielumsetzungen für die Kinoleinwand Interview: Gregor Wildermann



GEE: **Erinnern Sie sich noch an ihre erste Videospielerfahrung?**

John Woo: Das erste Videospiel, das ich gespielt habe, war wohl „Pac-Man“. Das liegt aber schon lange zurück, und jetzt schaue ich meinem Sohn beim Spielen zu. Ich glaube, Videospiele sind ein gutes Training für das Gehirn.

Wie ist ihr Eindruck von der Game-Industrie? Sie sind ja jetzt quasi ein Teil davon.

Es hat sich viel geändert in den letzten Jahren. Man merkt immer mehr, wie viele Talente in diesem Bereich arbeiten. Dies gilt vor allem für die visuelle Qualität der Spiele. Die grafische Leistung hat beinahe Filmstandard erreicht.

Welche kreativen Ziele haben Sie persönlich mit Tiger Hill Entertainment?

Wir wollen das eigentliche Spielerlebnis verbessern. Vor allem die Storys der Spiele sollten auf ein anderes Niveau gehoben werden, und auch die Charaktere könnten mehr Tiefe haben. Aus solchen Spielkonzepten können nach ihrer Umsetzung dann auch gute Filme werden.

Wie sieht Ihr Job bei Tiger Hill Games aus?

Meine Hauptarbeit steht am Anfang und am Ende der Spielentwicklung an. Ich beteilige mich an der Storyentwicklung und dem Charakter-Design, und später kümmere ich mich um die Stimmenauswahl und die Inszenierung. Wir arbeiten mit sehr talentierten Game-Designern, und ich vertraue darauf, dass sie meine Ideen umsetzen können.

Sehen Sie Ihre Firma denn als neue Lebensaufgabe, oder werden Sie in erster Linie weiter als Filmregisseur arbeiten?

Eigentlich beides. Aber natürlich werde ich mich immer zuerst als Filmregisseur sehen. Das ist und bleibt meine Leidenschaft. Gleichzeitig möchte ich aber auch

mit neuen Leuten arbeiten und neue Dinge ausprobieren. Es ist insofern für mich eine große Herausforderung, als ich es bisher gewohnt war, in 90 Minuten eine Geschichte zu erzählen. Aber wie schaffe ich es, über 15 Stunden einen Spieler zu fesseln? Dazu kommt ja noch, dass die Geschichte eines Spieles non-linear erzählt werden muss und dadurch der Plot noch komplexer gestaltet wird.

Worin sehen Sie die Schwierigkeiten und worin die Chancen, einen Film in ein Videospiel zu verwandeln?

Die positivste Seite ist bestimmt die Möglichkeit, eine Geschichte weiterzuerzählen, die man im Film von knapp zwei Stunden gerade einmal angerissen hat. Im Spiel kann ich diese Geschichte in verschiedene Richtungen tragen. Ich glaube aber, dass die Leute im Spiel nicht die gleiche Geschichte wie im Film nachspielen wollen – sie wollen ein neues Erlebnis auf Basis der Welt, die sie im Film kennen gelernt haben.

Sie haben in mehreren Interviews gesagt, dass Sie ein großer Fan von Alfred Hitchcock sind. Wie erzeugen Sie Suspense in Videospielen?

Das hat viel mit dem Tempo der Vertonung zu tun. Es ist immer am besten, wenn die Vorstellungskraft des Spielers für dich mitarbeitet. Wenn man das durch realistische Sounds und Musik unterstützt, kann man hervorragend Spannung aufbauen.

Gibt es Entertainment-Regeln, die für Filme und Spiele gleichzeitig gelten?

Eine gute Geschichte kann man in jedem Medium erzählen. Ein Film oder ein Spiel hat immer dann verloren, wenn die Geschichte nicht ausreicht, um sein Publikum zu fesseln. Da nützen auch die besten Schauspieler oder die aufwendigsten visuellen Effekte nichts.

Sie planen eine Filmumsetzung von Nintendos „Metroid Prime“. Hat dieses Spiel aus Ihrer Sicht eine packende Geschichte?

Die Geschichte des Hauptcharakters Samus Aran hat epische Größe. Nintendo hat es geschafft, ein Franchise auszuarbeiten, das mit tollen Bösewichten und grandiosen Sets arbeitet. Wir sind allerdings noch in einer sehr frühen Planungsphase des Filmes.

Aber die Umsetzung von „Spy Hunter“ ist wesentlich weiter?

Dazu kann ich leider nichts sagen.

Was ist für Sie der Hauptunterschied zwischen einer Filmerfahrung und einem Videospielerlebnis?

Abgesehen von der Größe der Projektionsfläche gibt es meiner Meinung nach nur sehr wenige Unterschiede. Obwohl – beim Film kontrolliere ich die Kinoszuhler, während beim Spiel die Kontrolle wieder beim Publikum liegt.

Welcher Ihrer älteren Filme würde die beste Videospielumsetzung abgeben?

Genau gesagt arbeiten wir gerade an einer Spielidee, die auf einer meiner älteren Arbeiten beruht. Bisher waren geplante Titel wie „Sinner“ oder „Burglar“ aber immer eher als Vorlage für stilistische Grundideen zu verstehen. Also Konzepte aus dem Genre des Ganovenfilms und des klassischen Thrillers. Bei einem Videospiel kann ich diese Grundkonzepte ganz neu andenken und umsetzen.

Doch bislang, so sieht es leider aus, hat sich noch niemand ernsthaft Gedanken darüber gemacht, wie man die beiden Unterhaltungsmedien wirklich fruchtbar miteinander verbinden könnte. Für die Führungskräfte in den Chefetagen der Produktionsfirmen steckt in der Entscheidung für das Produkt „Videospiel zum Film“ nicht mehr Herzblut als beispielsweise in der Entscheidung für die „Kaffeetasche zum Film“.

Es ist ein Franchise, ein simples Rechenspiel. Wenn fünf Millionen Menschen ins Kino gehen, sind vielleicht eine Millionen von ihnen Videospiele, bei denen man das Spiel zum Film problemlos an den Mann bringen kann. Und dabei läuft es, wie die vielen schlechten Spiele zum Film zeigen, in der Regel wie schon 1983 bei „E.T.“. Es geht nicht darum, Wege zu finden, die eine Kunstform in die andere zu übersetzen, sondern möglichst günstig und pünktlich zur Veröffentlichung des Films das dazugehörige Game in den Ladenregalen zu haben.

Und auch andersherum regiert vor allem der Rubel. Für die heute meist börsennotierten Spielefirmen sind die Lizenzen ihrer Spiele vor allem ein wertvolles Handelsobjekt. Das Ritual in der Vergabe von Filmlicenzen läuft eigentlich immer gleich ab: Wahlweise in den Wochen vor großen Spielemessen oder bei Release einer Spielfortsetzung gibt es eine Pressemitteilung über das Interesse an den Filmrechten oder im besten Fall die Ankündigung einer Optionsvergabe an ein Filmstudio. Damit verbunden ist dann allerdings nur der Auftrag an einen Drehbuchschreiber, der aus der Geschichte des Videospiele ein erstes Skript schustert. Die Optionen auf die Geschichte verfallen jedoch nach einem festgelegten Zeitraum, und für die Filmfirmen entstehen keine weiteren Verpflichtungen. Die Spiele werden damit zu einer Marktware, und Gerüchte über Filmprojekte sind an der Börse willkommene Kurstreiber. Momentan hängt ein Haufen bekannter Spiele in dieser Optionswarteschleife: „Soul Calibur“ (Anthem Pictures), „Dead Or Alive“ und „Driver“ (Impact Pictures), „Deus Ex“ (Columbia Pictures), „Fear Effect“ (Paramount Pictures), „Crazy Taxi“ sowie „Shinobi“ (Mindfire Entertainment), „Eternal Darkness“ (Hypnotic), „Perfect Dark“ (Fireworks Entertainment), „Tekken“ und „Onimusha“ (Gaga Communications). Um nur einige zu nennen.

Kein Wunder, dass Kyle Cooper, berühmt für seine Filmvorspanne („Sieben“, „Dawn Of Dead“; siehe Interview Seite 50) und gerade dabei, den Vorspann zu „MGS3 – Snake Eater“ zu gestalten, diese Entwicklung skeptisch betrachtet: „Ich sehe es nicht gern, wenn aus Filmen irgendwann Spiele werden.“ Doch es gibt auch Beispiele für Firmen, bei denen nicht die Finanzen im Vordergrund stehen,

Videospiele zum Film sind auf Gedeih und Verderb an den Erfolg der Vorlage gekettet. Floppt der Blockbuster an der Kinokasse, reißt er meist auch das Franchise in den Absatzzahlen-Abgrund

sondern der Traum von einer konsistenten Fantasiewelt, in der sich Spiel und Film ergänzen. Ausgerechnet Schauspieler Vin Diesel erbrachte mit seinen Tigon Studios und „Chronicles Of Riddick“ den Beweis dafür, wie man die richtige Schnittmenge zwischen Spiel und Film finden kann. Statt den Spieler einfach stumpf den Plot des gleichnamigen Blockbusters nachdaddeln zu lassen, eröffnet das Game ein weiteres Kapitel der Chroniken dieses Kriegers. Ein zukunftssträchtiges Konzept, bei dem der Fanartikel, nur nebenbei gesagt, besser ausfiel als der Film.

Dass die Rechenschieberei der Film- und Entwicklungsstudiobosse auch gehörig danebengehen kann, zeigte sich im Übrigen sehr deutlich am Beispiel von „Catwoman“. Denn leider ist der Erfolg eines Filmspiels nicht nur von der eigenen Qualität abhängig, sondern auch von der des Films. In Fachzeitschriften bekam das Spiel „Catwoman“ durchaus gute Wertungen. Doch der grottenschlechte und absolut erfolglose Film riss das Spiel unweigerlich mit in den Absatzzahlen-Abgrund. Bis auf weiteres bleiben Spiele zum Film und Filme zum Spiel also ein Glücksspiel, bei dem es in erster Linie um Gewinnmaximierung geht. Und dabei stehen zwei ganz sicher nicht auf der Gewinnerseite: Fan und Vorlage.



„So was wie ‚Pac-Man‘“

Howard-Scott Warsaw (47) arbeitete von 1981 bis 1984 als Programmierer bei Atari und entwickelte neben dem Kultspiel „Yar’s Revenge“ auch Ataris größten Software-Reinfall „E.T.“. Zusammen mit Steven Spielberg begründete er die problematische Ehe zwischen Film und Spiel. Seine Erfahrungen schilderte er auf der selbst produzierten DVD „Once Upon Atari“ Interview: Gregor Wildermann

GEE: Wie sind Sie damals eigentlich zu Atari gekommen?

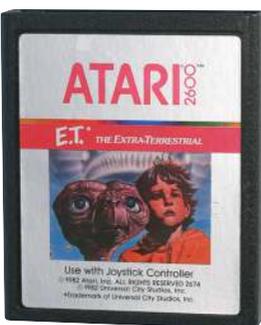
Howard-Scott Warsaw: Ich habe zuerst bei Hewlett-Packard gearbeitet und dort Netzwerksoftware entwickelt. Das hat mich aber ziemlich gelangweilt, und deswegen suchte ich nach einem neuen Job. Ein Kollege von HP erzählte seiner Frau von den Games, die ich nach der Arbeit schrieb. Sie arbeitete bei Atari und meinte, ich solle mich doch einmal vorstellen. Dort lehnte man mich aber ab, weil man glaubte, ich sei zu straight für Atari. Ich ging dann noch ein zweites Mal hin und bettelte förmlich, dass sie mich einstellen sollten.

Wie sah dann Ihr erster Tag im Büro von Atari aus?

Merkwürdig. Man steckte mich mit Todd Fry und einem weiteren Programmierer in ein Büro, und die waren dafür bekannt, dass sie einen eher unkonventionellen Arbeitsstil hatten. Während ich mich erst einmal mit einigen Handbüchern beschäftigte, stand Todd mittags in der Tür und kündigte an, dass er sich jetzt einen bauen würde und dass wir, wenn wir nicht im gleichen Zimmer sein wollen, jetzt gehen könnten. Dabei hatte ich ja schon meinen eigenen Joint mitgebracht, aber sein Gras war um einiges besser.

1982 kam „E.T.“ in die Kinos, und Sie entwickelten auf dessen Basis eines der ersten Computerspiele zu einem Film. Wie kamen Sie zu dem Job?

Ich hatte mit Steven Spielberg ja bereits zehn Monate an „Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes“ gearbeitet, und deswegen verlangte er, dass ich auch die Umsetzung von „E.T.“ machen sollte. Dann zogen sich die Verhandlungen zwischen Spielberg und Atari aber sehr lang hin, und es verging immer mehr Zeit. Ray Kassar, der damalige Chef von Atari, rief schließlich am 27. Juli 1982, einem Dienstag, an und bestätigte, dass die Verhandlungen abgeschlossen seien. Er fragte mich, ob ich bis zum 1. September ein Spiel fertig stellen könnte. Ich sagte zu und verlangte aber eine finanzielle Kompensation für diesen viel zu kurzen Arbeitszeitraum. Am Ende blieben noch fünf Wochen für die Entwicklungszeit, damit das Spiel für das Line-up zu Weihnachten fertig war. Es interessierte niemanden, wie das Spiel qualitativ aussehen würde.



Hatte Spielberg selber genaue Vorstellungen, wie das Spiel aussehen sollte?

Nur 48 Stunden nach meiner Zusage wurde ich in einem Learjet zusammen mit Ray Kassar nach Burbank zu Spielbergs Büro geflogen. Dort

präsentierte ich ihm meine verschiedenen Spielideen, und nach einer kurzen Pause sagte Steven Spielberg: „Können sie nicht so was wie ‚Pac-Man‘ machen?“ Ich konnte es einfach nicht glauben, dass mich Spielberg gerade gebeten hatte, einfach ein anderes Game zu kopieren. Er mochte ja Spiele, aber er wollte sich einfach nicht lange mit der Entwicklung aufhalten. Und da er nichts von der 2600-Konsole verstand, konnte ich mit ihm auch keine technischen Details diskutieren.

Welches Material gab die Filmfirma Ihnen zur Vorbereitung auf das Spiel?

Nichts. Und wenn ich „nichts“ sage, dann meine auch: absolut nichts! Ich habe den Film einmal im Kino gesehen, und das war meine ganze Vorbereitung. Es



hätte auch nicht viel geholfen, weil einfach keine Zeit für aufwendige Arbeiten da war. Die meiste Zeit habe ich noch auf den Startbildschirm verwandt, aber das war dann auch schon das Beste am ganzen Spiel.

War das Publikum nicht damals immer sehr enttäuscht, dass die Filmumsetzungen auf dem Bildschirm nur aus wenigen Pixeln bestand?

Auf jeden Fall. Selbst wenn Programmierer schier Unglaubliches auf der 2600-Konsole vollbrachten, sah es im fertigen Spiel oft wie der letzte Müll aus. Wir arbeiteten ja mit einer Technologie, die im Prinzip sieben Jahre alt war. Man muss sich einfach mal die Dimensionen vor Auge führen: Damals bestanden Spiele aus gerade mal 4 oder später 8 Kilobyte, während heutige Spiele bis zu 4 194 304 Kilobyte (4 GB) umfassen können, wobei in heutigen Titeln auch viele speicherintensive Animationssequenzen stecken.

Es gibt eine Geschichte über fünf Millionen „E.T.“-Cartridges, die in der Wüste von Mexiko vergraben sein sollen. Was wissen sie darüber?

Ich habe nie ein Bild dieser Grube gesehen und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass Atari das jemals getan hat. Wie idiotisch muss man denn sein, so viele Wertstoffe in eine Grube zu schütten? Die Leute lieben ja die Geschichte, aber man muss doch mal daran denken, wie teuer es ist, solch eine Menge Cartridges auf diesem Wege zu entsorgen. Atari hatte enorme Finanzprobleme und hätte doch sicher eher versucht, das Material zu recyceln. Außerdem glaube ich auch, dass mir jemand davon erzählt hätte, wenn diese Aktion angestanden hätte. Ich hätte liebend gern ein Foto von mir gemacht, wie ich auf diesem riesigen Haufen von fünf Millionen „E.T.“-Spielen stehe.

Leider passiert es heute ja immer noch, dass zu Filmen Spiele erscheinen, die unglaublich schlecht sind. Woran liegt das Ihrer Meinung nach?

Unglücklicherweise sitzen in vielen Firmen Leute an oberster Stelle, die nichts davon verstehen, was ein Spiel auszeichnet und was es braucht, damit es auch Spaß macht. Und solange sich das nicht ändert, werden leider immer weiter schlechte Spiele erscheinen.

„Die Spielwelt verstehen“

Kyle Cooper, 41, hat in seiner bisherigen Karriere die Vorspänne für gut 50 Kinofilme gestaltet. Wenn wir schon bei den ersten Einstellungen von „Dawn Of The Dead“ oder den beiden „Spider-Man“-Filmen gebannt auf die Leinwand starren, verdanken wir das seinen Typo-Inszenierungen. Mit dem Medium Videospiele wurde er beruflich erstmals bei seiner Arbeit am Vorspann zu „Metal Gear Solid 2“ konfrontiert Interview: Gregor Wildermann



GEE: Was sind Ihre Lieblingsspiele?

Kyle Cooper: Früher war ich ein großer Fan von „Donkey Kong“, und später habe ich dann auf dem Gameboy öfter ein „X-Men“-Game gespielt. Aber ich habe ja praktisch keine Freizeit, weil ich mein Hobby zum Beruf gemacht habe und deswegen sehr viel arbeite.

Sie scheinen sich für jeden neuen Vorspann immer wieder neu zu erfinden. Wo bekommen Sie Ihre Ideen her?

Es ist für mich wie ein Wortspiel, bei dem sich etwas reimen muss. Ich nehme die Buchstaben, zum Beispiel des Filmtitels, und arrangiere sie im Kopf oder am Computer immer wieder neu. Und so gebe ich den Buchstaben ihren ganz eigenen Auftritt und hoffe, dass so schon gleich zu Filmbeginn eine Kommunikation zwischen Leinwand und Publikum entsteht.

Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit Hideo Kojima an „Metal Gear Solid 2“?

Kojima kontaktierte mich bereits zum ersten Teil von „Metal Gear Solid“, aber da hatte ich andere Verpflichtungen. Für „MGS2“ hatte ich dann Zeit. Leider nicht genug, um ein interaktives Einleitungsmenü im Vorspann zu verwirklichen, aber das konnten wir jetzt zum kommenden dritten Teil.

Wo liegt für Sie der Unterschied zwischen der Arbeit an einem Vorspann für einen Kinofilm und der für ein Videospiele?

Bei einem Computerspiel gibt es wesentlich mehr Inhalt, über den ich informiert sein muss. Ich muss die gesamte Spielwelt verstehen, damit mir dazu etwas einfällt. Einen Film kann ich direkt ansehen, oder ich brauche vielleicht eine Stunde, um das Script zu lesen. Wirkliche Fans eines Spiels wissen ja jedes Detail zu einem Computerspiel. Das setzt mich unter einen ganz anderen Druck.

Wo ist für Sie der Unterschied zwischen den beiden Medien?

Ein Spieler kann jederzeit den Pausenknopf drücken oder eine Sequenz überspringen, während ein Kinozuschauer für zwei Stunden im Sessel sitzen bleiben muss. Eine Zwischenform sind Spielfilme auf bestimmten amerikanischen Kabelsendern, bei denen der Zuschauer selbst entscheiden kann, wann die Ausstrahlung beginnt. Das Publikum ist heute eben ungeduldiger, und ich selbst würde mich auch dazu rechnen.

Und wie ändert diese Ungeduld Ihre Arbeit?

Im Fall von „Metal Gear Solid 2“ mussten die Leute noch den langen Vorspann in voller Länge ansehen. Nun wird es für „Metal Gear Solid 3 – Snake Eater“ einen interaktives Intro geben. Das nimmt natürlich die Kontrolle über das Erlebnis zum Teil aus meiner Hand, ist aber gleichzeitig auch eine interessante Herausforderung für mich. Ich musste mich deswegen auch mehr mit der Technologie der Konsole auseinandersetzen.

Würden Sie sagen, dass die Annäherung zwischen Hollywood und der Game-Industrie sinnvoll ist?

Das kommt auf die Situation und den Inhalt an. Ich sehe es nicht gern, wenn aus Filmen irgendwann Spiele werden, und genauso wenig sinnvoll kann es sein, wenn Games mehr und mehr wie Filme wirken. Ich liebe alle Arten von Filmen, aber Werke wie „The Verdict“ (1946) oder „The Shining“ (1980) sind perfekte Kinofilme, die das Medium ideal nutzen, um eine tolle Geschichte zu erzählen. Da geht es dann nicht nur um visuelle Effekte. Games legen ihren Schwerpunkt doch noch wesentlich stärker auf einen technischen Ansatz. Ich sage damit nicht, dass es da keine Ausnahmen gibt, die beides erreichen können.

Sind Ihnen denn Beispiele bekannt, in denen Computerspiele es schon geschafft haben, die restliche Medienwelt zu beeinflussen?

Ich ziehe da gern den Vergleich zu Musikvideos. Viele Hollywoodfilme haben sich an der schnellen Schnittweise orientiert. Und bei Football-Übertragungen haben sich die Kameraeinstellungen der Übertragungen stark dem angeglichen, was das Publikum von den sehr beliebten Sportvideospielen gewohnt ist. Ich denke, das ist ein gutes Beispiel, weil sich TV-Produzenten gezwungen sahen, ihre alt hergebrachten Einstellungen zu überdenken. Aber ich hoffe, dass Kinofilme ihren Wert in Zukunft nicht nur über ihr Aussehen beziehen, sondern weiterhin durch die Geschichte, die erzählt wird. Sam Raimis „Spider-Man“ hatte tolle Effekte und trotzdem eine gute Geschichte. Und da bin ich stolz, mit dem Vorspann meinen Anteil geleistet zu haben.

Haben sie seit „MGS2“ noch von anderen Firmen Auftragsangebote für Videospiele erhalten?

Meine neu gegründete Firma Prologue produziert gerade für Electronic Arts die Einleitung zu „Golden Eye – Rogue Agent“. In der Vergangenheit gab es mal eine Anfrage zu „Splinter Cell“, aber als ich erfuhr, dass dieses Spiel eine Art Konkurrenztitel zu „MGS“ sein würde, habe ich das abgelehnt. Hideo Kojima ist ein Freund von mir, und es hätte wie Betrug ausgesehen, wenn ich für die Konkurrenz gearbeitet hätte.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Best Of Digiwood

Seit zwanzig Jahren tragen Videospielumsetzungen zu Kinofilmvorlagen das Stigma von Wegwerfprodukten und kreativen Tieffliegern. Selbst grafischer Fortschritt ist kein Garant für ein würdiges Game zum Lieblingsfilm. Doch bei einigen geglückten Ausnahmen erlebt man tatsächlich die besten Filmmomente noch einmal im Wohnzimmer. GEE suchte zehn Spiele aus, bei denen du der Regisseur bist...



Alien Trilogy (Fox Interactive, 1996)

Eine perfekte Hochzeit zwischen Shooter und Filmumsetzung. Trotz grober Texturen und langen Ladezeiten fürchtete man sich beim Spielen vor jeder weiteren Tür, hinter der ein Alien auftauchen könnte. Bisher gab es für Konsolen keine souveränere „Alien“-Versoffung.



Star Wars Rebel Assault 2 – The Hidden Empire (Lucas Arts, 1996)

Dieses Spiel war echtes Heimkino. Alle Spielsequenzen wurden mit Schauspielern vor einem Blue Screen abgedreht und hinterher in einen computer-generierten Hintergrund eingebunden. Die Story blieb in allen 15 Levels spannend wie das Original.



Golden Eye 007 (Nintendo/Rare, 1997)

Dieser Glücksfall der Videospiegelgeschichte ist die bis heute genialste Spielumsetzung eines Kinofilms. Für alle, die gern virtuell in den Smoking von James Bond schlüpfen, ist das Game selbst heute noch ein guter Grund für den Kauf einer gebrauchten N64-Konsole.



Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (Nintendo, 2001)

Trotz seines unausgewogenen Schwierigkeitsgrades brachte Entwickler Factor 5 mit diesem „SW“-Titel die wichtigsten Luft- und Weltraumschlachten auf den Punkt und in den Gamecube. Die Macht wäre selbst noch heute mit dir.



Das Ding (Vivendi, 2002)

Basierend auf dem gleichnamigen Horrormovie von Altmeister John Carpenter zeigte Entwickler Black Label Games vor zwei Jahren, wie auch ein älterer Film mit einer zum Genre passenden Geschichte als Videospiele fesseln kann. Fast war die Kälte der Antarktis zu spüren.



Tron 2.0 (Buena Vista Games, 2003)

Ein guter Sci-Fi-Film hat fast immer ein futuristisches Vehikel, das man selbst gerne steuern würde. Dank des Entwicklers Monolith und seines Tron-Remakes konnte man 2003 endlich in zeitgemäßer Grafik mit den Light-Cycles aus dem Disney-Klassiker durch die Leiterbahnschluchten flitzen.



Herr der Ringe (Electronic Arts, 2003)

In der Filmvorlage ging einem der behaarte Familienausflug manchmal mächtig auf die Nerven. Den Kampf gegen Ringgeister und Orks setzte EA jedoch grandios um. Die Vielfalt der Filmschauplätze und der Charaktere verlieh diesem Game einen perfekten Spannungsbogen.



Spider-Man 2 (Activision, 2004)

Weder Batman noch Superman ist bisher eine vernünftige Versoffung vergönnt gewesen. Da erging es Spider-Man diesen Sommer dank US-Entwickler Treyarch besser. Noch nie wurde Spider-Mans Flug durch die Hochhausschluchten von New York so gelungen in Szene gesetzt.



Chronicles of Riddick (Vivendi, 2004)

Neben der beeindruckenden technischen Umsetzung trumpft der in Schweden entwickelte Actionshooter mit einer einfachen Idee auf: Er erzählt die Geschichte vor der Kinohandlung, und dank der markigen Stimme von Vin Diesel ist man im Handumdrehen mitten im Geschehen.



Starship Troopers (Empire, 2005)

Nur ein toter Bug ist ein guter Bug! Nach dem eher missglückten ersten Spiel erscheint 2005 ein neuer Shooter, der sich des Paul-Verhoeven-Films von 1997 annimmt. Wir freuen uns schon jetzt auf literweise grünen Bug-Glibber-schleim und Dropship-Rettungen in letzter Sekunde.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Planspiel Ost

Ein Volk, zwei Länder – zumindest, wenn es um Videospiele ging. Denn während im Westen der Spielefluss für Atari & Co nie versiegte, mussten die Jugendlichen im Osten ihre Games selbst programmieren – wenn sie überhaupt einen Computer hatten. Aber weder Mauer noch Importverbote konnten verhindern, dass sich die Jugendlichen beider Länder in einer Sache einig waren: der Liebe zum Videospiele Text: Thilo Mischke



Jeder, der in seiner Kindheit Computerspiele gespielt hat, erinnert sich genau daran. Erinnert sich an seinen ersten Computer, seine ersten Games und an die durchzockten Nächte mit seinen Freunden. Jeder erinnert sich an die geregelten Spielzeiten vor dem Farbfernseher der Eltern. In Westdeutschland gab es den C64 zu Weihnachten und den Quickshot-Joystick zum Geburtstag. Im Westen gab es Atari, Nintendo und Amiga, und das war normal. Und im Osten? Was wurde in den Wohnzimmern der DDR gespielt? Wurde überhaupt gespielt?

Als Anfang der achtziger Jahre in Westeuropa Computer schon fast ein alter Hut waren, wurde in den Warschauer-Pakt-Staaten gerade die Technik der Zukunft auf Jahrmärkten und Messen bestaunt. Für alle, die wussten, dass es im Westen

„Pong“ und „Space Invaders“ gab, war es ein schmaler Hoffnungsschimmer am Horizont. Für die anderen, und das waren die meisten, war es ein Wunderwerk der Technik. Wenn es schon solche Automaten gab, gäbe es bestimmt auch bald so etwas für das eigene Wohnzimmer. 50 Pfennig kostete ein Spiel. Dafür gab es zwar zehn Brötchen, ein Pfund Margarine oder zwei Kinobesuche. Doch das war egal. 50 Pfennig waren nicht viel für den Eintritt in die Welt von morgen.

Doch die meisten Spieler aus der ehemaligen DDR sahen Mitte der Achtziger das erste Mal einen Computer, meistens bei einem Verwandten. Die typische Geschichte vom Erstkontakt mit dem Medium Computer im Osten ging etwa so: „Mein Onkel hatte damals einen ausrangierten Computer von der Arbeit mit nach

Politische Erziehung und Computertechnik standen in der DDR ganz nah beieinander. In der Schule lernte man den Umgang mit der Programmiersprache Basic. Und wer Hilfe benötigte, bekam Tipps und Unterstützung in den unzähligen Jugendclubs und staatlich verordneten Computerkabinetten



che fortan in verrauchte Kneipen ziehen mussten, um ihrem Hobby zu fröhnen, mal ganz zu schweigen. Im Gegensatz zum Westen realisierte die DDR dagegen sehr schnell, dass Computer einmal ein bestimmender Faktor in der weltweiten Wirtschaft werden sollten. Und so waren Videospiele für die SED-Oberen ein willkommenes Mittel, um junge Menschen an die Rechner zu holen und für die Materie zu begeistern. Der Plan ging auf. Denn viele Jugendliche fingen, von Polyplay-Automat oder Verwandtschaftsbesuch inspiriert, damit an, zu programmieren und Computer zusammenzubasteln. Und ehe man sich versah, war man ein begehrter Spezialist.

Der erste Vorstoß in die unbekannte Zukunft erfolgte aber schon Anfang der Achtziger, sechs Jahre vor Polyplay-Automaten und Computern. Allerdings so unauffällig, dass dieser historische Moment heute fast in Vergessenheit geraten ist. Im VEB Halbleiterwerk Frankfurt/Oder wurde 1980 die erste Spielekonsole der DDR hergestellt. Doch die produzierte

Stückzahl des Geräts war so gering, dass die Daddelkiste selbst zu Lebzeiten der DDR für die meisten Leute ein Mysterium blieb. Nur ein paar vereinzelte Grundschüler wussten davon zu berichten, meistens aber erst Jahre, nachdem die Produktion schon eingestellt war. Im Berliner Bezirk Lichtenberg befand sich in einem Pionierzentrum, gut geschützt in der Wand eingelassen, der chipgewordene Traum aller spieleaffinen Jugendlichen: das „Bildschirmspielgerät 01“, kurz BSS01 genannt. Die Grafik des wohl aus Materialknappheit in verschiedenen Gehäusefarben produzierten Geräts war noch mieser als beim Polyplay-Automaten, die Auswahl der Spiele extrem beschränkt. Genau gesagt handelte es sich

In der DDR wurden Games kopiert, was das Zeug hielt. Von fast allen Westspielen tauchten früher oder später Klone auf, die Hobbyprogrammierer entwickelt hatten

beim BSS01 um einen dreisten Nachbau der „Pong“-Konsole. Allerdings mit achtjähriger Verspätung. Und obwohl bereits über einen Nachfolger, BSS02, nachgedacht wurde, der wahrscheinlich mit einem Farbbild aufgewartet hätte, wurde die Produktion des BSS01 eingestellt. Nicht, weil die Nachfrage zu gering war, sondern weil die Produktionskapazitäten anderweitig benötigt wurden – um Radiowecker herzustellen.

Trotz der schmalen Leistung bildeten sich in den späten Achtzigern regelmäßig dicke Menschentrauben vor der seltenen Konsole. „Es war einfach faszinierend, nur mithilfe eines kleinen Knopfes die Paddel auf dem Bildschirm zu steuern und

sich den Ball zuzuknocken. Man war einfach sofort infiziert und wollte unbedingt mehr davon“, erzählt Falk mit verträumtem Blick.

Doch erst mit der Einführung programmierbarer Rechner sollte dieses Verlangen nach mehr gestillt werden. Zwar war der „Lerncomputer 80“, kurz LC80, nichts anderes als ein programmierbarer Taschenrechner –

der allerdings in keine Tasche passte. Doch die Mitte der achtziger Jahre eingeführten Robotrons der KC-85-Reihe gehörten zur Königsklasse der Computer. „Okay, mit 2 Megahertz und 64 Kilobyte Ram bewegte man sich natürlich nicht auf Augenhöhe mit dem Westen, aber zum Programmierenlernen reichte es allemal“, resümiert Andre Weissflog.

Der Dreißigjährige arbeitet heute beim deutschen Entwickler Radon Labs, der unter anderem für den PC-Titel „Project Nomad“ verantwortlich zeichnet (siehe Interview Seite 62). Seine ersten Programmiererfahrungen machte er auf dem Robotron. Die IBM-Rechner des Ostens wurden dabei entweder an Firmen oder

an Schulen, nicht jedoch an Privathaushalte ausgeliefert. Als 1985 die ersten Computerkabinette in den Schulen geöffnet wurden, warteten ungeduldig Tausende von Schülern darauf, endlich die nächste Stufe erklimmen zu dürfen: selbst zu programmieren.

Westgames auf dem Robotron

So wurden viele faszinierte Jugendliche im Osten mit 12 oder 13 Jahren Fachmänner für Computertechnik. Die jungen Programmierer trafen sich regelmäßig an einem bestimmten Wochentag und schrieben mit Basic ihre ersten Programme. Für die meisten war der Computerunterricht das schönste Schulfach. Dort feilte man an seinen Fähigkeiten, um irgendwann seine eigenen Spiele programmieren zu können. Die wurden dann stolz den Mitschülern vorgeführt. Doch schnell kam man an die Grenzen von Basic und, was viel schlimmer war, an die Grenzen der eigenen Fantasie. Immer nur den Polyplay-Automaten zu kopieren oder „Pong“

für den Schulcomputer zu adaptieren wurde schnell langweilig. Aber woher neue Ideen nehmen? So wurden Jahrmärkte für viele der ambitionierten Programmierer ein wahrer Hort der Inspiration. Denn für Fahrgeschäfte gab es eine Ausnahmegenehmigung. Sie waren die einzigen, die Westautomaten aufstellen durften. Dort war es möglich, „OutRun“, „Ladder“ und „Pengo“ zu spielen. „Stundenlang standen wir vor diesen Automaten, staunten, starteten und spielten, was das Taschengeld hergab“, erzählt Andre. „Wenn das Geld alle war, ging ich nach Hause, den Kopf voller Ideen. Dort setzte ich mich sofort vor ein Blatt Papier und fing an, den Basic-Code für eine Adaption des Automaten zu schreiben. Dann wartete ich mit fieberhafter Ungeduld auf den Computerunterricht, um meinem Automaten-Klon Leben einzuhauchen.“ Das Prinzip „vom Spieler zum Programmierer“ ging auf. Die DDR hatte mit staatlicher Förderung ihre eigene Entwicklerszene generiert.

Raubkopieren, vom Staat geduldet

Der Computersport bekam sogar eine eigene Zeitungsrubrik. Im „Funkamateu“, ursprünglich eine Zeitung nur für Funker, wurden die letzten vier Seiten den Videospielen gewidmet. Blättert man heute durch alte Ausgaben, stellen sich einem die Nackenhaare auf. Denn natürlich hatte die Zensur auch auf dieser Publikation ihren Daumen und ließ es sich nicht nehmen, die Propagandatrommel zu rühren und gegen imperialistische Kriegstechnik zu wettern. Trotzdem wurde der „Funkamateu“ schnell zum Zentralorgan für alle Programmierer. Neben Programmieranleitungen und Hilfestellungen zu Basic und Maschinensprache wurde über Programmierwettbewerbe in der ganzen Republik berichtet. Aus der Szene um den „Funkamateu“ rekrutierte sich der harte Kern der Robotronprogrammierer. Sie entwickelten so perfekte Klone von Automatenklassikern und so grandiose selbst erdachte Spiele, dass sogar die Regierung darauf aufmerksam wurde. Sie ließ im VEB Halbleiterwerk Frankfurt/Oder eine Datensette für das Robotron-Kassettenlesegerät produzieren. Für 38 Ostmark gab's vier Spiele.

Doch das interessierte schon niemanden mehr. Es existierte ein komplexes Briefnetzwerk zwischen Programmierern und Gamern, das so perfekt funktionierte, dass bald auf fast jedem Robotron der DDR irgendein Spiel der zahlreichen jugendlichen Programmierer lief. Im Ministerium für Kultur wurde „Jungle“, ein „Pitfall“-Klon, genauso begeistert gespielt wie in den Computerkabinetten der Schulen. Doch das Ende der DDR nahte, und damit auch das Ende der Robotronszene. Als Leser vom „Funkamateu“ musste man nur die Anzeigenseite aufschlagen. Noch vor der Öffnung der Grenzen wurden, trotz Importverbots, überall C64er für 5000 Ostmark angeboten. Die Regierung reagierte nicht. Und so nahm, trotz der horrenden Preise, die Commodoreszene Berlin im Sturm.

Die Hauptstadt der DDR entwickelte sich ab 1987 rasend schnell zur Kopierhochburg für die Ostblockstaaten. Das „Haus der jungen Talente“ in Berlin Mitte war das Zentrum. Hier trafen sich, wie im Rest des Landes, junge Computerfans.



Spielszenen einer Automatenlegende. „Schießbude“, „Ralley“ und „Hirschjagd“ auf dem Polyplay waren nicht gerade Knallergames. Aber Spaß machten sie trotzdem



Der Polyplay war der einzige Arcade-Automat der DDR. Das war aber nicht weiter schlimm. Acht Spiele bedeuteten stundenlangen Spaß und – nicht anders als im Westen – leere Portemonnaies. Produziert wurden 10000 Stück, heute gibt es weniger als zehn dieser klobigen Kisten. Damit gehört der Polyplay zu den begehrtesten Sammlerstücken der Computerspielgeschichte



Jedoch wurde hier weniger programmiert als C64-Spiele gecrackt und kopiert. „Ich ließ mir damals immer Spiele von meiner Oma mitbringen“, erinnert sich Till Moepert. Heute arbeitet er in der Marketingabteilung von Ebay, früher crackte er C64-Spiele, was das Zeug hielt. „Rentner hatten Reiserecht, und so schickte ich meine Oma regelmäßig ins Kaufhaus in Westberlin, um den Spielenachschub sicher zu stellen“, schmunzelt er. So ging bald jedes Spiel, das im Westen erschien, durch die Hände der Computerspezialisten, wurden kopiert und entweder getauscht oder verkauft. Und manch ein 13-Jähriger verdiente sich weit mehr als ein Taschengeld, wenn es ihm gelang, einen Klassiker wie „Defender Of The Crown“ zu knacken und unter das Schulhofvolk zu mischen. „Zwanzig bis vierzig Mark kostete eine Diskette mit dem Spiel. Für einen Jugendlichen wie mich war das unglaublich viel Geld, wenn man bedenkt, dass meine Eltern ungefähr 500 Ostmark im Monat verdienen“, so Till. Die Raubkopiererei ging sogar so weit, dass Volkspolizisten mit der Westberliner Polizei zusammen gegen die massiven Urheberrechtsverletzungen vorgehen wollten. Zwei politische Feinde im gemeinsamen Kampf gegen Raubkopierer und Cracker.

Doch nur kurz war die Lebensdauer der C64-Szene in der DDR. Am 3. Oktober 1989 fielen die Grenzen, und der Westen brachte soziale Marktwirtschaft und strenge Urhebergesetze. Die jungen Programmierer von damals sind heute erwachsen. So manch einer von ihnen hat eine Computerfirma gegründet und entwickelt heute Spiele oder verlegt Netzwerke in Firmen.

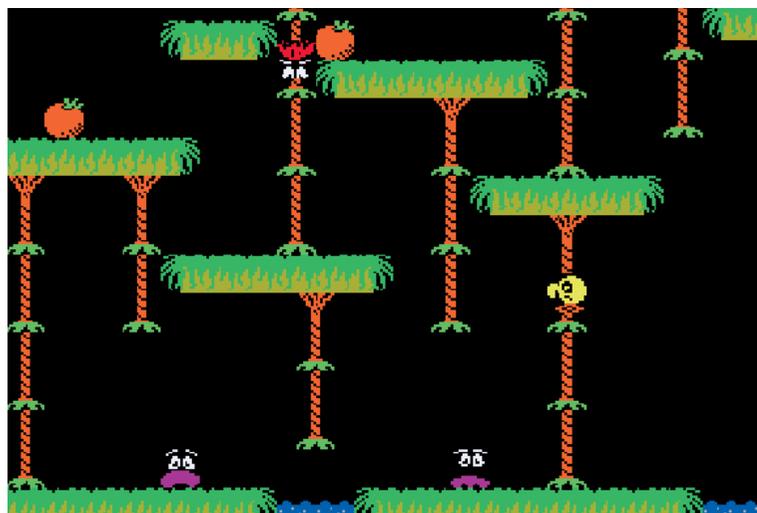
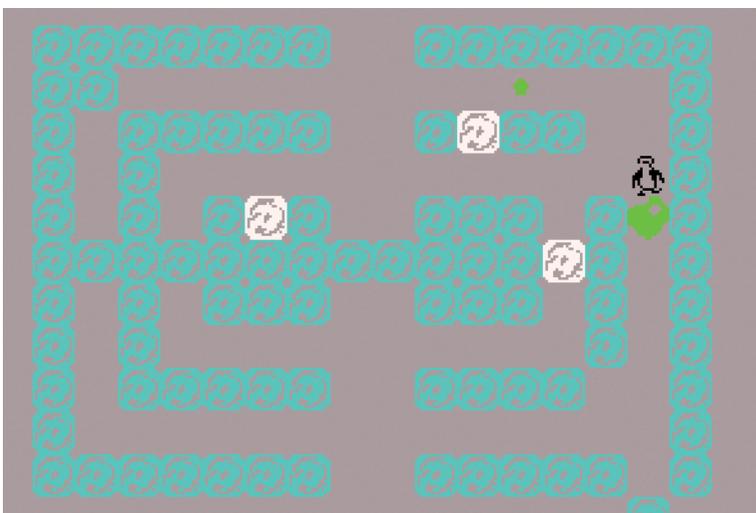
Und was passierte mit dem Polyplay und dem BSS01? Der Polyplay ist mit ungefähr zehn Exemplaren weltweit eines der begehrtesten Sammlerstücke für Coin-Op-Sammler geworden. Und das letzte Exemplar des BSS01 ging 1997 in Rente – als es aus der Wand des ehemaligen Pionierzentrums Lichtenberg ausgebaut und in das Computerspielmuseum Berlin gestellt wurde.



Adaptionen von Automatenklassikern für die Robtronechner waren der Hauptbestandteil des in der DDR verfügbaren Spielesortiments. Der „Outrun“-Klon „Vollgas“ war bunt und piepsig und mit seinem Fake-3D eine Herausforderung für die Sinne. Am schönsten aber waren die von Hand gezeichneten Startscreens. Hier fand man neben Grüßen und Anleitung auch die komplette Anschrift des Programmierers



„Jungle“ (Bilder rechts) war eines der besten Spiele der DDR, ein „Pitfall“-Klon mit abgefahre- nen Grafiken, richtig gutem 8-Bit-Sound und 1000 Leveln. Nicht einmal der Programmierer Andre Weissflog schaffte es, sein eigenes Spiel durchzuspielen
„Pengo“ (Bilder links und unten) gab es im Westen und im Osten, allerdings stimmten meist nur die ersten Level mit dem Original überein. Doch länger reichte das Geld sowieso nicht, um am „Pengo“-Automaten zu spielen



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Staat up

Andre Weissflog war so etwas wie ein Starprogrammierer in der DDR. Seine Automatenklone liefen so ziemlich auf jedem Rechner der Republik. Heute ist er Lead-Programmierer der Firma Radon Labs, die vor zwei Jahren mit dem Strategiespiel „Project Nomads“ auf sich aufmerksam gemacht hat

GEE: Wie wurde man in der DDR eigentlich zum Programmierer?

Andre Weissflog: Als ich zwölf war, hat mein Bruder aus dem Betrieb, in dem er gearbeitet hat, einen LC80 mitgebracht. Das war ein programmierbarer Taschenrechner mit einer sechsstelligen LED-Anzeige. Die ersten Monate habe ich einfach nur den Programmtext aus dem Handbuch abgeschrieben, aber auf einmal hat es klick gemacht, und ich habe angefangen, meine ersten Programme zu schreiben. Laufschriften zum Beispiel – in einem 256 Byte großen Speicher eigentlich ein totaler Witz. Mit 13 bin ich dann in den Computerklub im Schloss von Schwarzenberg eingetreten. Im Turm des Schlosses haben ein paar Enthusiasten Programmierunterricht gegeben. Den nächsten Rechner bekam ich von meinen Eltern, das war der KC85/3. Der war eigentlich nur für die Industrie, aber meine Eltern hatten einen kleinen Handwerksbetrieb und konnten deswegen einen bestellen. Dann fing ich richtig an zu programmieren.

Warum hast du überhaupt angefangen zu programmieren? Zuerst gab es doch gar keine Szene, niemand, mit dem man sich messen konnte?

Auf einem Rummel habe ich das erste Mal Westautomaten gesehen. Ich war so fasziniert von diesen Arcade-Maschinen, dass ich nach dem Jahrmarktbesuch nach Hause gegangen bin und mir dachte: Das will ich auch haben.

Also waren Automaten auch deine Inspirationsquellen?

Natürlich. Als ich dann meinen ersten eigenen Rechner hatte, habe ich eigentlich gar nichts anderes mehr gemacht, als meine Eindrücke von Jahrmarktautomaten in eigene Spiele einfließen zu lassen. Bei ein oder zwei Spielen von mir kann man von einem hundertprozentigen Klon sprechen.

Wie lange hast du für ein komplettes Spiel gebraucht, also von der Idee bis zum fertigen Spiel?

Kleine Projekte, also so was wie „Pac-Man“-Klone haben so drei bis vier Wochen gedauert. Für mein größtes Spiel „Jungle“ habe ich drei Monate gebraucht. Allerdings konnte ich damals auch nur nachts programmieren, weil ich tagsüber arbeiten musste.

Hast du eigentlich irgendeine Form von Resonanz auf deine selbst programmierten Spiele bekommen?

Einmal haben die Leute vom Werk Mühlhausen (Computertechnikwerk in der DDR, Anm. d. Red.) bei mir wegen eines Spiels angefragt. Später habe ich auch Spiele von denen für den KC85/4 portiert und diese mit einem Startscreen versehen. Dafür habe ich 8000 Mark bekommen, das war viel Geld.

Also hast du eines der Spiele für die legendäre Vier-Spiele-Datasette begesteuert?

Ja. Das Beste daran war allerdings, dass mir und einigen anderen Programmieren in Frankfurt ein Prototyp des KC85/4 vorgeführt wurde. Wir kamen uns so unglaublich privilegiert vor.

Kannst du erahnen, warum sie dich ausgesucht haben?

Das weiß ich nicht, ich weiß nur, dass wir als persönlichen Startbildschirm unserer Spiele immer unseren Namen und unsere Adresse angegeben haben. Darüber haben sie wahrscheinlich Kontakt zu uns aufgenommen. Dadurch, dass wir immer Name und Adresse angegeben haben, entstand ein richtiges Netzwerk

von Spieleprogrammierern. Es gab ja kein Internet, wir mussten uns also auf dem Postweg austauschen. Deswegen auch die Adressen.

Wolltest du zu DDR-Zeiten auch schon als Programmierer arbeiten, oder kam der Wunsch erst nach der Wende?

Nein, mir war schon klar, dass ich Informatik studieren wollte. Ich hatte mich sogar schon für drei Jahre bei der NVA verpflichtet, das musste man machen, wenn man studieren wollte. Glücklicherweise kam die Wende dazwischen, und ich musste nicht mehr zur Armee. Nach 1990 habe ich mich dann an einem Informatikstudium probiert. Das war mir aber zu langweilig. Dort konnte man mir einfach nichts Neues mehr erzählen.

Was glaubst du, was du aus der DDR an Erfahrungen mitgenommen hast? Was könnte dich von Westprogrammieren unterscheiden?

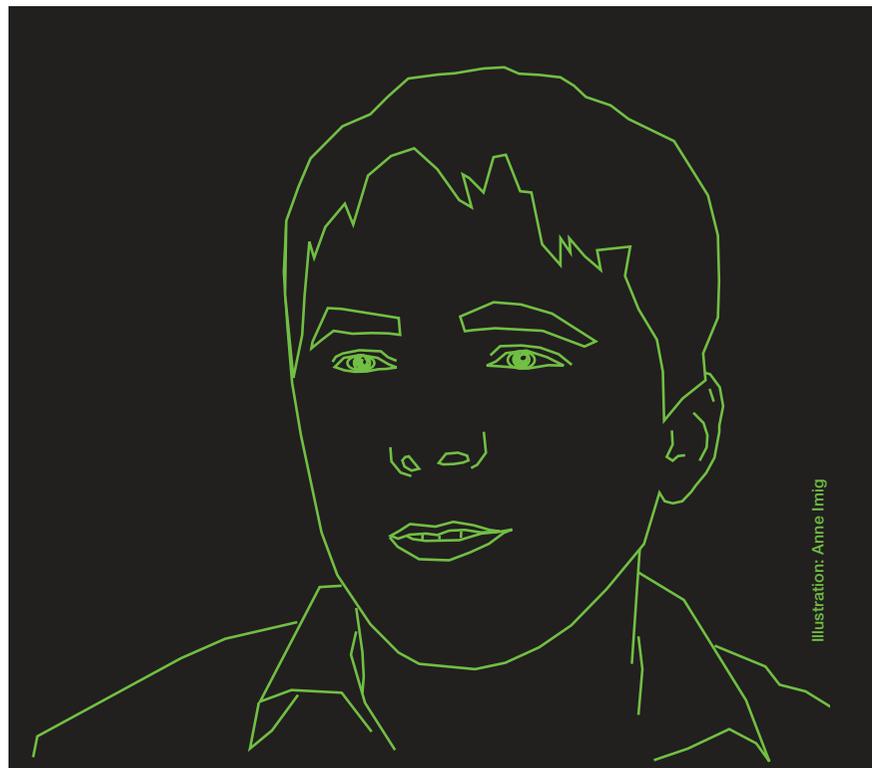


Illustration: Anne Imig

Das Gute war, dass man erst gar nicht in Versuchung kam, mit dem Computer nur zu spielen. Dafür gab es einfach zu wenig Spiele. Man musste zwangsläufig seine Spiele selbst programmieren. Ich glaube, wenn man mit einem C64 oder Atari großgeworden ist, war der Weg zum Selberprogrammieren viel schwieriger. Dort ist man ja mit Spielen in Massen zugemüllt worden. In der DDR gab es diese Spieleskultur als Markt nicht. Es waren reine Hobbystrukturen und am ehesten vergleichbar mit der Demoszene im Westen. Es war selbstverständlich, den Computer zum Arbeiten zu benutzen und nicht zum Spielen. Gut war auch, dass man mit Technik zu programmieren angefangen hat, die im Westen schon total veraltet war. Man lernte den Computer von der Pike auf kennen.

HIER WAR
MAL WERBUNG.

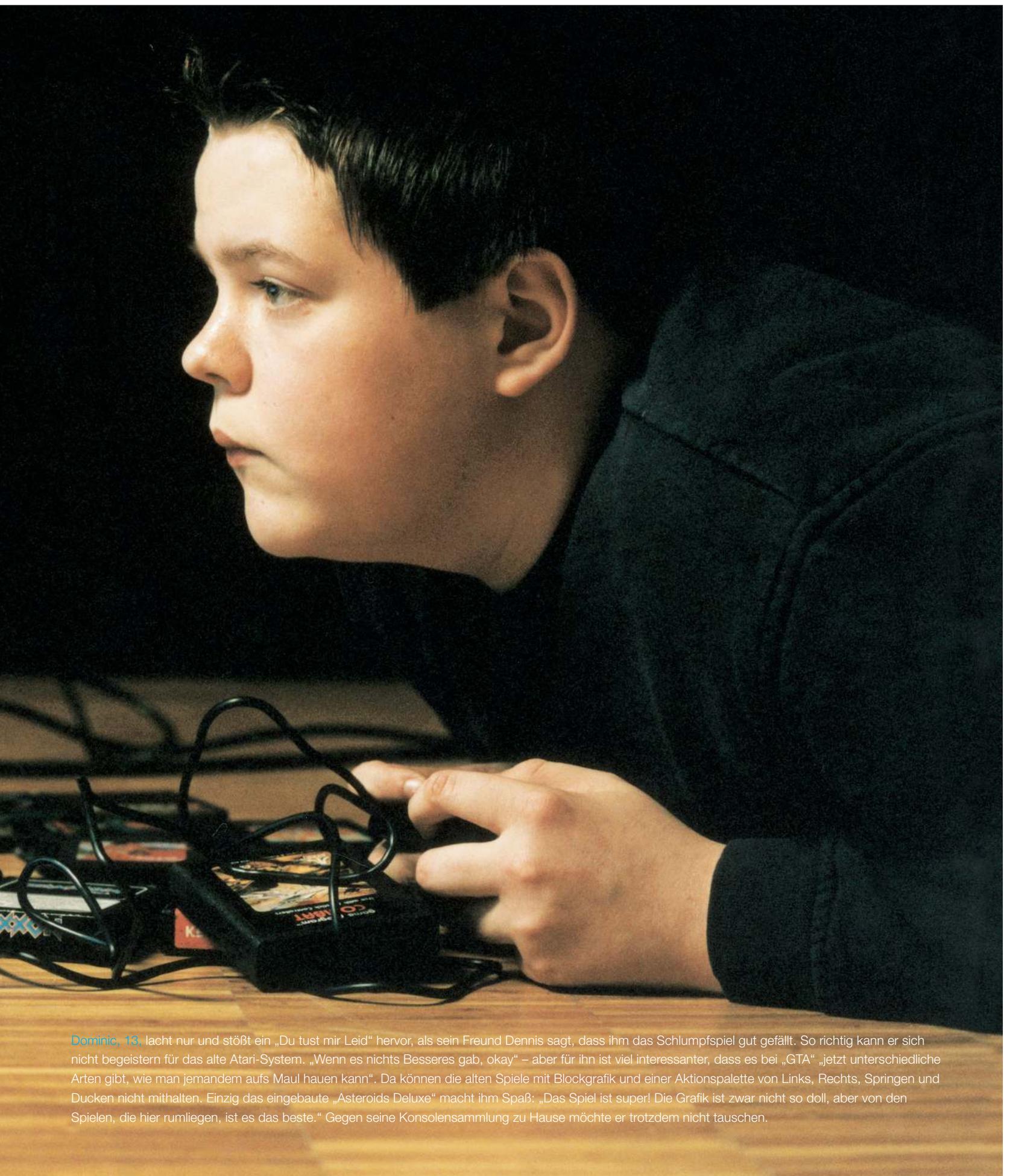
GEE
LOVE • FOR • GAMES

Alte Spiele, junge Hüpfher

Was sagen die Kids, die bei Saturn an den Playstations stehen, eigentlich zu den Spielen, mit denen die Eltern ihre Jugend verschwendet haben?

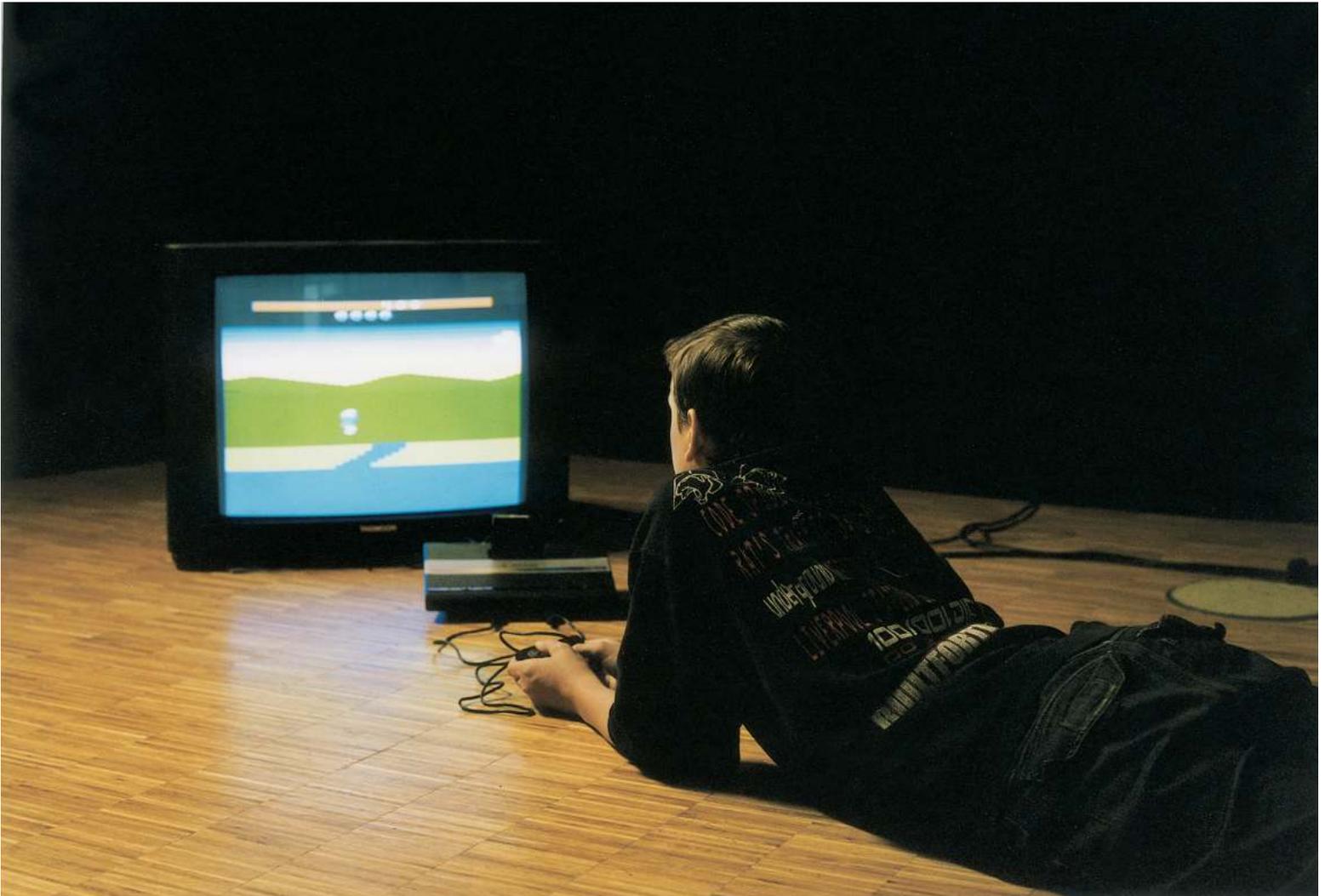
Protokoll: Moses Grohé, Fotos: Benne Ochs





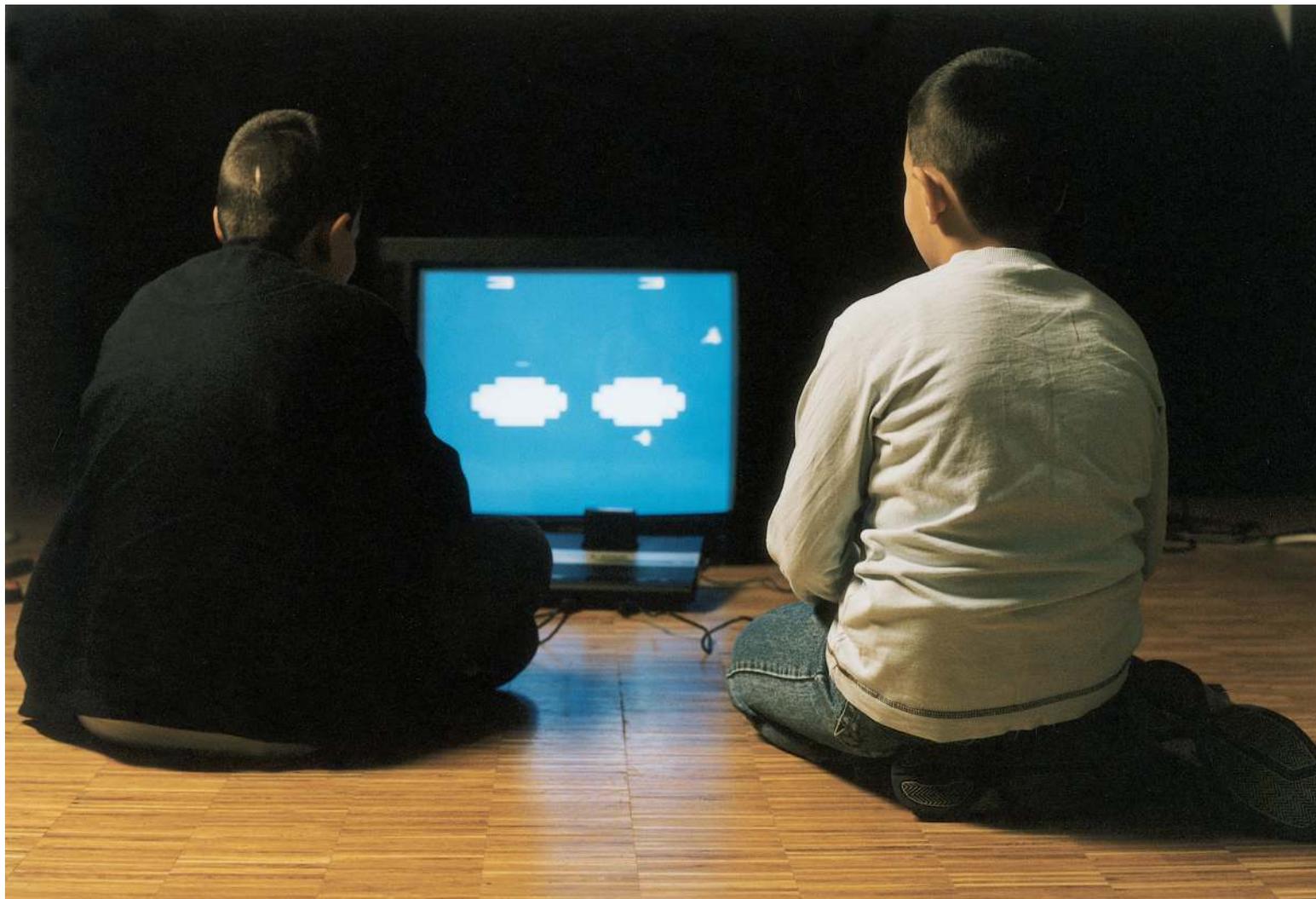
Dominic, 13, lacht nur und stößt ein „Du tust mir Leid“ hervor, als sein Freund Dennis sagt, dass ihm das Schlumpfspiel gut gefällt. So richtig kann er sich nicht begeistern für das alte Atari-System. „Wenn es nichts Besseres gab, okay“ – aber für ihn ist viel interessanter, dass es bei „GTA“ „jetzt unterschiedliche Arten gibt, wie man jemandem aufs Maul hauen kann“. Da können die alten Spiele mit Blockgrafik und einer Aktionspalette von Links, Rechts, Springen und Ducken nicht mithalten. Einzig das eingebaute „Asteroids Deluxe“ macht ihm Spaß: „Das Spiel ist super! Die Grafik ist zwar nicht so doll, aber von den Spielen, die hier rumliegen, ist es das beste.“ Gegen seine Konsolensammlung zu Hause möchte er trotzdem nicht tauschen.





^ Dennis, 13, sagt zu Dominic: „Du bist so ein lausiger Kämpfer“, als er ihn bei „Combat“ zum X-ten Mal abgeschossen hat. Und das, obwohl der vorher damit prahlte, ein ähnliches Spiel auf dem Gameboy zu kennen. Dennis' Lieblingsspiele sind „Metal Gear Solid“, „Counterstrike“, „Battlefield Vietnam“ und „Return To Castle Wolfenstein“. Der „Frogger“-Klon auf dem „32 in 1“-Modul ist da eine ganz neue Erfahrung für ihn: „Das ist so kacke. Kann man nicht nach links oder rechts gehen? Ich glaub, es stimmt was nicht mit dem Pad.“ „Super Ferrari“ stimmt ihn dann aber doch gnädig und macht ihm sogar ein bisschen Spaß: „Die Grafik ist im Gegensatz zu ‚Counterstrike‘ zwar schlecht, aber für ein altes Spiel ist sie ganz okay.“

< Celal, 13, hat schon mit drei oder vier das erste Mal „Mario“ auf dem NES gespielt. So etwas wie die Atari-Spiele hat er aber noch nie gesehen. Nachdem er einige ausprobiert hat, bleibt er bei „Pitfall 2“ hängen. „Die Grafik ist besser als bei den anderen Spielen, man kann wenigstens ungefähr erahnen, was das auf dem Bildschirm sein soll“, findet er. Obwohl er am Anfang erschreckend oft an der ersten Fledermaus scheitert, ist das genau das, was ihn an dem Spiel reizt: „Das Spiel macht Spaß, weil man viel Geschick braucht.“ Nach einigen weiteren Versuchen hat er die Fledermaus gekillt und will nicht mal mehr Platz für seinen Bruder machen. „Ich glaube schon, dass wir uns auch um diese Konsole streiten würden, wenn wir sie zu Hause hätten.“



^ Yusuf und Enes, 12 und 8, suchen nach einem Ballerspiel und entscheiden sich für „Yars' Revenge“. „Was soll das denn sein? Das Bild auf dem Modul sah doch so gut aus!“ Die vereinfachte Darstellung von Raumschiff und Monsterfliege auf dem Bildschirm überzeugt die beiden gar nicht. „Die Spiele auf meinem Handy sehen besser aus“, schnaubt Yusuf. Auch „Super Ferrari“ fällt durch: „Das macht keinen Sinn. Man fährt und fährt, und es hat kein Ende“, befindet Yusuf und legt das Pad beiseite, noch bevor das erste Rennen zu Ende ist. Enes ist eher still, freut sich aber riesig, als er mit „Zaxxon“ endlich ein Spiel gefunden hat, das ihm gefällt. Yusuf ist am Ende derselben Meinung: „Ich fand ‚Zaxxon‘ am besten, weil das ein Ballerspiel ist.“

> Adrian, 13, findet „Sport besser als ballern“ und greift sich „Tennis“. „Das ist gut“, befindet er, „heute machen die mehr Extras, und die Spieler sehen viel echter aus, aber vom Spiel her bleibt es eigentlich gleich. Das kann man auch heute noch gut spielen.“ Er strengt sich richtig an, und bei jedem verlorenen Punkt jammert er rum. Als er aber nicht mal auf der Einstellung „Slow“ eine Chance gegen den Atari hat, kapituliert er: „Ich weiß gar nicht, ob man gegen den überhaupt gewinnen kann“, und sucht sich ein neues Spiel. An „Combat“ moniert er zwar, dass „das Schussgeräusch nervt“, spielt aber trotzdem nichts anderes mehr. „Weil es lustig ist und viel Zeit in Anspruch nimmt. Zu zweit kann man bei diesem Spiel bestimmt gut lachen und Witze machen.“



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Tests 09/2004

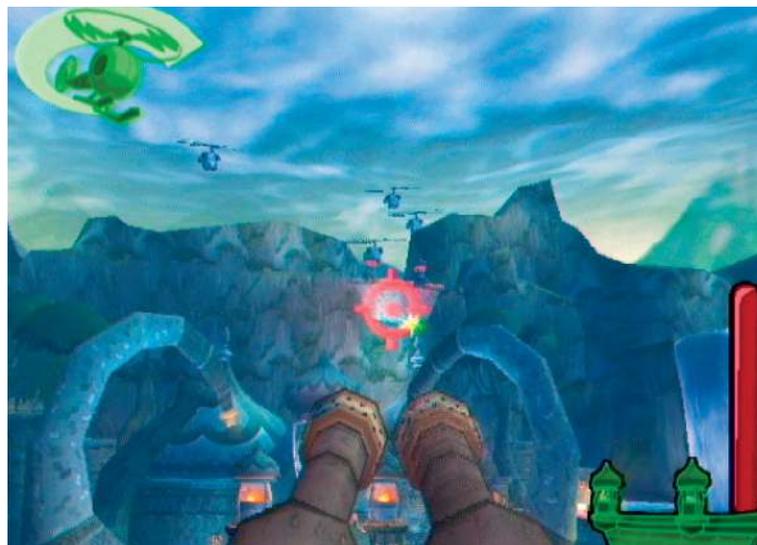
- 72 Sly 2: Band Of Thieves
 - 76 Need For Speed Underground 2
 - 78 Fable
 - 80 Pro Evolution Soccer 4
 - 81 Rome: Total War
 - 82 Men Of Valor
 - 84 Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
 - 85 Moment Of Silence
 - 86 Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal
 - 87 Schnelldurchlauf
-

So werten wir

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

Sly 2: Band Of Thieves

Auf der Jagd nach einem Ersatzteillager



Besser als George Clooney in „Ocean's Eleven“: der smarte Waschbär Sly Raccoon und seine Mitstreiter Bentley, die Schildkröte, und Murray, das Nilpferd

Seien wir doch mal ehrlich: Reine Helden sind fade. So richtig toll finden wir charmante Verbrecher, die uns gewinnend anlächeln, während sie versuchen, uns das Portemonnaie aus der Innentasche zu ziehen. Cary Grant in „Über den Dächern von Nizza“ war so einer. Oder Bruce Willis als Eddie „Hudson Hawk“ Hawkins. Oder George Clooney in „Ocean's Eleven“. Diese Liste könnte man ewig weiterführen, doch keiner von denen wird es je mit dem smarten Waschbären Sly Cooper aufnehmen können.

Erinnern wir uns: Sly zerlegte im ersten Teil „Sly Cooper And The Thievius Raccoonus“ den Blechfiesling Clockwerk in seine Einzelteile, der es sich zum Ziel gemacht hatte, die gesamte Waschbärensippe auszulöschen. Die Gefahr schien gebannt. Doch leider sind die Teile des Metallgeiers in den Händen der zwielichtigen Klaww-Gang wieder aufgetaucht. Und sollte Clockwerk jemals die Gelegenheit gegeben werden, sich wieder zusammenzufügen, ginge das ganze Theater von vorne los. Das will Sly natürlich verhindern, weshalb er sich auf den Weg macht, die einzelnen Stücke des fiesen Widersachers zu finden. Dabei gerät der geschmeidige Waschbär an allerlei düstere Gestalten, die das Amok laufende Ersatzteillager Clockwerk inzwischen zweckentfremdet haben – die Schwanzfedern sind beispielsweise Druckplatten in einer Falschgeldmaschine. Während Sly

im ersten Teil des Spiels allerdings noch ziemlich auf sich allein gestellt war, sind diesmal seine beiden Kumpel Bentley und Murray zu zwei im Gameplay beinahe gleichberechtigten Charakteren gewachsen. Während die putzig-nervöse Schildkröte Bentley als passionierter Computerhacker für die Planung der jeweiligen Coups und für komplizierte Frickelarbeiten verantwortlich zeichnet, ist das fette, starke Nilpferd Murray der Mann fürs Grobe. Ständig wechselt man zwischen den drei Charakteren und bedient sich ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten, um auf den acht Karten die verschiedensten Missionen zu erfüllen und letztendlich mit dem jeweiligen Clockwerk-Einzelteil abzuziehen.

Jeder der drei Kumpel hat besondere Stärken, aber auch Schwächen. So kann Sly behände an Rohren hochklettern, über Seile balancieren, an kleinsten Vorsprüngen entlangschleichen und unaufmerksamen Wachen elegant die Hosentaschen leer räumen, während Haudrauf Murray durch seine Bärenkräfte in der Lage ist, auch schwerste Gegenstände hochzuheben. Bentley ist nicht besonders stark und im Nahkampf eine echte Null, kann aber seine Gegner aus sicherer Entfernung mit Spezialpfeilen einschläfern, um ihnen anschließend eine Bombe auf den Bauch zu legen. Da der kleine Kerl ein wahres Fliegengewicht ist, kann er sich von Murray auf hoch gelegene Vorsprünge schleudern lassen. Alle drei



Tierisch: Mit fortlaufendem Spiel kann Bentley immer lässigere Gadgets erfinden. Zum Beispiel einen ferngesteuerten Hubschrauber

Charaktere gewinnen im Verlauf des Spiels an Fähigkeiten, die Entwicklung der putzigen Schildkröte ist allerdings bei weitem die spannendste. Das grüne, knubbelige Hirn der Bande ist ein begnadeter Erfinder, was den Spieler in den Genuss ferngesteuerter Mini-Hubschrauber und allerlei anderer hübscher Goodies bringt.

Die Vielseitigkeit des Gameplays von „Sly 2: Band Of Thieves“ ist schier grenzenlos. Selten hat sich jemand so schamlos bei anderen Genres bedient und damit solch großartige Ergebnisse erzielt. Während man im ersten Teil noch immer ähnlich geartete Missionen zu erfüllen hatte, bricht „Sly 2“ nun mit den Grenzen des Jump'n'Run-Genres und trumpft ganz nebenbei herrlich großmäulig mit Stealth-Elementen, Shooter-Missionen, Egoperspektiven und hübschen kleinen Rätseln auf. Die Wege der Charaktere sind nicht vorgegeben, man kann sich auf dem gesamten Terrain frei bewegen, im Vorbeigehen Geld und andere Schätze einheimen, versteckte Items finden, die notwendig sind, um neue Fähigkeiten freizuspüren, und durch die Diebesbrillen von Sly und seinen Freunden die jeweiligen Missionszielpunkte anpeilen. Auch die hübsche Fuchs-Polizistin Carmelita, auf die Sly schon im ersten Teil ein Auge geworfen hatte, ist wieder mit von der Partie und ihrerseits auch auf der Suche nach den Klaww-Gang-Bossen. Diesmal

hat sie sogar noch eine recht undurchschaubare Kollegin im Schlepptau – Slys rauher Charme ist also doppelt gefragt. Doch reine Abwechslung schien den Machern des Spiels nicht genug: Ganz nebenbei ist „Sly 2“ mit einer gehörigen Portion Humor gesegnet. So muss unser Held zum Beispiel, um den erwähnten Damen gegenüber seine Tarnung zu wahren, das eine oder andere Mal mit Schmalzlocke im Smoking das Tanzbein schwingen und sich wie ein echter Gentleman benehmen.

Die Missionen sind teilweise so krude, dass man aus dem Grinsen gar nicht mehr herauskommt. Der kluge Bentley weist Sly beispielsweise an, eine nervös zirpende Wasserwanze im Büro eines Gangsterbosses zu positionieren, da sie in der Lage sei, Schallwellen zu übertragen – Veranzung des Feindes im ganz wörtlichen Sinne. Und das ist nur die Spitze des Eisbergs witziger Nebensächlichkeiten. Haben Sly und seine Kumpel genug Geld erbeutet, können sie sich über Thieffnet, das kriminelle Pendant zu Ebay, neue Fähigkeiten und Power-ups besorgen. Geld bekommt man durch das schnöde Zerschlagen von Gegenständen, durch Slys Taschendiebstriicks und durch den Verkauf größerer erbeuteter Wertgegenstände. Weitere Power-ups verdient man sich, indem man alle versteckten Flaschen des jeweiligen Level einsammelt, in denen sich wichtige Hinweise befinden. So kann



Grafisch wurde bei „Sly 2“ mächtig in die Trickkiste gegriffen: Die Cel-Shading-Optik ist weit brillanter als im ersten Teil, die Schauplätze sind liebevoll gestaltet bis ins Detail

man eine ganze Weile mit der Erkundung des jeweiligen Areals verbringen, und die einzelnen – übrigens teilweise haarig schwierigen – Quests fügen sich automatisch in ein komplexes Gesamtbild ein. Und auch wenn einen der harte Schwierigkeitsgrad des Öfteren ins Schwitzen bringt, kann man kaum erwarten zu erfahren, wie es weitergeht. Denn die Story des Spiels ist nicht nur spannend und irre witzig, sondern auch wunderbar stringent. Bevor man einen Boss erledigen muss, ist man ihm in der Regel schon einige Male über den Weg gelaufen, was „Sly 2“ tatsächlich den Charakter einer umfassenden, zusammenhängenden Geschichte verleiht.

Hinzu kommt, dass die Abenteuer des Waschbären in nur zwei Jahren Entwicklungszeit auch grafisch einen großen Sprung nach vorn gemacht haben. Neben dem hervorragenden Charakterdesign Slys und seiner Kumpane (wenn Bentley mal wieder ängstlich auf der Stelle tippelt, geht einem wirklich das Herz auf!) hat man auch texturtechnisch tief in die Trickkiste gegriffen und trumps mit noch schönerer Cel-Shading-Optik und hervorragend zur Story passenden Schauplätzen auf, die allesamt liebevollst mit Details ausgestattet sind. Egal, ob es sich um pompös geschmückte Elefanten in Indien handelt, Sly sich über die gotischen Dächer Prags schwingt oder einen zwielichtigen und äußerst schlecht gekleideten

Pariser Clubbesitzer verfolgt, es macht immer Spaß, einen Augenblick zu verweilen und den Ausblick zu genießen. Bekommt der Gegner auf die Moppe, werden comicartige „Bangs“ und „Klonks“ eingeblendet, die perfekt in das humorige Gesamtbild passen. Hinzu kommen ein hübscher, unaufdringlicher Soundtrack und die Tatsache, dass auch die deutsche Synchronisation inklusive Wortwitz-Übersetzung äußerst gelungen ist. Da vergehen die circa 16 Stunden Spielzeit wie im Fluge. War der erste Teil noch lediglich nette Unterhaltung, die irgendwann auch mal langweilig wurde, ist „Sly 2“ nun innovatives Jump'n'Run in Perfektion, und es wird für angekündigte Top-Titel wie „Ratchet & Clank 3“ und selbst „Jak 3“ schwierig werden, mit so viel Herzblut und Einfallsreichtum mitzuhalten. Die Herzensbrechergeneration von morgen trägt jedenfalls Puschelschwänze, grüne Panzer und Nilpferd-Plauzen. Davon können sich alle Cary Grants, Bruce Willis' und George Clooneys dieser Welt eine dicke Scheibe abschneiden. SM

Wertung: überragend

Plattform: PS2 Publisher: SCEA Entwickler: Sucker Punch Termin: bereits erschienen USK: 6
Spieler: 1 Online: - Preis: ca. 60 Euro URL: www.sly2game.com



Special Deal! Wir verlosen unter allen neuen Abonnenten ein PC 150 USB-Headset mit Bombast-Sound!



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

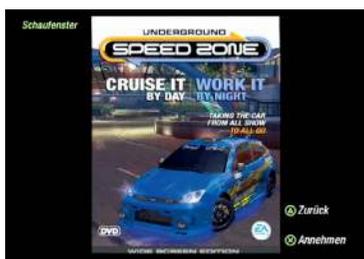
*Das Abo läuft mindestens ein Jahr (acht Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht vier Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich gekündigt wird.

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



Need For Speed Underground 2

Geschmacklich im Grenzbereich



Die nächtliche Stadt ist in „NFSU2“ noch um einiges schöner als im ersten Teil. Und vor allem auch um einiges größer, wodurch auch die Strecken wesentlich abwechslungsreicher sind als beim Vorgänger

Als letztes Jahr „Need For Speed Underground“ erschien, hatte niemand damit gerechnet, dass das Spiel ein derartiger Erfolg werden würde. Wahrscheinlich noch nicht einmal Publisher Electronic Arts selbst. Mit der klaren Orientierung an der von den zwei „Fast And Furious“-Filmen salonfähig gemachten Tuner-Kultur hatte man einen Volltreffer gelandet. Mehr als sieben Millionen Stück wurden bisher davon weltweit verkauft. Sind wir also alle Auto-Prolls, oder was? Wenn ja, dann müsste „Need For Speed Underground 2“ den Erfolg seines Vorgängers locker in den Schatten stellen. Denn genau genommen ist „NFSU2“ gar kein Autorennspiel mehr, sondern ein Tuningspiel. Aber der Reihe nach.

Denn als erstes muss man den Entwicklern ein Kompliment aussprechen. „Need For Speed Underground 2“ ist nicht einfach ein aufgepeppter Nachfolger, wie man es vielleicht bei gerade mal einem Jahr Entwicklungszeit annehmen dürfte, sondern ein komplett neues Spiel. Während der erste Teil vor allem davon lebte, ein bisher nie da gewesenes Geschwindigkeitsgefühl auf den Fernsehbildschirm zu zaubern und der Geschmacklosigkeit in Sachen Anbauteile erstmals freien Auslauf zu gewähren, lässt einen der Nachfolger endlich komplett abtauchen in die Welt der illegalen Straßenrennen. Schauplatz dieser Kultur ist in „Need For Speed Underground 2“ die fiktive Stadt Bayview, in der man sich als Spieler frei

bewegen kann. „Need For Speed Underground“ meets „Grand Theft Auto“-Spielprinzip, sozusagen. Musste man sich im ersten Teil noch in einem Menü von Rennen zu Rennen klicken, ist man nun ständig auf der Straße. Auf der am unteren Bildschirmrand eingeblendeten Karte markieren kleine Punkte die verschiedenen Rennevents. Erreicht man die markierte Zone, geht es los. Dabei ist es total egal, in welcher Reihenfolge man diese ansteuert. Zusätzlich zu diesen festen Events streifen andere Streetracer, als Pfeile auf der Karte markiert, durch die Straßen von Bayview. Sie kann man zu so genannten Outrun-Rennen herausfordern, bei denen es darum geht, den Gegner abzuhängen.

Kommuniziert wird in „Need For Speed Underground 2“ über das Bordnavigationssystem. Eingehende SMS informieren über neue Rennen und Sonderangebote in den Tuningshops. Wählt man einen bestimmten Punkt auf der Karte aus, sei es ein Renn-Event oder ein Shop, navigiert einen das Bord-GPS mithilfe eines überdimensionalen Pfeils auf dem Bildschirm zur gewünschten Location. Dabei ist es faszinierend, wie sich aus der Kombination von nonlinearem Gameplay, einer Stadt, die dank Streaming ohne Ladezeiten zwischen den einzelnen Bezirken auskommt, und der Streichung des Menüs dank der SMS-Kommunikation ein Spielfluss ergibt, der vom ersten Teil der Serie meilenweit entfernt ist. Und



Guter Geschmack ade: Mithilfe einer unüberschaubaren Zahl von Tuningteilen lassen sich aus biederen Familienkutschen Monster zurechtbasteln, für die man sich im wahren Leben in Grund und Boden schämen würde

der – jetzt sind wir beim springenden Punkt – die Rennen, den eigentlichen Zweck des Spiels, fast zur Nebensache degradiert. Denn im Grunde genommen dienen diese vor allem dazu, genügend Cash für neue Tuningteile zu generieren. Anders als beim ersten Teil, bei dem das Tuning in einem schmucklosen Menü stattfand, ist in „Need For Speed Underground 2“ das Glück über die ganze Stadt verstreut. Bock auf 'ne neue Dachhutze? Ab zum Karosserie-Shop. Geld übrig für ein neues Aufhängungspaket? Der Tuning-Shop am anderen Ende der Stadt gibt gerade Rabatt. Auf dem Leistungsprüfstand die perfekte Abstimmung finden? Kein Problem. Zwischendurch noch die auf dem Weg liegenden Rennen mitnehmen, vielleicht reicht's dann ja noch für einen neue Lachgaseinspritzung. So funktioniert „Need For Speed Underground 2“ – mit Autorennen hat das nicht mehr viel zu tun. Irgendwann ertappt man sich dabei, wie man schon seit einer halben Stunde langsam jede einzelne Straße eines Stadtteils abfährt, um weitere, nicht auf der Karte eingezeichnete Shops zu finden. Denn auch auf diesem Wege kann man neue Teile freischalten. Und irgendwie macht dieses Herumgecruipe fast mehr Spaß, als sich das nächste Spoilerkit mit Rennen freizuschalten. Man fühlt sich – ähnlich wie bei „GTA“ – in der Welt von „Need For Speed Underground 2“ zu Hause.

Auf der Negativliste finden sich dann auch nur wenige Punkte. Die Rendersequenzen ruckeln teilweise sehr stark. Bei der Steuerung konnten sich die Entwickler offenbar nicht so richtig zwischen Arcade und Simulation entscheiden. Das ist zwar nicht wirklich schlimm, wirkt aber vor allem bei den „Underground Racing League“-Rennen, die auf ganz normalen Rundkurs-Rennstrecken stattfinden, ziemlich deplatziert. Wetterelemente zum Gameplay hinzuzufügen ist an sich auch keine schlechte Idee. Wenn der Regen allerdings in jedem Rennen in der vorletzten Runde einsetzt, wirkt das nicht besonders zufällig. Und zu guter Letzt muss man sagen, dass die gut gebaute Dame, die sich in den im Comicstil gezeichneten Zwischensequenzen als Mentorin des Spielers ausgibt, nicht klischeebeladener hätte sein können. Aber wahrscheinlich galt auch in diesem Punkt für die Entwickler das Gebot höchster Authentizität. Trotzdem: Wer den ersten Teil nicht hat, greift zu. Und alle anderen auch. MH

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, GBA, PC Publisher: Electronic Arts Termin: 18. November USK: 6
Spieler: 1-2 Online: spielbar Preis: circa 59 Euro URL: www.needforspeed.com

Fable

Ein Egotrip vom Egotyp



Je nachdem, welchen Weg man bei der Charakterbildung einschlägt, verändert sich das Äußere des Protagonisten: entweder strahlender Held oder unsympathische Gesichtsgrätsche

Peter Molyneux ist Visionär und Lautsprecher zugleich. Allzu gern philosophiert er darüber, wie ein revolutionäres Spielkonzept auszusehen hat. Doch Molyneux ist nicht nur der Schöngestirnte unter den Entwicklern, sondern auch ein echter Macher, der seine Visionen umsetzen will. Beweisen muss er sich schon lange nicht mehr. Denn 1989 setzte er sich mit der Göttersimulation „Populous“ sein eigenes Denkmal und ruhte sich auch in den folgenden Jahren nicht auf seinem Ruhm aus. „Dungeon Keeper“, „Magic Carpet“, „Syndicate“ oder „Theme Park“ – so ziemlich jeder Gamer ist Laufe seines Lebens mit Gameplay made by Molyneux in Kontakt geraten. Den Erfolg von „Populous“ konnte er allerdings nie toppen. Einen weiteren Anlauf unternahm er schließlich mit der Gottsimulation „Black & White“, mit der er sich neben dem Zorn fundamentalistischer Christen auch den Groll mancher Spieler zuzog, da er im Vorfeld großmäulig revolutionäre Features ankündigte, die sich in der Endfassung des Spiels nicht wiederfanden. Die Technik war eben noch nicht reif für Molyneuxs göttliche Ideen. Vielleicht lag es aber auch daran, dass er noch während der Entwicklung zu „Black & White“ schon über einem neuen Spiel brütete.

Angekündigt wurde es unter dem Namen „Project Ego“. Jede Handlung des Spielers sollte darin Einfluss auf den Spielverlauf nehmen. Schier unendliche

Szenarien sollten entstehen, dem Spieler größtmögliche Freiheiten lassen und es ihm ermöglichen, sein ganz persönliches Spiel zu erschaffen. Entwickelt werden sollte es für die Xbox, da nur diese Konsole in der Lage wäre, die technischen Anforderungen für ein so komplexes Spiel zu erfüllen. Schon lange bevor auch nur eine Microsoft-Konsole das Innere eines Ladens gesehen hatte, begann man in Molyneuxs Lionhead-Studios an diesem Epos zu arbeiten. Geschickt ließ man immer mehr Details durchsickern und schürte so die Hoffnung, dass hier nicht nur ein Spiel, sondern Geschichte programmiert würde. Peter Molyneuxs ganz eigene Welt also. Der liebe Gott hat gerade mal sieben Tage Entwicklungszeit für die seinige gebraucht, da sollten doch drei Jahre für das „Fable“-Universum mehr als genug sein. Doch sorgt „Fable“ nun wirklich für neuen Schwung im recht eingefahrenen RPG-Genre? Ist es wirklich so fabelhaft? Und vor allem: Hält der Schöpfer dieses Mal Wort?

Die Geschichte beginnt recht unspektakulär und wirkt wie auf dem Reißbrett entworfen. Als kleiner Junge wächst man im idyllischen Dorf Oakvale auf. Oakvale ist Teil einer an sich friedlichen Welt, die allerdings zunehmend von Räufern heimgesucht wird. Eines Tages überfallen ebendiese das Dorf und verwüsten es. Dabei lässt der Vater sein Leben, und Mutter und Schwester werden verschleppt.



Richtig Spaß macht „Fable“, wenn man nicht den Weg des Helden, sondern den des Bösewichts beschreitet. Allerdings machen Tattoos und Blähungen im wirklichen Leben deutlich weniger Eindruck auf Frauen

Man selbst hat sich gut versteckt und wird so von den Banditen verschont. Aus heiterem Himmel taucht der mysteriöse Gildenmeister Maze auf und nimmt die Waise unter seine Fittiche und mit in die Heldengilde. Dort beginnt die charakterliche Wegfindung, denn „Fable“ überlässt es dem Spieler, ob er als Gutmensch oder als fieser Satansbraten in die Annalen Albions eingehen möchte. Dabei ist entscheidend, wie er sich in den einzelnen Quests verhält. Strebt er eine Karriere als strahlender Held an, sollte er nicht nur ein flotte Klinge führen, sondern auch über gutes Benehmen und attraktives Aussehen verfügen. So kann er sich unter der weiblichen Bevölkerung echte Groupies heranzüchten, die ihm verschämt zujubeln. Richtig Spaß macht „Fable“ aber erst, wenn man den dunklen Weg wählt. Am besten verbrüdernd man sich mit den Räubern, lässt sich hässliche Tattoos stechen, prahlt vor den Mädels mit seiner ausgeprägten Flatulenz, verprügelt wahllos am Rande herumstehende Passanten und bringt zur Krönung der Boshaftigkeit ein paar Menschenopfer. Mit jeder hinterfotzigen Handlung verändert sich der Charakter – und die einstige Boygroup-Visage des Helden verwandelt sich mehr und mehr zu einer richtigen Teufelsfratze.

So besteht die eigentliche Faszination von „Fable“ weniger in der Geschichte als vielmehr darin, in welche seelischen Abgründe man das virtuelle Alter Ego treiben

kann, um darin vielleicht einen Spiegel seiner selbst zu finden. Untermalt wird der Selbstfindungstrip durch die exzellente Grafik, das actionreiche Kampfsystem und den orchestralen Soundtrack von Danny Elfman. Man ist irgendwie immer mittendrin. „Fable“ hat damit durchaus das Zeug zur virtuellen Sozialstudie. Bleibt am Ende die Frage, wer der bessere Weltenschöpfer ist: Gott oder Molyneux? Der Vorteil liegt klar beim Herrn im Himmel, der hat nämlich nichts versprochen, wohingegen die Lippe des Herrn Molyneux mal wieder eine Spur zu kess war. „Fable“ bietet viele Interaktionsmöglichkeiten, lässt aber nie das Gefühl entstehen, dass jede noch so kleine Handlung den Spielverlauf kippen könnte. Dazu kommt, dass gewiefte Zocker binnen 15 Stunden den Egotrip hinter sich gebracht haben. Für das nächste Spiel hat der Meister übrigens eine Nachrichtensperre angekündigt. Keine schlechte Idee. Wer nichts verspricht, muss auch nichts halten und kann am Ende gar überraschen. SH

Wertung: sehr gut

Plattform: Xbox **Publisher:** Microsoft **Entwickler:** Lionhead Studios **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16
Spieler: 1 **Online:** unterstützt **Preis:** bereits erschienen **URL:** www.fablegame.com

Pro Evolution Soccer 4

Stark auf dem Platz



Im neuen „PES4“ gibt es eine ganze Reihe neuer Moves, und viele Features wurden verbessert. Zum Beispiel wurde das lästige Handspiel auf ein gesundes Maß reduziert

Die Zeiten, in denen aufgeregte Fanboys hyperventilierend, aber nahezu chancenlos ihr Gegenüber davon überzeugen wollten, dass „Pro Evolution Soccer“ die einzig wahre Fußballsimulation sei, sind vorbei. Der einstige Underdog hat längst die Massen erobert. Weltweit griffen rund zwei Millionen Spieler zum dritten Teil der Serie. Macht zwei Millionen Verbündete bei der missionarischen Überzeugungsarbeit. Schließlich führen eben nicht bloß eine schicke Präsentation, unwirklich viele Tore, Eye-Candy und Lizenzen zum gelungenen Kick, sondern vor allem: perfekte Spielbarkeit. Mit dem gewonnenen inhaltlichen und wirtschaftlichen Respekt aber lastet nun auf „PES 4“ erstmals auch ein enormer Druck. Doch keine Sorge, das Team von Konami Computer Entertainment Tokyo um Shingo „Seabass“ Takatsuka hat erneut bewiesen, wie man aus Intuition und Innovation ein würdiges Update bastelt. In puncto Grafik bleibt zwar weitgehend alles beim Alten. Aber im spielerischen Bereich hat man sich mächtig ins Zeug gelegt. Neben einer ganzen Reihe neuer, teils brillanter Animationen und einer dezent nachhaltigeren Präsentation gibt es endlich einen „echten“ Schiri auf dem Platz. Zudem wurde das Dribbling enorm verfeinert, eine ganze Reihe neuer Special Moves eingebaut, das Passsystem perfektioniert, die Vorteilsregel und der Editor optimiert, das lästige Handspiel auf ein gesundes Maß reduziert, der R2-

Taste ein gelungenes „Stoppen“-Feature verpasst und die Torwarteigenschaften verbessert. Die Liste der sinnvollen Neuerungen im Detail ist lang. Insgesamt ist „PES 4“ seitens der KI auch weniger vorhersehbar geworden – gut für den Solo-Spielspaß. Am Auffälligsten aber ist das neue Freistoßsystem. Ab sofort steht auf Wunsch ein zweiter Mann am Ball, was nicht nur mäßig talentierten Kickern neue Möglichkeiten eröffnet. Hinzu kommt ein aufgebohrter Master-League-Modus und natürlich die lang ersehnte Online-Option der Xbox-Version. Frei von Schönheitsfehlern ist aber auch „PES 4“ nicht. Je nach Kameraperspektive und Stadion kommt es in voll besetzten Strafräumen zu störenden Rucklern – und auch 2004 werden die weiterhin nur unvollständig vorhandenen Lizenzen für Spieler- und Vereinsnamen vielen übel aufstoßen. Dem Referenzanspruch im Sportspiel-Genre tut dies aber keinen Abbruch. Denn die (wahre) Stärke von der „PES“-Serie liegt nach wie vor da, wo sie hingehört: auf dem Platz. UV

Wertung: überragend

Plattform: PS2, Xbox, PC Publisher/Entwickler: Konami Termin: PS2: b. e., Xbox: November, PC: 2005
 USK: frei Spieler: 1-8 Online: spielbar Preis: 49 Euro URL: www.pes4.net

Rome: Total War

Leben und Sterben für den römischen Senat



Bei „Rome: Total War“ stehen sich schier unendlich große Mengen an militärischen Einheiten gegenüber

Viele von uns waren schon als kleine Kinder Strategen. Die Armeen, die man befehligte, bestanden aus Plastikindianern, die das Plastikfort der Plastikcowboys einnehmen sollten. Und langweilig wurde das erst, als man feststellte, dass man viel zu wenig Figuren besaß, um ein richtig großes Schlachtengetümmel zu erzeugen. So landeten die Plastikkameraden in der Ecke, und man träumte weiter von Tausenden kleiner Armisten, die sich eine wahre Höllenschlacht liefern.

„Rome: Total War“ verwirklicht diesen Traum. Musste man in gewöhnlichen Strategiespielen immer mit einer streng limitierten Einheitenanzahl zurechtkommen, generiert „Rome“ ein bombastisches Schlachtenspektakel mit bis zu 10.000 Einheiten. Der Entwickler Creative Assembly hat mit diesem Spiel den dritten Teil seiner „Total War“-Reihe veröffentlicht. Hatten die Massenschlachten „Shogun: Total War“ und „Medieval: Total War“ noch in erster Linie mit technischen Kompromissen zu kämpfen – die Einheiten waren hässliche zweidimensionale Bitmaps –, so ist in diesem Teil alles 1a 3D. Auf dem Schlachtfeld sieht das dermaßen beeindruckend aus, dass man aus dem Staunen schier gar nicht mehr herauskommt.

Riesige Armeen stehen sich gegenüber, dazwischen schnaufende Kriegselefanten, nervöse Soldaten und die Gewissheit, dass ein Massaker jetzt unvermeidbar

ist. Minuten später befindet man sich in einem tosenden Kampf. Die Elefanten treten alles zu Brei, was sich ihnen in den Weg stellt, Generäle brüllen Kommandos, und Soldaten sterben wie die Fliegen. Doch „Rome: Total War“ ist nicht nur Schlachtengetümmel. Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für eine von drei römischen Familien. Abhängig davon sind im späteren Verlauf die Kampfgebiete. Auf einer strategischen Karte zieht man Einheiten, greift Städte an oder entdeckt Europa. Man kann Germanen in unwegsamem Alpengebirge verprügeln, die Griechen verscheuchen oder gleich den Erzfeind Roms angreifen: Kathargo. Dabei entscheiden nicht nur Truppenstärke und strategisches Können, auch Wirtschaft und Politik beeinflussen die Kämpfe. So ist es immer dumm, Wünsche des Senats zu missachten oder die eingenommenen Städte zu vernachlässigen. Immerhin produzieren diese das Wichtigste für eine erfolgreiche Schlacht: motivierte Soldaten für die schönsten Gefechte, seit es PCs gibt. TM

Wertung: überragend

Plattform: PC **Publisher:** Activision **Entwickler:** Creative Assembly **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16
Spieler: 1-8 **Online:** unterstützt **Preis:** ca. 45 Euro **URL:** www.totalwar.com

Men Of Valor

Actiontourismus Vietnam?



Phasenweise erinnert das Gameplay eher an ein Rollenspiel, bei dem sich der eigene Charakter immer weiter verändert. Auch alltägliche Freizeitbeschäftigungen wie Football und Kartenspielen sind Teil des Spiels

Das Spiel beginnt mit einer Szene, wie wir sie aus Dutzenden von Kriegsfilmen kennen. Ein neuer Rekrut kommt zu einer eingespielten Einheit und muss sich erst einmal beweisen: Private First Class Dean Shepard im Vietnam, 1965. Er wird die Tet-Offensive miterleben, in Da Nang bei einem Suchtrupp dabei sein und auch bei einem US-Vergeltungsangriff auf die Stadt Hue. Ist damit „Men Of Valor“ nur ein weiterer Kriegsshooter in einer ganzen Reihe von Titeln, bei denen der Schauplatz Vietnam plötzlich in Mode gekommen ist? Winston Churchill betitelte im Mai 1940 seine erste Rede als Premierminister mit dem Begriff der „Men Of Valor“, der Männer von Ehre, und so theatralisch dieser Name für ein Kriegsspiel auch sein mag, umschreibt er sehr gut, worum es den Entwicklern der Firma 2015 bei der Geschichte des jungen Marine ging. Denn im Unterschied zu anderen Vietnamtiteln wird über den Verlauf von 13 Missionen hinweg dem Spieler ein direkter Einblick in das persönliche Kriegserlebnis von Dean Shepard gewährt. Wird er diesen Krieg psychisch und physisch durchstehen? Das Spiel hindurch steht er im Briefkontakt mit seinen Eltern, und die häufigen Animationssequenzen zwischen den Kampfhandlungen lassen eine persönliche Beziehung zwischen Spieler und Alter Ego entstehen. Auch die Tatsache, dass man während der Cut-Scenes jederzeit die Kamera um 360 Grad schwenken kann, spricht für den Wunsch der Entwickler, nicht

nur einen für Shooter typischen Scheuklappenblick auf das Szenario zu werfen. Dass die Entwickler die Stimmung eines historischen Vorbildes treffend einfangen können, haben sie vor zwei Jahren bereits mit dem Genre-prägenden „Medal Of Honor: Allied Assault“ bewiesen. Doch im Unterschied zu den Ereignissen in Europa gibt dieser „verlorene Krieg“ keine eindeutigen Rollenbilder ab – gut und böse gibt es auf beiden Seiten, und diese Tatsache kann auch dieses Spiel nicht ausreichend reflektieren. Da fällt es auch schwer, nüchtern die technische Umsetzung zu analysieren, bei der leider an vielen Stellen ungenau gearbeitet wurde: Die Punkte, an denen die Handlung weitergeht, sind oft unglücklich gesetzt, und häufige Grafikruckler führen in Einzelsituation schon mal dazu, dass für eine Sekunde das Bild einfriert und genaues Zielen unmöglich wird. Bei Online-Gefechten über Xbox Live mit bis zu 16 Spielern wohl das größte Problem für ein Spiel, das sonst vieles richtig macht. GW

Wertung: gut

Plattform: Xbox, PC Publisher: Vivendi Entwickler: 2015 Termin: bereits erschienen USK: 18
Spieler: 1-8 Online: spielbar Preis: 59 Euro URL: www.menofvalorgame.com

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

HdR: Das dritte Zeitalter

Endlich mal ein schönes RPG zur Mutter aller Rollenspiele



Bei den Besten geklaut: Grafik und Kampfsystem sind ganz offensichtlich stark von den aktuellen „Final Fantasy“-Titeln, nun ja, beeinflusst

Eine Gruppe Gefährten macht sich auf eine Reise durch einen fantastischen Kontinent, geeint durch ihr Ziel, das Böse zu besiegen und ihre Welt vor dem Untergang zu retten. Als J.R.R.Tolkien seinerzeit sein „Ringe“-Epos schuf, dachte er vermutlich nicht daran, damit ganz nebenbei auch den Grundstein für das Genre Rollenspiel zu legen. Doch schon immer, selbst zu Pen&Paper-Zeiten, orientierten sich die RPGs mit ihren Magiern, Elfen derart akribisch an Tolkiens Werk, dass man ihn getrost den Vater dieses Genres nennen kann. Insofern ist es nur konsequent, dass jetzt nach einigen Ausflügen ins Hack'n'Slay-Genre auch mal wieder ein reinrassiges RPG zur Über-Vorlage erscheint.

Doch eine Rollenspielrevolution, wie von den Entwicklern einmal angekündigt, ist das Spiel nicht. Muss es ja auch nicht sein. Schließlich ist das Genre doch mehr oder minder ausformuliert, und so bedient sich „Das dritte Zeitalter“ einfach der besten Elemente der Spielgattung – und dabei beinahe dreist des Gameplays aktueller „Final Fantasy“-Titel. Die Grafik ist ähnlich, das Kampfsystem ist haarklein kopiert, ebenso die vorgegebenen Pfade, auf denen man sich zwischen den Dungeons bewegt. „Frodo Fantasy“, sozusagen. Aber besser – ähem – gut geklaut als schlecht erfunden. Der Plot folgt übrigens nicht der literarischen Vorlage, sondern entwickelt sich mit eigenen Protagonisten parallel zur bekannten Ge-

schichte. Der gondorianische Soldat Berethor ist auf der Suche nach seinem Landsmann Boromir, der bekanntlich zu den Ringgefährten zählt. Und so grast er nach und nach allerlei Schauplätze des Epos ab. Im Laufe der Handlung schließen sich ihm eine Elbin, ein Zwerg und ein Waldläufer an. Ab und an kreuzen sich ihre Wege mit jenen der Ringgefährten, so müssen sie etwa Gandalf im Kampf gegen den Balrog beistehen.

Etwas langweilig ist die Story dann aber doch. Nebenquests gibt es nicht, nur diverse Missionsziele pro Level, die aber so offensichtlich auf dem Weg liegen, dass es schon schwer fällt, einen Abschnitt nicht hundertprozentig abzuschließen. Als Bonus gibt es den freispielbaren Shadow-Modus, in dem man auf Seiten Saurons kämpft, sowie einen recht überflüssigen Koop-Modus. Technisch makellos bedient „Das dritte Zeitalter“ sowohl „Final Fantasy“- als auch „HdR“-Fans einwandfrei. Denn Spaß macht das Spiel auf jeden Fall – solange man keine Innovationen erwartet. TL

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, GBA Publisher: EA Termin: 4. November / GC 11. November
 USK: 12 Spieler: 1-2 Online: - Preis: 59 Euro URL: www.electronicarts.de

Moment Of Silence

Die Welt am Abgrund



Die Welt im Jahr 2044: Alle Staaten wurden zusammengelegt, und terroristische Anschläge sind an Tagesordnung – ein hervorragender Nährboden für Verschwörungstheorien

Verschwörungstheorien sind – seit vor drei Jahren zwei Flugzeuge das World Trade Center zum Einsturz brachten – extrem en vogue. Beschuldigte die amerikanische Regierung sofort die Araber, witterten andere eine jüdische Weltverschwörung, und einige behaupteten sogar, die amerikanische Regierung habe die Türme selbst zum Einsturz gebracht, um eine Legitimation für einen Krieg zu erhalten. Und irgendwann wusste keiner mehr so genau, wer es war. Mit einer ähnlich vertrackten Situation beginnt die neue Hoffnung aller Adventure-Spielfans, „Moment Of Silence“. Vor den Augen des resignierten Kommunikationsdesigners Peter Walker wird sein Nachbar von einer unbekanntenen militärischen Einheit verhaftet. Schon in den ersten Spielminuten wird man mit einer Welt im Jahr 2044 konfrontiert, die sich anscheinend nur aus verwirklichten Verschwörungstheorien zusammensetzt.

Alle Staaten wurden aufgelöst, terroristische Anschläge sind zur Normalität geworden. Und die totale Überwachung der Bewohner des Weltstaates ist Alltag. Technische Gimmicks vereinfachen das Leben, sind aber suspekt, weil immer das Gefühl aufkommt, man ist nicht alleine. Dies sind die Grundvoraussetzungen für das solide gemachte Abenteuerspiel. Nach und nach löst der Spieler das Geheimnis um den entführten Nachbarn und deckt nebenbei – natürlich – eine Ver-

schwörung gegen die Menschheit auf. Peter Walker muss selbstverständlich nun nichts Geringeres tun, als die Welt zu retten. Und das könnte eigentlich viel mehr Spaß machen, bietet doch die Story genügend Ansätze für unterhaltsame Stunden vor dem Bildschirm: Das alles hörende Ohr der Welt, genannt Echolon, ein Fahrstuhl in den Weltraum und eine Gehirnwäschestation im Orbit sind aufregende Settings. Aber der Entwickler House Of Tales hat, wirklich gute Story hin oder her, beim Gameplay geschludert. Die Close-ups der Charaktere bewegen sich auf Neunziger-Jahre-Niveau, die grafische Umsetzung der Welt macht sie steril wie einen Operationsaal, und die Dialoge im Spiel sind zwar von professionellen Sprechern synchronisiert, wirken aber auf Dauer träge und einseitig. So nützt es nichts, dass Bruce Willis' dauergrimmige Stimme lakonisch das Geschehen kommentiert. Doch von diesen technischen Macken abgesehen bekommt man in etwa 30 Stunden Spielzeit so manch spannende Verschwörungstheorie serviert. TM

Wertung: gut

Plattform: PC Publisher: DTP Entwickler: House Of Tales Termin: bereits erschienen USK: 12
Spieler: 1 Online:- Preis: 45 Euro URL: www.momentofsilence.de

Ratchet & Clank 3

Teil drei? Feuer frei!



Irre Zwischensequenzen, neue Waffen und ein cooler Mehrspieler-Modus – doch echte „R&C“-Aficionados wissen: In erster Linie geht es darum, alles zu Klump zu schlagen und zu schießen

Nur ein Jahr hat es gedauert, bis der dritte Teil der actionlastigen Jump'n'Run-Geschichte „Ratchet & Clank“ in die Ladenregale kommt. Hat man die beiden nicht fürs Erste satt? Und: Kann ein Nachfolger, der in so kurzer Zeit entstanden ist, überhaupt überraschen? Grund zur Skepsis gibt es allemal. Die Story ist simpel und wenig innovativ: Ausgesucht hässliche und strottendämliche Außerirdische haben das Universum überfallen und wollen sämtliches Leben auslöschen. Dem muss natürlich Einhalt geboten werden, indem Ratchet und Clank alles zu Klump schlagen und schießen. Super. Gab es so noch nie. Überraschenderweise dauert es dann aber nicht lange, bis der angeödet-überhebliche Gesichtsausdruck einem zufriedenen Lächeln weicht. Denn „Ratchet & Clank 3“ bietet nicht nur wieder ein ausgesprochen gelungenes Charakterdesign und die obligat irren Zwischensequenzen, die man schon in den ersten beiden Teilen lieben gelernt hat – es hat sich in nur einem Jahr tatsächlich eine Menge getan. So kann Ratchet diesmal auf einen wesentlich größeren Waffenfundus zurückgreifen, der auch eine äußerst handliche Plasmapeitsche beinhaltet. Außerdem gibt es „Mitarbeiter-Rabatt“ beim Waffenkauf, wenn man eine alte Memorycard bereit hält, auf der noch ein „R&C 2“-Speicherstand vorhanden ist – was für eine nette Idee! Das Gameplay, das wieder einmal hauptsächlich aus beherzten Haudrauf-

Aktionen besteht, erfährt durch nette Nebenplots die eine oder andere überraschende Wendung. Mal muss Ratchet in einer gemeinen Reality-TV-Sendung ein Außerirdischenkostüm erbeuten, um sich in die feindlichen Reihen zu schleichen, mal muss er den komplett durchgedrehten Captain Quark durch virtuose 2D-Konsolenkünste in die Realität zurückholen. Hinzu kommt ein wirklich schöner Mehrspieler-Modus, der offline für zwei bis vier Spieler Platz bietet und online sogar ganze acht Personen vereint. Online-Gegner kann man bei Bedarf über ein USB-Headset ordentlich verunsichern, und um genauer zu zielen ist sogar eine First-Person-Perspektive wählbar, mit der man in schöner Egoshooter-Manier Amok laufen kann. Wer also glaubt, der hübsch aufgestockte Einzelspieler-Modus reiche als Argument für ein schnelles Wiedersehen mit Ratchet und Clank nicht aus, kann sich spätestens den Mehrspieler- und Online-Argumenten nicht mehr entziehen. Bleibt nur noch eine Frage: Was kommt 2005? SM

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2 Publisher: SCEE Entwickler: Insomniac Games Termin: 17. November USK: 12
Spieler: 1-8 Online: Spielbar Preis: 59 Euro URL: www.ratchetandclank3.com



Crash Twinsanity

Die Beutelratte Crash Bandicoot, beliebter Zeitvertreiber aus alten Kiff- und Fresstagen, wird diesmal mit einem Abenteuer der zwielichtigeren Art konfrontiert: Weil Außerirdische die Welt zerstören wollen, muss sich Crash mit seinem alten Erzfeind Cortex verbünden. Abgesehen von der ungleichen Paarung gibt es spielerisch nicht viel Neues, die Missionen ähneln stark den früheren Teilen der Serie. Gewitzt geklaut: Das durchgeknallte Zusammenspiel der alten Kontrahenten erinnert an „Whiplash“. SM

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Ubisoft Termin: 30. September USK: 12



Crisis Zone

„Time Crisis“ regierte schon immer das Lightgun-Shooter-Genre. Und daran ändert sich auch nichts, wenn der Name des vierten Teils anders lautet. Diese PS2-Portierung eines Coin-Op-Originals von 1999 wird nicht nur durch das exklusive Playstation-Level zur ersten Wahl, wenn es um Lightgun-Games auf der Konsole geht. Sehr schade: Die lässige „Crisis Zone“-MP5-Lightgun mit Rückstoß ist in Deutschland leider nicht erhältlich. TM

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2 Publisher: SCEE Termin: bereits erschienen USK: 16



Evil Genius

Wer schon immer davon träumte, die Weltherrschaft zu übernehmen, aber es bis jetzt nicht geschafft hat, kann sich nun zumindest auf dem PC die Erde unter den Nagel reißen. Im Stile der „Austin Powers“-Filme kommen die teuflischen Genies daher und zanken mit allerlei Gimmicks um die alleinige Macht. Es gilt in Strategiespielmanier ein Hauptquartier auf einer Insel zu errichten und von dort aus mit geballter Kraft die Verbrecherkonkurrenten aus dem Weg zu räumen. Wirklich wicked: Du bist der Böse! TM

Wertung: sehr gut

Plattform: PC Publisher: Vivendi Termin: bereits erschienen USK: 12



Tony Hawk's Underground 2

Tony Hawk ist mittlerweile über vierzig, und sein Körper dürfte nach unzähligen Knochenbrüchen am Ende seiner Belastbarkeit angekommen sein. Trotzdem erscheinen in regelmäßigen Abständen Spiele mit dem Urvater des Skatens, in denen er umherhüpft wie ein junges Häschen. Trotz der hohen Release-Frequenz schafft Activision es bei jeder Fortsetzung, sinnvolle Neuerungen in die Spiele zu packen. Wie im Leben: die neue „Freak-Out“-Funktion – missglückt ein Trick, kann man wütend sein Board zerlegen. TM

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Activision Termin: bereits erschienen USK: 12

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Gameshop Guide



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

10243 Berlin **Roby Rob Shop2** Warschauerstr. 77, 030/42256506
10119 Berlin-Mitte **BestShop Berlin** Atilano Gonzales, Alte Schönhauser Straße 6
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** Insterburger 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
41747 Viersen **Willi's An- & Verkauf** Rathausgasse 14 02162/5788177
54292 Trier **SK Gamenatix** Paulinstraße 34-36
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
71063 Sindelfingen **Joypad Videospiele Jäger** Mercedesstr. 12 07031/817319 sindelfingen@joypadvideospiele.de
72793 Pfullingen **Joypad Videospiele** Badstr. 1 07121/798570
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 **Game & Fun Store** 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 **Swoosh** 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

Galaktisch gute Gegenspieler

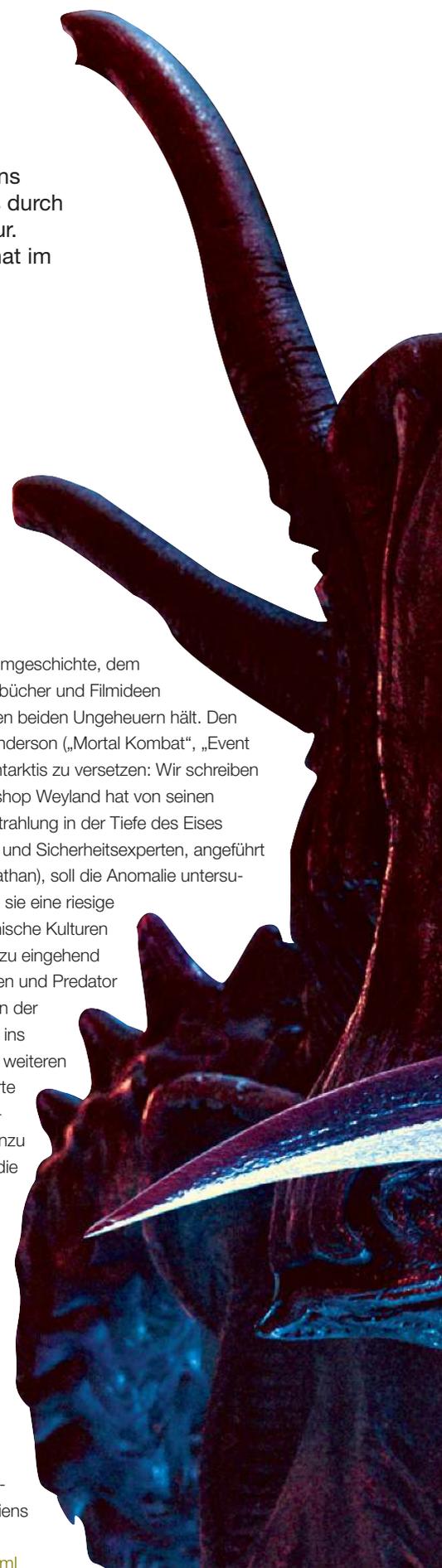
Romane werden verfilmt, Filme versoftet, und manchmal kommt ein Blockbuster erst später ins Kino, weil die Actionfiguren noch nicht fertig sind. Doch die Vereinnahmung des einen Mediums durch das andere ist oft mehr als schnöde Marketingstrategie. Und im besten Fall ein Stück Popkultur. GEE entwirrt jeden Monat den intermedialen Kosmos um einen aktuellen Kinofilm. Diesen Monat im Crossfader: Paul W. S. Andersons „Alien Vs. Predator“ Text: Gregor Wildermann



Der Film

Wie könnte wohl ein Tête-à-tête der beiden gefährlichsten Monster der Filmgeschichte, dem Alien und dem Predator, aussehen? Seit gut zehn Jahren geistern Drehbücher und Filmideen durch die Vorstandsetagen der 20th Century Fox, die die Rechte an den beiden Ungeheuern hält. Den Zuschlag für die Filmumsetzung erhielt nun Regisseur Paul W. S. Anderson („Mortal Kombat“, „Event Horizon“, „Resident Evil“) mit seiner Idee, die Handlung in die Antarktis zu versetzen: Wir schreiben das Jahr 2004. Der milliardenschwere Industrielle Charles Bishop Weyland hat von seinen Forschungssatelliten Hinweise auf eine ungewöhnliche Strahlung in der Tiefe des Eises erhalten. Ein internationales Team von Wissenschaftlern und Sicherheitsexperten, angeführt von der Umweltschützerin Alexa „Lex“ Woods (Sanaa Lathan), soll die Anomalie untersuchen. 700 Meter unter der eisigen Oberfläche entdecken sie eine riesige Pyramide, in der aztekische, ägyptische und kambodschanische Kulturen ihre Spuren hinterlassen haben. Diese werden dann ein wenig zu eingehend begutachtet – es dauert fast bis zur Hälfte des Films, bis uns der erste Kampf zwischen Alien und Predator präsentiert wird. Dann geht's allerdings so richtig los. Lebten die früheren „Alien“-Filme von der Tatsache, dass die Auftritte des Alien sparsam dosiert wurden und so die Spannung bis ins Unerträgliche steigerten, produziert Anderson die uns bekannten Schockmomente im weiteren Filmverlauf gleich im Dutzend: Die Facehugger springen immer wieder in angstverzerrte Gesichter, die Alieneier sprudeln eifrig Schleim und klappen auf und zu wie Kuckuckshühner. Allzu beliebig bedient sich Anderson im Supermarkt der Horrorszenarien. Hinzu kommt, dass die flüchtige Kamera von David Johnson selten einen guten Blick auf die Kämpfe der beiden Opponenten gewährt. Einzig Visual Effects Supervisor John Bruno gibt mit seinen Setaufbauten und Spezialeffekten dem Zuschauer einen Grund, im Kino zu bleiben. Auch die Kostüme der verschiedenen Aliens sowie der Predatoren sind gelungen. Dafür fehlt es Schauspielern wie Saana Lathan oder Raoul Bova völlig an Charisma. Zwar wird der Regisseur in kurzen Passagen durchaus dem Genre gerecht und lässt die Spannung aufkommen, die man von einer Begegnung „Alien Vs. Predator“ erwartet. Doch irgendwie hat man bei Filmen von Paul Anderson immer den Eindruck, dass er nur Fast-Food-Kino machen kann. Allein das Ende irgendwo zwischen „Die Schöne und das Biest“ und „Jurassic Park“ lässt vermuten, dass er die Kinogeschichte vor allem als Grabbeltisch versteht, bei dem man sich nach Herzenslust bedienen kann. Für die epischen Kämpfe gegen die Aliens ist also nach wie vor Sigourney Weaver zuständig.

<http://www.avp-movie.com/german/html/homepage.html>





Die Spiele

Schon lange vor dem Kinofilm war 20th Century Fox klar, dass klaustrophobische Gänge und die zwei Kreaturen mit ihrem Lieblingshobby Töten eine gute Mischung für ein Videospiel abgeben würden. Über Fox Interactive bekam der englische Entwickler Rebellion den Zuschlag für die erste Umsetzung. Nach einer Version für die Jaguar-Konsole erschien Ende 1999 „Alien Vs. Predator“ für den PC. Im Unterschied zu herkömmlichen Shootern veränderte sich die Spielweise je nach Auswahl von Alien, Predator oder Colonial-Marine. Die Fortsetzung übernahm Ende 2001 der US-Entwickler Monolith und ließ dabei die Geschichten der drei Gegnerparteien erstmals überlappen, was dem Spieler noch mehr den Eindruck einer Filmhandlung vermittelte. Nur ein Jahr später erschien „Alien Vs. Predator 2: Primal Hunt“, das von Third Law Interactive als Add-on entwickelt wurde, aber qualitativ und spielerisch weitgehend enttäuschte. Abseits dieser „Vs.“-Spiele widmeten sich diverse Titel den einzelnen Filmen der „Alien“-Reihe, und selbst ältere PSone-Titel schaffen es heute noch, genügend Spannung im Kampf gegen säuretriefende Monster zu entwickeln. Zu den besseren Umsetzungen gehören „Alien Trilogy“ (1996) und „Alien Resurrection“ (1999), die jeweils aus der Sicht von Ripley erzählt werden. Die einzige Umsetzung für die jetzige Konsolengeneration war „Alien Vs. Predator 2“, das durch die Aufsichtsperspektive eines Strategiespiels aber wenig begeistern konnte. „Predator“-Fans können Anfang 2005 endlich zugreifen. Dann veröffentlicht Vivendi Universal das von Eurocom („James Bond: Everything Or Nothing“) entwickelte Game „Predator“, in dem man erstmals in die Rolle der Jägertruppe schlüpfen kann. www.foxinteractive.com

Das Museum

Wer durch den kleinen schweizerischen Ort Gruyères fährt, würde kaum erwarten, dass hinter den Schlosswänden des Château St. Germain H.R. Gigers künstlerisches Werk zu bestaunen ist. Dorfidylle und Totenkopfkunst bilden einen Kontrast, wie er größer kaum sein könnte und der vielleicht gerade deswegen reizvoll ist. Wer Gigers Designs bisher nur aus Filmen wie „Alien“ oder „Species“ kannte, kann im Museum sein ganzes Schaffensspektrum begutachten: Möbel, Skulpturen, Ölgemälde oder seine rund 20 Plattencover, die er für Bands wie Blondie oder Dead Kennedys designte. 1997 kaufte Giger das Château St. Germain und eröffnete ein Jahr später darin das Museum. 2003 wurde die Giger-Bar im typischen Düster-Design eröffnet, die auch als Partyraum vermietet wird. Giger selbst trifft man mit etwas Glück persönlich an, da er regelmäßig neue Exponate aufbaut oder wieder entfernt. www.hrgigermuseum.com

Die DVDs

Fans der „Alien“-Reihe werden bei den drei Buchstaben DVD mit schmerzverzerrtem Gesicht an ihr Portemonnaie fassen.

Denn es vergeht kein Jahr, in dem die jeweils aktuelle Alien-Box nicht noch einmal mehr Zusatzmaterial oder überarbeiteten Versionen der vier Filme erscheint. So ist ab dem 11. Dezember die „Alien Quadrilogy“-Box mit insgesamt neun DVDs wieder bei Amazon.de erhältlich. Von Teil eins befindet sich sowohl die ursprüngliche Kinofassung als auch der erst kürzlich im Kino gezeigte Director's Cut in der Box. Auch von Teil drei findet man zwei Fassungen in dieser Box, und von James Camerons „Aliens“ ist die lange Special-Edition-Version dabei.

Lediglich Teil vier blieb damit unangetastet - zumindest bis jetzt. Bei den Neufassungen ist allerdings sehr ärgerlich, dass die neu eingefügten Passagen oft von einem anderen Synchronsprecher vertont wurden.

Überschaubarer ist da schon das DVD-Line-Up zu „Predator“: Teil eins und zwei kann als „2-Disc Special Edition“ in Deutschland wegen der Alterseinstufung für Erwachsene nur direkt im Laden gekauft werden.



Das Clipping

Auch in Videospielen kann man nicht durch Wände gehen. Manchmal aber durch Wände sehen. Das sollen dann Clippingfehler sein. Aha? Wir klären auf

„Nervige Clippingfehler“, steht oft in Videospieldiskussionen, wenn sich auf einmal undurchsichtiger Granit in Glas verwandelt und dort, wo eben noch eine Felswand stand, die Landschaft dahinter zu sehen ist. „Clipping“, so verrät das Englischlexikon, heißt Abschneiden. Und genau um Abschneiden geht es auch beim Clipping in Videospielen. Wenn nämlich mal Polygone aus dem Fernsehbild herausragen, werden sie von der Grafikkarte am Rand des Bildschirms abgeschnitten. Das wäre ja auch eine schöne Verschwendung – Sachen zu berechnen, die eh keiner sehen kann. Das Problem dabei ist, dass die Polygone nicht nur rechts, links, oben und unten am Rand des Fernsehers abgeschnitten werden, sondern auch vorn. Also quasi so, dass sie nicht aus der Mattscheibe herausragen. Mal ganz einfach gesagt. Klar?

Was passiert, wenn Polygone nach vorn abgeschnitten werden, sieht man auf dem oberen Bild. Man kann sich sehr gut vorstellen, wie die Hausecke noch weiter aus dem Fernseher herausragen würde, wenn sie nicht von der Grafikkarte abgetrennt worden wäre. Und genau wie bei einem echten Haus, dem man einfach eine Wand abschneidet, kann man auch in das virtuelle Heim jetzt ungehindert einen Blick werfen. Natürlich sollte es zu diesem Einblick eigentlich nicht kommen. Wenn alles richtig läuft, wird der Viewer, also die Kamera, von der Engine daran gehindert, sich Objekten so weit zu nähern, dass ihre Polygone aus dem Fernseher herausragen und abgeschnitten werden. Das funktioniert genau wie die Kollisionsabfrage in Spielen, die verhindert, dass der Spielcharakter seinen Arm in einer Mauer verschwinden lassen kann.

Dass man durch das Dach des Hauses den blauen Himmel sehen kann, hat allerdings nichts mit Clipping zu tun. Sondern mit Backface Culling. Aber das erklären wir beim nächsten Mal.

Vielen Dank an Phillip Schellbach, Technical Director von Yager Development.
www.yager.de



Ladezeit

Lust

In letzter Zeit hört man in der Computerspiel-Community immer wieder die Frage: „Wo ist der Spielspaß hin?“ Der gute, alte Spielspaß. Auch in Rezensionen schlägt sich diese Haltung nieder. „Den Spielspaß muss man wohl erst freischalten“, liest man da, oder: „Viel zu umständlich, viel zu schwer zu steuern. Frust ist vorprogrammiert, das Ganze macht keinen Spaß.“

Okay, okay, okay. Aber bitte der Reihe nach.

Früher, in den seligen Atari/Intellivision/Commodore-Zeiten, machten die Spiele selbstverständlich Spaß. Knubbelige Klempner, pfannkuchenförmige Labyrinthdurchfresser, putziges Asteroiden- und Pixel-Alien-Zerschießen konnte ja auch gar keinen anderen Sinn ergeben als einfach nur Spaß. Komplexität war gar nicht machbar. Man konnte zum Lachen reizen, aber das Mitfiebern konnte höchstens durch die Jagd auf den Hi-Score erzeugt werden, durch eine Metaebene also, nicht durch das eigentliche Spielgeschehen. Aufgrund dieser Anfangszeit heißen Computerspiele ja auch heute noch Computerspiele, und nicht virtuelle Erlebniswelten oder interaktive Dramen. Es war eben Kinderspielzeug. Punktum. Der gesellschaftliche Status dieses Mediums krankt bis heute daran.

Denn zwischenzeitlich hat sich doch einiges getan. Spieltiefe wuchs proportional zur technischen Erweiterung des Arbeitsspeichers. Das Spielen eines beliebigen Teiles von „Silent Hill“ macht nicht mehr im eigentlichen Sinne des Wortes Spaß. Schon mal ausprobiert, einem „Silent Hill“-Spieler kurz nach Mitternacht auf die Schulter zu tippen und ihn zu fragen: „He, du! Hast du Spaß?“ Er wird zusammenzucken, dich anschreien, ob du verrückt bist, ihn so zu erschrecken, und dir dann verstört erzählen: „Spaß? Ich habe eben einer deformierten Krankenschwester mit einem Stahlrohr den Schädel eingeschlagen, sechsmal, siebenmal, bis sie endlich aufhörte zu zucken und dieses verfluchte Rauschen im Radio aufhörte. Spaß? Spaß? Bist du irre, Mann?“

Worauf ich hinauswill, ist: Natürlich sollen Computerspiele Entertainment sein. Das sind sie ja auch, denn sie ziehen uns an, bieten uns einen positiven Anreiz, um uns in unserer Freizeit mit ihnen zu beschäftigen. Aber womöglich ist „Spaß“ nicht der richtige Ausdruck dafür. Der Ausdruck höchster Konzentration im Gesicht eines Spielers, der sich gerade dem Ende einer einstündigen Mission nähert. Die „Noch einen Versuch“-Verbissenheit eines an einem „Subquest“-Zwischenendgegner Gescheiterten. Da ist reines Adrenalin im Spiel. Das hat auch viel mit Herausforderung zu tun. Ähnlich wie Sony das mit seiner berühmten Werbekampagne für die PS One auf den Punkt brachte: „Wenn dir unser Spiel zu hart ist,

dann spiel doch hiermit.“ Abgebildet war ein Plüschhase. Über diese Kampagne wurde eine komplett neue Generation an Konsolen gebunden. Spielen wurde cool statt kindisch. Das war nicht einfach nur zum Lachen, bis man rotbäckig aussah wie der Junge auf der Brandt-Zwiebackpackung. Das war mehr. In diesen Empfindungspool konnte auch Aggression mit rein. Und Intelligenz. Taktik. Zähigkeit. Wettbewerb. Training. Street-Credibility. Ehre. Meisterschaft. Härte.

Das ist dann kein Spaß mehr.

Das ist Lust.

Lust ist komplexer als Spaß, Lust kann auch mit Schmerzen zu tun haben und auf jeden Fall mit Hinhalten, mit einem Hinauszögern der Belohnung. Lust hat etwas Aggressives, Lust macht Lust auf mehr. Moderne Computerspiele sind eher wie Sex als wie Kinderspielzeug. Macht Sex Spaß? Schon, aber nicht „Ha, ha, ha“-Spaß. Sondern eher umgekehrt: „Ah, ah, ah.“ Computerspiele funktionieren ähnlich. Mit allen Gefahren die damit verbunden sind. Sucht. Abhängigkeit. Enttäuschende Zurückweisung. Frustration. Komplexe Bindungen mit anderen Menschen, in Clans, im Netz gefangen, oder auch vereinsamt, verzehrt in Sehnsucht nach der atemberaubenden Pornografie der nächsten Cut-Scene. Wer reinen, sauberen Spaß haben will, kann ihn heute ja jederzeit finden. Jump-'n'-Run spielen, zum Beispiel. Oder Horse-Games wie „Mein Pferdehof“ oder „Flocki“. Oder Sportspiele gegen Kumpel. Eyetoy. Karaoke. Oldschool-Emulationen. Alles kein Problem.

Aber diejenigen, die immer nur den Faktor „Spielspaß“ einfordern, ohne mitbekommen zu haben, dass Computerspiele längst darüber hinausgewachsen sind, sollten sich der Konsequenzen ihrer Forderung bewusst sein. Wenn der Markt sich nach ihnen richtet, dann könnten unter Umständen die 90er und frühen 00er Jahre als die einzigen anderthalb Jahrzehnte in die Computerspielgeschichte eingehen, in denen Computerspiele sexy waren.

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



Martin Ganteföhr

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: Martin Ganteföhr, Lead Designer und Ideengeber von House Of Tales, den Entwicklern des Verschwörungadventures „Moment Of Silence“

Glaubst du an Verschwörungstheorien? Welche ist deine liebste?

Verschwörungstheorien interessieren mich eigentlich nur als Trivialmythen. Ich bin ein sehr rationaler Mensch. Trotzdem finde ich die Konsistenz mancher Gedankengebäude sehr beeindruckend. Es gehört natürlich zum Wesen einer Verschwörungstheorie, dass der allerletzte Beweis niemals zu führen ist, und damit auch der Gegenbeweis nicht. Das sichert die Fortexistenz dieser Mythen. Die aus meiner Sicht beeindruckendste und erfolgreichste Verschwörungstheorie ist sicher das Alte Testament.

Glaubst du, dass die Amerikaner wirklich auf dem Mond gelandet sind? Ja. Wobei ich auch hier sagen muss, dass es eine Menge ziemlich beeindruckender Gegenargumente gibt. Aber als der Apollo-Astronaut Edward Aldrin im Jahr 2002 einen Reporter niedergeschlagen hat, der die Landung in Zweifel zog, war für mich der Fall klar: Wer mit 72 Jahren noch einen Reporter auf die Bretter schicken kann, der kann auch eine Mondmission machen. Klare Sache.

Wird die Bush-Familie von den Illuminaten kontrolliert? Die Bush-Familie wird leider von überhaupt niemandem kontrolliert.

Was befindet sich auf der Rückseite des Mondes? „Everybody knows that the moon is made out of cheese“, sagte schon Gromit (aus „Wallace & Gromit“, Anm. d. Red.). Soviel ich weiß, fährt auf der Rückseite ein Getränkeautomat Ski.

Ist das Aidsvirus ein Produkt amerikanischer Geheimlabors zum Dezimieren der schwarzen Bevölkerung? Hmm, ich dachte immer, Aids sei die Geißel Gottes? Das meinen ja der Papst und Erzbischof Dyba. Und dank meiner tiefen katholischen Erziehung glaube ich denen natürlich eher als irgendwelchen durchgeknallten Verschwörungstheoretikern. Wenn du verstehst, was ich meine.

Glaubst du, es gibt Außerirdische in der Area 51, und die Amerikaner versuchen es zu verheimlichen? Nö.

Ist Bill Gates der Antichrist? Also, wenn er es ist, dann können die Black-Metal-Bands dieser Welt aber dicht machen oder zumindest ihre Outfits überdenken. So ein Streber mit Strickpullover als Antichrist? Das fände ich schon echt enttäuschend – und dramaturgisch total unpassend.

Ist Lady Di bei einem Unfall gestorben, oder wurde sie vom MI6 um die Ecke gebracht? Weiß nicht. Interessiert mich aber auch nicht soooo brennend. Ich lese nicht so viel das „Goldene Blatt“.

Den Test zum Interview findet ihr auf Seite 85

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Der Albtraum jedes Schönheitschirurgen: Auch nach 15 Jahren HipHop-Business zeigen sich die Jungs von De La Soul noch immer knitter- und faltenfrei. Unser Autor ist übrigens der Frischling in der Mitte

Kinderspiel

Künstler erinnern sich an ihren Erstkontakt mit Videospiele. Dieses Mal: Trugoy The Dove von De La Soul

Irgendwann Anfang der achtziger Jahre machte in unserem Viertel eine Spielhalle auf. Ich hatte schon viel über Videospiele gehört, da Freunde von mir häufiger in andere Teile der Stadt fahren, um ihre Nachmittage vor den Automaten zu verbringen. Die ersten 25 Cent investierte ich in „Defender“. Das war so etwas wie eine Initialzündung für mich. In schöner Regelmäßigkeit brachte ich brav große Teile meines Taschengelds in die Daddelhalle und fütterte die Automaten. Neben meinem absoluten Favoriten „Defender“ spielte ich vor allen „Centipede“ und „Pac-Man“. Als dann das Atari VCS 2600 erschwinglich wurde, legte ich mir so ein Teil zu. Das ersparte mir zum einen den Fußweg, und zum anderen war bei mir fortan immer volles Haus angesagt. Die Wochenenden verbrachten wir zumeist mit ausgedehnten „Pac-Man“-Sessions. „Asteroids“ und „Pong“ standen ebenfalls hoch im Kurs. Wenn meine Kumpel dann nach Hause gingen, nutzte ich diese Zeit zum Üben, um meine Skills in den einzelnen Spielen zu verbessern. So war ich meinen Jungs immer eine kleine Nasenlänge voraus. Als dann irgendwer ein Colecovision anschleppte, war das VCS erst mal out. Die Grafik des Coleco sah cooler aus, und auch der Controller hatte seine Vorteile. Zudem gab es für das System ein für die damalige Zeit überragendes Baseballspiel. Irgendwann fing ich dann ernsthaft mit der Musik an, und für Gaming war nur noch wenig Zeit. Überhaupt gaben sich nur noch Nerds mit Videospiele ab, so die einhellige Meinung. Den Wiedereinstieg fand ich erst mit der Playstation. Insbesondere „Wipeout“ und

„Tekken“ waren meine Faves. Die Leistungsfähigkeit der Konsole, das prima Handling und die Vielfalt an Games faszinierten mich. Heute besitze ich eine PS2 und eine Xbox, wobei ich zumeist der Microsoft-Konsole den Vorzug gebe. Das liegt vor allem an der überlegenen Performance und Spielen wie „Prince Of Persia“ oder „Splinter Cell“. Ich bin ein großer Fan von Spielen, bei denen ich Aufgaben erledigen und Rätsel lösen muss. Tumble Herumballerei geht mir irgendwann auf die Nerven, weshalb ich auch nie ein großer Fan von „Doom“ und Konsorten war. Des Weiteren liebe ich Sportspiele wie „NBA Inside Drive“ oder „Madden Football“. Mittlerweile sind auch meine Kinder in dem Alter, wo sie Videospiele für sich entdecken. Mit ihnen spiele ich am liebsten Jump'n'Runs oder Wrestling-Spiele. Unser Familienfavorit ist „Def Jam Vendetta“, ein Spiel, in dem sich Rapper gegenseitig den Hintern versohlen. Meine Kinder fragen mich dann jedes Mal, warum wir nicht in dem Spiel dabei sind, und ich gerate in arge Erklärungsnöte. Andererseits lässt man sich als Vater nicht besonders gern von den eigenen Kindern vermöbeln, auch wenn es sich dabei nur um das virtuelle Alter Ego handelt.

Das neue Album von De La Soul „The Grind Date“ ist auf Rough Trade / Sanctuary Records erschienen

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

Und im nächsten Heft:

01 Eyetoy-Special: Sonys kleine Kamera steht auf jeder dritten deutschen Playstation. Das ist ein Fakt. Leider sah der Spielenachschub für das Gadget aber eher mager aus – bis jetzt. Wir stellen die besten Neuheiten vor

02 Deutsche Tugenden: Kaum ein anderes Genre ist hierzulande so beliebt wie das der Strategiespiele. Warum eigentlich? Haben wir ein Aufbautrauma? Ein Psychogramm der deutschen Spielkultur

03 Spiele im Test: Halo 2, Grand Theft Auto: San Andreas, Killzone, Singstar Party, Die Urbz: Sims In The City, Golden Eye: Rogue Agent, Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde, Medal Of Honor: Pacific Assault, Paper Mario 2, Mortal Kombat: Deception, Tron 2.0: Killer App, Metal Slug 3, Fight Club, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Blinx 2, Call Of Duty: Finest Hour

Ab 6. Dezember 2004 am Kiosk.





wanna play?

MOGULCLOTHING

FACE YOUR DARK SIDE

FÜRCHTE NICHT DIE DUNKELHEIT. BEKÄMPFE SIE.



NINTENDO
GAMECUBE™

SCHÜTZE DAS LICHT DES PLANETEN AETHER VOR DER BEDROHUNG EINER DUNKLEN WELT. ABER SEI GEWARNT: VON DER JÄGERIN ZUR GEJAGTEN IST ES NUR EIN KLEINER SCHRITT. UND NUR WENN DU ÜBERLEBST, FINDEST DU VIELLEICHT AUCH EINEN WEG, DEN PLANETEN ZU RETTEN. NEUE FEINDE. NEUE WAFFEN. NEUER MEHRSPIELER-MODUS.

METROID PRIME 2: **ECHOES**
EXKLUSIV FÜR NINTENDO GAMECUBE

NUR PAL 60 Hz Um bestmögliche Spielqualität zu garantieren, ist das Spiel ausschließlich auf den Fernsehgeräten spielbar, die den Modus PAL 60 Hz unterstützen. Weitere Informationen unter www.nintendo.de



Ab 26. November im Handel.