LOVE FOR GAMES

GEE©
LOVE*FOR*GAMES
PLAYSTATION | XBOX | WII | PC | DS | PSP
Juni 2007 | 3,90 € A 4,20 € CH 6,90 €

Fit mit Games

Schlau wie Sonic, stark wie Donkey Kong – ab jetzt bringen Spiele uns in Form

Shooting Star

„Gears Of War“-Erfinder und Mädchenschwarm Cliffy B. im Interview

STALKER

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

BURNOUT DOMINATOR

COMMAND & CONQUER 3

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

HARVEST MOON

God Of War 2

Brutal! Bombastisch! Bildschön!
Noch nie war ein Spiel so ergreifend

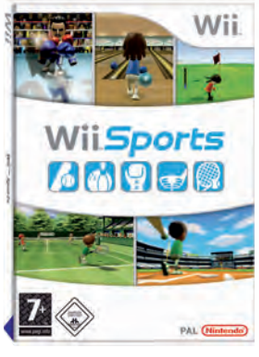
4 176319 703803 04

WWW.GEEMAG.DE

GEE_Titel_29_JsJ.indd 1 18.04.2007 17:00:46 Uhr

Nintendo

Ausholen. Abschlagen. Einlochen!



Ab sofort ist die Wii-Fernbedienung dein Golfschläger. Und das Birdie nur eine Handbewegung entfernt. Die Karohosen kannst du getrost im Schrank lassen. Bring einfach deinen Sinn für Spaß und die neue Nintendo Wii zusammen. Für die volle Packung Spielspaß kommt deine neue Konsole im Startpaket mit fünf Sportspielen.

Wii
move you

www.wii.com

© 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

azgee0407_002_002.indd 1 18.04.2007 15:21:35 Uhr

azgee0407_022_022.indd 1 18.04.2007 10:39:41 Uhr

azgee0407_006_006.indd 1 18.04.2007 11:19:56 Uhr

Coverstorys

Juni 2007

22 God Of War 2
Das letzte große Game auf der Playstation 2 erhebt das Hack-&-Slay-Genre zur Kunstform: Noch nie war ein Blutrausch so anmutig wie in „God Of War 2“

46 Fit durch Games
Klar, Videospiele machen einen Heidenspaß. Dank „Gehirn-Jogging“, Eyetoy und Co sind sie aber auch noch gut für unsere körperliche und geistige Gesundheit

74 Cliffy B.
Der Schöpfer von „Gears Of War“ ist der bunte Hund unter den Spieleentwicklern. In unserem Interview erzählt Cliffy, warum er ständig im Rampenlicht stehen muss

gee_04_06.indd Abs1:4 18.04.2007 16:22:00 Uhr

Herzrasen.
Mit bis zu 16.000 Kbit/s.

Surfen und Telefonieren. So viel man will.

DSL-Internetzugang mit bis zu 16.000 Kbit/s und Telefonanschluss inklusive aller Gespräche ins gesamte deutsche Festnetz; komplett als Flatrate.
10 x 10 Gigabyte E-Mail-Postfächer.
Eigene Website. Reduzierung Ping-Zeit und mehr.
Kein Einrichtungspreis, keine Mindestlaufzeit.[1)]

Eine Flatrate für alles.

49,90 €/Mon.[2)]

Jetzt 59,90 € Einrichtungspreis sparen!

Jetzt einfach wechseln:

0800 411 0 411 · www.alice-dsl.de

Kostenlose 24-Stunden-Hotline (aus dem dt. Festnetz), 7 Tage die Woche.

Alice

Die schönste Verbindung.

[1)]Aktion „Kein Einrichtungspreis“ zzt. befristet bis 30.06.07, Vertrag kündbar 4 Wochen zum Monatsende. [2)]Grundgebühr für **Alice Deluxe**, außer Sonderrufnummern, weitere Sprachpreise: ins Ausland (zonenabhängig) 7,9 – 129,9 Ct./Min., in alle Mobilnetze 22 Ct./Min., Versandkosten Modem 9,90 €, Preise inkl. MwSt. – Alice gibts in immer mehr Anschlussgebieten.

azgee0407_005_005.indd 1 18.04.2007 10:58:40 Uhr

Inhalt

Juni 2007

09 Neues
Das Beste aus der Welt von Eins und Null

18 Retro
Alte Games, neue Ideen

Games

22 God Of War 2
Das letzte große Game für die Playstation 2 erhebt das Hack-&-Slay-Genre zur Kunstform: Noch nie war ein Blutrausch so anmutig wie in „God Of War 2“

28 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Acht „Ghost Recon“-Veröffentlichungen in nur sechs Jahren. Wie schaffen es die Entwickler nur, der Serie trotzdem immer neue Impulse zu verleihen? Wir haben sie besucht und nachgeforscht

32 Metal Gear Solid: Portable Ops

33 Lunar Knights

34 Stalker - Shadow Of Chernobyl

36 Gunpey / Rote Karte

37 Burnout Dominator / Mod des Monats

38 Command And Conquer 3 / Lost In Blue 2

39 Harvest Moon DS / Auch neu

40 Online
Aus dem Netz auf die Konsole.

42 Wir freuen uns auf ...
Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Storys

46 Gesellschaft: Fit durch Games
Klar, Videospiele machen einen Heidenspaß. Dank „Gehirn-Jogging“, Eyetoy und Co sind sie aber auch noch gut für unsere körperliche und geistige Gesundheit

52 Spielkultur: Schirm-Herrschaft
Jährlich trifft sich in Bingen die Demoscene, um auszufechten, wer die größten Animationen in den kleinsten Code packen kann. Wir haben das Woodstock der Coder-Festivals besucht

58 Feature: Deutschland, deine Level
Lange Zeit diente Deutschland in Games allein als Kulisse für Weltkriegsshooter. Mittlerweile hat sich jedoch einiges getan

62 Service: Eins, zwei oder drei
Endlich sind alle Next-Generation-Konsolen erschienen. Aber welche Konsole passt zu dir? Eine Typberatung

66 Feature: Augen zu und durch
Die Traumdeuterin Waltraud Kirschke hat für uns fünf Traumsequenzen aus Computerspielen analysiert

70 Galerie: Wetter, das ...
Die 31 schönsten Pixelformationen am Videospielhimmel

72 Service: Weltreisen
Nicht jedes Online-Rollenspiel kostet teuere Abogebühren. Sechs Geheimtipps, die man für lau spielen kann

74 Interview: Cliffy B.
Der Schöpfer von „Gears Of War“ ist der bunte Hund unter den Spieleentwicklern. Uns erzählt Cliffy, wieso er ständig im Rampenlicht stehen muss

Finale

78 Virtuelle Welten: Das Erfolg-Reich
Gelangweilt von der Arbeit? Wie wäre es stattdessen mit einem Job in einem Online-Rollenspiel? Fünf Berufe mit Zukunft

80 E-Sport: Wie beim Fußball
Auch im E-Sport gibt es Moderatoren, die uns die Dramatik vom Spielfeldrand aus nahe bringen

82 Kunst: Regelvorstoß
Rod Humble zeigt anhand seines PC-Spiels „The Marriage“, dass Spielregeln Kunst sein können

83 Wissenschaft: „Ich spiele fast alles“
Prof. Dr. Henry Lowood über die Notwendigkeit, Computerspiele für die Nachwelt zu erhalten

87 Produkte
Die besten Gadgets des Monats. Plus: DVDs, Bücher und Platten

92 Gib mir fünf
Die fünf ?????, Fünf Fakten über ... „Resident Evil“ und: Fünf Fragen an ... Guy Wilday, den Entwickler von „Sega Rally“

94 Tobias O. Meißners Kolumne
Dieses Mal: Aus den Memoiren eines „Burnout“-Fahrers

96 Leserbriefe, Impressum

98 Durchgespielt

gee_04_06.indd Abs1:6 18.04.2007 16:22:05 Uhr

Schwanengesang: „God Of War 2"-Held Kratos bereitet einer großen Konsole einen fulminanten Abschied

Editorial

Juni 2007

Neulich in Berlin: Sony zelebriert den Launch der Playstation 3 mit einer Riesenparty am Potsdamer Platz. Was bei solchen Veranstaltungen oft vergessen wird: Die Ankunft einer neuen Konsole besiegelt gleichzeitig das Dahinscheiden der Vorgängerin. So rangierte Microsoft seine erste Xbox ohne große Tränen rasch aufs Abstellgleis, um unbedingt das erste Next-Gen-Gerät auf den Markt zu bringen. Und auch Nintendos Gamecube erleidet derzeit ein unrühmliches Ende: Die letzten angekündigten Hits wie „Super Paper Mario" oder „DK Bongo Blast" wurden einfach in einer Nacht- und Nebelaktion in Wii-Titel verwandelt, um die dortige Softwareflaute zu überbrücken. Die Playstation 2 hingegen verabschiedet sich diesen Monat mit einem Paukenschlag, der ihrer würdig ist: Unsere Titelgeschichte zu „God Of War 2" (ab Seite 22) zeigt, dass das letzte große Game für die PS2 nicht nur eines der besten Spiele für die Hardware überhaupt ist, sondern sogar die meisten Next-Generation-Spiele in den Schatten stellt. GEE sagt einer großen Konsole Lebewohl.

Abschied von alten Geräten zu nehmen fällt übrigens auch der so genannten Demoscene nicht leicht. Denn auch fünfundzwanzig Jahre nach dem Erscheinen des Commodore 64 versuchen Grafiker, Musiker und Programmierer noch immer, einander mit Kabinettstückchen auf dem Old-School-Heimcomputer zu übertreffen. Dass die Demoscene dabei derartige technische Meisterleistungen vollbringt, dass sich die halbe Spieleindustrie nach ihren größten Talenten die Finger leckt, ist mittlerweile bekannt. Weit weniger bekannt ist, wie die Menschen hinter den Computern ticken, die von vielen nur als Geeks und Freaks belächelt werden. Um das herausfinden, sind wir auf das größte Demoscene-Treffen der Welt gefahren: die Breakpoint. Was wir dort erlebt haben, könnt ihr ab Seite 52 lesen.

Viel Spaß mit GEE, die Redaktion

03-03 Editorial_Jss.indd 1 18.04.2007 17:11:05 Uhr

Neues

Das Beste aus der Welt von Eins und Null

FLASHGAME

...und tschüs

Oft besteht die Handlung von Videospielen darin, Heerscharen von Halunken so schnell wie möglich ins Jenseits zu befördern. Die Jungs und Mädels von Adultswim.com haben den Spieß jetzt umgedreht. Das Ziel des Flashgames „5 Minutes To Kill (Yourself)“ ist es, einen namenlosen Angestellten vor dem unsäglichen Horror der nächsten Bürokonferenz zu bewahren. Einziger Ausweg: ein möglichst stilsicherer Freitod. Ganze fünf Minuten Echtzeit bleiben dem Spieler, um mithilfe diverser Büro-Utensilien und freundlicher Kollegen dem öden Dasein des Helden ein kreatives Ende zu bereiten.
www.adultswim.com/games

gee_09_18.indd 9 18.04.2007 16:31:02 Uhr

In „Half-Life 2“ immer nur auf Ärger aus, lassen die Combine in „Ballad Of Black Mesa“ auch mal entspannt die Hüften kreisen

MACHINIMA

Tanz den Strider

„Ballad Of Black Mesa“ heißt ein dreiminütiges Musikvideo, das die High-School-Kids Zachariah Scott und Ben Hundley mithilfe des Allzweckbaukastens „Garry’s Mod“ (unserer „Mod des Monats“ im vorigen Heft) erstellt haben. Im reduzierten Stil der iPod-Werbung lassen sie Combine-Soldaten und andere Bekannte aus „Half-Life 2“ zu einem Beat tanzen, der einzig aus Geräuschen der im Spiel verwendeten Waffen zusammengebastelt ist. Um den monochromen Look hinzubekommen, wurden die Originaltexturen des Games schlicht durch schwarze und weiße Farbflächen ersetzt. Und das Beste: Dieser Film soll erst der Startschuss zu einer Serie weiterer „Half-Life 2“-Machinimas sein, die Zachariah und Ben in den kommenden Monaten ins Netz stellen wollen.

www.mightycranefilms.blogspot.com

gee_09_18.indd 10 18.04.2007 16:31:07 Uhr

KONSOLE

Elitär

Die Gerüchte über eine neue, schwarze Xbox 360 mit größerer Festplatte und HDMI-Ausgang kursierten schon länger. Inzwischen hat Microsoft sie bestätigt. Vorerst ist das Modell mit dem viel versprechenden Namen „Elite“ aber nur in den USA erhältlich. Bisher macht die Festplatte mit 120 Gigabyte auch nur dort wirklich Sinn, denn in den Staaten können seit Neuestem Filme und Fernsehsendungen vom Microsoft-eigenen Video-Marktplatz heruntergeladen werden. Da sammelt sich schnell ein ganz schöner Berg Daten an. Die schwarze Box und der Video-Marktplatz sollen aber auch bald nach Deutschland kommen. Nur wann ist noch nicht klar. Denn die Lizensierung der Inhalte ist in Europa wesentlich aufwendiger als in Amerika. *www.xbox.de*

GAME

Rettungs-Wink

Um Kinder und Jugendliche auf die Ursachen und Gefahren von Naturkatastrophen aufmerksam zu machen, hat die Organisation ISDR (International Strategy For Desaster Reduction) zusammen mit den Vereinten Nationen das Strategiespiel „Stop Disasters!“ online gestellt. In klassisch isometrischer Draufsicht wird dem Spieler einer von fünf Landstrichen präsentiert, der vor Überschwemmungen, Wirbelstürmen oder anderen Heimsuchungen geschützt werden muss. *www.stopdisastersgame.org*

SPIELAUTOMAT

Geistlos

„Silent Hill“ zählt zu den wenigen Computerspielen, die ihren Sog aus einer sich langsam aufbauenden Spannung und Momenten melancholischer Stille ziehen. Und nun das: Konami präsentiert „Silent Hill Arcade“, einen Lightgun-Automaten für die Spielhalle, der dazu animieren soll, schlicht und einfach auf alles zu ballern, was einem vors Rohr taumelt.

MUSIK

Geburtstagsständchen

Dicker geht’s nicht: Zum zwanzigsten Geburtstag des Arcade-Racers „Out Run“ erscheint in Japan eine 11-CD-Box mit der gesamten Musik der Serie – bis hin zur Handyversion. *http://outrun2sp.sega.jp*

Countdown

920.000.000.000.000

Fließkommaberechnungen konnte „Folding@Home“, das Projekt der Universität Stanford, pro Sekunde ausführen, als am 24. März die ersten PS3s mitmachten

160.218

Windows-PCs hatten daran einen Anteil von rund 16 Prozent

27.180

Playstation 3 erbrachten 72 Prozent der Gesamtleistung

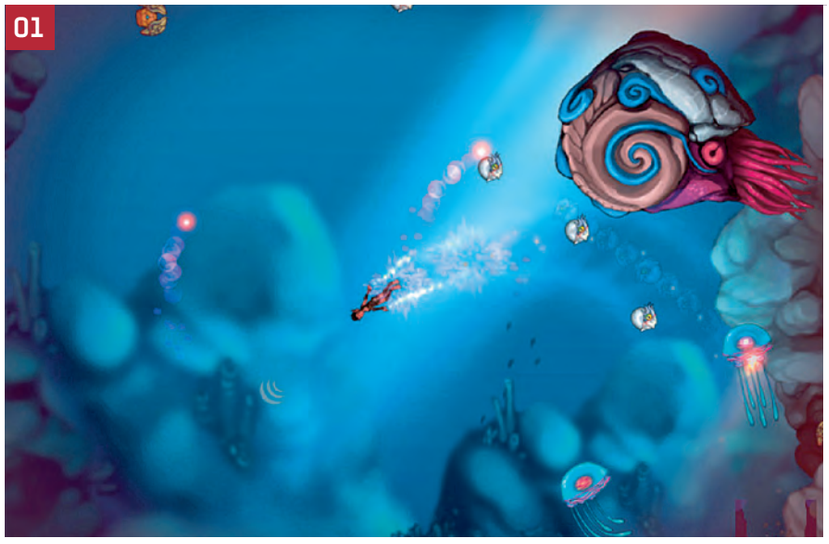
50

Megabyte ist das Programm groß, das man herunterladen muss, um mit der PS3 an den Proteinentfaltungsprozessen mitzurechnen

4

Krankheiten, beziehungsweise die Entschlüsselung ihrer Ursachen, stehen bei dem Projekt im Fokus: Alzheimer, Parkinson, Creutzfeld-Jacob und Krebs

gee_09_18.indd 11 18.04.2007 16:31:10 Uhr



FESTIVAL

Independent Days

Das Independent Games Festival ist das Mekka der unabhängigen Spieleentwickler. Wir stellen euch alle Games vor, die in diesem Jahr von der Jury ausgezeichnet wurden

Im Musikbusiness sind Independent-Labels vollkommen normal. Oft sind sie fürsorgliches Zuhause für Künstler abseits des Mainstreams, manchmal sogar Sprungbrett für deren weltweiten Erfolg. Ganz ähnlich ist es beim Film: Low-Budget-Produktionen ohne Rückendeckung aus Hollywood finden ihren Weg auf Festivals und in Programmkinos, und keiner denkt sich etwas dabei. Damit ein solches Selbstverständnis auch in der Computerspielbranche Einzug hält, wurde 1999 von den Organisatoren der Game Developers Conference das Independent Games Festival ins Leben gerufen. Von kleinen Entwicklerteams in Eigenregie gestemmte Spiele wie „Alien Hominid“ oder „Darwinia“ wurden dort in den vergangenen Jahren bereits ausgezeichnet und erhielten ihre verdiente Aufmerksamkeit. Hier die fünf Gewinner der diesjährigen Preisverleihung:

01 Aquaria Der mit 20000 Dollar dotierte Hauptpreis ging an den kalifornischen Entwickler Bit Blot für das charmante Unterwasser-Adventure „Aquaria“. Darin gilt es die Nixe Naija durch eine gleichermaßen schöne wie gefährliche Tiefsee zu geleiten. Die PC-Version des Spiels soll man sich bereits im Mai dieses Jahres für 20 Dollar auf der Homepage der Macher herunterladen können. Portierungen für den Mac und die neue Konsolengeneration sind ebenfalls angedacht. *www.bit-blot.com*

02 Bang! Howdy Ebenfalls aus Kalifornien stammen die Gewinner der Auszeichnung für herausragende technische Leistung: Dem Entwicklerkollektiv Three Rings Design, das Gamer bereits mit dem Online-Rollenspiel „Puzzle Pirates“ in die Abhängigkeit getrieben hat, gelang mit dem Online-Strategiespiel „Bang! Howdy“ der Sprung aufs Treppchen. Wer schon immer darauf gewartet hat, dass sich echtzeit- und rundenbasierte Taktik in einem niedlich animierten Wild-West-Szenario vereinen, darf sich jetzt einloggen. *www.banghowdy.com*

03 Samorost 2 Neben „Bang! Howdy“ ist der Nachfolger des verträumten Flash-Adventures „Samorost“ das einzige Spiel unter den Gewinnern, das man bereits zur Gänze durchspielen kann. Das tschechische Studio Amanita Design erhielt für das malerische Sequel völlig zu Recht die Auszeichnung „Bestes Browsergame“. Zwar kann man nur die erste Hälfte online testen, die Vollversion steht aber für schlappe sieben Dollar zum Download bereit. *www.samorost2.com*

04 Everyday Shooter Gleich zwei Ehrungen konnte der Kanadier Jonathan Mak mit nach Hause nehmen: Ihm wurde von der Jury nicht nur das innovativste Gamedesign, sondern auch der beste Spielesound attestiert. Und das nicht von ungefähr: Anstelle von Explosionen und anderen genreüblichen Geräuschen fliegen einem in „Everyday Shooter“ Gitarrenklänge um die Ohren. Sein Werk bezeichnet Mak daher auch passend als Spielealbum. *www.everydayshooter.com*

05 Castle Crashers Publikumsfavorit und Gewinner des Preises für herausragendes Artwork waren die Jungs von The Behemoth. Wie schon ihr 2D-Action-Inferno „Alien Hominid“ besticht auch „Castle Crashers“ durch einen schwungvollen Zeichenstil und sauschwere Bossbattles. Anstelle putziger Aliens übernimmt man diesmal die Rolle von Rittern, die gegen eine Übermacht von Feinden zu Felde ziehen. Und der besondere Clou: „Castle Crashers“ spielt man zu viert. *www.thebehemoth.com*

gee_09_18.indd 12 18.04.2007 16:31:13 Uhr

gee_09_18.indd 13 18.04.2007 16:31:15 Uhr

Upper und Downer

Gegenklage. Publisher Take Two hat angekündigt, juristisch gegen die geschäftsschädigende Klagewut des Anwalts Jack Thompson vorzugehen.

Wii und Wellen. Die norwegische Kreuzschifffahrtgesellschaft NCL hat ihre komplette Flotte mit Nintendos neuer Konsole ausgestattet.

Peter Jackson entwickelt Episoden-Games. Zwei Serien für Microsoft sind in der Mache, eine davon soll sogar im „Halo"-Universum angesiedelt sein.

Schock schwere Not. Die PS3 war zum Europa-Launch nicht in der Lage, PS2-Klassiker wie „Shadow Of The Colossus" oder „God Of War" abzuspielen.

Schluss und aus. Mit der 100. Episode endet „Red Vs. Blue", die berühmte Machinima-Comedyserie über zwei „Halo"-Teams bei ihrer Selbstfindung.

Cash für Content. Extras, wie neue Kostüme oder Autos, die man früher freispielen konnte, gibt es heute oft nur noch gegen Geld zum Runterladen.

FLASHGAME

Stubenarrest

Das Genre des „Escape the Room"-Games ist nicht neu, bringt jedoch immer wieder knifflige Variationen hervor. Jüngster Zuwachs: „Sphere". Wie in jedem Spiel dieser Art sieht man sich in ein verschlossenes Zimmer versetzt, das man nach Hinweisen und Hilfsmitteln absuchen muss, um einen Weg aus den fremden vier Wänden zu finden. Für Menschen mit Hang zum Um-die-Ecke-Denken. *www.jigsaw.x0.com/sphere*

PC-GAMES

Aufs Spiel gesetzt

Ob trashiger Talentwettbewerb oder klamaukige Comedy – Shows und Serien, die mit Erfolg im TV laufen, sollen mit dem Game zum Quotenhit gleich zweifach erfolgreich sein. Klappt das?

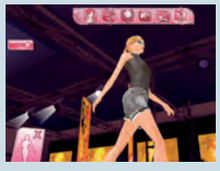
Stromberg – Büro ist Krieg

Besetzung Alle wichtigen Charaktere aus der Serie sind dabei und sprechen mit ihren Originalstimmen.

Darum geht's Als Bernd Stromberg spielt man sich in Minispielen gegen die Kollegen durch den Büroalltag. Zum Beispiel Bowling unter Biereinfluss, Bürostuhlrennen, Essensschlacht in der Kantine oder fiese Karikaturen der Kollegen malen, ohne dabei erwischt zu werden.

Bester Moment Wenn Stromberg in der Kneipe auf den Tischen tanzt und keinen peinlichen Move auslässt, solange nur die Pfeiltasten im richtigen Moment gedrückt werden.

Fazit: Von der Büroeinrichtung bis zur Titelmelodie ist alles „wie in echt".



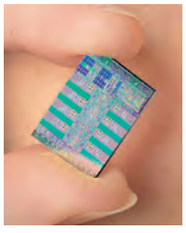
Germanys next Topmodel

Besetzung Auf der Packung sieht man zwar Model-Trainer Bruce, im Spiel taucht aber niemand aus der Show auf.

Darum geht's Als Stella, der Schülerin einer Mode-Akademie, muss man Models nach vorgegebenen Themen einkleiden, schminken, frisieren und fotografieren. Außerdem bewegt man sich in Point-&-Click-Manier durch die Akademie und schlägt sich mit Mitschülern herum.

Beste Szene Der Gang über den Laufsteg, bei dem das Model exakt entlang der Pfeile am Boden gesteuert werden muss und es Extrapunkte für perfekte Drehungen gibt.

Fazit: Aufgebohrtes Barbie-Schminkstudio ohne Bezug zum Vorbild.



TECHNIK

Zellengenosse

Von vornherein war geplant, dass der Cell-Chip, der im Inneren der PS3 schlägt, auch in anderen Geräten verbaut werden soll. Die erste Maschine, die nach der PS3 mit dem von Sony, IBM und Toshiba entwickelten Chip ausgestattet wird, ist nun – ziemlich nahe liegend – ein Spielautomat: „Tekken 6" von Namco. *www.tekken-official.jp/tk6ac*

gee_09_18.indd 14 18.04.2007 16:31:15 Uhr

hundertgrad.de

Helden wie wir!

Frühlingsstart. Die Saison vor der Brust. Die Heckenschere zur Hand. Und das Modell im Visier: Der neue Swift Sport. Markantes Design. Bissige Front. 92 kW (125 PS) unter der Haube. Ein letzter Schnitt. Und die Nachbarn zeigen Flagge. Helden an den Start! Eine ganz normale Alltagsgeschichte? Ihr Suzuki Partner erzählt Ihnen den Anfang. Jetzt bei einer Probefahrt.

SWIFT Sport

SUZUKI

Way of Life!

Unser Versicherungspartner:

ZURICH®

Kraftstoffverbrauch: innerorts 9,0 l/100 km, außerorts 6,2 l/100 km, kombiniert 7,2 l/100 km; CO_2-Ausstoß: 175 g/km im kombinierten Testzyklus (80/1268/EWG).

www.suzuki-swift.de

INTERVIEW

„Songs spielen“

Die Musikindustrie steckt tief in der Krise, und ausgerechnet jetzt gründet Electronic Arts eine eigene Plattenfirma namens „Artwerk“. Steve Schnur, EAs Mastermind in Sachen Musik, erklärt warum

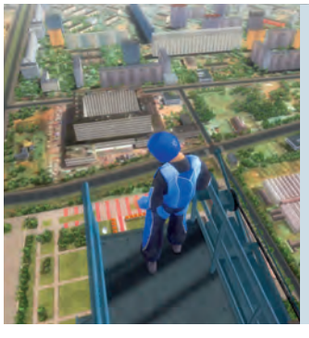
Steve Schnur begann seine Karriere in der Musikindustrie und produzierte Soundtracks zu Filmen wie „Eiskalte Engel“. Neben seiner Tätigkeit als „Executive of Music and Marketing“ bei EA ist Schnur außerdem Vorsitzender der Grammy Foundation

GEE: Vor Ihrer Karriere bei Electronic Arts waren Sie ein hohes Tier in der Musikbranche. Warum sind Sie in die Spieleindustrie gewechselt?
Steve Schnur: Während meiner Arbeit bei MTV sollte einmal ein 15-jähriger Junge bei einer Zuschauerbefragung das Hören von Musik im Radio mit dem Schauen eines Videoclips vergleichen. Und er sagte einen Satz, den ich bis heute nicht vergessen habe: „Ein Song ist für mich nur dann komplett, wenn ich ihn sehe.“ Die heutige Jugend wächst mit Games auf. Ihr möchte ich Angebote liefern. Denn ich bin mir sicher: Für diese Generation ist ein Song nur dann komplett, wenn sie ihn spielt.

Das Musikbusiness steckt durch sinkende CD-Verkäufe in der Krise. Warum also gründet EA ausgerechnet jetzt eine Plattenfirma?
Die traditionellen Plattenverkäufe haben ausgedient. Aber für mich steht das Geschäft mit Musik vor der aufregendsten Wachstumsperiode überhaupt. Denn das kommerzielle Herunterladen von Songs wird sich zum neuen Massenmarkt entwickeln. Die Menschen werden neue Musik durch Videospiele kennen lernen und sie sofort kaufen können.

EA verwendet schon seit Jahren Songs von unbekannten Musikern in seinen Spielen, um den Künstlern zur Bekanntheit zur verhelfen. Wie erfolgreich war diese Initiative?
Das Footballspiel „Madden“ war enorm wichtig, um aus Good Charlotte Stars zu machen. Europäer hörten Avril Lavigne erstmals in „Fifa 2003“. Und wir fangen gerade erst an. Es wird in Zukunft mehr und mehr unbekannte Bands geben, die Songs speziell für unsere Games produzieren und damit berühmt werden.

EA hat ja auch schon mit Musikern wie Depeche Mode („Die Sims“) oder Fat Boy Slim („Fifa“) zusammengearbeitet. Nehmen solche Künstler Spiele überhaupt ernst?
Einige sind selbst begeisterte Gamer. Aber auch die anderen wissen, dass Videospiele für sie mittlerweile fast ebenso wichtig und imagefördernd sind wie Platten, Konzerte oder Merchandise. Durch Videospiele nehmen die Musiker einen wichtigeren Platz im Leben ihrer Fans ein als jemals zuvor.



GAME

Gefallen am Fallen

Schnell und aufregend stellt man sich das Leben eines Base-Jumpers vor. Von Felsen, Brücken oder anderen hohen Gebäuden springen und erst im letzten Moment den Fallschirm zu öffnen klingt nach dem ultimativem Kick. Im Spiel „B.A.S.E. Jumping“ wird daraus eine Angelegenheit, die fast so kompliziert zu spielen ist wie ein Flugsimulator. Zudem wollen auch noch die Finanzen gemanagt werden. Das alles ist leider weder schnell noch aufregend. *Atari, 30 Euro*

Super Mario Land

Mario ist der Superstar aller Videospieler. Hier findet ihr jeden Monat das Neueste aus dem Klempnerkosmos

Knuddelpilz

Miyamotos Schöpfungen sind so niedlich, dass man sie fest drücken möchte. Dank der Plüschversionen des Herstellers Banpresto kann man das jetzt auch. *www.play-asia.com*

Serienklempner

Nach dem Film mit Bob Hoskins als Klempner erscheint nun auch die Cartoon-Fernsehserie zu „Super Mario Bros. 3“ auf DVD. In 26 Episoden können treue Fans Mario und seinen Freunden beim Spaßhaben zusehen. *www.amazon.com*

Linientreu

Im Kultspiel „Line Rider“ zeichnet man eigentlich schwungvolle Rodelbahnen, über die man dann ein Männchen inklusive Schlitten gleiten lässt. Nun hat jemand den ersten Level aus „Super Mario Bros.“ originalgetreu nachgekritzelt. *www.youtube.com*

gee_09_18.indd 16 18.04.2007 16:31:19 Uhr

TOP 10

Die Aufmacher

Auch wenn niemand weiß, was es am Ende bringt, will derzeit jeder in der Online-Welt „Second Life“ dabei sein. Wir stellen die skurrilsten Neulinge vor

01 Münchener Bräuhaus
Urbayrische Gemütlichkeit samt Biergarten für zünftige Avatar-Gelage

02 Schwedische Botschaft
Das erste Land der Welt mit virtueller Repräsentanz und Touristeninfo

03 Holocaust Museum
Das Jewish Historical Museum soll zugleich als Synagoge dienen

04 Frankfurt
Miniaturversion von Mainhattan inklusive Römerberg und Paulskirche

05 Universität Innsbruck
Virtuelle Vorlesungen, aber leider noch keine echten Scheine

06 Front National
Le Pens rechtsextreme französische Partei wirbt um Wähler

07 Baden-Württemberg
Leider sieht der Bodensee bis jetzt noch eher wie ein Tümpel aus

08 First Spa Erholungshotel
Ableger des Alpinresorts „Übergossene Alm“ aus dem Salzburger Land

09 Randstad Zeitarbeitsfirma
Vermittelt Jobs in „Second Life“. Virtuelle Jobs

10 Rasu Druck & Medien, Hohenstatt
Und wie man sieht: Selbst der deutsche Mittelstand ist „schon drin“

GEE SPLITSCREEN

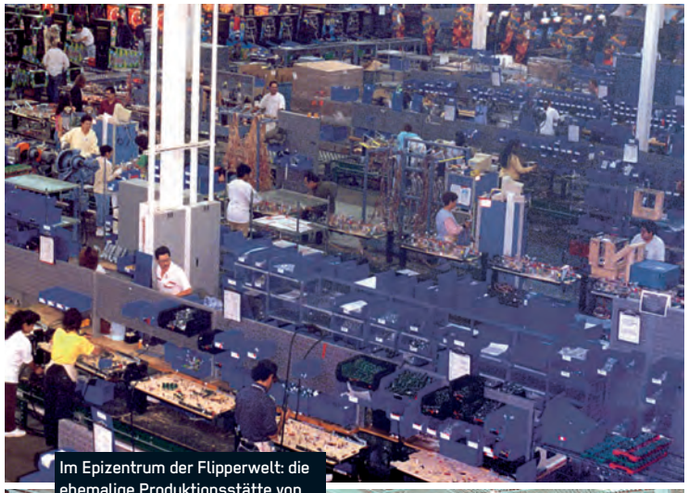
DER PODCAST DES GEE-MAGAZINS

EIN GAME, ZWEI MEINUNGEN. ALLE ZWEI WOCHEN NEU!

JETZT KOSTENLOS ABONNIEREN ÜBER ITUNES ODER WWW.GEEMAG.DE

BISHER ONLINE

FOLGE 1: LOCO ROCO
FOLGE 2: PREY
FOLGE 3: SCARFACE
FOLGE 4: GUITAR HERO 2
FOLGE 5: DEAD OR ALIVE XTREME 2
FOLGE 6: LOST PLANET
FOLGE 7: VIVA PINATA
FOLGE 8: PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
FOLGE 9: WARIO WARE SMOOTH MOVES
FOLGE 10: WOW - BURNING CRUSADE
FOLGE 11: TRACKMANIA UNITED
FOLGE 12: NBA STREET HOMECOURT



Im Epizentrum der Flipperwelt: die ehemalige Produktionsstätte von Williams in Chicago

DOKUMENTATION

Flipp-Flop

Die Firma Williams gilt als Inbegriff für Flipper. Mehr als 50 Jahre dominierte der Hersteller die Spielhallen mit seinen Geräten. Doch in den neunziger Jahren kauften die Menschen lieber Konsolen, statt in die Arcade-Halle zu gehen. So gab Williams seinen Mitarbeitern noch eine letzte Chance, das Geschäft wieder zu alter Glorie zu führen. Der auf DVD erhältliche Dokumentarfilm „Tilt – The Battle To Save Pinball" erzählt, wie diese mit viel Leidenschaft versuchten, ihre Zunft vor dem Untergang zu retten, indem sie den klassischen Flipper mit einem Videogame kreuzten – und mit diesem „Pinball 2000" mit Hologramm-Display kommerziell grandios scheiterten. Ein besonderes Highlight dieser Doku sind die Interviews mit den Koryphäen der Szene über die Gestaltung von Flippertischen, einer fast vergessenen Kunst, die Kenntnisse aus Game-Design und Mechanik vereint. *www.tilt-movie.com*

T-SHIRT

Ein ewiges Hin und Her

Nerdiger geht's nicht: Das „Animated Retro Table Tennis Shirt" von thinkgeek.com hat einen Bildschirm auf der Brust, auf dem unentwegt das „Pong"-Quadrat hin- und hergeschossen wird. Und wer jetzt noch ernsthaft nach der Waschanleitung fragt, ist ja wohl der Obergeek. *Rund 20 Euro, www.thinkgeek.com*

GESCHENKPAPIER

Wir können einpacken

Videospiele, die man an liebe Mitmenschen verschenken will, kann man kaum stilvoller vor den voreiligen Blicken der Bedachten schützen als mit diesem Designer-Geschenkpapier mit „Space Invaders"-Motiv.

www.whimsypress.com

gee_09_18.indd 18 18.04.2007 16:31:23 Uhr

Games

Storys, Rezensionen und News zu den besten Spielen des Monats

BEWEGUNGSMELDER:

Déjà vu

Von „Lost In Blue 2“ über „Command &Conquer 3: Tiberium Wars“ bis zur fünften Inkarnation der „Burnout“-Reihe – die Spielefirmen werfen in letzter Zeit mal wieder ziemlich viele Fortsetzungen auf den Markt. An dieser ewigen Wiederkehr des Gleichen gibt es sicherlich eine Menge zu kritisieren. Aber ehrlich gesagt: Oft finden wir es gut. Zum Beispiel dann, wenn sich unter den Wiederholungstätern mit dem zweiten „God Of War“ eines der intensivsten Spielerlebnisse der jüngeren Vergangenheit befindet. Oder wenn wir endlich einen würdigen Handheld-Auftritt von Solid Snake aus „Metal Gear Solid“ bekommen. Oder wenn es der „Ghost Recon“-Serie auch mit der achten Veröffentlichung noch immer gelingt, sich weiter der Perfektion anzunähern.
Ein bisschen ist das ja wie bei einer Fernsehserie. Von der will man auch nicht nur eine Folge sehen, sondern erleben, wie sich die Charaktere weiterentwickeln, schauen, was sie erleben – und sie mit der Zeit mit all ihren Fehlern lieb gewinnen. Und wird der neue Teil einer Videospielreihe angekündigt, weckt das mindestens ebenso viel Vorfreude wie das allwöchentliche Warten auf die nächste Folge von „24“. Aber, liebe Entwickler, bei aller Zuneigung zu alten Bekannten: Vergesst nicht, euch hin und wieder nach neuen Talenten umzusehen.

gee_21-21.indd 45 18.04.2007 18:17:22 Uhr

Exklusiv bei

PREMIERE

4 JAHRE `HOLLYWOOD HOCH ZWEI´

HAPPY BIRTHDAY MGM CHANNEL!

Zum 4. Geburtstag des MGM Channels verlosen wir die aktuellen CASINO ROYALE-DVDs.

1. Preis: Limitierte 2-Disc Collector´s Edition mit "Bond On Set"-Buch
2.-3. Preis: Je eine 2-Disc Collector´s Edition
4.-5. Preis: Je eine 1-Disc Version
6.-10. Preis: MGM Stofflöwen

Beantworten Sie einfach folgende Frage:
Welches Kartenspiel wird in CASINO ROYALE gespielt?

A) Canasta

B) Poker

Senden Sie uns die richtige Antwort per Email mit dem Betreff 'CASINO ROYALE' an gewinnspiel@mgm.com. Weitere Infos auf **www.mgmchannel.de**

Der MGM Channel zeigt die größten Hollywood-Spielfilme der letzten Jahrzehnte rund um die Uhr im Zweikanalton: Wählen Sie selbst zwischen der Originalversion und der deutschen Synchronfassung. Mehr Informationen erhalten Sie unter www.mgmchannel.de oder unter 0180-55 100 22 (EUR 0,12/Min.)

MGM

HOLLYWOOD | | HOCH ZWEI

IHR SPIELFILMSENDER IM ZWEIKANALTON

Der MGM Channel ist exklusiv über Premiere im Angebot PREMIERE THEMA zusammen mit 14 weiteren Kanälen ab 9,99 Euro/Monat oder einzeln für 2 Euro/Monat (in Verbindung mit einem anderen Angebot) zu empfangen. Weitere Informationen unter http:// www.mgmchannel.com oder 01805-55 100 22 (Euro 0,12/Min.)

azgee0407_020_020.indd 1 18.04.2007 11:00:56 Uhr

© 2007 NINTENDO/CING. TM. ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Check ein ins HOTEL DUSK

NINTENDO DS. lite TOUCH

Check ein ins Hotel Dusk, und eine Nacht voll dunkler Geheimnisse erwartet dich. Kannst du alle Rätsel lösen und herausfinden, was in Raum 215 wirklich vor sich geht? Lüfte das Geheimnis um Kyle Hydes Vergangenheit und deck die ganze Wahrheit auf, die sich hinter den Ereignissen jener dunklen Nacht von 1976 verbirgt. Der neue, interaktive Mystery Thriller von den Machern von Another Code. Nur für Nintendo DS.

www.nintendo.de

iso_HotelD_230x280_gee.indd 1 22.03.2007 13:15:43 Uhr

© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. "PLAYSTATION", "Gran Turismo" and ® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device and distinctive colors are trademarks of Ferrari SpA.

GEE liebt mich!

ACTION

God Of War 2

Zugegeben: kaum ein Spiel ist so brutal und blutig wie „God Of War 2“. Und doch ist dieses Game weit mehr als ein weiteres Gemetzel. Mit seinem wilden Parforce-Ritt durch die Mythologie, den gigantischen Kulissen und seiner überbordenden Fantasie, die jedes Detail erfüllt, erhebt es das Hack & Slay zur Kunstform *Text: Heiko Gogolin*

gee_22-26.indd Abs1:22 18.04.2007 16:34:23 Uhr

PLAYSTATION 2 **Entwickler & Publisher** Sony | **Termin** 2. Mai | **Preis** 60 Euro | **USK** 18 | **Spieler** 1

Vor dir steht nicht weniger als ein lebendig gewordenes Weltwunder: der Koloss von Rhodos. Und er ist verdammt wütend.
Noch ehe du dich mit der Steuerung vertraut machen kannst, reißt der Riese die schützenden Säulen vor dir nieder und versucht dich mit seinen gigantischen Händen zu zerquetschen. Dein erster Impuls ist: Flucht. Doch natürlich gehört sich das für den Kriegsgott Kratos nicht. Schließlich hast du gerade noch aus purer Langeweile das Heer der Spartaner auf Rhodos losgelassen. Nun kämpfst du dich durch schwirrende Pfeile, brennende Tempelbauten und Kampfgemenge zu einem Katapult vor. Dabei greifen immer wieder Soldaten der griechischen Hafenstadt an. Zudem bewirft dich der Koloss wahllos mit den kämpfenden Truppen. Als das Katapult erreicht ist, schleuderst du dich zum Kopf des Riesen und stichst ihm ein Auge aus. Bis hierhin sind bereits 20 Spielminuten vergangen. Und gerade meinst du, du hast den Koloss unter Kontrolle, da packt er dich und wirft dich von sich fort über das halbe Stadtgebiet. Und du musst dich erneut zu ihm vorarbeiten. Und dabei klettern, kämpfen, schwimmen, kämpfen, dich über Abgründe schwingen, kämpfen – und, kein Witz, zwischendurch noch zwei Griechinnen im Pool befriedigen. Denn deine erste Attacke war erst der Anfang. Mehr als eine Stunde wird es dauern, bis der Riese fällt. Und der Koloss zertrümmert inzwischen ganze Gebäude, zermalmt Unschuldige und schlägt mit seinen Fäusten Löcher in die Wände, an denen du gerade emporsteigst.
„God Of War 2“ beginnt so spektakulär wie kein Videospiel zuvor. „Ich bin kein Fan von Games, die mit einem langen Tutorial starten.“ stellt Cory Barlog, Director und Lead Designer des Spiels, dann auch klar. „In vielen Titeln läuft man erst Ewigkeiten durch ein Dorf und redet mit Figuren, die einem eh nichts bedeuten. Da bringt es auch wenig, wenn Freunde mir sagen: Warte noch fünf Stunden, dann nimmt das Spiel Fahrt auf. Ich finde, Games sollten von Anfang an auf den Putz hauen. Und zwar richtig.“
Nach dem Kampf mit dem Koloss steht Kratos erschöpft in den Ruinen der Stadt. Denn während der Auseinandersetzung hat er nicht nur sämtliche Fähigkeiten verloren, sondern auch seine Göttlichkeit eingebüßt. Jene Göttlichkeit, die er erst am Ende des letzten Spiels erlangt hatte. Wie hätte es auch anders sein können. Kratos ist schließlich der Inbegriff eines Antihelden: voller physischer Stärke, aber moralischer Schwächen.
Einst ein Mensch, überließ Kratos in einer ausweglosen Schlacht Ares, dem Gott des Krieges, sein Leben für den ➔

Oben: In einem der ersten Angriffe auf den Koloss von Rhodos gilt es ihm die Augen auszustechen. Eine unglaubliche Aufgabe - und damit ist der Kampf noch lange nicht vorbei
Links: Heavy Metal pur: Kratos springt auf den Pegasus und hackt ihm die Flügel ab

Weitersagen!
Das Spiel erlaubt einem unglaublich lange Combos bis zur einer Höchstzahl von 999 999 einzelnen Treffern.

gee_22-26.indd Abs1:23 18.04.2007 16:34:33 Uhr

Sieg. Fortan war er verdammt, eine Existenz als ewiger Kriegsherr zu führen. Als Ares Kratos jedoch eines Tages dazu brachte, sogar die eigene Frau und die Tochter zu töten, sann Kratos nach Rache. Tatsächlich gelingt es ihm am Ende des ersten Spiels, den Gott des Kriegs zu vernichten – und erlangt dessen Platz im Olymp. Einen Gott zu töten: Wie kann diese unglaubliche Aufgabe aus dem Vorgänger noch getoppt werden? Indem man als Kratos dem mächtigsten aller Schöpfer den Krieg erklärt: Göttervater Zeus persönlich. Der ist nämlich dafür verantwortlich, dass der Kriegsgott am Ende des Kampfes gegen den Koloss wieder als Mensch dasteht.

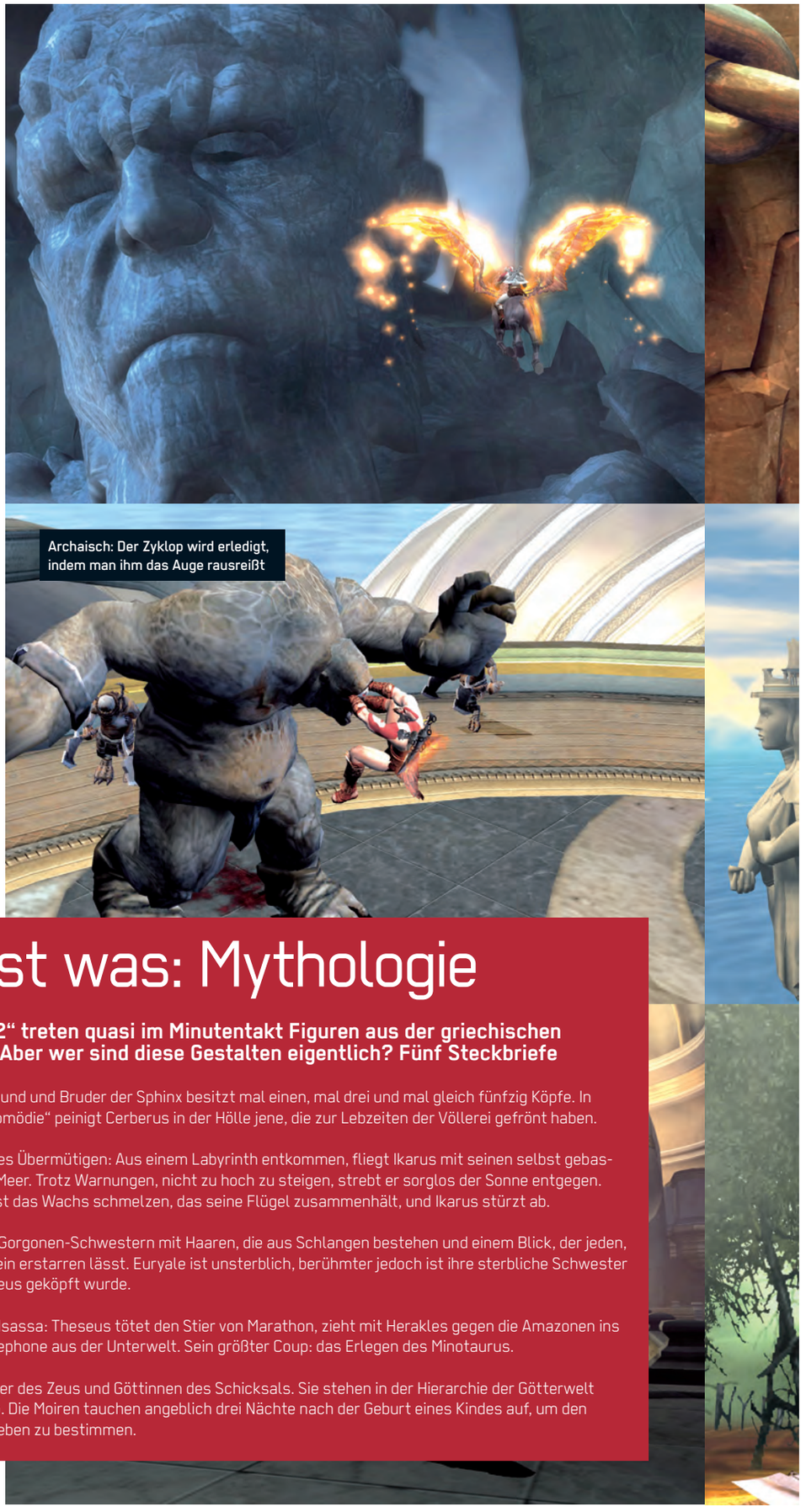
Fragt man Barlog nach seiner Vision für den zweiten Teil von „God Of War“, antwortet er: „Es war mir wichtig, dass die Story des Games und die Charakterentwicklung des Helden durch das eigentliche Gameplay rübergebracht werden. Und nicht nur durch Filmsequenzen: Wir erzählen dir in ‚God Of War 2‘ nicht nur eine Geschichte, du durchlebst sie.“ Und

Kratos’ Wut überträgt sich auf den Spieler

tatsächlich: diese Maxime zieht sich durch das gesamte Spiel. Der Moment, in dem Kratos all seine Kräfte einbüßt, ist nicht nur ein irrelevantes Storyhäppchen, das man ebensogut wegklicken könnte, und anschließend geht es weiter, als wäre nichts geschehen. Nein. Das Spiel lässt einen den Verlust erfahren. Denn kurz zuvor durfte man noch selbst von der Macht Kratos’ kosten: Sogar Neulinge brauchten beim Kampf gegen den Koloss einfach nur auf die Tasten des Joypads zu hauen. Und spektakuläre Moves, wie das Schwingen der Schwerter, als wären es Rotorblätter, gelangen scheinbar wie von selbst. Als Kratos jedoch zu einem Sterblichen degradiert wird, verliert auch der Spieler seine Macht: Selbst kleine Gegner, die zuvor bestenfalls Futter fürs Combo-Meter waren, stehen von einem Moment auf den anderen mit einem auf Augenhöhe. Mit diesem Mechanismus gelingt es den Entwicklern, die unglaubliche Wut, die Kratos gegenüber Zeus empfindet, auch auf den Spieler zu übertragen.

Eine Story, die berührt

Wo andere Games ihre Geschichte allein mit opulent produzierten Cut-Scenes erzählen oder gar denken, sie würden das Storytelling in Videospielen durch das Verwenden von echten Schauspielern revolutionieren, schafft es dieses vermeintlich simple Hack-&-Slay-Game, dass einen die Story persönlich berührt. Dieser Dreh hievt den Titel auf ein Level mit Klassikern wie „Ico“, die einen auch ohne viele Worte die Emo-tionen der Figuren spüren lassen. Wo „Ico“ allerdings mit einem minimalistischen Ansatz und



Archaisch: Der Zyklop wird erledigt, indem man ihm das Auge rausreißt

Was ist was: Mythologie

In „God Of War 2“ treten quasi im Minutentakt Figuren aus der griechischen Mythologie auf. Aber wer sind diese Gestalten eigentlich? Fünf Steckbriefe

Cerberus Der Höllenhund und Bruder der Sphinx besitzt mal einen, mal drei und mal gleich fünfzig Köpfe. In Dantes „Göttlicher Komödie“ peinigt Cerberus in der Hölle jene, die zur Lebzeiten der Völlerei gefrönt haben.

Ikarus Das Sinnbild des Übermütigen: Aus einem Labyrinth entkommen, fliegt Ikarus mit seinen selbst gebastelten Flügeln übers Meer. Trotz Warnungen, nicht zu hoch zu steigen, strebt er sorglos der Sonne entgegen. Doch deren Hitze lässt das Wachs schmelzen, das seine Flügel zusammenhält, und Ikarus stürzt ab.

Euryale Eine der drei Gorgonen-Schwestern mit Haaren, die aus Schlangen bestehen und einem Blick, der jeden, der sie ansieht, zu Stein erstarren lässt. Euryale ist unsterblich, berühmter jedoch ist ihre sterbliche Schwester Medusa, die von Perseus geköpft wurde.

Theseus Der Tausendsassa: Theseus tötet den Stier von Marathon, zieht mit Herakles gegen die Amazonen ins Feld und befreit Persephone aus der Unterwelt. Sein größter Coup: das Erlegen des Minotaurus.

Die drei Moiren Töchter des Zeus und Göttinnen des Schicksals. Sie stehen in der Hierarchie der Götterwelt noch über dem Olymp. Die Moiren tauchen angeblich drei Nächte nach der Geburt eines Kindes auf, um den Verlauf von dessen Leben zu bestimmen.

gee_22-26.indd Abs1:24 18.04.2007 16:34:45 Uhr

Sitz! Kratos richtet den Höllenhund Cerberus ab

Besiegt Kratos den König der Barbaren, erhält er dessen Riesenhammer als Waffe

gee_22-26.indd Abs1:25 18.04.2007 16:34:56 Uhr

Kratos' Markenzeichen: seine zwei Schwerter, die mit Ketten an den Armen befestigt sind

subtilen Gefühlen punktet, setzt „God Of War 2" auf die große Geste und rohe Gewalt. Wenn Kratos etwa einen Gegner zu Boden ringen will, überträgt das Game die Anstrengung auf den Spieler, indem es ihn zwingt, unglaublich schnell auf die Tasten zu hämmern.
Aber in den spektakulären Kämpfen geht es freilich nicht allein um heftiges Knöpfchendrücken, sondern vor allem um Stil und Akrobatik. Das Spiel erlaubt es sogar, die Waffen oder magischen Kräfte während eines Angriffs zu wechseln. Und so eine Combo hinzulegen, die zwar brutal ist, aber zugleich auf ihre eigene Art anmutig: Mit einem Kampfstab katapultiert Kratos eine Nymphe hoch in den düsteren Himmel, schleudert ihr in derselben Bewegung seine Klingen entgegen, fängt sie mit den an Ketten um seine Arme angeschmiedeten Schwertern ein. Nur um das zarte Fabelwesen mit leichter Bewegung nochmals in die Luft zu werfen und es nun mit einer Wolke von Pfeilen zu

Ein Titan mit der Welt auf seinen Schultern

durchbohren. Fällt die Nymphe am Ende schwer verletzt zu Boden, beendet Kratos ihr Leben mit einer letzten brutalen, blutigen, herablassenden Geste. Unter seinem Fuß zerstampft er ihren Schädel.
Die meisten Gegner geben sich natürlich nicht so leicht geschlagen. Viele von ihnen sind sogar derart massiv, dass man manchmal nicht mehr weiß, ob man es gerade mit einem Bosskampf oder einem normalen Feind zu tun hat.
Doch dann kommen die richtigen Endgegner, und man versteht den Unterschied: zum Beispiel im Zweikampf mit dem mächtigen Perseus, dem Sohn des Zeus, der zwar unsichtbar ist, sich aber in einem Wasserbecken durch seine Schritte verrät. Oder fast am Ende des Spiels, wenn es gilt, gegen die drei Schicksalsgöttinnen anzutreten. Allein an diesem Kampf arbeitete das Entwicklerteam volle sechs Monate. Ein weiteres Beispiel dafür, dass in „God Of War 2" andere Dimensionen gelten: Für welches andere Spiel feilte ein Studio bitte ein halbes Jahr an einem einzigen Bosskampf?

Gib mir den Rest! Ein Glück: Mit „God Of War 2" scheint die Saga noch lange nicht zu Ende. Aktuell ist sogar ein Kinofilm in Planung. Serien-Erfinder David Jaffe wünscht sich den Schauspieler Djimon Hounsou (Bild links), der bereits in „Amistad" und „Gladiator" mitspielte, als Kratos. Der Regisseur ist noch nicht bekannt, das Drehbuch von David Self („Road To Perdition", „Thirteen Days") soll aber bereits fertig sein. Ach ja: Noch für 2007 ist außerdem ein PSP-Ableger angekündigt. Und: Es verdichten sich die Gerüchte, dass „God Of War" auf der PS3 fortgesetzt wird.

Das Videospiel-Pendant zu Speedmetal

Spätestens hier wird klar: Alles an „God Of War 2" ist schlicht gigantisch. Auch die Settings. Mal erstarrt man in Ehrfurcht, etwa wenn Kratos an einen Tempel gelangt, vor den Pferde, so groß wie eine Bergkette, gespannt wurden. Oder wendet sich vor Abscheu ab, wenn der Held durch einen endlos langen blutigen Schacht aus dem Hades herausklettert und immer wieder deformierte Arme nach ihm greifen. Und als wäre das noch nicht genug, lassen einen die Entwickler gar auf Atlas treffen, den Titanen, der die Weltkugel auf seinen Schultern trägt.
Der Soundtrack tut mit einer eine Gesamtlänge von dreieinhalb Stunden ein Übriges. Die Choräle, die von einem vierzigköpfigen Chor eingesungen wurden, gereichen in ihrem Pathos Orffs „Carmina Burana" zur Ehre. Und düstere Bläser-Fanfaren treiben den Spieler zu Höchstleitungen an, zu einem intensiven Blutrausch.

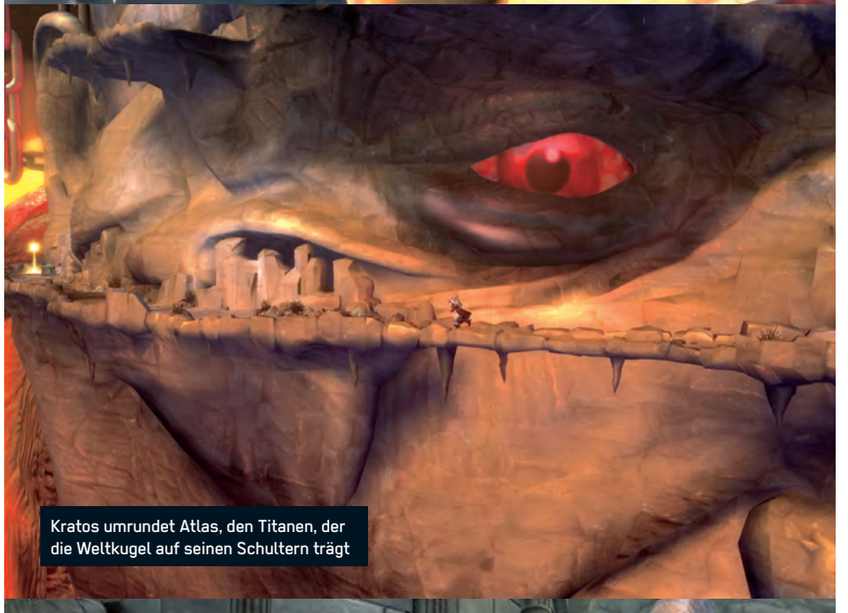
gee_22-26.indd Abs1:26 18.04.2007 16:35:05 Uhr

Zugegeben: „God Of War 2“ ist nicht einfach brutal, es ist das blutrünstigste Spiel, das je auf dem Cover der GEE zu sehen war. Kratos vierteilt Minotauren, bricht der Medusa das Genick, reißt dem Zyklopen bei lebendigem Leibe sein Auge heraus, hackt dem Pegasus im Flug seine Schwingen ab.
Die Brutalität genügt sich jedoch niemals selbst: Die Gewalt ist immer auch erfüllt von Schönheit beziehungsweise ihrem düsteren Spiegelbild. So wie die Verfilmung von Frank Millers Comic „300“ im Aufeinandertreffen der Körper auf dem Schlachtfeld eine Poesie entfaltet. Genau so wie ein Gemälde von Michelangelo oder ein Plattencover von Slayer voller Schönheit sein kann, obwohl auf ihnen die Hölle zu sehen ist. Denn „God Of War 2“ ist das Videospielpendant zu Speedmetal: Kratos tritt den größten Gestalten der griechischen Mythologie im wahnwitzigen Tempo eines Stakkato-Gitarrenriffs gegenüber. Und, ja, manchmal wirkt das prollig und trägt extrem dick auf. Doch unter der Oberfläche arbeiten Mechanismen, so filigran und virtuos, wie man sie selten bei einem Spiel erleben durfte.
Und die immense Wucht und Ungezähmtheit von „God Of War 2“ sucht ohnehin ihresgleichen. Daran lässt das Spiel keinen Zweifel – vom ersten Moment an.

Das Spiel

Als Sony bekannt gab, dass Serien-Erfinder David Jaffe an „God Of War 2” nicht beteiligt sein würde, war der Aufschrei riesengroß. Nachdem zudem als Plattform nicht wie erwartet die PS3 angekündigt wurde, sondern erneut das Vorgängermodell, rechneten viele Fans erst recht mit einem Schnellschuss. Zum Glück stellen sich diese Sorgen als unbegründet heraus: „God Of War 2“ spielt sich fantastisch. Es ist allerdings nicht mehr als ein typischer „Höher, schneller, weiter“-Nachfolger geworden. Das Gameplay besteht also weiterhin hauptsächlich aus Hack & Slay in festen Kameraperspektiven mit Rätseleinlagen, die über das kleine Einmaleins der Kistenverschiebe-Puzzles nicht hinausgehen. Wie so oft in einem zweiten Teil einer Serie bestehen die Neuerungen hauptsächlich aus Ideen, deren Realisierung eigentlich schon für den Teil davor geplant war. Da wären in „God Of War 2“ zum Beispiel, in der Reihenfolge ihres Auftretens: ein Enterhaken, um über Abgründe zu schwingen (klasse, außer in einer „Sonic“-mäßigen High-Speed-Sequenz, in der man tausend Tode stirbt und nicht weiß, warum), Flugeinlagen auf einem Pegasus (nette Abwechslung, aber im Grunde genommen überflüssig) oder die magische Fähigkeit, den Fluss der Zeit zu verlangsamen (gut, aber viel zu selten ins Gameplay eingebunden). Die Stärken von „God Of War 2“ liegen also wahrlich nicht in seinen neuen Akzenten, sondern darin, die Wucht und den Bombast des ersten Teils noch einmal zu übertreffen. Zunächst auf einer grafischen Ebene, die ein Feuerwerk abfährt, das vor einigen Jahren wohl kaum jemand der PS2 zugetraut hätte. Aber vor allem in der Intensität des Gameplays: Während der Vorgänger zum Beispiel nur drei Endgegner zu bieten hatte, überzeugt hier jeder zweite Feind durch Masse und Klasse. Dass „God Of War 2“ noch auf der Playstation 2 erscheint, ergibt also durchaus Sinn: Denn eine große Konsole sollte mit einem großen Spiel abdanken. Und „God of War 2“ ist gigantisch.

Fazit Schwanengesang: Der letzte große Titel für die PS2 ist zugleich einer der besten. Trotz weniger Innovationen gegenüber dem Vorgänger bietet „God Of War 2“ einen intensiven Rausch, dem kaum ein anderes Game das Wasser reichen kann.
Für Freunde von „Devil May Cry“, „Legacy Of Kain“, „Prince Of Persia: Sands Of Time“



Kratos umrundet Atlas, den Titanen, der die Weltkugel auf seinen Schultern trägt

gee_22-26.indd Abs1:27 18.04.2007 16:35:11 Uhr

TAKTIKSHOOTER

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Vier Folgen und vier Add-ons plus diversem Online-Content – und das alles in nur sechs Jahren. Wie schaffen es die Entwickler Red Storm trotzdem, ihrer Taktikshooter-Serie „Ghost Recon“ immer wieder frische Impulse zu verleihen? Wir haben sie in North Carolina besucht und nachgefragt *Text: Christian Gaca*

gee_28-31.indd Abs1:28 18.04.2007 15:32:00 Uhr

PS3 | XBOX 360 | PSP **Entwickler** Red Storm | **Publisher** Ubisoft | **Termin** erschienen (Xbox 360), Juni (PS3, PSP) | **Preis** 45-65 Euro | **USK** 18 | **Spieler** 1-16

Ein Backsteinwürfel von einem Bürokomplex duckt sich höflich zwischen die umliegenden Häuser. Davor: sauber aufgereihte Neuwagen und ein Rasenstreifen, so akkurat gestutzt und grün, als wäre er von einem Programmierer in einem Videospiel verlegt worden. Das Hauptquartier des Entwicklers Red Storm wirkt von außen noch aufgeräumter als der Rest von Morrisville, einem verschlafenen 14 000-Seelen-Städtchen mitten im US-Bundesstaat North Carolina. Das Gebäude, der Rasen, die Wagen – das alles vermittelt einen Eindruck von Ordnung und Effizienz.

Irgendwie macht das Sinn. Denn hinter diesen Türen werden erfolgreiche Videospiele quasi am Fließband produziert. In drei Großraumbüros sitzen mehr als 100 Menschen hinter ihren State-of-the-art-Computern und arbeiten an der „Ghost Recon"-Serie. 2001 erschien der erste Teil. Bis 2006 wurden ein Nachfolger, vier Add-ons und „Ghost Recon Advanced Warfighter" nachgeliefert. Drei Spiele und vier Erweiterungen in fünf Jahren – von diversem zusätzlichem Download-Content mal abgesehen. Und als wäre das noch nicht genug, erscheint nun, kaum ein Jahr nach der letzten Veröffentlichung „Ghost Recon Advanced Warfighter 2", kurz „GRAW 2". Das macht insgesamt acht Veröffentlichungen in nur sechs Jahren.

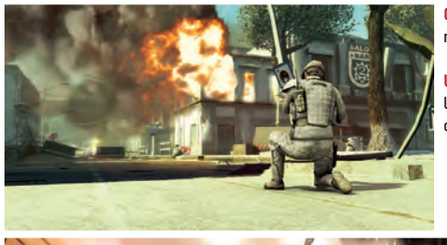
Was für ein Pensum! Solche Release-Frequenzen findet man sonst nur bei Sportspielen, die zwar immer das aktuelle Jahr hinterm Namen stehen haben, sonst aber außer ein paar neuen Feinheiten im Spiel hauptsächlich aktualisierte Mannschaften bieten. Nicht so bei der „Ghost Recon"-Serie. Mit jedem Teil erwartet den Spieler eine inhaltlich neue, umfangreiche Einzelspielerkampagne. Hinzu kommen beständige Verbesserungen des Gameplays und vor allem der Optik. Die stetig wachsende Fangemeinde honoriert dies, wartet auf jeden Teil so gespannt wie andere auf eine neue Playstation-Generation.

Lauern, taktieren, abwarten

Der neue Teil von „Ghost Recon" setzt die Geschichte seines Vorgängers fort. In „GRAW" zettelten mexikanische Rebellen einen Putsch gegen ihre Regierung in Mexiko City an. Doch die Ghost-Einheit um Scott Mitchell brachte das Krisengebiet unter ihre Kontrolle und befreite den amerikanischen und den mexikanischen Präsidenten aus den Fängen der Aufständischen. Um sich für diese Niederlage zu rächen, versuchen die verbliebenen Rebellen nun zwei Atomsprengköpfe in die USA zu schmuggeln. Ein weiteres Mal schickt der US-amerikanische Geheimdienst die Ghost-Einheit los, um das Problem zu lösen.

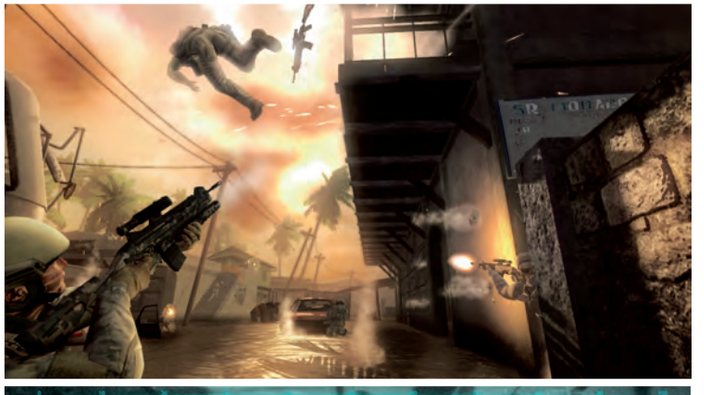
Doch das nur am Rande. Denn eigentlich geht es den Fans der Serie nicht wirklich um die Story. Viele von ihnen spielen die Spiele sogar eher trotz der Handlung. Denn diese ist, ganz im Sinne des Autoren Tom Clancy, versetzt mit schwer erträglichem Patriotismus und einer bescheuerten Romantisierung des Alltags amerikanischer Soldaten. Früher hat sich Clancy die Handlung der Spiele noch selbst ausgedacht. Heute wird der Autor nur noch konsultiert, um die Geschichten inhaltlich abzunicken. Er selbst gründete Red Storm Entertainment 1996, um aus seinen milionenfach verkauften Militärromanen ebenso erfolgreiche Spiele zu machen. Und tatsächlich. Elf Jahre nach der Gründung sind sämtliche Games mit Tom Clancys Namen auf dem Cover echte Bestseller. Spiele-Serien wie „Rainbow Six", „Splinter Cell" oder eben „Ghost Recon" werden für ihr gutes Gameplay auf der ganzen Welt geliebt.

Im Falle von „Ghost Recon" liegt das wohl an der Ruhe, die dem Spiel innewohnt. Das Lauern, Taktieren, Abwarten. Die Minuten, die man



Oben: Zaubert der Feind immer noch einen Hinterhalt aus dem Hut

Unten: Die Ragdoll-Physik-Engine lässt feindliche Soldaten eindrucksvoll durch die Luft fliegen



Vorsprung durch Technik: So sieht es aus, wenn sich die Cypher-Drohne ein Bild von der Lage macht

gee_28-31.indd Abs1:29 18.04.2007 15:32:05 Uhr

Das Spiel

Scott Mitchell, der Held aus „GRAW 2“, steht unter Druck, immensem Druck. Das hat man nun von dem begeisternden Realismus des Spiels. Realistisch zu sein erschöpft sich hier nämlich nicht in einer authentischen Flora und Fauna oder penibel ihren Originalvorlagen gleichenden Waffen. Der Realismus in „Ghost Recon“ geht unter die Haut, zeigt sich in der Intensität der Straßengefechte oder dem enormen Stress, seinem Gegner ständig einen Schritt voraus sein zu müssen. Wo andere Games sich Taktikshooter nennen, nur weil drei Kameraden mehr schlecht als recht mit einem durch die Levels ziehen, kann der Spieler hier allein mit handfesten Strategien bestehen. Und dazu stehen ihm mehr Möglichkeiten denn je zur Verfügung: Gleich zwei separate Teams lassen sich nun aus Schützen, Scharfschützen, Grenadieren und - neu - Sanitätern zusammenstellen und herumkommandieren. Zudem kann man eine Aufklärungsdrone über das Feindesgebiet schicken oder einen Miniroboter als mobile Deckung und Waffenlager mit ins Feld führen.

Zum Glück wissen die Entwickler von Red Storm aus ihrer jahrelangen Serienerfahrung, wann der Realismus enden sollte. Bei den eigenen Überlebenschancen etwa: Denn ein, zwei Treffer bedeuten bei „GRAW 2“ nicht mehr zwingend den Levelneustart, dem neuen Sanitäter im Ghost-Team sei Dank. Außerdem lassen sich die anderen Soldaten mit ihrer verbesserten KI jetzt kinderleicht per Richtungszeig durch die Gegend delegieren. Dies hilft Neulingen, raubt Serienveteranen auf der Suche nach neuen Herausforderungen allerdings vielleicht etwas den Enthusiasmus. Profis freuen sich jedoch über der erhöhten Actiongehalt, diverse Sondereinsätze im Helikopter oder den nochmals aufgebohrten Onlinemodus. Es gibt schließlich nicht wenige Fans, die behaupten, dass „Ghost Recon“ vor allem im Online-Spiel zu Höchstleistungen auflaufe. Speziell der fulminante Coop-Modus, in dem nun bis zu 16 Spieler gemeinsam sechs Level meistern können, beweist warum.

Fazit Ignoriert man den übertriebenen Patriotismus, zeigt sich, dass die Serie über die Jahre auf Top-Niveau herangereift ist. Die neue Folge bietet zugleich mehr Action und mehr Realismus. Das soll „Ghost Recon Advanced Warfighter 2“ erst mal einer nachmachen.
Für Freunde von „Rainbow Six“, „Full Spectrum Warrior“, „Socom“

einen Gegner zusammen mit seiner Einheit belauert, seine Truppe in Position bringt, bevor man ihn ausschalten kann, den plötzlichen Knall, mit dem der tödliche Schuss die Stille zerreißt, der Schuss, der die anderen Feinde deine Position erahnen lässt.

Groß und erfolgreich wurde Red Storm aber nicht mit „Ghost Recon“, sondern mit „Rainbow Six“, ebenfalls ein teambasierter Taktikshooter. So erfolgreich, dass Clancy irgendwann an Ubisoft verkaufte. Heute gilt das Studio als eines der produktivsten Tochterunternehmen des großen französischen Publishers. Aber wie macht es das nur? Wie schafft man es, in so hoher Frequenz neue Spiele zu produzieren? Hütet das Studio vielleicht ein Geheimnis hinter der gläsernen Eingangsfront?

Auf der Suche nach dem Masterplan

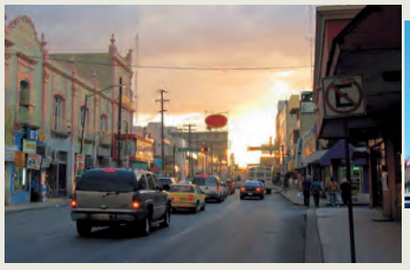
Ein kleiner Mann in braunen Shorts, legerem Kurzarmhemd und bequemen Sandalen wartet am Eingang. Er sieht nicht gerade aus, als würde er Geheimnisse hüten wollen. Sein Name ist Christian Allen, er ist der Creative Director bei Red Storm, und gleich zur Begrüßung lässt er einen gut gesicherten Raum aufschließen, die Asservatenkammer. Hier lagern kistenweise Militäruniformen, Maschinenpistolen, Blend- und Splittergranaten. „Alles nicht funktionsfähig, nur Attrappen, damit wir das genau nachbilden können“, versichert Allen. Er müsse das ja wissen, immerhin sei er früher selbst US-Marine gewesen, also ein Elitesoldat. Gewiss nur ein Scherz, so freundlich wie er hinter seinem Kinnbart hervorlächelt. Es ist kein Scherz.

Aha, das erste Ass im Ärmel des Teams scheint also zu sein, dass es bei fachlichen Fragen nicht jedes Mal den schwer erreichbaren Militärexperten bei der Army anrufen muss, sondern dass der Man mit Know-how in Sachen Kriegsführung gleichzeitig der kreative Kopf und Chef des Teams ist. Christian Allen kennt die taktischen Finessen des Häuserkampfes ebenso wie die Vorzüge und Nachteile bestimmter Levelaufbauten aus dem Effeff. Haben vielleicht am Ende sogar alle bei Red Storm gedient? Zu den Spielen würde es ja passen.

Nicht ganz. Dem Realismus hat sich zwar auch Jeremy Brown verschrieben. Er ist schon seit dem ersten Teil der Serie der Designer für die Botanik im Spiel. Aber anstatt seine Zeit in der Armee zu verbringen, hat er mehrere Jahre im Dschungel von Papua-Neuguinea verbracht. Die Pflanzenwelt ist

Und es hat Zoom gemacht: Der Scharfschütze im Team erledigt seinen Job aus dem Hinterhalt

gee_28-31.indd Abs1:30 18.04.2007 15:32:08 Uhr



„GRAW2“ unter Beschuss Im Spiel ist Juárez ein Ort des Terrors und der Zerstörung. Das rief Héctor Murguía Lardizábal, den echten Bürgermeister der mexikanischen Stadt, auf den Plan. Er ließ die lokale Tagezeitung „El Paso Times“ kurz vor dem Verkaufsstart wissen, dass er das Spiel zutiefst verurteile. Er habe die mexikanischen Bundesbehörden aufgefordert, „GRAW 2“ aus dem Einflussbereich von Kindern zu entfernen, da das Spiel ein negatives Bild seiner Stadt zeichne und sogar „Spannungen in der Beziehung zwischen den USA und Mexiko“ forciere. Christian Allen, von Red Storm, kann den Ärger nicht so richtig verstehen: „Wir versuchen einfach nur uns die Zukunft anzuschauen und coole Szenarien zu entwerfen.“

Weitersagen!
Tom Clancy, Autor von Militärroman-Bestsellern und Gründer des Red-Storm-Studios, hat von seiner Frau einmal einen russischen Panzer zum Geburtstag geschenkt bekommen.

seine Mission, und wenn er von einem umgefallenen Baumstamm im Spiel redet, hört sich das an, als spräche er von einem Freund.
Das „Ghost Recon“-Team scheint also aus Fachleuten in mehrfacher Hinsicht zu bestehen. Aus fähigen Gamedesignern zum einen und informierten Experten in ihrem jeweiligen Gebieten zum anderen. Doch „nur“ gute Leute, das alleine kann es doch nicht nicht sein. Die gibt es selbstredend auch in anderen Studios. Da muss eine ausgefeilte Strategie hinter den kurzen Produktionszyklen stecken. Ein streng gehüteter Masterplan in irgendeiner fest verschlossenen Schublade. Nur: Was

Christian Allen: früher Elitesoldat, heute Gamedesigner in Sandalen

steht auf dem?
„Ich bin sicher“, lacht Christian Allen, „irgendwer hat irgendwo einen Strategieplan.“ Die vermeintliche Strategie würde aber vor allem durch Technologiesprünge definiert. Oder davon, wie zufrieden das Team mit den Ergebnissen ist. Von „Ghost Recon“ zu „Ghost Recon 2“ hat es zum Beispiel die Grafik-Engine komplett neu gemacht, aber viele andere Dinge, wie die Simulation der Physik, blieben beim Alten. Zum Teil sind sogar noch Elemente in „GRAW 2“ vorhanden, die bereits in „Ghost Recon 2“ ihren Dienst taten. Die künstliche Intelligenz für Helikopter etwa. Das Stück Programmcode wurde damals von einem ausgewiesenen Hubschrauberspezialisten geschrieben, erklärt Allen. Warum also austauschen, was sich bewährt hat?

Kleine Schritte, großes Spiel

Also kein Masterplan? Keine ausgeklügelte, militärisch straff organisierte Strategie? Natürlich werden die Arbeitsprozesse immer optimiert, um das Studio in die Lage zu versetzen, Spiele noch schneller abzuliefern, erklärt Allen Schulter zuckend. So baut man bei Red Storm zum Beispiel die neuen Maps des Nachfolgers immer mit der Technologie des jeweils aktuellen Spiels. So kann man sie schon lange vorher auf Spielbarkeit, taktische Tiefe und Spielspaß hin abklopfen – das spart Zeit und Kosten. Vor allem steigert es aber die Qualität. Denn nur die besten Maps werden überhaupt mit der neuen Technologie umgesetzt. Auch andere Features werden schon lange vorher ausgedacht, entwickelt, ausprobiert und nach und nach perfektioniert. Manchmal schaffen sie es dann in das gerade entwickelte Spiel, manchmal aber auch erst in das nächste. So waren zum Beispiel der dynamische Schattenwurf, der Tag- und Nachtwechsel oder die Möglichkeit, sich in die Helmkamera des Mitspielers einzuloggen, bereits als Prototypen für den Vorgänger programmiert worden, fanden aber erst in „GRAW2“ ihren Weg ins Spiel. Doch auch dieser Angang scheint eher spielerisch und ungeplant als Teil eines Masterplans zu sein. Als würde viel herumprobiert, mit den Möglichkeiten gespielt und am Ende nur die besten Sachen aus dem virtuellen Sandkasten ins Spiel geholt.
Kritiker halten diese Verbesserungen im Spiel vielleicht lediglich für Kleinigkeiten. Details, die sich von Spiel zu Spiel verändern, an dem Grundprinzip „Ghost Recon“ aber nicht groß rütteln. Doch wirft man einen Blick auf die gesamte Serie, sieht das schon anders aus. Ein Beispiel: In den ersten Teilen konnte man den Story-Mode nur als Einzelspieler meistern. In „GRAW2“ ist es hingegen möglich, neben der eigentlichen Story um die Ghost-Einheit, online mit bis zu 16 Freunden gemeinsam im Coop-Modus sechs Level zu spielen, die einen Nebenaspekt der Geschichte erzählen – nämlich wie die mexikanischen Rebellen überhaupt an die Atomsprengköpfe gekommen sind. Das ist nicht nur erzählerisch ein schlauer Kunstgriff, sondern auch spielerisch. Auch jedem Nicht-Taktikshooter-Fan dürfte aufgehen, dass eine 16-Spieler-Coop-Kampagne, also eine Geschichte, die man mit 15 anderen erleben kann, ein Auftrag, den man gemeinsam mit so vielen Leuten erledigen kann, etwas ziemlich Besonderes ist: eine beeindruckende Neuerung, jenseits der perfekten Rauchwolke nach einer Panzerexplosion. Und auf jeden Fall beeindruckender als ein neuer Name auf dem Trikot eines Fußballvereins in einem der alljährlich erscheinenden Sportspiele.
Beim Abschied ist es fast komisch, Christian Allen außerhalb des Studios zu sehen. Wie er da im Eingang steht. Ohne all die High-Tech-Computer, die Pläne an den Wänden, die Mitarbeiter um ihn herum. Ohne all das wirkt Allen keine Sekunde wie ein schwer beschäftigter Chef-Entwickler. Eher wie ein Urlauber. Aber wir wissen natürlich, dass eine Auszeit für ihn nicht in Frage kommt. Und, wann kommt „GRAW3“? Vielleicht schon Ende des Jahres? „Ich glaube kaum“, sagt er und lächelt dabei, als würde uns das Spiel schon im nächsten Frühjahr erwarten.

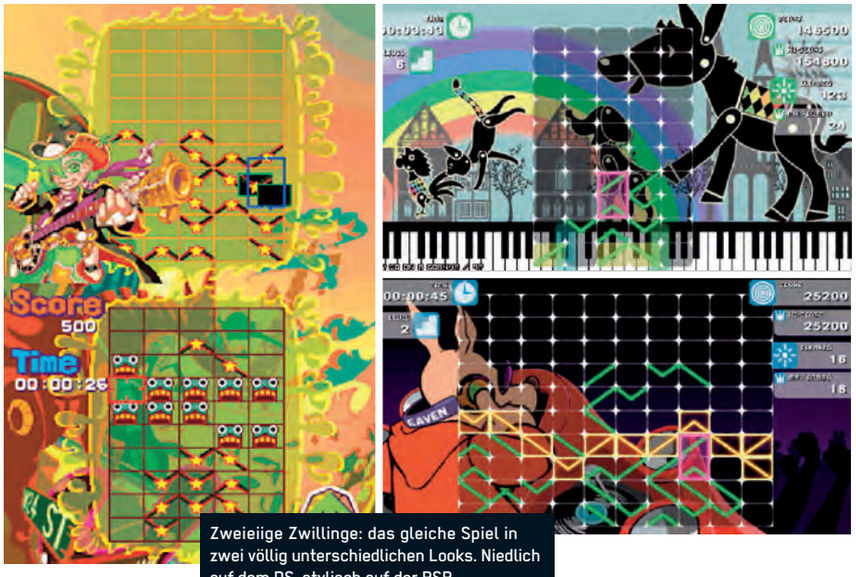
gee_28-31.indd Abs1:31 18.04.2007 15:32:10 Uhr

PUZZLESPIEL

Gunpey

Nonlineares Linienlegen

PSP | DS **Entwickler** Q Entertainment | **Publisher** Atari | **Termin** erschienen | **Preis** 35 Euro | **USK** frei | **Spieler** 1-2



Zweieiige Zwillinge: das gleiche Spiel in zwei völlig unterschiedlichen Looks. Niedlich auf dem DS, stylisch auf der PSP

Der Gameboy-Entwickler und „Metroid"-Erfinder Gunpei Yokoi verstarb 1997, noch ehe er das ebenfalls von ihm entwickelte Handheld Wonderswan in Aktion sehen konnte. Ihm zu Ehren wurde das erste Spiel, das dafür entwickelt wurde, nach ihm benannt. Nun hat Tetsuya Mizuguchi aus dem zeitlosen Puzzlegame eine PSP- und eine DS-Version gemacht.

Worum geht's? Auf fünf Bahnen müssen von unten nachrückende Teile so hoch- oder runtergeschoben werden, dass sich eine durchgehende Linie von der linken bis zur rechten Seite ergibt. Die direkte Verbindung ist leichter zu puzzlen, ein weit verzweigtes Netz, das komplett verschwindet, wenn das fehlende Stück eingesetzt wird, bringt dafür mehr Punkte.

Wie sieht's aus? Auf der PSP wird das Ganze ähnlich stylisch präsentiert wie „Lumines": in abstraktem Neon-Techno-Look. Auf dem DS dagegen als verspielte, buntpoppige Kiddy-Version.

Was uns begeistert Die Idee ist einfach, nur vier verschiedene Teile gibt es im Spiel, und doch ergeben sich daraus praktisch unendlich viele Möglichkeiten, seine Linien zu ziehen.

Was uns nervt Die PSP-Version sieht super aus und hat coole Musik, spielt sich aber, gelinde gesagt, mies. Auf dem DS ist es genau andersherum. Richtig glücklich wird man mit keiner der beiden Versionen. *Moses Grohé*

Fazit Solides Puzzlegame. Spielerisch auf dem DS deutlich besser aufgehoben als auf der PSP, denn auf dem Touchscreen hat man das Geschehen per Stylus souverän unter Kontrolle, auf der PSP hingegen wird die Steuerung mit den Tasten zur größten Herausforderung.
Für Freunde von „Pipemania", „Lumines", „Meteos"

Rote Karte

Videospiele sind in den vergangenen dreißig Jahren weit gekommen. Trotz millionenschwerer Budgets passieren jedoch immer wieder blöde Fehler in der Entwicklung, die wir nie wieder sehen wollen. Zum Beispiel diese

Löblich hintergeschobene Patches, welche die schlimmsten Bugs beheben sollen, dabei aber auch die alten Spielstände unbrauchbar machen.
„Stalker – Shadow Of Chernobyl"

Zwischensequenzen, die mit ihrem Soundtrack derart auf die Tube drücken, dass man die Sprachausgabe nicht mehr versteht.
„God Of War 2"

Kinder, die einfach so aus dem Nichts auftauchen, obwohl Bauer und Bäuerin die ganze Zeit keusch in getrennten Betten geschlafen haben.
„Harvest Moon DS"

Spielstände, die nicht automatisch gesichert werden, sondern manuelles Abspeichern erfordern. Besonders bei einem Handheld-Puzzlespiel echt von gestern.
„Gunpey" (PSP)

gee_36-37.indd Abs1:36 18.04.2007 15:36:49 Uhr

Mod des Monats

Mithilfe von Leveleditoren machen manche Spieler aus Egoshootern wie „Half-Life 2“ ihre ganz eigenen Spiele, so genannte Mods. Hier unser Liebling des Monats: „World Of Padman“

„World Of Padman“ ist alles andere als eine gewöhnliche „Quake 3“-Mod. Denn wo sich in „Quake“ Monster und Dämonen mit Maschinengewehren zerfetzen, verfolgen sich in „WoP“ putzige blaue Zeichentrickfiguren mit Wasserpistolen, Kaugummikanonen und bissigen Quietsche-Entchen zwischen überdimensionalen Konservendosen, mannshohen Toastern und hochhausgroßen Mülltonnen.

Eigentlich ist das gar nicht weiter verwunderlich, denn der Macher dieser Mod, Andreas „Ente“ Endres, verdient seinen Lebensunterhalt als Comiczeichner. Und als solcher erfand er 1998 für das Magazin „Playstation Games“ den schlumpfblauen, knollennasigen Antihelden „Padman“, der in seinen Abenteuern Computerspielhelden von Mario bis Duke Nukem auf die Schippe nahm.

Als das Heft 2001 die Padman-Strips absetzte, wagte Endres einen ungewöhnlichen Schritt: Er entschied sich, die Comics nicht auf dem Papier fortzuführen, sondern als Computerspiel. Schon bald stand die erste „Padman“-Total-Conversion für „Quake 3“. Endres erinnert sich: „Es war uns durchaus bewusst, dass wir durch den Look des Games vielleicht als Kinderspiel abgestempelt würden. Doch das war uns egal.“

Die Zweifel waren unbegründet: Der Fun-Online-Shooter „World Of Padman“ fand viele Fans in der „Quake“-Community. Das einzige Problem: Da „Quake 3“ in Deutschland indiziert ist, durften hierzulande nur wenige „WoP“ spielen, so knuddelig und harmlos es auch war. Daher beschloss das Team kurzerhand, eine eigene Engine für das Spiel zu entwickeln. Und so erschien am 1. April nach jahrelanger Arbeit endlich eine der originellsten „Quake“-Mods in einer Standalone-Version für Windows, Mac-OS und Linux. Und dazu auch noch kostenlos.

www.worldofpadman.com

RENNSPIEL

Burnout Dominator

Lernen von den Alten

PS2 | PSP **Entwickler** Criterion | **Publisher** EA | **Termin** erschienen | **Preis** 45-60 Euro | **USK** 12 | **Spieler** 1-2

Während alle Welt über Next-Gen redet, statten die Entwickler von Criterion einer etwas betagteren Dame namens PS2 einen letzten Besuch ab und beweisen, dass selbst altes Eisen nicht immer Rost ansetzen muss. Mit „Burnout Dominator“ treibt der Entwickler die Konsole noch einmal an ihre Leistungsgrenze, bevor sie in den wohlverdienten Ruhestand geschickt wird.

Worum geht's? Die „Burnout“-Serie hat die Zerstörung zu einer Art Kunstform erhoben. Überall kracht es. Funken sprühen durch die Luft, und Gummi zeichnet den Asphalt. Gerade die jüngsten Teile der Reihe hatten mit Autorennen nur noch rudimentär etwas zu tun. Viel wichtiger war der perfekte Crash. Mit „Burnout Dominator“ geht man jetzt wieder zu den Wurzeln des Spiels zurück. Heißt: weniger Krawall, mehr Geschwindigkeit. Den besten Rausch erfährt der Spieler, wenn er möglichst dicht am Gegenverkehr vorbeibrettert und so den so genannten Boost sammelt, der den Motor des Boliden fast zum Kollabieren und ihn selbst an den Rand eines epileptischen Anfalls bringt. Durch seine unglaubliche Dynamik fährt das Spiel sämtliche Arcade-Racer der Konkurrenz direkt an die Wand. Leider wurden der Crash-Modus sowie das Online-Gaming aus dem Spiel gestrichen.

Wie sieht's aus? Seine besten Momente erlebt „Burnout Dominator“, wenn tonnenweise glänzender Stahl durch die Luft wirbelt. Keine andere Videospielserie zelebriert die Lust an der Zerstörung so genüsslich wie die „Burnout“-Reihe. Grafisch wird das letzte bisschen Performance aus der PS2 gequetscht. Erstaunlich, zu welchen spektakulären Effekten der alte Kasten noch in der Lage ist. Da können sich so manche Titel der neuen Generation nur noch zum Schämen in die nächste Ecke begeben.

Was uns begeistert Dieses Spiel ist astreines Finger-Yoga. Wenn man wie hypnotisiert mit einem Tunnelblick über den Highway rast, entleert sich der Geist, und alles um einen herum wird unwichtig. *Sven Herwig*

Fazit „Burnout Dominator“ ist der perfekte Appetizer für „Burnout 5“, das Ende des Jahres für Xbox 360 und PS3 erscheint, und zugleich ein gelungener Abschlussakt mit Kniefall für die dahinscheidende PS2.

Für Freunde von „Ridge Racer“, „Carmageddon“, „Tokyo Highway Battle“

Schnell, schneller, „Burnout“: Bei dieser Geschwindigkeit werden selbst Next-Gen-Konsolen abgehängt

gee_36-37.indd Abs1:37 18.04.2007 15:36:52 Uhr

EGOSHOOTER

Stalker

GEE liebt mich!

Darauf haben Shooter-Freunde ein halbes Jahrzehnt lang gewartet: Das ambitionierte Projekt des ukrainischen Entwicklers GSC Game World steht endlich in den Läden *Text: Oliver Klatt*

PC | **Entwickler** GSC Game World | **Publisher** THQ | **Termin** erschienen | **Preis** 45 Euro | **USK** 18 | **Spieler** 1-32

Dass „Stalker. Shadow Of Chernobyl" seit seiner Ankündigung im November 2001 immer wieder verschoben wurde, mag vor allem an den hohen Ansprüchen gelegen haben, die sich das Entwicklerteam um Lead-Designer Andrew Prokhorov von Anfang an gestellt hatte. Eine riesige, frei begehbare virtuelle Welt sollte es werden, die von einer eigenständig agierenden KI zum Leben erweckt wird. Geblieben ist davon eine durchaus weitläufige, jedoch durch Ladebildschirme unterbrochene Spielstruktur, die nur wenig von den Konventionen des Shooter-Genres abweicht. Trotzdem sollten wir dankbar sein, dass Publisher THQ dem ewigen Hinauszögern des Veröffentlichungsdatums im vergangenen Jahr den Riegel vorgeschoben hat. Denn auch wenn „Stalker" nicht als die Revolution daherkommt, die uns versprochen wurde, ist es am Ende doch nicht weniger geworden als einer der mitreißendsten Egoshooter aller Zeiten.

Worum geht's? Halb tot, namenlos und ohne Erinnerung wird man in der radioaktiv verseuchten Zone nahe Tschernobyl aufgefunden und von hilfsbereiten Schatzsuchern, die sich selbst als Stalker bezeichnen, gesund gepflegt. Wieder bei Kräften macht man sich auf, in dem gefährlichen Terrain nach kostbaren Artefakten – Nebenprodukten eines fiktiven Reaktorunfalls aus dem Jahre 2006 – zu suchen und Hinweisen nachzugehen, die Aufschluss darüber geben könnten, was man an diesem gottverlassenen Ort überhaupt verloren hat. Während des Erkundens der im ukrainischen Ödland verstreuten, halb verfallenen Industriebauten und Arbeitersiedlungen aus Sowjetzeiten steht vor allem eines im Mittelpunkt: der Kampf ums nackte Überleben. Horden wilder Tiere, konkurrierende Stalker, das skrupellose Militär und nicht zuletzt ein bunte Mischung verstrahlter Mutanen machen einem

Industrieruinen und Autowracks prägen das Landschaftsbild rund um den Reaktor

Multiplayer

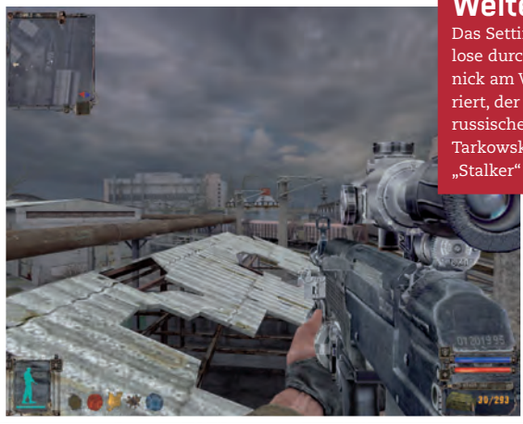
„Stalker" verfügt nicht nur über eine spannende Singleplayerkampagne, sondern auch über drei Mehrspieler-Modi:

- Death Match: jeder gegen jeden.
- Team Death Match: gemeinsam gegen die anderen
- Artifact Hunt: das „Stalker"-Equivalent zu Capture The Flag

gee_34-35.indd Abs1:34 18.04.2007 15:34:12 Uhr

Aller Anfang ist anders

Ursprünglich trug „Stalker“ den Untertitel „Oblivion Lost“ und wies deutlich mehr Science-Fiction-Elemente auf. So waren zum Beispiel in den ersten, im Mai 2002 veröffentlichten Screenshots Kampfroboter zu sehen, die Seite an Seite mit den Stalkern über grüne Wiesen spazierten.



Weitersagen!

Das Setting des Spiels ist lose durch den Roman „Picknick am Wegesrand“ inspiriert, der im Jahre 1979 vom russischen Regisseur Andrej Tarkowski unter dem Titel „Stalker“ verfilmt wurde.

den Alltag in der Zone zur Hölle. Dank eines abwechslungsreichen Waffenarsenals weiß man sich jedoch stets gegen Anfeindungen jeglicher Art zu erwehren.

Wie sieht’s aus? Schmutzig, rostig, asymmetrisch, poetisch! Verrenkte Stahlträger ragen aus porösem Beton in den Himmel, Blitz und Donner elektrisieren die Nacht, Windböen fegen in Wellen über die Felder. Es scheint vor allem den ausgiebigen Recherchen der Entwickler im menschenleeren Sperrgebiet rund um Tschernobyl geschuldet, dass die melancholische Schönheit verlassener, teilweise bereits von der Natur zurückeroberter Städte und Fabrikgebäude so überzeugend eingefangen und im Spiel wieder zum Leben erweckt werden konnte. Da sich die Vegetation und Architektur der Ukraine zudem kaum von der unseren unterscheidet, fühlt man sich der Landschaft und Handlung des Spiels viel näher als in anderen, etwa auf tropischen Inseln oder fremden Planeten angesiedelten Szenarien.

Was uns begeistert Neben seiner detailverliebten Erscheinung und einem mal unheimlichen, mal hypnotischen Soundtrack aus Industrial-Loops und Synthesizer-Sequenzen weiß „Stalker“ auch durch ein hohes Maß an Glaubhaftigkeit zu überzeugen: So stellen sich zum Beispiel Erschöpfung und Hunger ein, wenn man längere Zeit unterwegs war. Und auch Singleplayergefechte waren selten so anspruchsvoll. Die rechnergesteuerten Antagonisten sind stets auf Deckung bedacht, wechseln gerne die Stellung oder verbünden sich zum gemeinsamen Angriff. Zudem sorgt die Handhabung der eigenen Schusswaffen für so manchen Adrenalinschub, da nach längerem Gebrauch häufig Ladehemmungen auftreten, die den Verlust kostbarer Sekunden bedeuten. Spätestens wenn man jedoch nach einem solchen mit Ach und Krach überstandenem Feuergefecht zur Auffrischung der Lebensenergie eine virtuelle Flasche Wodka geleert hat und die Spielwelt um einen herum gemütlich ins Wanken gerät, weiß man trotz beunruhigend knackendem Geigerzähler: Man ist zu Hause.

Was uns nervt Eigentlich sind es nur Kleinigkeiten, die sich dem Spielfluss dann und wann in den Weg stellen. So lässt etwa die Balance zwischen der Anzahl der Gegner und der eigenen Widerstandskraft gelegentlich zu wünschen übrig. Und auch die Erzählweise macht aufgrund mal übersetzter, mal im Originalton belassener Sprachausgabe, reiner Textpassagen und improvisiert wirkender einen unentschlossenen Eindruck.

Fazit „Stalker“ ist eine Kuriosität auf dem Computerspielmarkt: ein Spiel mit Ecken und Kanten und somit das genaue Gegenteil glatt polierter Massenware. Wie einem guten Kumpel verzeiht man ihm gerne die eine oder andere Marotte, da man eine Vielzahl unvergesslicher Momente mit ihm teilen kann.
Für Freunde von „Far Cry“, „Deus Ex“, „Pathologic“

Oben: In ruhigen Momenten setzen sich die Stalker zusammen, erzählen einander von ihren Abenteuern oder lauschen in Erinnerungen versunken dem Gitarrenspiel eines Kollegen

Unten: Buh! Wie aus dem Nichts tauchen im Niemandsland blutrünstige Wesen vor einem auf, die aufgrund radioaktiver Dauerbestrahlung über die Gabe verfügen, sich unsichtbar zu machen

gee_34-35.indd Abs1:35 18.04.2007 15:34:16 Uhr

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid: Portable Ops

Schleich dich

GEE liebt mich!

PSP | **Entwickler** Kojima Productions | **Publisher** Konami | **Termin** 3. Mai | **Preis** 40 Euro | **USK** 16 | **Spieler** 1-8

Schwungvoll! Snakes PSP-Auftritt steht den „großen“ Abenteuern in nichts nach

Die Spiele der „Metal Gear Solid“-Serie von Hideo Kojima gehören zu den detailverliebtesten überhaupt. In jedem Level warten hundert Geheimnisse. Selbst wenn man sie dreimal durchspielt – es gibt immer noch Neues zu entdecken. Nach den Kartenstrategiespiel-Spin-offs „Metal Gear Acid“ eins und zwei und einem interaktiven Comic erscheint mit „Portable Ops“ jetzt das erste richtige „Metal Gear“-Spiel für die PSP. Wie immer wird dabei mächtig dick aufgetragen: Verschwörungen, übersinnliche Kräfte, geheime Militärexperimente und abtrünnige Spezialeinheiten bilden den Rahmen. Im Sekundentakt werden Verschwörungen aufgedeckt, alles infrage stellende Erkenntnisse gewonnen und überraschende Wendungen erlebt – fast wie bei der Fernsehserie „24“.

Worum geht's? Die Geschichte von „Portable Ops“ verbindet die ersten beiden Teile der Serie mit dem Prequel „Metal Gear Solid 3“. Snake erwacht auf einer Insel im Gefängnis, angeblich entführt von seiner ehemaligen Einheit FOX. Natürlich bricht er sofort aus und geht der Sache nach. Hauptziel ist es dabei wie immer, sich möglichst unbemerkt durch die Areale zu bewegen, denn wird man entdeckt, sind einem schnell jede Menge Soldaten auf den Fersen. Also schiebt man sich an Wänden entlang, lugt vorsichtig um Ecken und schleicht sich auf Zehenspitzen an Wachen heran, um sie von hinten überraschend in den Würgegriff zu nehmen oder mit einem gezielten Schuss aus der Betäubungspistole auszuschalten. Früher blieben die bewusstlosen Körper einfach liegen, heute verschleppt man die Soldaten, um sie zum Überlaufen zu bewegen. Dieses Rekrutierungsfeature ist neu bei „Metal Gear“, und zuerst fragt man sich, was das soll. Schließlich ist Snake als raubeiniger Einzelgänger bekannt und beliebt. Mit der Zeit lernt man die Kameraden mit ihren verschiedenen Fähigkeiten aber zu schätzen. Lieferanten versorgen dich mit Items, Ingenieure verbessern deine Waffen, und Spione beschaffen Informationen über Einsatzgebiete. Je mehr Spione in einem Areal eingesetzt werden, desto detaillierter wird auch die Karte. Versteckte Dinge muss man dann nicht mehr lange aufspüren, sondern bekommt sie direkt angezeigt. Noch besser wird es, wenn man Technik- und Medizin-Teams zusammengestellt hat. Dann bekommt man von ihnen Dinge wie Sprengstoff geliefert.

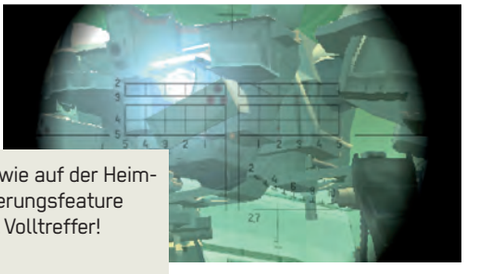
Wie sieht's aus? Beeindruckend. „Portable Ops“ sieht fast genauso aus wie die „Metal Gears“-Folgen auf der PS2. Nur die Zwischensequenzen werden nicht in Gamegrafik erzählt, sondern in mit grobem Strich gezeichneten Comic-Bildfolgen.

Was uns begeistert Die Musik passt sich dynamisch der jeweiligen Situation an und macht das Schleichen dadurch noch spannender. Manchmal kommt man sich schon fast vor wie der Hauptdarsteller in einem Film. *Moses Grohé*

Oben: Über Kimme und Korn den perfekten Schuss auszurichten wird aufgrund des kleinen Bildschirms und des mäßig präzisen Analogsticks der PSP zum Geduldsspiel
Darunter: Nachdem man die Soldaten ausgespäht und überwältigt hat, trägt man sie einfach zum Truck, um sie zum Überlaufen zu bewegen

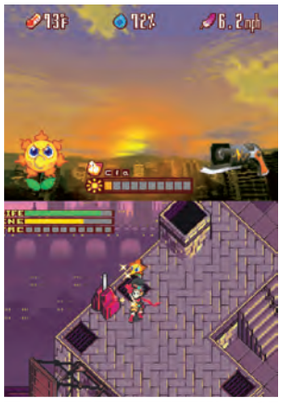
Online-Features

Beim Spiel gegen andere kann man deren Team-Mitglieder klauen und setzt auch seine eigenen Rekruten aufs Spiel. Krass: Einmal verlorene Soldaten sind auch im Single-Player-Modus nicht mehr einsetzbar.



Fazit „Metal Gear“ auf der PSP ist genauso packend wie auf der Heimkonsole, und das zuerst etwas merkwürdige Rekrutierungsfeature erweist sich als abwechslungsreiche Angelegenheit. Volltreffer!
Für Freunde von „Splinter Cell“, „Thief“, „Hitman“

gee_32-33.indd Abs1:32 18.04.2007 16:45:40 Uhr



Oben: Beim Bosskampf im All steuert der Stylus das Raumschiff
Rechts: Die Filmsequenzen sehen aus wie die Anime-Serien nachts auf MTV

Weitersagen!
Cool! In „Lunar Knights" kann man die GBA-Sonnenkollektoren-Cartridge aus „Boktai" benutzen

ACTION-ROLLENSPIEL

Lunar Knights

Geh mir aus der Sonne

DS **Entwickler** Kojima Productions | **Publisher** Konami | **Termin** erschienen | **Preis** 35 Euro | **USK** 12 | **Spieler** 1-4

Als das Team von Hideo Kojima 2003 die erste Folge der „Boktai" Serie herausbrachte, wurde der „Metal Gear Solid"-Erfinder für eine durchgeknallte Innovation gefeiert: ein Sonnenkollektor in der Gameboy-Cartridge, der reales Licht in virtuelle Kampfenergie umsetzt. Mit „Lunar Knights" kommt nun der indirekte Nachfolger der Serie – ohne Sonnensensor, aber weiterhin mit Licht als Gameplay-Element.
Worum geht's? Ein Vampir hat in der Umlaufbahn der Erde einen gigantischen Schirm installiert und will mit Dunkelheit die Weltherrschaft der Vampire einläuten. Das lässt sich nur durch den abwechselnden Einsatz der zwei Charaktere Lucien und Aaron verhindern, die mit Sonnen- und Mondlicht angreifen. Und durch die Terrennials, unsere Pokémon-ähnlichen Begleiter, die Elementarkräfte ins Feld führen. Den Großteil des Games verbringt man in klassischen Dungeons. Um den Boss am Ende eines Verlieses zu bezwingen, muss der Spieler ihm in einem Weltraum-Shooter den Rest geben.
Wie sieht's aus? Düster bis lässig. Schlösser und Kanalisation fesseln trotz der funktionalen isometrischen Perspektive mit einer „Castlevania"-ähnlichen Gothic-Atmosphäre.
Was uns begeistert Mit einem Pfeifen ins Mikrofon des DS lassen sich die Gegner ablenken. *Frank Magdans*

Fazit Wer ein brandneues Kojima-Meisterwerk erwartet, wird enttäuscht sein. Aber eine so souveräne „Boktai"-Fortsetzung für den DS ist doch schon eine ganze Menge.
Für Freunde von „Boktai", „Castlevania", „Tao's Adventure"

Wir freuen uns auf ...

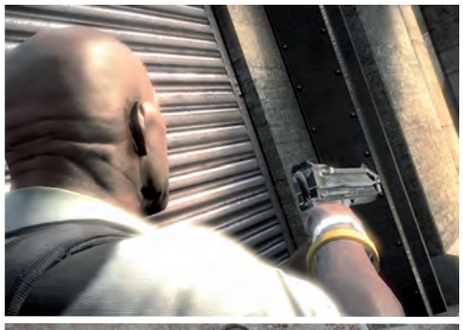
Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Little Big Planet

PS3

Entwickler Media Molecule
Termin 2008

Nie waren die Möglichkeiten, von A nach B zu kommen, vielfältiger als in „Little Big Planet“. Um deine kleine Stoffpuppe ins Ziel zu führen, kannst du in jedem Level Dinge verschieben, die Umgebung verändern, Sachen bauen, abreißen und neu zusammensetzen. Die Möglichkeiten sind beinahe endlos. So wirst du ganz nebenbei dein eigener Leveldesigner.



The Club

PC | PS3 | XBOX 360

Entwickler Bizarre Creations
Termin 4. Quartal

Bizarre vergleicht den furiosen Shooter „The Club“ mit einem Rennspiel: Beschränkt durch ein Zeitlimit gilt es die Ideallinie durch die jeweiligen Level zu finden, um sich für den nächsten Abschnitt zu qualifizieren. Und, ach ja, möglichst viel Zerstörung anzurichten.

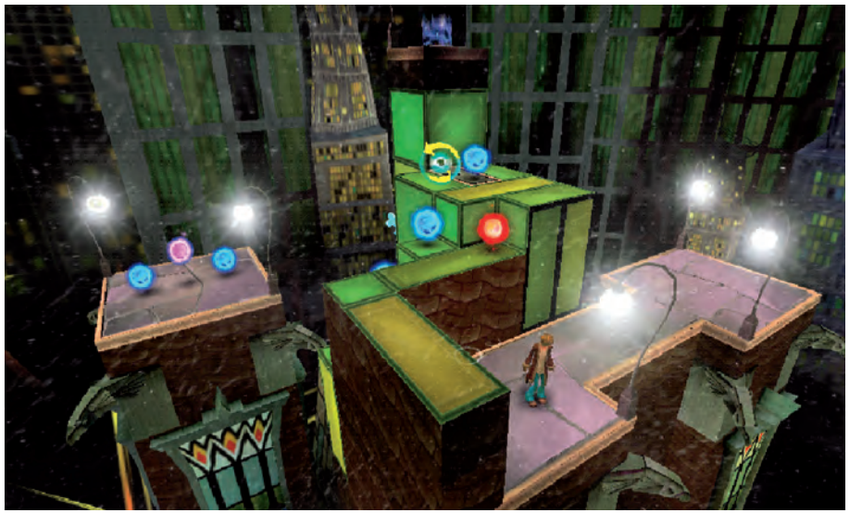
Field Ops

PC

Entwickler Freeze Interactive
Termin 30. August

Aus zwei mach eins: In dieser Mischform aus Echtzeitstrategiespiel und First-Person-Shooter kann man die Einheiten eines Antiterrorkommandos sowohl aus der Vogelperspektive in den Kampf schicken als auch in die Haut jedes einzelnen Soldaten schlüpfen.

gee_42-43.indd Abs1:42 18.04.2007 16:14:50 Uhr



Crush

PSP

Entwickler Kuju Entertainment
Termin Sommer 2007

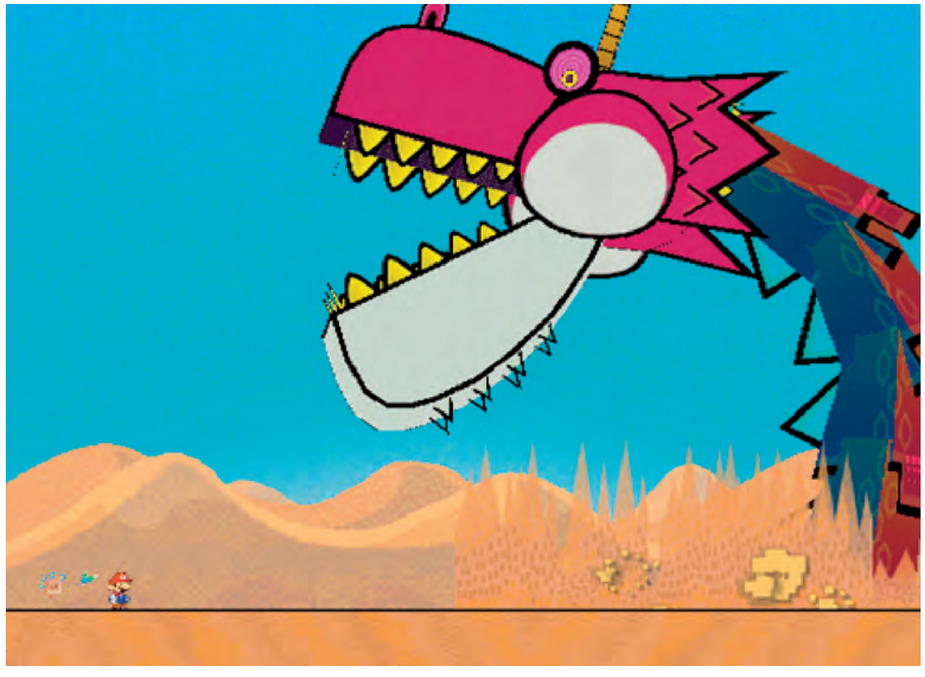
Segas Jump'n'Run „Crush" erlaubt dem Spieler zwischen der zweiten und der dritten Dimension hin und her zu switchen. Um von einem Ort zum anderen zu gelangen oder unerreichbare Objekte einzusammeln, muss er die 3D-Welt ab und an einfach platt machen. Dieser Dreh stellt selbst erfahrenste Gamer vor völlig neue Aufgaben. Man kann förmlich spüren, wie beim Spielen bisher ungenutzte Gehirnregionen freigeschaltet werden.

No More Heroes

WII

Entwickler Grasshopper Manufacture
Termin 2007

Suda 51 („Killer7") verspricht: Kämpfe wie in „Kill Bill", eine frei erkundbare Spielwelt im Stile von „Grand Theft Auto" und ein Protagonist, der sich mit einem Lichtschwert à la „Star Wars" in einer Riege durchgeknallter Auftragskillern nach oben kämpft.



Super Paper Mario

WII

Entwickler Intelligent Systems
Termin 2. Quartal

In „Super Paper Mario" verbrüdert sich die altbekannte Rollenspielserie mit ihrem Jump'n'Run-Pendant. Sieht das Ergebnis zunächst wie ein reiner Retro-Trip aus, wird mit einem Knopfdruck alles anders: Die Welt dreht sich zur Seite, und massiv wirkende Wälle entpuppen sich als leicht passierbare Theaterkulissen.

gee_42-43.indd Abs1:43 18.04.2007 16:14:56 Uhr

FLIEGER-ACTION WIE NIE ZUVOR

Erlebe spektakuläre Luftkämpfe, nervenzerreißende Missionen und Action total mit den modernsten Kampf-Jets der Welt.

Erhältlich für :

Wii

Codemasters

www.codemasters.de/heatseeker

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. „HEATSEEKER"® is a trademark of Codemasters. Developed by IR Gurus Interactive Pty Limited and published by Codemasters. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trademarks, sounds and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. "PlayStation 2" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Online

Aus dem Netz auf die Konsole

XBOX 360

2D-ACTION

Jetpac Refuelled

Als Chris und Tim Stamper 1983 „Jetpac“ für den ZX Spectrum veröffentlichten, hieß ihre Firma noch Ultimate Play The Game. Später wurde daraus Rare. Von denen gibt es nun eine komplett überarbeitete und HD-tauglich gemachte Version des Spiels mit 128 Leveln. Die pixelige Orinalversion ist auch spielbar. Tipps aus erster Hand gibt es unter *www.rareware.com/jetpacguide*

Entwickler Rare
Termin erschienen
Preis 400 MS Points (rund 5 Euro)

++ NEWS ++

Ein E mehr

Nachdem die Xbox-Live-Version von „Lumines“ eher enttäuschend war, kommt demnächst ein weiteres Spiel von Mitzuguchi in die Live Arcade: Aus „Every Extend Extra“ wird „Every Extend Extra Extreme“, kurz „E4“. Highlight: Eigene Musik soll als Soundtrack dienen können und das Spielgeschehen rhythmisch beeinflussen.

Kontaktfreudig

Der „Windows Live Messenger“ wird per Update am 7. Mai ins Dashboard integriert. Dann können Xbox-Gamer mit PC-Usern chatten.

PLAYSTATION 3

COMMUNITY

Home

Mit einer Art „Second Life“ für PS3-Spieler will Sony online punkten. In der dreidimensionalen Welt zur Konsole bekommt jeder eine virtuelle Wohnung gestellt, kann darin Partys feiern, mit Freunden Filme gucken oder mit seinen in Games gewonnenen Trophäen angeben. In Spielhallen, Shops und bei Sportevents trifft man neue Leute. Einige coole Items kosten allerdings Geld.

Entwickler Sony
Termin Herbst
Preis kostenlos

++ NEWS ++

3. Liga

Die seit Jahren erfolgreich laufende Playstation Liga wird nun auch um Wettbewerbe auf der PS3 ergänzt. Zwölf Games von „Motorstorm“ bis „Call Of Duty 3“ stehen auf dem Programm. *www.playstationliga.de*

Aufwärts abwärts

Bisher kann man die PS1-Spiele, die man mit der PS3 im Store herunterladen kann, nur auf der PSP spielen. Das soll sich mit einem der nächsten Systemupdates ändern. Erhältlich sind Spiele wie „Cool Boarders“, „Tekken 2“ und „Wipeout“.

WII

WII-CHANNEL

Internetbrowser

„Ich habe doch schon einen Browser auf meiner Wii“, wird jetzt mancher sagen und dabei völlig vergessen, dass es sich dabei nur um eine Betaversion zum Testen handelt. Die finale Version soll schneller starten, besser zoomen, leichter Scrollen, Schrift deutlicher darstellen und das Suchen von Inhalten durch einen Search-Button auf der Startseite einfacher machen.

Entwickler Opera Software / Nintendo
Termin April
Preis frei bis Ende Juni (danach 5 Euro)

++ NEWS ++

Hart, aber gerecht

Mit zwei wirklich schweren Jump'n'Run-Klassikern kann jetzt jeder testen, was er draufhat: „Super Ghouls 'N Ghosts“ und „Kid Icarus“ werden so manchen zur Verzweiflung treiben. Mit schlappen acht beziehungsweise fünf Euro zahlt man den Spielgenuss zum Glück hauptsächlich mit Nerven.

Neue Welt im Fernen Osten

Nintendo hat angekündigt, das es ab dem Sommer auch Neo-Geo-Spiele für die Virtual Console gibt. Mhm, erst mal nur für Japan - aber schon bald für die ganze Welt.

gee_40-40.indd Abs1:40 18.04.2007 16:13:38 Uhr

ECHTZEIT-STRATEGIE

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Das wurde echt Zeit

PC | XBOX 360 **Entwickler & Publisher** Electronic Arts | **Termin** bereits erschienen | **Preis** 55 Euro | **USK** 16 | **Spieler** 1-8

Ein High-Tech-Krieg in den Ruinen unserer Zivilisation - und High-End-Grafik mit einem klassischen Spielprinzip

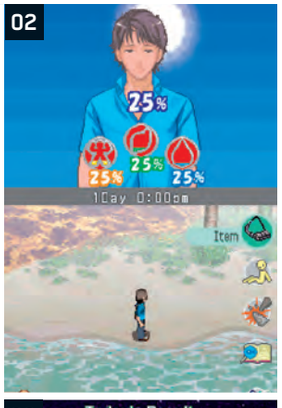
Der erste Teil von „Command & Conquer" hat 1995 einen wahren Echtzeitstrategie-Boom ausgelöst. Jetzt kommt der Klassiker mit seiner dritten Folge zurück. Das Comeback eines Spiels, das nie wirklich vergessen war.

Worum geht's? Das Jahr 2074. Grüne Kristalle, genannt Tiberium, überwuchern die Erde. Wer mit ihnen in Kontakt kommt, stirbt. Um die weniger belasteten Gebiete bricht ein Krieg aus. Die GDI mit ihren schweren Panzern und Mechs bekämpfen die Bruderschaft von Nod, die mit Tarnkappenbombern und unsichtbaren Kommandoteams eher auf den Überraschungseffekt als auf überbordende Feuerkraft setzt. Um seine Armee aufzubauen, gilt es zunächst massenhaft Rohstoffe zu fördern. Das ist ziemlich traditionell, klar. Aber wenn jemand alte Tugenden hoch halten darf, dann ja wohl „Command & Conquer". Schließlich haben die Entwickler das Genre praktisch erfunden.

Wie sieht's aus? Imposant: Wenn die Gegner aufeinander treffen, füllen Effekte den Bildschirm. Gebäude brennen, überall Blitz und Bewegung. Nur die Filmsequenzen mit echten Schauspielern, die zwischendurch die Handlung erzählen, sind vielleicht etwas zu viel des Guten.

Was uns begeistert Multitasking à gogo! Doch trotz des ultraschnellen und hektischen Spielablaufs bleibt der fordernde Schwierigkeitsgrad des Spiels in jeder Sekunde fair. *Nina Ernst*

Fazit „Tiberium Wars" wurde vor allem optisch aufgebohrt. Es fühlt sich an, als würde man einen alten Freund wiedertreffen. Die Freude ist groß, auch wenn er nur eine coolere Frisur hat.
Für Freunde von „Act Of War", „Maelstrom", „Dawn Of War"



01 Der Anfang allen Übels: Ein schwerer Seesturm bringt das Passagierschiff zum Kentern

02 Auf dem oberen Bildschirm des DS wird einem der Gesundheitszustand des Protagonisten angezeigt

03 Am Ende jedes verstrichenen Tages zieht das Spiel Bilanz

SIMULATION

Lost In Blue 2

Die Rückkehr zur blauen Lagune

NINTENDO DS **Entwickler & Publisher** Konami | **Termin** 10. Mai | **Preis** 35 Euro | **USK** frei | **Spieler** 1-4

Als „Lost in Blue" 2005 erschien, war es richtig originell: ein „Robinson Crusoe" im Videospielformat, das die innovativen Möglichkeiten des DS vorbildlich einzusetzen wusste. Mit der Fortsetzung möchte Konami nun an diesen Erfolg anknüpfen.

Worum geht's? Wie schon im ersten Teil werden ein Junge und ein Mädchen nach einem Schiffsunglück auf einer einsamen Insel angespült und müssen gemeinsam in der bedrohlichen Wildnis überleben.

Wie sieht's aus? Die 3D-Grafik ist solide umgesetzt, wirkt aber etwas seelenlos. Dafür sind die im Mangastil gezeichneten Dialogszenen gewohnt ausdrucksstark.

Was uns begeistert Mit dem Stylus den Inselboden durchwühlen, Kokosnüsse von den Bäumen schütteln, Fische fangen und Gemüse schneiden oder auch mal durch Hineinpusten in das Mikrofon ein Feuer entfachen – die zahlreichen Minigames wecken den Spieltrieb und sind eine wahre Freude. Ein paar von ihnen können abseits der Haupthandlung sogar im Wettstreit mit anderen Mitspielern absolviert werden.

Was uns nervt Das Tempo, in dem die Gestrandeten ihre durch Nahrung und Wasser aufgebaute Lebensenergie verbrauchen, ist rekordverdächtig. Daher ist man die meiste Zeit mit Suchen und Zubereiten von Essbarem beschäftigt. Das macht am Anfang noch Spaß, ist aber auf Dauer eintönig und nur für Menschen mit Wiederholungszwang reizvoll. *Oliver Klatt*

Fazit Leider bietet „Lost In Blue 2" im Vergleich zum Vorgänger kaum Neues. Wer das Original besitzt, darf hier aussetzen.
Für Freunde von „Die Sims", „Tamagotchi"

gee_38-39.indd Abs1:38 18.04.2007 16:01:25 Uhr

Auch neu
Juni 2007

Chronicles Of Spellborn
PC
Entwickler Khaeon Games
Termin 31. Mai

Eledees
WII
Entwickler Konami
Termin 9. Mai

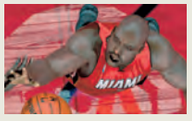
Mehr in der nächsten Ausgabe

Guitar Hero II
XBOX 360
Entwickler Harmonix
Termin erschienen

Herr der Ringe Online
PC
Entwickler Turbine
Termin erschienen

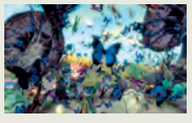
Mehr in der nächsten Ausgabe

NBA 2k7
PS3
Entwickler Visual Concepts
Termin erschienen



NHL 2k7
PS3
Entwickler Visual Concepts
Termin erschienen

Oblivion: Shivering Isles
PC
Entwickler Bethesda
Termin erschienen

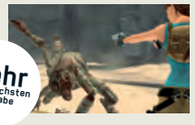


Ratchet & Clank
PSP
Entwickler Insomniac Games
Termin 16. Mai

Singstar Pophits
PS2
Entwickler Sony
Termin 9. Mai

Tomb Raider Anniversary
PC | PS2 | PSP
Entwickler Crystal Dynamics
Termin 25. Mai

Mehr in der nächsten Ausgabe

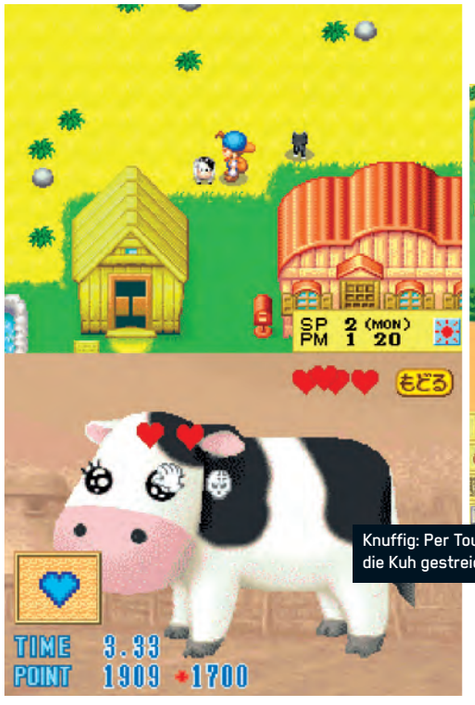


SIMULATION

Harvest Moon DS

Unsere kleine Farm

DS **Entwickler** Natsume | **Publisher** Nintendo | **Termin** erschienen | **Preis** 40 Euro | **USK** frei | **Spieler** 1



Knuffig: Per Touchscreen darf die Kuh gestreichelt werden

Die Farm-Sim-Serie „Harvest Moon" begleitet Handheld-Spieler mitlerweile schon seit über einer Dekade. Erst auf den Gameboy, dann auf dem GBA. Nun erscheint die DS-Version.

Worum geht's? Über „Harvest Moon" könnte sich kein Innenminister der Welt beklagen. Es geht um Ackerbau und Viehzucht in einer imaginären Realität, wo der Besitz eines Bauernhofes erotisierend auf Frauen wirkt. Du musst nützliche Dinge zusammensuchen und zurück zur Farm bringen und die Steine vom Feld entfernen. Du musst jäten, pflügen, säen, wässern, ernten, verkaufen, anbauen, ausbauen und natürlich die richtigen Geschenke an das richtige Manga-Girl bringen, damit es dich heiratet und ihr Manga-Nachwuchs kriegt. Oh je! Die Erntegöttin ist versteinert! Rette sie, indem du all ihre 101 Erntetrolle sammelst!

Wie sieht's aus? Sekunde mal, ist das hier auch wirklich kein GBA-Spiel? Sieht genauso putzig aus wie der „Harvest Moon"-Klassiker „Friends Of Mineral Town" und benutzt sogar viele der alten Charaktere.

Was uns begeistert Den eigenen Bauernhof zum Florieren zu bringen: Aus anfangs nur wenigen Feldern und einem Pferdestall wird mit der Zeit ein professioneller Wirtschaftsbetrieb. Und Rüben oder Blumen auf dem Markt zu Cash zu machen, die man vorher stundenlang eigenhändig mit viel Wasser und Liebe gezogen hat, erzeugt eine ganz eigene Form von Befriedigung.

Was uns nervt Der neue Touchscreen-Einsatz ist nicht der Rede wert und macht die Menüverwaltung eher schwieriger als beim GBA-Vorgänger. Na gut, ich kann mein Schaf streicheln, aber … was zur Hölle habe ich davon, außer dass mein dahineilender Zwölf-Minuten-Tag ungenutzt zu Ende geht? *Bernd Begemann*

Fazit „Harvest Moon DS" ist schnucklig, schlau und fordernd - aber keine echte Verbesserung gegenüber dem Klassiker „Friends Of Mineral Town". Eher eine Portierung mit einem lustlosen Einsatz der DS-Features.
Für Freunde von „Animal Crossing", „The Sims", „Viva Piñata"

gee_38-39.indd Abs1:39 18.04.2007 16:01:30 Uhr

Storys

Von Gesellschaft über Politik bis Kunst und Kultur: wie Games die Welt verändern

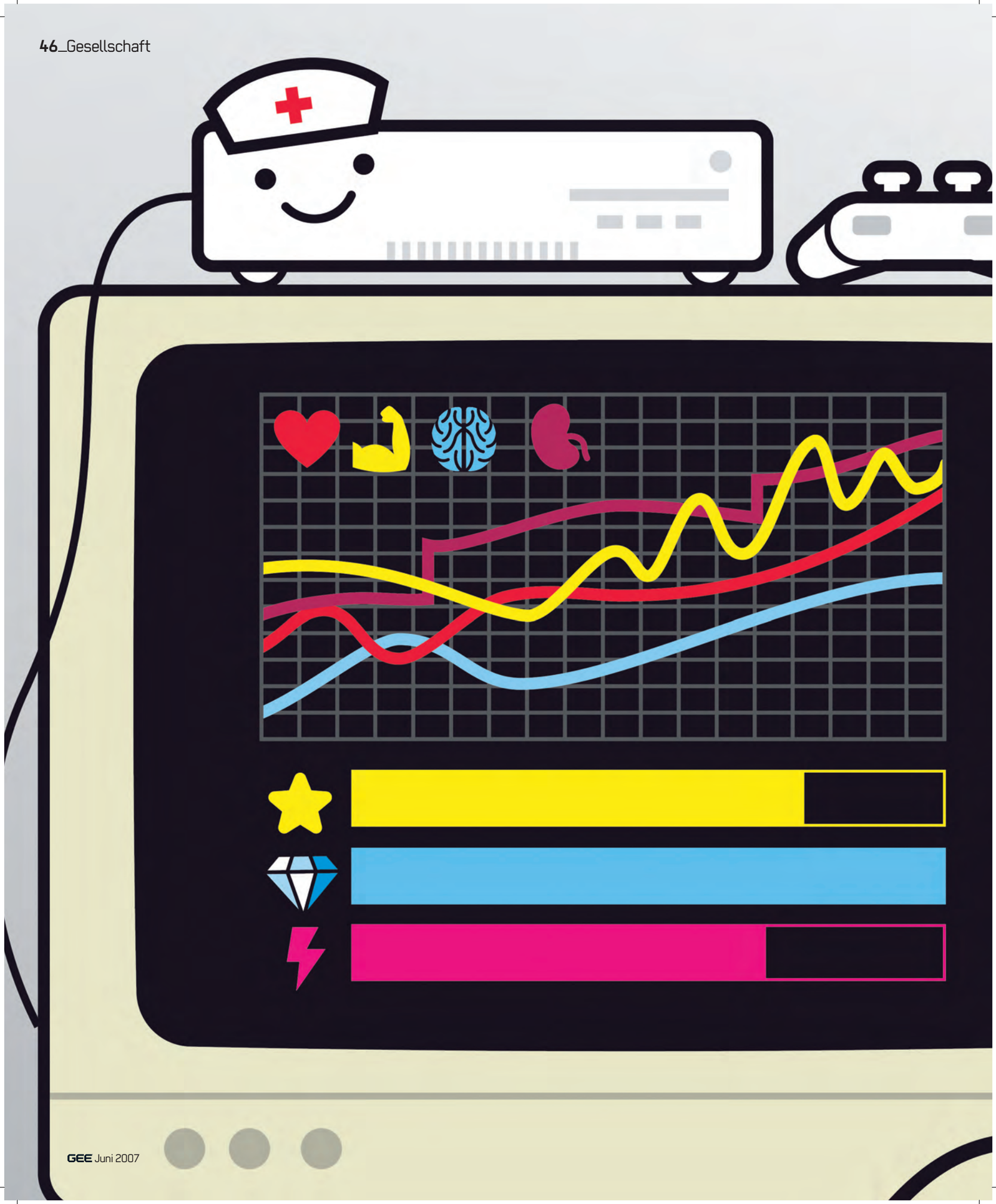
BEWEGUNGSMELDER:

Das Spiel im Spiel im Spiel

Online-Rollenspiele wie „World Of Warcraft“ sind im Moment so en vogue wie nie. Das weiß mittlerweile jeder. Doch kritische Stimmen mehren sich, dass sich die Industrie mit ihrem Aufbau von Online-Welten auf lange Sicht kommerziell ins eigene Bein schießen könnte: Denn parallel zum Erfolg von Games wie „WoW“ und „Second Life“ gingen die Verkäufe anderer PC-Games zurück. Die Spieler verbringen so viel Zeit in ihren Online-Universen, dass andere Titel sie nicht mehr interessieren. Kein Wunder, schließlich besteht ein MMORPG selbst schon aus vielen unterschiedlichen Games: Der Spieler kann eine Welt retten wie in einem Rollenspiel, mit Waren handeln wie in einer Wirtschaftssimulation oder sein Ackerland bestellen wie in „Harvest Moon“. Und besucht man in „Second Life“ eines der vielen Casinos von externen Glücksspiel-anbietern, betritt man quasi ein Spiel im Spiel. Ähnlich soll auch Sonys neues PS3-Netzwerk „Home“ funktionieren: Jeder Gamer wohnt in einer virtuellen Stadt und erreicht von dort aus all seine PS3-Games. Spielen wir also bald schon alle nur noch ein einziges, weltumspannendes Game? Ein Spiel, in das wir uns immer neue Herausforderungen und Identitäten herunterladen? Die Grenzen beginnen schon jetzt durchlässig zu werden.

45-45 Bewegungsmelder_JsJs.indd 45 18.04.2007 16:15:26 Uhr

azgee0407_044_044.indd 1 18.04.2007 10:47:43 Uhr



gee_46-51.indd Abs1:46 18.04.2007 16:15:51 Uhr

SPORT & SPIEL

Fit durch Games

Noch nie haben uns Spiele so bewegt wie heute. „Eyetoy“ und Wii verlangen vollen Körpereinsatz, „Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“ und Co trainieren unseren Geist – und sogar Ärzte empfehlen Games als Fitmacher. Ein Trend im Überblick

Text: Danny Kringiel, Illustration: ITF Grafik Design

Körperliche Fitness: Tanzmatten gegen Übergewicht, Games statt Gymnastik, Computerspiele als „Rehabilitainment“ - so macht Spielen uns gesünder

Wie würde wohl ein Fitnesstrainer gucken, wenn man ihm sagen würde, dass man den ganzen Abend vor der Konsole geschwitzt hat? Oder ein Hausarzt, den man bittet, einem gegen die lästigen Rückenschmerzen ein Computerspiel zu verschreiben? Wahrscheinlich würden beide nur besorgt die Stirn runzeln. Für viele Menschen steht immer noch fest: Computerspiele können nur ungesund für den Körper sein. Denn sie machen dick und träge, weil sie uns vor den Fernseher bannen und so davon abhalten, uns zu bewegen. Von wegen!

Dass Computerspiele mit den richtigen Controllern dran zur Leibesertüchtigung taugen, ist spätestens seit dem großen Erfolg von Nintendos Wii-Konsole unübersehbar. Ihr „Wiimote“-Controller verlangt bei einer Partie Golf, Bowling oder Tennis vollen Körpereinsatz. So wurde der vorher für viele noch recht exotische Dreh, Spiele durch Bewegungen auf der Tanzmatte oder vor der Eyetoy-Kamera zu steuern, zur heißesten Idee der neuen Konsolengeneration. Langsam findet dieses Konzept auch bei offiziellen Stellen Gehör. In den USA wurden Games gerade Teil der „Nationalen Initiative zur Prävention von Fettleibigkeit durch Spielen“. Forscher setzen das Playstation-Spiel „Dance Dance Revolution“ an Schulen ein, um die grassierende Übergewichtigkeit bei amerikanischen Sieben- bis Zwölfjährigen einzudämmen. Mit Erfolg! Es zeigte sich, dass mit dem Game, das über eine Tanzmatte gesteuert wird, auf der der Spieler eifrig herumhopst, selbst notorische Sportverweigerer zur freiwilligen Leibesertüchtigung bewegt werden können. Bereits bei einer täglichen Spielzeit von 30 Minuten an fünf Tagen der Woche kann so die Gewichtszunahme der Kinder gestoppt werden. Und das Beste: Das regelmäßige Spielen wirkt nicht nur gegen Übergewicht und verringert damit das Risiko von Diabetes und Herzkrankheiten, sondern erhöht auch die allgemeine körperliche Leistungs- und Koordinationsfähigkeit der Kinder und ihr Interesse an anderen physischen Tätigkeiten. Die Untersuchung war sogar so erfolgreich, dass die Regierung West Virginias beschloss, alle öffentlichen Schulen des Bundesstaates mit dem Tanzspiel auszustatten.

Doch nicht nur bei der allgemeinen Fitness wurden Games als spaßbringende Helfer ausgemacht. Selbst in der Behandlung nach schweren Krankheiten, Unfällen und Operationen tun sich durch Games ganz neue Möglichkeiten auf. „Rehabilitainment-Games“ heißt dieser neue Trend. Im Zuge des gleichnamigen Projektes stattete der Spielhersteller Namco mehr als 120 japanische Kliniken und Krankenpflegeeinrichtungen mit Videospielautomaten wie dem Fahrradsimulator „Propcycle“ oder dem über große Trommeln gesteuerten „Taiko Drum Master“ aus. So sollen die Patienten spielend genesen.

Doch nicht nur in Japan vertrauen Ärzte und Wissenschaftler auf die heilsame Wirkung von Games. Auch an der University of Southern California haben sich digitale Spiele als Rehabilitationsmaßnahme bewährt. Dr. Skip Rizzo setzt hier Computerspiele in Virtual-Reality-Umgebungen ein, um Reha-Patienten dazu zu motivieren, auch ermüdende Übungen, die immer wieder monoton wiederholt werden müssen, durchzuhalten. So wird zum Beispiel eine Aufgabe, bei der man immer wieder sinnentleert die Arme vor sich ausstrecken muss, per Virtual-Reality-Brille zu einem Spiel, in dem man per Datenhandschuh schwebende Bälle in einem virtuellen Raum umordnen muss. Jedem, der schon einmal „Zoo Keeper“ gespielt hat, dürfte klar sein, dass durch solche Maßnahmen die Lust des Patienten am Training eventuell viel länger anhält.

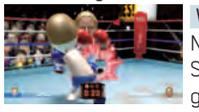
So sehr Games also noch in der breiten Bevölkerung als ungesund verschrien sind, viele Ärzte sehen das mittlerweile anders. Und auch so mancher Sportlehrer würde sicher erstaunt die Braue lüpfen, wenn er sehen könnte, wie seine lustlosesten Schüler auf einmal mit einem breiten Grinsen auf dem Gesicht vor der Wii ins Schwitzen geraten. Ob Games den Lieblingsjoggingparcours durch das nahe gelegene Wäldchen oder die Federball-Partie mit Freunden im Stadtpark ersetzen können, steht hier natürlich nicht zur Debatte. Doch immer mehr Games machen uns Spaß an Bewegung und tragen so zu unserem körperlichen Wohlbefinden bei. Und selbst der Gedanke an einen Arzt, der uns statt Medikamenten einfach ein Computerspiel verschreibt, ist gar nicht mehr so abwegig: Im „Game Prescription“-Projekt der japanischen Universität von Waseda wird zurzeit untersucht, ob bestimmte Games bei der Behandlung von Erkrankungen hilfreich sein könnten – und ob es Sinn hat, diese ärztlich zu verordnen. Die sechs rezeptfrei erhältlichen Games in der rechten Spalte empfehlen wir übrigens uneingeschränkt fürs tägliche Training.

Games, die uns fit machen

Für mehr Ausdauer

Eyetoy: Play Sports (PS2): In diesem Eyetoy-Spiel wird nach Herzenslust um die Wette gerudert und gefochten, gegen Sandsäcke geboxt, geschwommen, Tennis-Doppel gespielt und vieles mehr - natürlich immer mit vollem Körpereinsatz.

Für kräftige Arme



Wii Sports (Wii): Seit Nintendos „Wiimote“-Steuerung ist endgültig Schluss mit Däumchendrehen beim Spielen: Wer in „Wii Sports“ beim Tennis, Baseball, Golfen, Bowlen und Boxen punkten will, muss seinen ganzen Oberkörper in Bewegung setzen. Achtung: Tennisarm nicht ausgeschlossen.

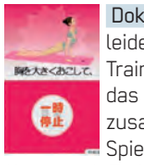
Zum Abnehmen

Dance Dance Revolution (fast alle Systeme): Ein schweißtreibendes Musikspiel, in dem der Spieler im Rhythmus von Pop-Hits auf einer Tanzmatte mit den Füßen die richtigen Felder treffen muss, ohne sich die Beine zu verknoten. Der Clou: Das Programm errechnet sogar die beim Spielen verbrannten Kalorien.

Für Trainingsmuffel

EyeToy: Kinetic (PS2): Kein Partyspiel, sondern ein virtueller Personal Trainer, der den Spieler anleitet. Im Programm: Übungen, die Anleihen bei Yoga, Tai Chi, Pilates und Kampfsportbewegungen machen. Dabei vermerkt das Spiel selbstständig Trainingsfortschritte und vereinbart feste Übungstermine. Hält man sich nicht daran, wird man im Trainingsplan zurückgestuft.

Zur Auflockerung



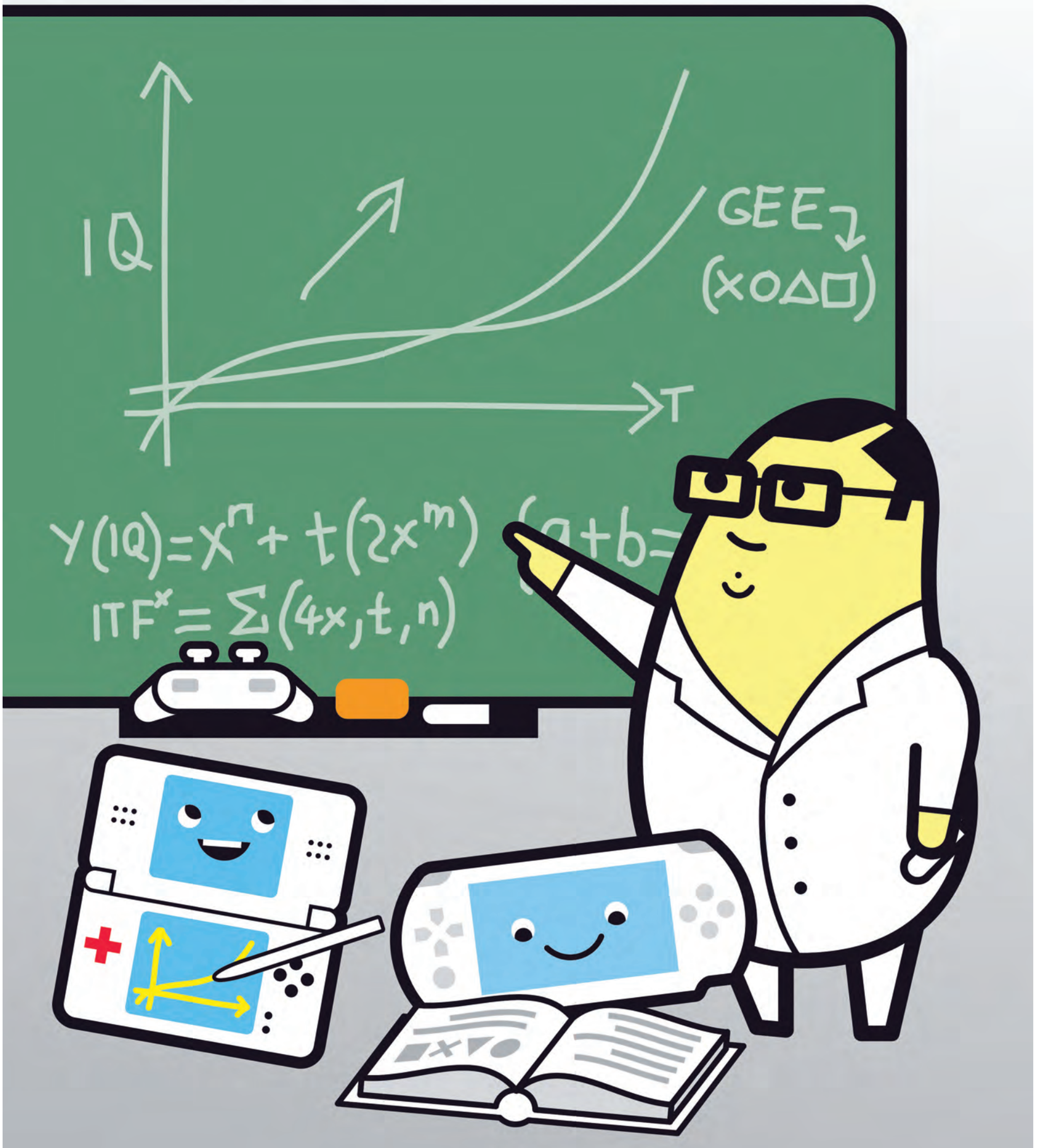
Dokodemo Yoga (DS): Ein bisher leider nur in Japan erhältliches Trainingsprogramm für Yoga-Neulinge, das als DS-Spiel handlicher ist als eine zusammengerollte Yoga-Matte. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Kursen mit Trainingszielen wie „Stressabbau“ oder „Lockerung einer steifen Schulter“ wählen.

Für bessere Ernährung

GTA San Andreas (PC, PS2, Xbox): Das Gangster-Spiel zeigt sich in puncto Ernährungserziehung vorbildlich: Der Protagonist Carl Johnson wird dicker und langsamer, je mehr Fast Food er anstelle gesunder Salate zu sich nimmt. Die überschüssigen Pfunde muss er anschließend mit Fahrradfahren oder Hanteltraining wieder runterschwitzen.

gee_46-51.indd Abs1:48 18.04.2007 16:16:03 Uhr

gee_46-51.indd Abs1:49 18.04.2007 16:16:16 Uhr



gee_46-51.indd Abs1:50 18.04.2007 16:16:20 Uhr

Geistige Fitness: Spätestens seit „Gehirn-Jogging“ steht fest: Spiele sind ein prima Trimm-dich-Pfad für den Kopf. Doch sie können unserer Psyche auch anders gut tun

Im Sommer 2006 geschah etwas Eigenartiges in der Welt der Videospiele: Aus Japan kam ein Spiel für den Nintendo DS, das so ziemlich jedem ungeschriebenen Gesetz für gutes Gamedesign widersprach: Es sah langweilig aus, machte eigentlich mehr Arbeit als Spaß und: Man sollte es nur ein paar Minuten am Tag spielen. Und doch wurde die Denkspiel-Sammlung „Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“ zu einem echten Systemseller für den DS. Millionen Menschen, Gamer ebenso wie ältere Menschen, die sich sonst keine Spur für Videospiele interessierten, wollen auf einmal mithilfe des „Gehirn-Joggings“ ihre geistige Fitness wieder auf Vordermann bringen. Alle wollen sich schlau spielen.

Auch die Medizin hat Videospiele zur Verbesserung bestimmter geistiger Fähigkeiten für sich entdeckt – vor allem im Bereich von Hand-Augen-Koordination und der Wahrnehmung virtueller 3D-Welten schärfen Games offenbar den Verstand ihrer Spieler. So wurde in einer Studie der Iowa State University beobachtet, dass etwa Chirurgen, die regelmäßig Computerspiele spielten, bei laparoskopischen Eingriffen – bei denen eine Kamera durch das Körperinnere eines Patienten manövriert werden muss – um 37 Prozent weniger Fehler machten als ihre nicht spielenden Kollegen und dabei auch noch im Schnitt um 27 Prozent schneller arbeiteten.

Auch die Fähigkeit, Dinge zu erkennen und sich einen schnellen Überblick zu verschaffen, wird offenbar durch bestimmte Computerspiele gefördert. So stellten Wissenschaftler der University of Rochester in Großbritannien fest, dass Leute, die Egoshooter wie „Unreal Tournament“ spielen, zielsicherer Figuren aus einem Wirrwarr von Symbolen heraus erkennen konnten. Egoshooter treiben dieser Untersuchung zufolge die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit an ihre Leistungsgrenzen und sorgen so für ihre Weiterentwicklung.

Selbst bei schweren Krankheiten werden heute Computerspiele als Heilungshelfer eingesetzt. Etwa, wenn es darum geht, die Selbstheilkräfte von Krebspatienten zu mobilisieren: Das Spiel „Re-Mission“ beispielsweise soll Krebspatienten helfen, den inneren Kampf gegen ihre Krankheit zu gewinnen. Der Shooter, in dem man als eine Art Nanobot bösartige Krebszellen im Körperinneren erledigt, wurde von Gamedesignern und Medizinern gemeinsam entwickelt. Mithilfe des Spiels sollen die Patienten ein stärkeres Gefühl von Kontrolle über ihre Krankheit entwickeln.

Doch auch in weit weniger dramatischen Fällen lernen Mediziner immer mehr, sich positive psychische Effekte von Computerspielen zunutze zu machen: So setzt etwa Dr. Anuradha Patel von der Universität New Jersey bei jungen Patienten Gameboy-Spiele zum Abbau von Stress vor Operationen ein. Mit erstaunlichem Erfolg – die Kinder nehmen die Anästhesierung gelassen hin und schlafen spielend ein, ohne dem Geschehen um sie herum allzu viel Aufmerksamkeit zu schenken.

Forscher der Universität Zürich haben außerdem gerade bewiesen, dass Games prima bei bestimmten Psychotherapien helfen können: Sie entwickelten eine Art Point-&-Click-Adventure, das in der Verhaltenstherapie Acht- bis Zwölfjähriger eingesetzt werden kann. Kinder, die Depressionen, Ängste oder aggressives Verhalten an den Tag legen, haben nämlich häufig große Schwierigkeiten damit, Gefühle von Gedanken zu unterscheiden und ihr Verhalten beeinträchtigende Gedanken (etwa: „Ich schaffe das eh nicht!“) zugunsten hilfreicherer Gedanken beiseite zu schieben. In Adventure „Das Zauberschloss“ lernen sie dies in spielerischer Form: Um Nachfolger eines großen Zauberers zu werden, müssen sie in dessen Schloss Aufgaben bestehen, die der Zauberer ihnen stellt. Die Aufgaben drehen sich stets um Gefühle und hilfreiche beziehungsweise hemmende Gedanken: So muss der Spieler etwa in einem Raum umherschwebende Geister danach unterscheiden, ob auf ihnen die Bezeichnung für ein Gefühl oder für einen Gedanken geschrieben steht.

Die positiven Effekte bestimmter Computerspiele auf die psychische Gesundheit ihrer Spieler beschränken sich natürlich nicht auf junge Menschen. An der University of North Carolina arbeitet derzeit etwa ein Forscherteam an einem Spiel, das dem Abbau kognitiver Kontrolle im hohen Alter entgegenwirken soll. In „Art Dealer“, so der Titel des Spiels, werden Senioren aufgefordert, sich als virtuelle Kunsthändler zu betätigen und Gemälde zu kaufen und verkaufen. Hierbei ist allerdings besondere Aufmerksamkeit und Wahrnehmungsgenauigkeit gefordert, um Fälschungen von Originalkunstwerken zu unterschieden. Studien mit Seniorengruppen konnten klare positive Auswirkungen von „Art Dealer“ auf Wahrnehmungs- und Merkfähigkeiten alter Menschen nachweisen.Aber vielleicht wird dieses Spiel ja bald schon gar nicht mehr nötig sein. Denn Schlauspiel-Games wie die sechs zur Rechten halten schon jetzt die Gehirne Millionen junger und alter Gamer fit – quasi prophylaktisch.

Games, die uns schlau machen

Für das tägliche Gehirntraining

Dr. Kawashima’s Gehirn-Jogging (DS):

Mit diesem Spiel, das unter der Anleitung des japanischen Neurologen Dr. Ryuta Kawashima entwickelt wurde, fing der Hirnspiel-Hype an. Den Spieler erwarten Gedächtnistests, Konzentrationsübungen, Kopfrechnen und weitere Denksportaufgaben.

Für das analytisch-systematische Denken

Carol Vorderman’s Sudoku (PS2):
Die Zahlenrätsel erfreuen sich noch immer großer Beliebtheit. Sie schulen den analytisch-systematischen Umgang mit Hypothesen und Kombinationsverfahren. Carol Vorderman, britische Showmasterin und Sudoku-Expertin, trainiert in diesem Spiel auch den ungeübten Zahlenjongleur bis zum Sudoku-Meister.

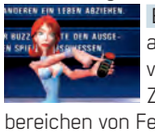
Für das räumliche Vorstellungsvermögen

PQ - Practical Intelligence Quotient (PSP):
Der Spieler muss Boxen auf einer Spielfläche verschieben, Laserbarrieren meiden und aus einem Fahrtreppenwirrwarr herausfinden, um seinen Weg durch die vertrackten Level zu finden. Sein Erfolg wird zu seinem „praktischen IQ“ verrechnet.

Für ein besseres Gedächtnis

The Professor’s Brain Training: Memory (DS): Auf den ersten Blick nur ein weiterer „Gehirn-Jogging“-Rip-off, konzentriert sich dieses Gehirntraining hauptsächlich auf die Förderung des Gedächtnisses seiner Spieler: Fußend auf den Forschungsergebnissen des japanischen Forschers Makoto Shichida sollen die Übungen gezielt dazu beitragen, ungenutzte Areale der dafür zuständigen rechten Hirnhälfte des Spielers zu mobilisieren.

Für das Allgemeinwissen


Buzz! Das Mega-Quiz (PS2): Bis zu acht Spieler müssen hier in einer virtuellen Fernsehshow unter Zeitdruck Fragen aus Wissensbereichen von Fernsehen und Filmen über Musik und Sport bis hin zu Wissenschaft und Natur beantworten. Wer bei den insgesamt 5000 Fragen nichts dazulernt, ist ein Genie - oder selber schuld.

Für den intellektuellen Wettstreit

Big Brain Academy (DS): In den Bereichen visuelle Intelligenz, Algebra, Analyse, Erinnerungsvermögen und Logik muss der Spieler hier Denkaufgaben meistern. Neu ist daran, dass er gegen bis zu acht Freunde im Netzwerk antreten und um die Wette rätseln kann.

gee_46-51.indd Abs1:51 18.04.2007 16:16:25 Uhr

BILDSTRECKE

Deutschland, deine Level

Häuserkampf am Rhein, Autorennen durch Düsseldorf oder ein Gangsterleben in Berlin – immer mehr Games finden praktisch vor unserer Haustür statt. Hier einige Impressionen vom Spielplatz Deutschland *Text: Thomas Lindemann*

Wenn Deutschland früher in einem Videospiel vorkam, wusste man schon vorher, worum es geht. Gleich im ersten Spiel mit heimischem Setting gellten einem schrille, 8-Bit-verzerrte „Heil!"-Rufe entgegen. Das war 1984 in „Beyond Castle Wolfenstein". Da war Deutschland nichts als ein pixeliges Labyrinth voller Nazis. Heute sind die Spiele realistischer, und Deutschland stellt immer öfter die Kulisse für Games. So kann man in dem Strategiespiel „Rush For Berlin" am Ende des Zweiten Weltkriegs die deutsche Hauptstadt einnehmen und in dem Shooter „Red Orchestra" sogar den zerstörten Reichstag stürmen. Dient Deutschland also auch heute noch allein als Weltkriegsszenario? Hat sich in den letzten zwanzig Jahren nichts geändert außer der Grafik?

Doch! Denn immer mehr Entwickler entdecken ihre Faszination für ein Deutschland abseits von WWII. So wählten zum Beispiel die Entwickler von „Battlefield 2140" die tristen Plattenbauten von Leipzig als stimmungsvolle Kulisse für ihren Sci-Fi-Shooter.

Und der Entwicklerstar American McGee wurde glatt zum Berlinfan. Als er im vergangenen Jahr seinen Comic-Shooter „Bad Day LA" dort vorstellte, unterbrach er seine Promoreise außerplanmäßig, um drei Tage Sightseeing zu machen. Mit einem Roller fuhr er durch die Straßen Berlins und den Mauerstreifen entlang und sprach nur noch davon, wie er an jeder Ecke auf Geschichte gestoßen sei. In seiner Euphorie über die Hauptstadt ließ er sich sogar zu der viel zitierten Bemerkung hinreißen, dass er es durchaus reizvoll fände, ein „Bad Day Berlin" zu machen.

Und der Entwicklerin Jane Jensen, die in den Neunzigern die legendären „Gabriel Knight"-Point-&-Click-Adventure entwickelte, jagt speziell der Süden der Republik wohlige Schauer über den Rücken. „In der Münchner Residenz gibt es einen Reliquienraum mit Glassärgen von Babymumien", erklärt Jensen begeistert. „Man glaubte, das seien die Neugeborenen, die Herodes nach der Geburt Jesu töten ließ. Also wenn das nicht düster und faszinierend ist! In Amerika haben wir so etwa nicht." Die Entwicklerin liebt Gruselgeschichten. „Und dazu passt die Atmosphäre des erzkatholischen Bayern einfach perfekt", findet sie.

Zwar mag Amerika weiterhin das überwältigende Gros der Videospielschauplätze bieten. Doch anscheinend schafft sich auch Deutschland eine kleine Nische. Hier einige Eindrücke vom Taubenschießen auf dem Hamburger Rathausplatz bis zum, nun ja, Sturm auf die Hauptstadt im Zweiten Weltkrieg.

gee_58-61.indd Abs1:58 18.04.2007 17:06:05 Uhr

German Street Racing

In dem PC-Rennspiel kann man durch fünf deutsche Innenstädte heizen. In Düsseldorf, München, Berlin, Hamburg und Leipzig dürfen rote Ampeln überfahren und Bürgersteige unsicher gemacht werden. Hier sehen wir, wie ein Wagen mit 180 Sachen am malerischen Neuen Rathaus in Leipzig vorbeirast.

Gabriel Knight

Jane Jensen schienen dunkle Tannenwälder und einsame Gutshöfe als das beste Setting für „Gabriel Knight 2: The Beast Within“. Daher spielt ihr Point-&-Click-Adventure komplett in Bayern.

Fifa07

An Realismus kaum zu übertreffen: für „Fifa07“ wurden auch Deutschlands Fußballstadien bis zum letzten Wimpel detailgetreu nachgebaut. Hier das Olympiastadion in Berlin.

gee_58-61.indd Abs1:59 18.04.2007 17:06:23 Uhr

Flugratten

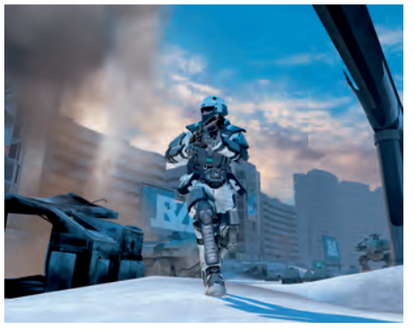
Sightseeing light. In diesem Taubenshooter jagt der Spieler das ungeliebte Federvieh von bekannten Plätzen wie dem Hamburger Rathausmarkt, um Denkmäler vogelkotfrei zu halten.

Rush For Berlin

Panzer-Parkplatz. Ziemlich mitgenommen sieht das Brandenburger Tor in diesem Echtzeit-Strategiespiel um den Zweiten Weltkrieg aus.

Battlefield 2140

Blick in die Zukunft: In einem Add-on zum Sci-Fi-Shooter ließen sich die Entwickler von den tristen Plattenbaukulissen Leipzigs zu diesem Level inspirieren.



GTA

… gibt es dank findiger Homebrew-Programmierer aus Deutschland bald auch in der Berlin-Ausgabe. Wann „GTA Berlin“ mehr sein wird als hübsche Kulissen, steht aber noch in den Sternen.

gee_58-61.indd Abs1:60 18.04.2007 17:06:26 Uhr

War On Terror

Wir schreiben das Jahr 2008. Auf der ganzen Welt treiben die Terroristen von The Order ihr Unwesen. Natürlich bleibt da auch Berlin nicht verschont. In diesem Strategiespiel gilt es die Anschläge der Terroristen zu vereiteln. Dem Spieler beschert das Szenario eine Sicht auf Berlin, wie man sie sonst nur aus dem Hubschrauber erleben darf.

Undercover

In „Undercover: Operation Wintersonne“ führt der Weg des Helden von London über Berlin in die verwinkelten Gassen des baden-württembergischen Dörfchens Haigerloch.

Red Orchestra

Rauchschwaden über dem Reichstag: Dieser Online-Shooter setzt auf realistische Kulissen. Berlin wurde mithilfe von Originalfotos aus der Zeit rekonstruiert.

gee_58-61.indd Abs1:61 18.04.2007 17:06:31 Uhr

Schirm-Herrschaft

Die Breakpoint ist das größte Demoscene-Treffen der Welt. Jedes Jahr zu Ostern kommen 1000 Computer-Freaks nach Bingen am Rhein, um sich gegenseitig im Kampf um den coolsten Code zu übertreffen – und gemeinsam Bier zu trinken. Wir waren dabei

Text: Linus Volkmann, Meike Wolf; Fotos: Nikolaus Schäffler, Linus Volkmann, Meike Wolf

gee_52-56.indd Abs1:52 18.04.2007 16:59:31 Uhr

Eine Halle, 1000 Superhirne - in Bingen rauchen Chips und Schädel

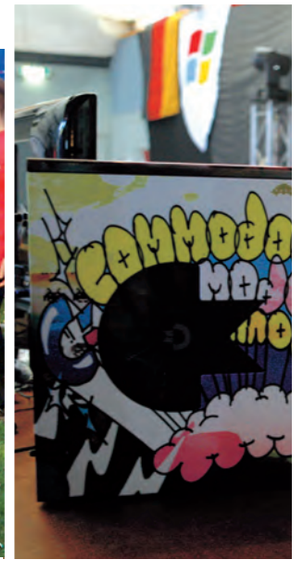
Die Demo-Szene ist nicht gerade eine entspannte Feelgood-Subkultur, in die man einfach so reinrutscht wie in Fußballbildersammeln, High-School-Filme-Gucken oder Kaninchenzucht. Es geht darum, Computerprozessoren möglichst spektakuläre Animationen inklusive Soundtrack zu entlocken und dabei den Programmcode bis an sein Limit zu verdichten. Dem Ganzen haftet in seiner aufwendigen Spezialisierung schon etwas Logenhaftes an. Hermetisch und hoch verdichtet – immenser Nerdfaktor inklusive, ganz klar. Und Alltagstauglichkeit? Kannste mal vergessen. Den Demoscener versteht die Welt nicht mehr. Selbst ausgebuffte Informatiker müssen abschalten, wenn er in Gesprächen richtig loslegt. Das bringt ihm natürlich den Ruch ein, mehr als sonderbar zu sein.
Geht es darum, das Phänomen Demoscene für Außenstehende knapp auf den Punkt zu bringen, wird daher gern dieser eine an die Simpsons angelehnte Gag bemüht: „Frage: Was muss man wissen, wenn man einen Demoscener in der engen Verwandtschaft hat? Antwort: Nicht viel – nur was man anzieht, wenn das Fernsehen kommt, um einen zu interviewen, nachdem er den Präsidenten abgeknallt hat."
Ja, ja, das bebrillte Superhirn, das irgendwann Amok läuft. Auch nur ein Klischee mehr. Umso angenehmer da, wenn man sich mal untereinander treffen kann. Auf größeren oder kleineren Conventions mit ordentlich Competition und bitte nicht als belächelter Appendix einer Lan-Ballerparty, sondern so richtig nur Demo, so richtig nur unter sich, so richtig mal keinem erklären müssen, an was man da die ganze Zeit so beseelt knabbert.
Willkommen in Rheinhessen, willkommen in Bingen. Breakpoint 2007: eine der größten und etabliertesten Schauen zum Thema, an die 1000 Besucher vor Ort, an die 30 Länder vertreten. Macht euch hübsch, es kann losgehen. Vier ganze Tage Vollspacking mit Schleife stehen an.

Lan-Party trifft Woodstock

Bingen und Co sind dabei ja auch mal supermalerisch. Die betuliche Rheinstrecke führt an der Loreley und Weinbergen vorbei, auf dem Fluss schippern die Ausflugsdampfer – und die amerikanischen Touristen schnalzen mit der Zunge bei so viel classic German Postkartenidylle. Um zur Breakpoint selbst zu gelangen, verlassen wir die geile Panoramaroute und sind ziemlich erstaunt, wie hässlich es plötzlich wird, wenn es Richtung Mini-Industriegebiet geht. Der Weg führt über einen Kreisverkehr, an einer 24-Stunden-Aral vorbei, um dann endlich bei einer spotthässlichen Mehrzweckhallen-Architektur rauszukommen. So wenig, wie es darum gehen soll, immer wieder die gängigen Nerd-Klischees zu reproduzieren, so sehr

gee_52-56.indd Abs1:53 18.04.2007 16:59:36 Uhr

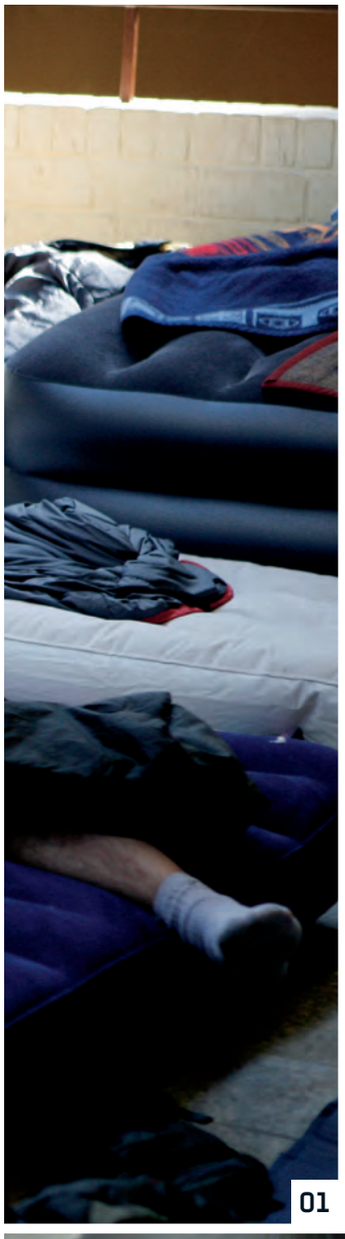
03



Was ist was: Demoscene

Es begab sich in den Jugendzimmern der achtziger Jahre: Findige Computerkids crackten Software. Und damit der Rest der Menschheit auch mitbekam, wem er das Umsonstspiel verdankte, versahen sie ihre in Umlauf gebrachten Versionen mit einem eigenen Intro, dem so genannten Cracktro. Diese Programme sollten natürlich möglichst beeindruckend rüberkommen, gleichzeitig mussten sie aber extrem platzsparend programmiert werden, da die Computer damals nur über einen extrem geringen Arbeitsspeicher verfügten. Schnell wuchs aus dem Wettbewerb um das beste Cracktro eine eigene Szene, die bis heute - nun losgelöst von den Games - aktiv ist. Sie nennt sich Demoscene. Noch heute wird auf Atari, C64 und sogar Taschenrechnern gecodet, hauptsächlich aber auf modernen PCs. Und auch dort geht es darum, auf kleinstmöglichem Speicherplatz, größtmögliches an Animation, Grafik und Musik aus dem Prozessor zu kitzeln.

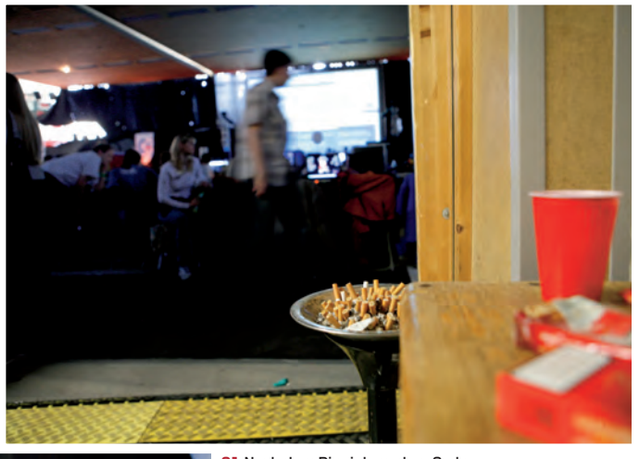
gee_52-56.indd Abs1:54 18.04.2007 16:59:39 Uhr



01

„Don't drink and code" scheint 2007 kein nachhaltiger Wert mehr zu sein. Schon am ersten Nachmittag liegen Betrunkene rum

02



01 Nach dem Bier ist vor dem Code - auch ein Demo-Programmierer braucht mal eine Pause
02 Haushohe Mathematik: In Seminaren geben Demoscener Wissen weiter
03 Feuer und Flamme? Eine Geek-Herde in freier Wildbahn

knallen sie einem hier dennoch gleich um die Ohren. Also kein romantic Rheinhessen-Zauber, sondern eine Sechziger-Jahre-Sporthalle mit ein paar Ess- und Bierständen auf der Wiese davor. Dazu Hinweistafeln aus Holz, deren eingeschnitzte Auskünfte auf Lateinisch sind. Zum Beispiel „latrinium" statt WC. Lieber Himmel. Das und die in schwarz gekleideten Grüppchen, die mit langen Haaren in der Sonne stehen, lassen das ungeübte Auge vermuten, man befände sich versehentlich auf einem Mittelaltermarkt. Obwohl: Auf einem solchen müsste man lange suchen, um Leute zu finden, die T-Shirts tragen mit Claims we „Demo Or Die!" oder „Ich interpoliere dir die Fresse".

Ansonsten wirkt das Szenario wie die Mischung aus einer Lan-Party und Woodstock. In der Halle alles voller checkermäßigem Tech-Kram und ebenso endlosen wie hoffnungslos verkabelten Tischreihen, draußen ein lagerfeuerumspieltes Treiben mit komischen Klamotten, lieb-linkischen Styles und einer Parade von sympathischen Unfrisuren. Als schönes Ornament für die große Fete, die sich bereits am Eröffnungsnachmittag abspielt, liegen auch schon diverse Alkoholgeschädigte rum, mitunter bereits dekoriert. Die werden aber von dem Orga-Team resolut geweckt und wieder auf Kurs gebracht. Aber der alte Kodex von „Don't drink and code" scheint 2007 kein nachhaltiger Wert mehr zu sein. Auf den feuchtfröhlichen Punkt bringt das die SMS von Tobias Heim von Digitale Kultur e.V.

Er organisiert die assoziierte Veranstaltung Evoke in Köln im Herbst mit und befindet sich selbst bereits im 18. Jahr des Demoscene-Touring. Der hat schon alles gesehen, den wollen wir deshalb später interviewen. Er schreibt: „Hallo! Gerne treffen um halb acht. Bin dann bestimmt schon besoffen, aber umso gesprächiger. Bis gleich."

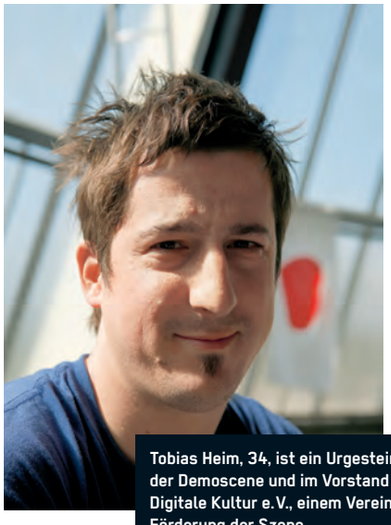
Solch eine Nachricht hätte man an dieser Stelle nicht unbedingt vermutet, erhält man aber dennoch gern, stellt sie doch klar, dass der geheimbündische Insider-Duktus des Programmierer-Genies auch eine soziale Entsprechung besitzt, wie man sie auch als Laie aus dem Wirtshaus oder Fußballstadion kennt. Apropos: Obwohl auf der Convention so ein Festival-Flair weht und schicke Homemade-Kraftwerk-Remixe die Wiese beschallen, fällt das Fehlen des körperlichen Aspekts doch auf. Denn wenn sonst bei schönem Wetter eine Ansammlung von so vielen Herren im Twen- und Thirtysomething-Alter aufeinandertrifft, wird ja doch irgendwann gekickt. „Das könnt ihr hier also echt nicht erwarten! Obwohl … es gab zuletzt schon immer auch Versuche, was Sportliches zu etablieren. Ich erinnere mich an Harddisk-Weitwurf", erzählt Magne aus Norwegen. Der ist schon zum wiederholten Male nach Deutschland gereist fürs Demoscener-Treffen, diesmal gleich mit der eigenen Gang Darklite. Ist das nicht, gerade für die Auswärtigen, ein sehr teures Hobby? „Nee, wir haben die Flüge für unter hundert Euro gekriegt, schlafen

gee_52-56.indd Abs1:55 18.04.2007 16:59:50 Uhr

in der Halle und trinken Bier, das weit weniger kostet als bei uns daheim."

Verliebt in Computer

Drinnen in der Halle hat die Nacht der Demoscener schon begonnen. Die Fenster sind abgehängt, 800 Monitore beleuchten 800 Gesichter, die langen Tischreihen sind übersät mit ulkigem Zeugs: literweise Discount-Brause und Großmutters Nachttischlämpchen, Instantnudeln und Waffeln der Marke „Java". Demo-Humor eben. Die weißbrotlastige Verpflegung erinnert dabei frappierend an das Bestreben der „Mikrosklaven" in Douglas Couplands gleichnamigem Roman, nur Dinge zu essen, die unter dem Türschlitz durchpassen.
Unter den Tischen hier haben sich die ersten Teilnehmer bei gefühlten 40 Grad Raumtemperatur auf mitgebrachten Matratzen abgelegt, während über ihnen geschäftiges Treiben herrscht. Aber was machen die Typen da eigentlich? „Watching movies", erklärt die blondbezopfte Roberta aus Bratislava und setzt die Kopfhörer ab. Immerhin, der Freund ihres Freundes lässt ein Demo auf seinem Taschenrechner laufen. Die Szene in der Slowakei sei klein, gerade mal fünf Leute, heißt es, in der benachbarten Tschechei noch mal 30. Da lohnt die Reise nach Rheinhessen, Sprachbarrieren gibt es ohnehin kaum, dafür das wohlige Gefühl, endlich normal sein zu dürfen. Verliebt in Computer, das sind sie alle ein bisschen. Aber nicht so, wie man es vielleicht aus anderen Computerlove-Szenarios kennt, also nicht verliebt in den Design-Konsens des aktuellsten iMacs. Macs sind ohnehin in der Minderzahl, es überwiegen halbgurkige PCs, aus denen dafür aber mehr rausgeholt wird, als es sich der gewöhnliche Mac-Styler auch nur entfernt vorstellen kann. Der Rechner ist der Chef – schmucklos und von innerer Schönheit –, und selbst wenn die wenigsten hier gerade an Demos schrauben, ist ohne ihn das Treiben nicht auszudenken. Wie wenn auf einem Kriegsveteranentreffen alle selbstverständlich in Uniform kommen, ohne dass vor Ort gekämpft würde. Es gehört sich halt. Roberta setzt sich die Kopfhörer wieder auf. Als Mädchen ist sie – wer hätte es geahnt? – hoffnungslos unterrepräsentiert. Kirsten aus Frechen erzählt: „Na ja, warum sollte es hier auch anders sein als in meinem Informatikstudium? Aber wenn man erst mal drin ist, wird man als Frau natürlich voll akzeptiert." Na, anders wäre es ja auch noch schöner …
Außerdem, so kann man doch vermuten, hat sie wenigstens die Damenklos stets für sich. „Ja, das glaubt auch nur ihr. Spätestens ab dem zweiten Tag gehen die Typen doch auch da drauf."



Tobias Heim, 34, ist ein Urgestein der Demoscene und im Vorstand von Digitale Kultur e.V., einem Verein zur Förderung der Szene

„Closed Source"

Der Abend schreitet voran, erste Demo-Einspieler laufen über die gigantische Beamerleinwand. Wir treffen endlich auf Tobias Heim von der SMS von vorhin. Er trägt ein „Vice City"-T-Shirt und hält in seinen starken Armen tatsächlich liebend eine Bierflasche, besoffen wirkt er allerdings nicht. Umso besser fürs Gespräch.
Woran könnte man einen Demoscener erkennen, wenn er nicht gerade am Rechner sitzt und programmiert?
Die Frage beinhaltet schon die erste Fehlannahme: „Nicht jeder Demoscener ist ein Programmierer. Nur ein Drittel sind Coder, ein Drittel Grafiker, ein Drittel Musiker." Das ist die Dreifaltigkeit der Szene, vereint durch die Liebe zum Gerät. Außerhalb dieser Gemeinsamkeiten erkennt man sie vornehmlich an der Lust am Wettbewerb, das Sich-beweisen-Wollen. Dem zugrunde liegt ein starker sozialer Trieb – aber man kann niemandem verdenken, wenn er den nicht auf ersten Blick erkennt.
Haben gewisse Formate immer mal wieder Saison?
„Nee, das Hauptthema ist seit Jahren der PC. Angefangen hat natürlich vieles über Commodore – und der spielt im Kleinen und vor allem in der Sound- und Bildästhetik immer noch eine große Rolle. Dann gibt's die Amigaisten und auch Apple-Addicts. Aber die Verteilung ist da schon sehr konstant."
Es gibt ja via Overhead richtige Annoncen von Spieleherstellern, die hier um Mitarbeiter werben. Ist ein Demoscene-Treffen unter der Hand auch eine Jobbörse?
„Das bleibt gar nicht aus. Während des Dotcom-Hypes Anfang des Jahrzehnts hat man gewusst, dass sich da jetzt richtige Headhunter im Geschehen rumtreiben. Bessere Kräfte als Demoscener kann man sich ja auch kaum vorstellen: Auf engstem Datenraum das Maximale rausholen. Und natürlich haben über die Jahre viele auch selbst begonnen, mit ihren Skills irgendwie Karriere zu machen und gehen hier noch gern hin und tauschen ganz nebenbei Projekte und Jobs aus."
Inwieweit ist die Demoscene denn verknüpft mit der idealistischen globalen Open-Source-Bewegung? Dort geht's doch auch um das perfekte Programm.
„Absolut nicht! ‚Open Source kills competition.' Was wir hier machen, ist ‚Closed Source'. Du wirst hier keinen Teilnehmer finden, der dir freiwillig seinen Code offen legt. Denn dann kannst du ja nicht mehr glänzen. Okay, vielleicht zeigt dir einer seinen von vor fünf Jahren, wenn das schon wieder überholt ist. Aber es geht um den Fame, es geht darum, dass dir ein anderer Coder Respekt gibt, weil er sich

Was für ein Demoscene-Typ bin ich? Sechs Nerd-Profile

01 Der System-Of-A-Down-Typ
Glatze oder schwarz gefärbte Haare, scharf konturierter Bart, klobiger Silberschmuck, dunkles Metal- oder Goth-Band-T-Shirt

02 Der Trainingsjacken-Schatz
Turnschuhe, jungshaft, Frisur aus frühen Tocotronic-Tagen

03 Der Nerd-Klassiker
Hellblaue Jeans, Adiletten, fadenscheiniger Schnurrer, Brille, XL-Shirt, den ganzen Abend nur ein Bier. Kein Kleidungsstück, das er trägt, wurde in diesem Jahrzehnt gekauft

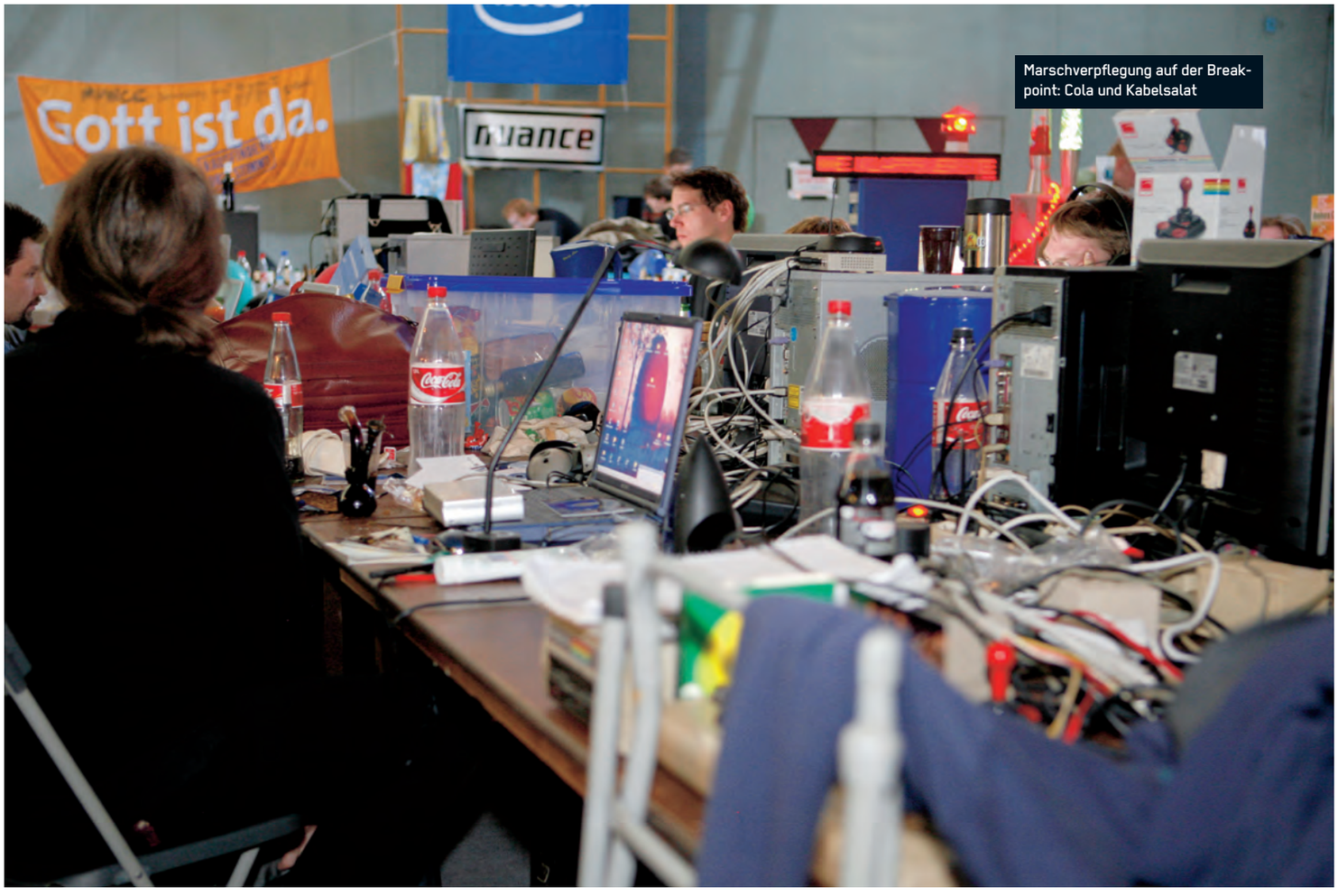
04 Der Freak
Wahlweise Weihnachtsmannmütze, Shrek-Ohren-Haarreif, Faltenrock …

05 Das originelle T-Shirt
Beispielsweise: „Old School, New School, Ascool", „Monosodium Glutamate For The Masses", „5711", „Fuck Reality - Watch Demos", „Demoscene Passivist" (darunter ein voller Bierkrug in Pixel-Grafik)

06 Die Frau
Die weibliche Quote aus dem Informatiker-Abschlussjahrgang, versprengtes Auftreten, Henne im Korb - selbstverständlich ein komplett asexuelles Happening

800 Monitore beleuchten 800 Gesichter. Auf den Tischen: literweise Discount-Brause und Waffeln der Marke „Java"

gee_52-56.indd Abs1:56 18.04.2007 17:00:05 Uhr



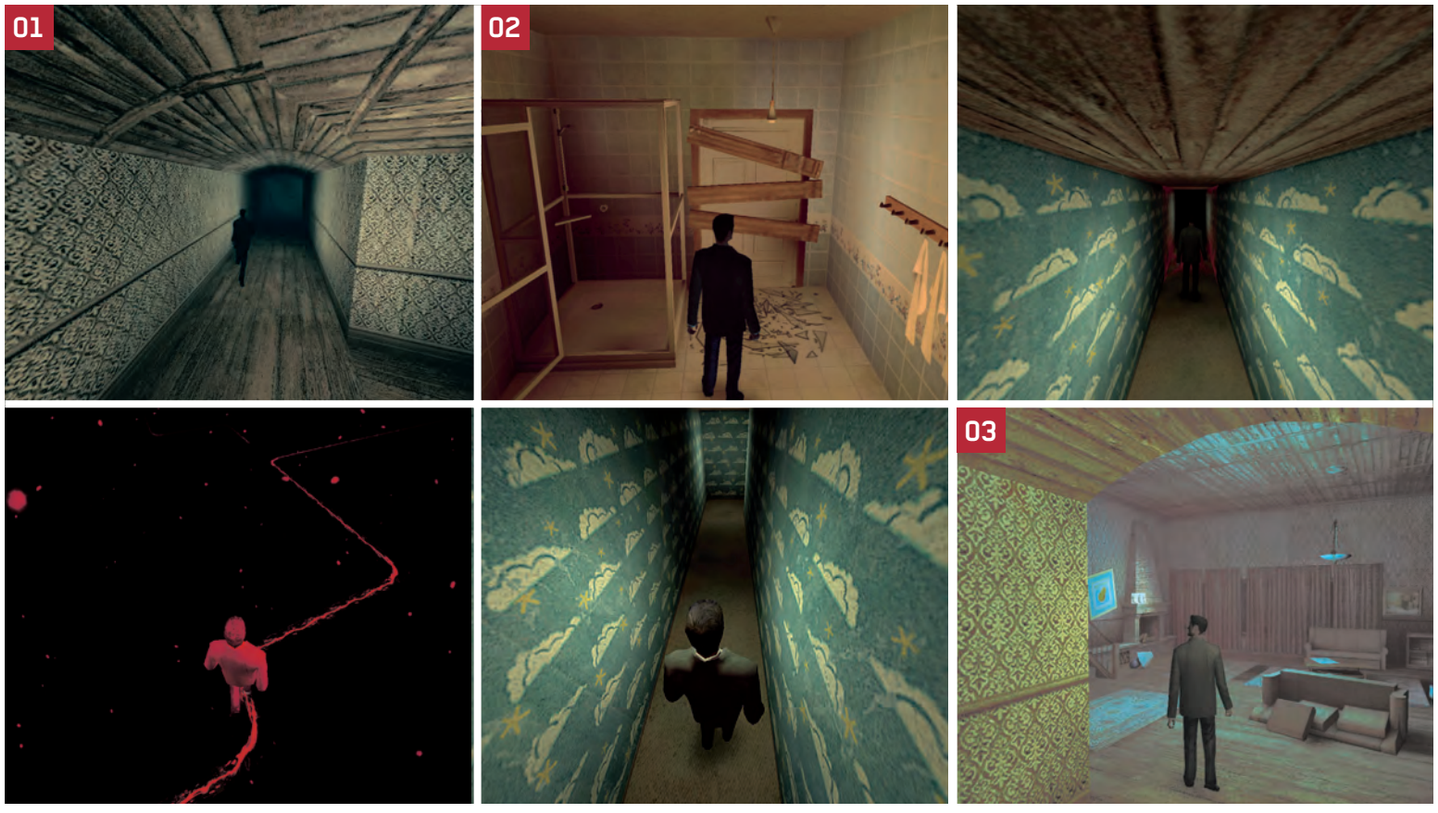
Marschverpflegung auf der Breakpoint: Cola und Kabelsalat

nicht vorstellen kann, wie du dein neues Demo so geschafft hast – vergleichbar ist das also eher mit der Graffiti-Szene. Dabei will ich natürlich nichts gegen Open Source sagen. Das ist super – aber nicht unser Ding."
Und wenn man wie du schon seit frühester Zeit dabei ist, sagt man da nicht: „Ich komme gern, aber diesmal nehme ich mir doch ein Hotel statt den Autorücksitz oder die Isomatte unterm Tisch?"
„Klar, viele haben den Schritt gemacht ins Hotel, für mich wäre das aber nichts, ich meine, ich würde es wohl einfach nicht mehr ins Zimmer schaffen nachts. Es ist schon ein Fortschritt, dass ich jetzt eine Matratze dabei habe. Normalerweise war es so, dass ich einfach von der Bühne gefallen bin und dann da liegen blieb. Meine Ernährung ist die Tage über sehr flüssig. Bier bedeutet Frühstück, Mittagessen, Abendbrot."
Für mich hat die Atmosphäre hier was Geheimbündlerisches. Würdest du dem zustimmen?
„Es ist halt schon eine andere Welt, die hier am Rechner und im persönlichen Umgang für die Leute tickt. Ich habe zum Beispiel einen Kumpel aus der Demoscene, mit dem telefoniere ich oft ein Jahr lang nicht. Dann ruft er mich an, um eine technische Frage zu stellen und was ich davon halte, und dann legt er auch wieder auf, ohne ein Wort mehr. Und das ist vollkommen okay. In der Demoscene kann man genau da anknüpfen, wo man aufgehört hat. Es wird einem kein Glamour versprochen, und man kriegt auch keinen, aber dafür sehr interessante Formen von Autismus."

Wenn man sie streichelt ...

Als wir mit Tobias nach dem Gespräch noch durch die surrenden Reihen laufen, haben wir wirklich das Gefühl, er kennt fast jeden hier persönlich, für alle hat er was übrig, richtig vereinsinternes Stardom umrankt den 34-Jährigen.
Ein Umstand, den der fortgeschrittene Abend ordentlich bestätigt. Denn da spielt eine Band namens BASS – die hat sich selbst im Vorfeld zusammengecastet und steht nun ohne Probe auf der Bühne. Statt fiepsigem Knöpfchendreher-Minimal-Techno feuert sie supervergnügt eine Rockshow ab, deren Sound irgendwo zwischen Depeche Mode, New Model Army, Linkin Park und einer Roboter-Jukebox liegt. Der Hit dementsprechend: „Breakpoint Hallelujah", auf die Melodie von Lordis Grand-Prix-Siegertitel „Hardrock Hallelujah". Folgende Textzeilen möchten wir nicht für uns behalten: „Shower Rooms here are frightening!" und „Tobi is dressed like a whore!".
Da taucht er also noch mal auf. Und weiß natürlich, dass es nett gemeint ist. Demo-Humor eben. Und Humor sollte man nun wirklich haben, gerade auch wenn man Seminare anbietet, die unter anderem Titel tragen wie „Making Emotions Digital" oder Realtime Ray Tracing lehren und Tafelbilder auffahren, die vermitteln: „Spatial Partioning – kD + SAH NL, NR number of child triangles". Bitte, was?! Na, wer so fleißig seine Skills nährt, dem steht ja wohl gehörig Spaß zu – vielleicht sogar ein ganzer Kasten Bier. Und den, also den Spaß und den Kasten, gibt es an diesen warmen Ostertagen in Bingen und der schwülen Mehrzwecksporthalle nicht zu knapp.
Demoscener sind also eigentlich Menschen wie du und ich. Nur viel schlauer natürlich und mitunter ziemlich far out. Aber wenn man sie streichelt, schnurren sie wie jeder andere auch. Das sollte man sich nicht entgehen lassen. Wem das zu touchy ist, der kann ja auf www.intel.de/demoscene immerhin die Beiträge des von Intel gesponserten Vierkern-Battle ansehen, auf www.micromusic.net den Sound hören („Low Tech Music for High Tech people") oder auf www.scene.org dem Demo-Phänomen weiter nachspüren.

gee_52-56.indd Abs1:57 18.04.2007 17:00:11 Uhr



Max Payne (2001)

Max Payne, Ermittler für die amerikanische Bundesbehörde für Drogenbekämpfung DEA, bekommt von seiner Widersacherin Mona Sax die Designerdroge Valkyr in den Drink geschüttet und verliert daraufhin das Bewusstsein. In dem nun folgenden Albtraum wird Max mit dem gewaltsamen Tod seiner Familie konfrontiert, die er vor drei Jahren verloren hat.

„Besonders interessant ist in diesem Traum die Bedeutung des Hauses. Man muss bei der Interpretation zwischen einer Subjekt- und einer Objektebene unterscheiden. Interpretiert man das in einem Traum vorkommende Gebäude auf der Objektstufe, ist ein real existierender Ort gemeint, mit dem der Träumende wichtige Erinnerungen verbindet. In diesem Fall ist es das Haus, in dem Max Payne mit seiner Frau und seiner Tochter gelebt hat. Auf der Subjektstufe ist die Deutung jedoch weitaus ergiebiger: Die langen, sich zum Labyrinth verzweigenden Gänge *(1)* stehen für Schuldgefühle, die den Träumenden plagen und ihn gefangen halten. Sie sind ein Zeichen der Ausweglosigkeit und verbildlichen das Gefühl, einer bestimmten Lebenssituation nicht entfliehen zu können, obwohl man es gerne möchte. Max Payne macht sich offenbar Vorwürfe, dass er die Ermordung seiner Familie nicht verhindern konnte. Zudem sind sowohl das Badezimmer *(2)* als Ort der Reinigung als auch das Wohnzimmer *(3)* als Ort der Geselligkeit zerstört, und auch der Weg zum Schlafzimmer *(2)* als Ort der Intimität wird dem Träumenden versperrt. All das suggeriert tiefe Verzweiflung und Einsamkeit."

FEATURE

Augen zu und durch

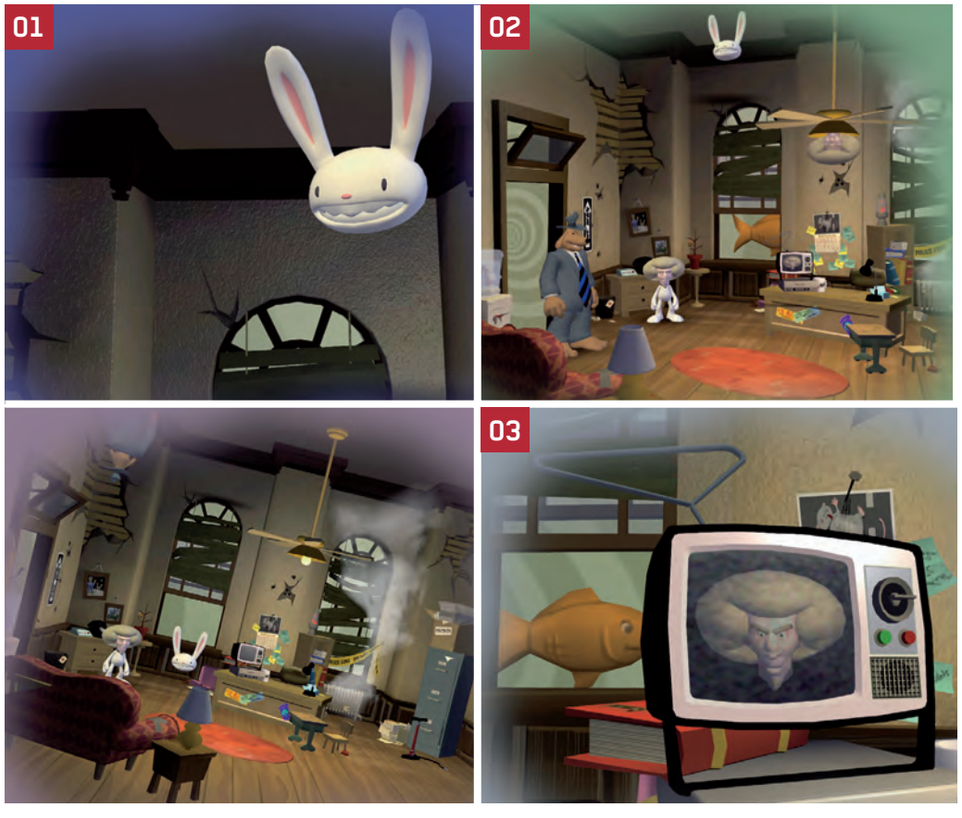
Träume entführen uns in fremde, manchmal Furcht erregende Welten – wie Computerspiele auch. Träumt also ein Charakter in einem Spiel, ist das quasi wie ein Traum im Traum. Expertin Waltraud Kirschke hat für uns einige Game-Traum-Klassiker gedeutet *Protokoll: Oliver Klatt*

gee_66-68.indd Abs1:66 18.04.2007 17:18:58 Uhr

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Der Klassiker der Computerspielträume: Als Guybrush mit einem Ruder im Astloch eines dicken Baumes herumstochert, fällt er hin und stößt sich den Kopf. In der nun folgenden Traumsequenz erhält er unerwarteten Besuch von seinen Eltern und einem alten Bekannten, dem Piraten LeChuck.

„Tauchen die eigenen Eltern *(1)* im Traum auf, kommen oftmals sehr widersprüchliche Empfindungen zum Vorschein. So geht es auch dem Helden dieses Computerspiels. Zunächst ist er höchst erfreut und überrascht, dass seine Eltern ihm sagen, dass sie ihn immer noch lieben. Offenbar wünscht sich Guybrush, dass der im wahren Leben abgebrochene Kontakt zu seinen Eltern wieder aufgenommen wird. Das scheint jedoch nur die halbe Wahrheit zu sein. Denn kurz darauf verwandeln sich Vater und Mutter in tanzende Skelette *(2)*, die ein albernes Lied singen. Das kann man durchaus dahingehend interpretieren, dass der Träumer auch negative Emotionen gegenüber seinen Eltern hegt.
Auch das tiefe Rot, in das die Szene getaucht ist, ist widersprüchlich. Einerseits kann es Gefahr bedeuten, andererseits ist Rot aber auch die Farbe der Liebe. In diesem Zusammenhang passt das sehr gut zu dem polarisierten Verhältnis Guybrushs zu seinen Eltern.
Kehren Tote wie hier der Erzfeind des Helden *(3)* im Traum zu den Lebenden zurück, ist das so zu deuten, dass der Träumende sich unterbewusst immer noch mit dieser Person beschäftigt und nicht loslassen kann."



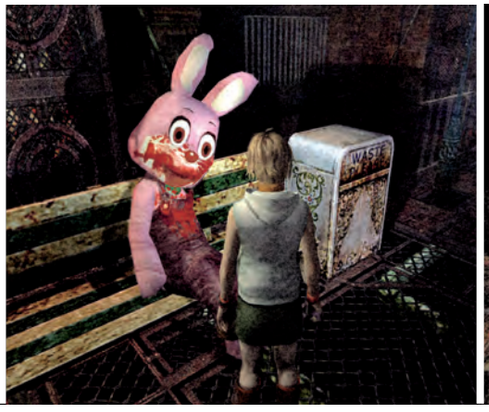
Sam And Max, Episode 1: Culture Shock (2006)

Vom Schurken Brady Culture unter Hypnose gesetzt, erledigt Privatdetektiv Sam für diesen willenlos Botendienste. Einziger Ausweg: Der Spieler muss dafür sorgen, dass Sam sich selbst k.o. schlägt. Ist dies geglückt, finden wir uns in dessen Traum wieder, in dem sein Partner Max recht kopflos daherkommt.

„An diesem Traum fasziniert mich besonders das Spiel mit Kopf und Körper. Der Kopf des Hasen – als Symbol des Intellekts – schwebt unter der Zimmerdecke *(1)*, während sein Körper – als Sitz der Emotionen – fest auf dem Boden steht *(2)*. Verstand und Gefühl sind hier getrennt, und das Ziel des Traumes ist es, die verloren gegangene Einheit zwischen den beiden Elementen wieder herzustellen. Hierzu muss Sam einen Weg finden, Max wieder zusammenzufügen.
Interessant: Der Kopf des kaltblütig planenden Schurken ist sowohl im Lampenschirm als auch im Fernseher *(3)* zu finden. Das passt sehr gut, da sowohl das helle Licht als auch der Fernseher als allgegenwärtiger Beobachter die Dominanz des Geistes über das Gefühl suggerieren.
Der Fisch, der immer wieder am Fenster vorbeischwimmt *(3)*, könnte als Vertreter des Wassers für die tiefen Emotionen stehen, die Sam für seinen Partner Max empfindet."

gee_66-68.indd Abs1:67 18.04.2007 17:19:03 Uhr

01

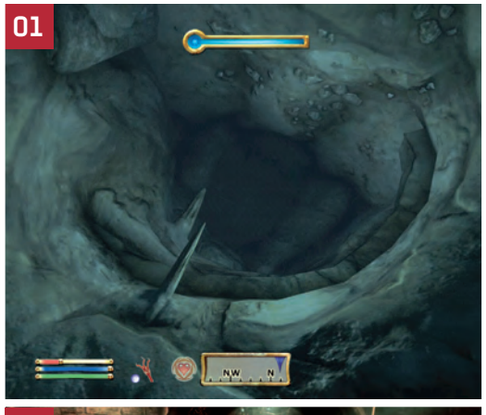


02

Silent Hill 3 (2003)

Der dritte Teil der „Silent Hill"-Reihe beginnt in einem Albtraum, den die Protagonistin Heather Mason durchleidet. In einem verfallenen Freizeitpark sieht sie sich grausam entstellten Kreaturen ausgesetzt, die ihr nach dem Leben trachten. Der Spieler muss Heather in diesem Traum sterben lassen, damit sie erwacht und das eigentliche Spiel beginnen kann.

„Der Jahrmarkt als Schauplatz dieser Traumhandlung *(1)* ist eigentlich ein Symbol für die Freude und die Unbekümmertheit, die man gemeinhin mit der eigenen Kindheit assoziiert. Wird er als Ort des Schreckens präsentiert, ist das besonders beunruhigend, da diese Elemente eigentlich nicht zusammengehören. Genau wie in den engen Gängen im Traum von Max Payne stehen die Schienen der Achterbahn *(2)* hier für Ausweglosigkeit und das Gefühl, einen vorbestimmten Pfad gehen zu müssen, den man gar nicht gehen will. Die Angst vor dem Sturz in die Tiefe, die sehr häufig in Träumen anzutreffen ist, verweist immer auf eine tiefe Unsicherheit. Träumt man wie Heather sogar vom eigenen Tod, ist das oft als Zeichen dafür zu sehen, dass etwas im Leben des Schlafenden zu Ende gegangen ist oder er sich wünscht, etwas würde zu Ende gehen. Gleichzeitig ist natürlich mit dem Ende auch ein Neuanfang impliziert."


01

02

03

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)

Der Held trifft in Bravil auf eine Zauberin, die ihn um Hilfe bittet: Der Magieschüler Henantier kann nicht aus seinem Traum erwachen, in den er sich durch einen Zauber hineinversetzt hat. Mithilfe eines magischen Amuletts folgt der Held dem Unglücklichen in die Traumwelt und bewältigt für ihn die unerledigten Mutproben, die ihn dort gefangen halten.

„Das Hinabtauchen in tiefe Gewässer *(1)* kann als das Einlassen auf im Wachzustand verborgen liegende Gefühle interpretiert werden. Da hier jedoch auch der Tod durch Ertrinken droht, wenn man nicht schnell genug schwimmt, kann man vermuten, dass der Träumende Angst vor emotionalen Bindungen hat. Ein Gefühl der ständigen Bedrohung, das hier durch herabstürzende Felsbrocken und schwingende Pendel *(2)* erzeugt wird, kommt sehr häufig in Träumen vor. Oft stehen solche Traumbilder für Bedrohungen, die man im täglichen Leben spürt. Wertvolle Dinge, die man im Verlaufe eines Traumes findet oder geschenkt bekommt – hier die wertvollen Kugeln am Ende jeder Mutprobe *(3)* –, stehen dagegen häufig für ungenutzte Potenziale und Ressourcen, die es an der eigenen Person zu entdecken gilt."

Waltraud Kirschke informiert im Rahmen ihrer Arbeit für das Traumbüro Hamburg über die heilenden und kreativen Möglichkeiten der Traumdeutung. Im Jahre 1995 von ihr zusammen mit dem Theologen Hartmut Ast gegründet, dient das Traumbüro als Anlaufstelle für alle, die in Workshops oder Einzelberatungen lernen möchten, ihre Träume zu interpretieren. *www.traumbüro.de*

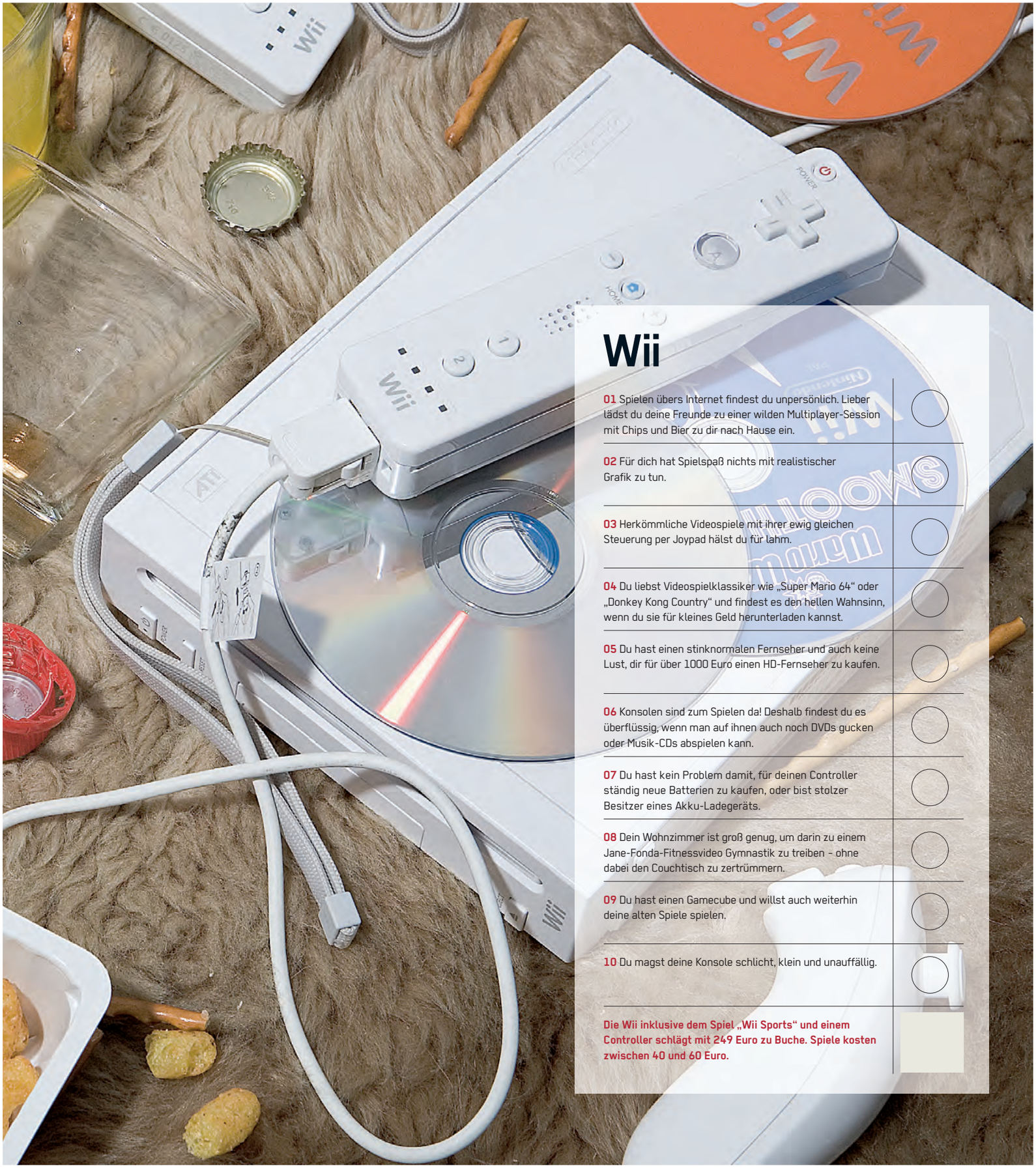
gee_66-68.indd Abs1:68 18.04.2007 17:19:07 Uhr

KAUFBERATUNG

Eins, zwei oder drei

Endlich! Alle drei Konsolen der neuen Generation sind auf dem Markt. Nur, welche passt am besten zu dir? Unser Test gibt die Antwort. Einfach ankreuzen, was dir wichtig ist – und die Konsole mit den meisten Kreuzen gehört in dein Wohnzimmer *Text: Moses Grohé, Fotos: Tim Kubach*

gee_62-65.indd Abs1:62 18.04.2007 17:12:34 Uhr



Wii

01 Spielen übers Internet findest du unpersönlich. Lieber lädst du deine Freunde zu einer wilden Multiplayer-Session mit Chips und Bier zu dir nach Hause ein.

02 Für dich hat Spielspaß nichts mit realistischer Grafik zu tun.

03 Herkömmliche Videospiele mit ihrer ewig gleichen Steuerung per Joypad hälst du für lahm.

04 Du liebst Videospielklassiker wie „Super Mario 64“ oder „Donkey Kong Country“ und findest es den hellen Wahnsinn, wenn du sie für kleines Geld herunterladen kannst.

05 Du hast einen stinknormalen Fernseher und auch keine Lust, dir für über 1000 Euro einen HD-Fernseher zu kaufen.

06 Konsolen sind zum Spielen da! Deshalb findest du es überflüssig, wenn man auf ihnen auch noch DVDs gucken oder Musik-CDs abspielen kann.

07 Du hast kein Problem damit, für deinen Controller ständig neue Batterien zu kaufen, oder bist stolzer Besitzer eines Akku-Ladegeräts.

08 Dein Wohnzimmer ist groß genug, um darin zu einem Jane-Fonda-Fitnessvideo Gymnastik zu treiben – ohne dabei den Couchtisch zu zertrümmern.

09 Du hast einen Gamecube und willst auch weiterhin deine alten Spiele spielen.

10 Du magst deine Konsole schlicht, klein und unauffällig.

Die Wii inklusive dem Spiel „Wii Sports“ und einem Controller schlägt mit 249 Euro zu Buche. Spiele kosten zwischen 40 und 60 Euro.

gee_62-65.indd Abs1:63 18.04.2007 17:12:38 Uhr

Xbox 360

01 Dir ist eine eingeschworene Online-Community viel lieber als Kumpels, die nicht mehr mit dir spielen wollen, nur weil du gerade zum 53sten Mal in Folge gewonnen hast.

02 Du willst ein großes Spieleangebot. Jetzt und nicht erst in ein, zwei Jahren. Und fühlst dich verstanden von einem Line-up, das von Shootern und Sportspielen dominiert wird.

03 Für einen Online-Service, der dich mit Spielern auf der ganzen Welt zusammenbringt und dabei so simpel wie sinnig ist, sind 60 Euro pro Jahr Ehrensache.

04 Der Hype um HDTV ist dir eigentlich egal, aber wenn dein alter Röhrenfernseher schlapp macht, sollte der neue schon flach sein.

05 Deine Konsole sollte DVDs und CDs abspielen können. Und die Option, mit einem zusätzlichen Gerät HD-DVDs gucken zu können, klingt für dich auch ganz okay.

06 Du findest Videogamesoundtracks oft beknackt und willst lieber selbst bestimmen, welche Musik in deinen Spielen läuft.

07 Deine Skills mit anderen messen zu können weckt deinen Sportsgeist. Besonders wenn du dich mit viel harter Arbeit und Ausdauer bis an die Weltspitze hochkämpfen kannst.

08 Du drehst den Volume-Regler beim Spielen eh immer auf Anschlag. Deshalb stört es dich nicht, wenn deine Konsole nur geringfügig leiser ist als dein Fön.

09 Du willst mit einem klassischen Gamepad spielen und unter gar keinen Umständen auf Force Feedback per Rumble-Feature verzichten.

10 Wenn du im Internet surfst, nimmst du natürlich deinen High-End-PC - der kann das sowieso viel besser als jede Konsole.

Die Xbox 360 mit Kabel-Controller und ohne Festplatte ist für 299 Euro erhältlich. Die Premium-Version mit Funk-Controller und 20GB-Festplatte kostet 399 Euro. Spiele schlagen mit 60 bis 70 Euro zu Buche.

gee_62-65.indd Abs1:64 18.04.2007 17:12:41 Uhr

Playstation 3

01 Du lädst gerne deine Freunde zu dir ein - auch um ein bisschen mit deinen neuen Sachen anzugeben.

02 Du liebst die PS2 für ihr vielseitiges Games-Angebot, von „Killzone“ bis „Katamari“ und vertraust darauf, dass bald auch die PS3 ein ähnlich breites Spektrum bietet.

03 Selbstverständlich muss deine neue Konsole Musik-CDs und DVDs abspielen. Viel schärfer bist du allerdings darauf, deinen ersten Blu-Ray-Film einzulegen.

04 Wenn man neuerdings zum Videospielen einen HD-Fernseher braucht, müssen 1000 Euro für eine neue Glotze einfach drin sein.

05 Online-Gaming findest du zwar ganz okay, aber nicht so wichtig, dass du dafür was bezahlen würdest.

06 Du hast schon immer auf eine Konsole gewartet, die mit all deinen Gadgets wie Webcam, Headset, Tastatur, deiner Digi-Cam und natürlich deiner PSP kompatibel ist.

07 Eine schwarze Konsole würde prima zu den Sechziger-Jahre-Design-Klassikern in deinem Wohnzimmer passen - und zu dem Philippe-Starck-Waffeleisen in deiner Küche.

08 Cell-Chip-Technologie, Teraflops, Full-HD? Nie gehört. Ist doch auch egal. Hauptsache die Grafik ist geil.

09 Wenn deine Konsole mehr kostet als beide Konkurrenz-Produkte zusammen, ist für dich klar, dass sie auch doppelt so gut ist.

10 Im Standby-Modus unnötig verbrauchter Strom ist dir ein Gräuel, weil dadurch die Polkappen schmelzen. Du willst eine Konsole mit einem richtigen Ein/Aus-Schalter.

Die Playstation 3 inklusive einem Wireless-Controller und 60-Gigabyte-Festplatte ist für 599 Euro erhältlich. Spiele kosten um die 60 Euro.

gee_62-65.indd Abs1:65 18.04.2007 17:12:48 Uhr

azgee0407_079_079.indd 1 18.04.2007 10:36:51 Uhr

JOBBÖRSE

Das Erfolg-Reich

Unzufrieden mit dem Job? Keine Perspektive als Langzeitstudent, Versicherungskaufmann oder Erzieher? Wie wär's mit einer Umschulung zum professionellen Onlinespieler? Hier fünf virtuelle Berufe und ihre finanziellen Erfolgschancen

Das älteste Gewerbe der virtuellen Welt

Prostituierte

Berufsbild: Verschaffe Avataren ein Schäferstündchen. In den meisten Online-Welten reichen dazu getippte Schweinereien im Chat-Fenster. „Second Life"-Freier wollen es dagegen ausgefallener: Für sie müssen Online-Prostituierte ausgefallene Sexspielzeuge und Stellungen entwerfen.
Jobanforderung: Du musst das Einmaleins der sexuellen Animation beherrschen. Das eigene Geschlecht ist dabei irrelevant: Unvergessen bleibt der 17-jährige Junge aus Florida, der als Sexbombe Evangeline einen florierenden Sadomaso-Prostitutionsring in „Sims Online" aufzog.
Ausübungsort: alle Online-Welten
Verdienst: zwischen 5 und 20 Euro pro Stunde

Immobilienmakler

Berufsbild: Momentan wird „Second Life" von investitionsfreudigen Realfirmen geradezu überrannt. Bauland wird knapp. Erstehe also gut gelegene Grundstücke, und verkaufe mit Gewinn, sobald wieder ein Konzern wie Daimler-Benz eine vermeintlich lukrative Filiale eröffnen möchte.
Jobanforderung: Du musst den Finger auf dem Puls der Szene haben und immer vorausahnen, wo demnächst der „place to be" sein wird.
Ausübungsort: „Second Life"
Verdienst: bis zu 1 Million Dollar (siehe Interview)

Goldfarmer

Berufsbild: Der Klassiker: Buddle in Minen nach Gold und verscherbele es an andere Spieler. Oder plätte immerwährend die Monster mit der meisten Kohle und den lukrativsten Items.
Jobanforderung: Sehr gering. Stupides Klicken auf die Maustaste reicht. Die Tätigkeit ist, ehrlich gesagt, noch anspruchsloser als bei VW am Fließband zu arbeiten. Obacht: Wer nicht aufpasst, wird deshalb von Plättern aus Billiglohnländern vom Markt gedrängt.
Ausübungsort: Fantasy-Rollenspiele von „World Of Warcraft" bis „Everquest"
Verdienst: rund 500 Euro im Monat

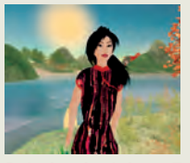
Modedesigner

Berufsbild: Entwerfe stylische Klamotten. Pro Textil kommt zwar nur wenig rum, aber Kleinvieh macht auch Mist: So nimmt Adidas für seinen „Second Life"-exklusiven Schuh nur 18 Cent. Da die Verkäufe aber in den Zehntausenden liegen und die Herstellungskosten gen Null tendieren, rentiert sich die Sache.
Jobanforderung: Löse dich von realweltlichen Kleiderkonzepten: Kleidung kann in „Second Life" mit besonderen Features ausgestattet sein. So ermöglicht der Adidas-Schuh einen schwerelosen Gang, als würde man auf dem Mond laufen.
Ausübungsort: „Second Life"
Verdienst: 10 Cent bis 1 Euro pro Kleidungsstück

Bettler

Berufsbild: Zeige der Kommerzialisierung und sozialen Ungerechtigkeit von Online-Welten den Stinkefinger. Steige aus und lebe von Almosen. Momentan ist es noch schwierig, auf sein Leid aufmerksam zu machen. Aber wenn die Kommunikation per Mikrofon eingeführt ist, hat die Bourgeoisie der Gilden keine ruhige Minute mehr.
Jobanforderung: Das Gespür für den richtigen Ort: Immer dort, wo Avatare richtig Geld für Items verprassen, ist ihr schlechtes Gewissen gegenüber Bettlern potenziell am größten.
Ausübungsort: überall
Verdienst: etwa 1 Euro pro Stunde

Wie wird man reich mit „Second Life"? Anshe Chung, die erste Millionärin des Spiels, ezählt von ihrem Aufstieg.



Früher warst du Lehrerin in Hessen, nun besitzt du in China eine Firma für virtuelle Immobilien. Was ist das Geheimnis deines Erfolges?
Viele Leute wollten gleichzeitig in „Second Life" Land kaufen und verkaufen. Und da kam ich ins Spiel. Heute habe ich 30 Mitarbeiter und beschaffe Grundstücke für große Konzerne. Hört sich einfach an, ist aber harte Arbeit. Angefangen habe ich seinerzeit allerdings damit, dass ich männlichen „Second Life"-Spielern eine gute Zeit beschert habe, wenn du weißt, was ich meine.

Was sollte man beachten, wenn man sein Geld in der virtuellen Wirtschaft verdienen möchte?
Auf der Hut sein. Es ist wie im Wilden Westen: Überall wird gebaut und gewirtschaftet. Aber alles geschieht ohne abgesicherte Verträge. Und manche Leute wollen einen nur über den Tisch ziehen. Vor ein Gericht zu gehen bringt im Betrugsfalle jedoch nichts, da die rechtliche Grundlage fehlt und die Firmen über den ganzen Erdball verstreut sind.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++

01

02

01 Stein auf Stein Eine ganze Welt komplett aus virtuellen Legosteinen wird derzeit von der Firma NetDevil zusammengebaut. Im Auftrag des dänischen Spielzeuggiganten entwickelt sie ein Multiplayer-Online-Spiel rund um die bunten Plastikteile. Der Start ist für 2008 geplant. *www.lego.com/mmog* **02 Geheime Botschaft** Die koreanische Firma Xtive hat kürzlich eine Technik vorgestellt, mit der Spieler vor zu langem Spielen bewahrt werden sollen. Die Idee: Nach einer bestimmten Zeit beginnt eine nicht bewusst wahrnehmbare Stimme 20000 Mal pro Sekunde Sachen zu sagen wie: „Ich hab genug." Die ersten Tests sind angeblich positiv verlaufen.

gee_78-78.indd Abs1:78 18.04.2007 14:09:12 Uhr

Bringdienst

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

Special Deal!
Unter allen neuen Abonnenten verlosen wir diesmal 6 x das WLAN-fähige Internet-Radio 1 von Technisat.

○ Ja, ich will mein GEE-Shirt und abonniere das GEE Magazin.
○ Ja, ich will ein GEE-Shirt und verschenke das GEE-Abo.
○ Ja, ich bin ESL-Mitglied und will mein GEE-Shirt und abonniere das GEE Magazin.

Ich bestelle das GEE Magazin im Jahresabo* (zurzeit acht Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von 25 Euro (Österreich 29 Euro, Schweiz 49 Franken).
Für ESL-Premium-Mitglieder (in Deutschland) nur 21 Euro

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

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Kontoinhaber

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

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

GEE Abo-Empfänger Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon Geburtsdatum

E-Mail Adresse (wie bei ESL angegeben)

ESL User ID

Rechnungsadresse für Geschenkabo

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon

*Das Abo läuft mindestens ein Jahr (acht Ausgaben) und verlängert sich automatisch zum Preis von 25 Euro (Österreich 29 Euro, Schweiz 49 Franken) um ein weiteres Jahr, wenn es nicht vier Wochen vor Ablauf des Bezugzeitraums schriftlich gekündigt wird. *Das Geschenk-Abo ist automatisch auf ein Jahr befristet.

GEE_77_77.indd 1 18.04.2007 17:44:12 Uhr

INTERVIEW

„So intensiv wie möglich“

Clifford Bleszinski aka Cliffy B. ist derzeit einer der angesagtesten Game-Designer der Welt. Trotzdem nimmt sich der Erfinder von „Gears Of War“ noch die Zeit, einige Blogs zu schreiben, seine Myspace-Seite zu pflegen und regelmäßig in amerikanischen Talkshows aufzutreten. Wir wollten von ihm wissen, wieso er ständig im Rampenlicht stehen muss *Interview: Michail Hengstenberg*

gee_74-76.indd Abs1:74 18.04.2007 17:36:56 Uhr

Mehr als alle anderen Game-Designer legst du Wert auf die Kommunikation mit deinen Fans. Zum Beispiel durch diverse Blogs. Warum ist dir das so wichtig?
Cliffy B.: Je erfolgreicher und bekannter ich werde, desto mehr liegt mir daran, den Kontakt zu den Menschen, die mir wichtig sind, nicht zu verlieren. Ob nun meine Familie, meine Freunde oder eben meine Fans. Den Finger auf dem Puls der Community zu halten ist aber nicht nur ein Zeitvertreib, sondern auch geschäftlich immens wichtig.

Wer in so engem Kontakt mit seinen Bewunderern steht, erlebt bestimmt manchmal komische Dinge. Was ist das seltsamste Erlebnis, das du je mit einem Fan hattest?
Direkt nach meinem Vortrag bei der Game Developers' Conference neulich in San Francisco kamen zwei wahnsinnig süße junge Programmiererinnen auf mich zu und fragten mich nach einem Autogramm und einem gemeinsamen Foto. Ich fühlte mich wie in einem seltsamen Paralleluniversum: Junge Coderinnen umringen mich nach einem Vortrag über Videospiele wie Groupies einen Rockstar nach dem Konzert!

„Zwei süße Coderinnen fragten mich nach einem Autogramm"

Warum machen sich andere Spieleentwickler in der Öffentlichkeit so rar? Denkst du nicht auch, dass das Image von Videospielen davon profitieren könnte, wenn sich mehr Entwickler ins Rampenlicht wagten?
Ich weiß auch nicht, wieso sich alle immer verstecken. Vielleicht liegt es daran, dass ihre Firma es ihnen untersagt. Vielleicht sind sie auch zu schüchtern. Oder halten es schlicht und einfach für Zeitverschwendung. Meiner Meinung nach besitzt die gesamte Industrie ein Problem hinsichtlich des Selbstvertrauens und damit, in der Öffentlichkeit mit viel mehr Rückgrat für die Dinge einzutreten, die sie erschaffen hat, anstatt sich bei Kontroversen immer nur zu ducken. Ob eine größere ➔

Clifford Bleszinski, 32, arbeitet seit Beginn seiner Karriere für Epic Games in North Carolina und wurde vor allem durch sein Mitwirken an den Egoshooter-Serien „Unreal" und „Unreal Tournament" berühmt. Der internationale Durchbruch gelang Bleszinski letztes Jahr mit seinem futuristischen Militär-Shooter „Gears Of War". Bleszinski, genannt Cliffy B., gilt als notorische Rampensau und veröffentlicht in diversen Blogs seine Gedanken über Games, Gott, das Leben und die Welt. *www.cliffyb.com www.Cliffyb.1up.com www.cliffyb.textamerica.com*

gee_74-76.indd Abs1:75 18.04.2007 17:36:56 Uhr

Cliffys Meilensteine

„Jazz Jackrabbit“ (Serie, ab 1994)

„Unreal“ (Serie, ab 1998)

„Unreal Tournament“ (Serie, ab 1999)

„Gears Of War“ (2006)

Präsenz von Game-Designern per se für die kulturelle Wertschätzung von Games wichtig ist, weiß ich nicht. Ich denke, es ist hauptsächlich das zunehmende Alter von Games und ihrer Kultur, das für eine Akzeptanz sorgen und aus Spielen ein Massenphänomen machen wird. Für mich ist es einfach so etwas wie ein persönliches Hobby, in der Öffentlichkeit zu stehen und mich zu allen möglichen Themen zu äußern. Und nicht nur alle paar Jahre aus meinem Loch zu kriechen und Interviews zu meinem neuesten Videospiel zu geben.

Aber bedeutet es nicht oft unnötig Ärger, wenn man zu allem seine Meinung äußert?
Ich bedauere wenige Dinge, die ich in meinem Leben getan habe. Als Person in der Öffentlichkeit besitzt man jedoch eine große Verantwortung, darauf zu achten, was den eigenen Mund verlässt. Vor einigen Monaten schrieb ich beispielsweise einen Brief an Michael Bay, den Regisseur des neuen „Transformers“-Films. Und das war nicht gerade ein Liebesbrief. Neulich lief ich dem Typen dann ganz unvermittelt über den Weg. Und er hat mich sofort erkannt. Zum Glück hatte Bay den Brief nicht gelesen, also bin ich noch einmal mit einem blauen Auge davongekommen.

Du liebst es ja nicht nur, selbst in der Öffentlichkeit zu stehen, sondern interessierst dich nach eigener Aussage auch für „Prominenten-Quatsch“ …
Ja! Ich liebe es, trashige Promi-Magazine zu lesen, genau wie jeder andere. Ich finde es faszinierend, dass die meisten Menschen ihr eigenes Leben als derart langweilig empfinden, dass sie sich lieber von Geschichten aus dem Leben anderer unterhalten lassen, anstatt etwas mit ihrem eigenen anzufangen. Ich muss mir das von Zeit zu Zeit vor Augen führen, um sicher zu gehen, dass ich mein Leben so intensiv wie möglich gestalte.

Bei Filmen bürgt der Regisseur für eine gewisse Qualität oder steht für eine persönliche filmische Handschrift. Bei Spielen kommt dies jedoch selten vor. Meinst du, das wird sich in der Zukunft ändern?
Ich finde, das ist bereits der Fall. Wer sich etwa ein Spiel von Will Wright kauft, weiß, dass es sich vermutlich um eine spielerisch offene Simulation handelt, ein so genanntes Sandkastenspiel. Ein Game von Tim Schaefer („Psychonauts“, „Day Of The Tentacle“) erkennt man an seinem ebenso schrulligen wie geistreichen Humor. Und ein Spiel von Cliff Bleszinski trieft vor Blut und überdrehter Action.

Könntest du dir vorstellen, auch mal ein Spiel zu machen, das weniger brutal ist und stattdessen eher einen psychologischen Ansatz verfolgt?
Auf jeden Fall, denn in meinem Kopf schwirren viele Universen herum. Ich habe vor Jahren ein Spiel namens „Jazz Jackrabbit“ gemacht. Da war ein süßer Hase die Hauptfigur. Ich mag also auch andere Dinge als düstere Shooter.

Du hast mal gesagt, dass „Viva Piñata“ dir mehr Angst macht als manches Ballerspiel. Warum ist das Zerschlagen von süßen Tieren, die mit Naschereien gefüllt sind, fürchterlicher als jemanden in „Gears Of War“ mit einer Motorsäge in zwei Hälften zu teilen?
Ich finde es zutiefst verstörend, diese süßen Kreaturen mit einer Schaufel zu töten, und im Hintergrund jubelt eine Horde von Kindern voller Zustimmung. Das erinnert mich ziemlich an „Herr der Fliegen“, den Roman von William Golding. Und flößt mir somit mehr Angst ein als alles, was auf dem Planeten Sera aus „Gears Of War“ passiert.

Erlaube mir abschließend noch eine abseitige Frage: Man erzählt sich die Geschichte, dass du früher mal an der Spitze der „Super Mario Bros.“-Highscore-Liste in der offiziellen amerikanischen Nintendo-Zeitschrift warst. Stimmt das?
Yep, das ist eine wahre Story: Als ich noch jung war, liebte ich Mario über alles und verschlang jede Ausgabe des Magazins. Eines Tages machte ich ein Foto von dem Fernsehbildschirm mit meinem „Super Mario Bros.“-Highscore und sendete das Polaroid ein. Und es wurde tatsächlich abgedruckt. Oh Mann, diese Geschichte wird mich mein Leben lang verfolgen.

„Ich liebe es, trashige Promi-Magazine zu lesen“

gee_74-76.indd Abs1:76 18.04.2007 17:36:58 Uhr

GAMES

Weltreisen

OZ

Darum geht's Angeln und Flirten
Die Welt Im recht überschaubaren Szenario stehen die meisten Figuren am Wasser und fischen. Viele sind verkleidet wie auf einer Cosplay-Convention, tragen Hasenohren, Tigerkostüme oder Flügel.
Die Möglichkeiten Für gefangene Fische erhält der Spieler Geld. Damit kauft er im Städtchen Angeln, Köder und Verkleidungen. Oder Geschenke für andere Spieler, dafür gibt es so genannte Social Points. Neben dem Angeln geht es nämlich vor allem darum, sich mit anderen anzufreunden. Im Idealfall läuft es laut Anbieter so: flirten, Haus kaufen, heiraten, glücklich sein. Toll. Wer will, kann auch schwimmen gehen.

Das Handling Das Angeln geht genauso einfach von der Hand wie in „Animal Crossing". Die Spielfigur wird per Tastatur gesteuert, die Freunde werden im virtuellen Mobiltelefon gespeichert. Manchmal leidet die Übersicht etwas unter den vielen Fenstern.
Der erste Kontakt „qtBumTess" sieht so aus, wie sie heißt (dunkle Haut und Bikini gibt es ab Level 2) und spielt mit mir Verstecken. Jetzt steht sie in meinem Handytelefonbuch.
Versteckte Kosten Die besten Tierkostüme sind so teuer, dass man sich gar nicht vorstellen kann, je so viele Fische zu fangen. Im Online-Shop gibt es für alle Ungeduldigen In-Game-Währung gegen echtes Geld.
Sprache Englisch
Anbieter Ubiport Inc.
Link http://oz.ongameport.com

Maple Story

Darum geht's Springen, rennen, Monster kloppen
Die Welt Ein MMO-Jump'n'Run in witzigem 2D-Comic-Look. Liebevoll gezeichnet, mit blauem Himmel, weißen Tauben, Pilzen, Schnecken und Schmetterlingen.
Die Möglichkeiten Mit zig anderen Spielern hüpft man durch Plattform-Level und schnappt sich gegenseitig die Extras vor der Nase weg, die aus erledigten Gegnern purzeln. Man kann sich natürlich auch zusammenschließen und gemeinsam in

den Kampf ziehen, immer auf der Jagd nach Items, Erfahrungspunkten und Geld.
Das Handling Einfach: Mit den Cursor-Tasten sowie „Alt" und „Strg" hat man laufen, springen und angreifen bestens unter Kontrolle. Mit den Funktionstasten verändert man seinen Gesichtsausdruck, um anderen seine Stimmung mitzuteilen.
Der erste Kontakt Geredet wird hier nicht viel, denn alle sind damit beschäftigt, die Aufgaben der Computercharaktere zu erfüllen. Die sind dafür umso gesprächiger und erklären genau, was zu tun ist.
Versteckte Kosten Wer einen goldenen Bulldoggen-Hut, Haustiere oder neue Gesichtsausdrücke sein Eigen nennen möchte, muss dafür zahlen.
Spache Deutsch (Betaphase)
Anbieter Nexon Corporation
Link www.mapleeurope.com/de/index.aspx

Albatross 18

Darum geht's Golf spielen
Die Welt Bunte Blumen und Schmetterlinge säumen die Golfkurse in diesem friedlichen Paradies unter Palmen. Mittendrin schlagen niedliche Mangafiguren mit großen Augen und noch größeren Füßen Golfbälle über grüne Wiesen und sandige Bunker.
Die Möglichkeiten Mit dem selbst erstellten Charakter kann man an verschiedenen Golftunieren teilnehmen. Auf den Kursen darf man sich nicht frei bewegen, sondern wird vom Computer vor dem Ball platziert. Während einer Partie kann man mit seinen Mitspielern chatten und, wenn man sich gut versteht, ein Team gründen. Für besonders gelungene Schläge und Siege gibt es „Pang

Points", die man in Ausrüstung, Fähigkeiten, Kleidung oder einen cooleren Caddy investieren kann.
Das Handling Richtung und Schlagweite werden deutlich angezeigt. Geschlagen wird einfach mit der Leertaste. Das Spiel ist also gleichermaßen simpel und einsteigerfreundlich und damit entspannender als Golf auf dem echten Grün.
Der erste Kontakt Mein Caddie Pipin bringt mir Golfen bei und schenkt mir eine Glückskette. Im ersten Match machen sich „Trizio" und „tr1699" über meine schlechten Schläge lustig, sind aber ansonsten ganz nett.
Versteckte Kosten Die richtig coolen Items, wie Schokohasen zum Verschenken, kann man nur gegen „Cookies" kaufen – und die gibt es für echtes Geld im Online-Shop.
Sprache Englisch
Anbieter OG Planet
Link www.albatross18.com/season2

gee_72-73.indd Abs1:72 18.04.2007 17:22:51 Uhr

Multiplayer-Online-Spiele sind hip wie nie. Doch die meisten Spieler treiben sich nur in „WoW“ oder „Second Life“ herum. Sechs kostenlose MMOGs, die kaum einer auf dem Schirm hat *Text: Moses Grohé*

Virtual Laguna Beach

Darum geht's „Have fun, be smart“
Die Welt Was ist das? Alle Leute verstecken sich hinter Laguna-Beach-Handtüchern. Ah, da werden nur die Texturen geladen. Und jetzt? Sehen immer noch alle gleich aus, und vielen Kleidern fehlt die Farbe. Grafikfehler sind in Laguna Beach Dauerzustand.
Die Möglichkeiten Ein Paradies für MTV-Gucker: Man kann Kleidung kaufen, die auch die Moderatoren tragen, Partys besuchen oder selber veranstalten und mit dem eigenen Auto an „Pimp My Ride“-Contests teil-

nehmen. Alles untermalt von einem hippen Radioprogramm mit aktueller Musik.
Das Handling Die Events werden übersichtlich angezeigt, und man kann sich direkt zu ihnen hin teleportieren. Überall helfen einem Erklärungen. Gesten, Tanzen, Flirten und Gesichtsausdrücke steuert man über Menüs per Mausklick.
Der erste Kontakt Lauren lädt mich ein zu einer Spritztour in ihrem Buggy. Leider kann ich den gar nicht sehen und mache mich beim Versuch, in das Nichts einzusteigen, zum Affen. Lauren zieht dann ab mit einem schwarzhaarigen Mädchen, das genauso aussieht wie sie selbst.
Versteckte Kosten Kleider, Autos oder Hautfarben – hier dreht sich fast alles ums Shoppen. Zum Glück darf man alle Sachen, für fünf Minuten ausprobieren. Meistens reicht das schon, denn sonst wäre man schnell arm.
Sprache Englisch
Anbieter MTV Networks
Link www.vlb.mtv.com

Gunz – The Duell

Darum geht's Arenenkämpfe mit Schwertern und Feuerwaffen
Die Welt Rau und eher trist werden die neun Maps in ziemlich blockiger 3D-Grafik dargestellt. Zweckmäßig.
Die Möglichkeiten Beidhändig schießend oder säbelschwingend muss man durch die Gänge flitzen und alles, was sich bewegt,

niedermetzeln. Wer mag, deckt seine Opfer per Chat mit bissigen Bemerkungen ein. Man kann „Matrix“-mäßig an den Wänden entlanglaufen und elegante Ausweich-Sprünge nach vorn und zur Seite machen. Wer genug Kopfgeld (für erledigte Gegner) gesammelt hat, kauft neue Waffen und coolere Klamotten. Teamkämpfe und Clankriege sind ebenfalls möglich.
Das Handling Klassische Egoshooter-Steuerung mit Maus und Tastatur.
Der erste Kontakt Ich bin Freiwild. Hier will keiner mit mir reden, alle wollen mir nur ans Leder. In den ersten zwei Minuten sterbe ich zehnmal. Dann schieße ich zurück und bin sofort mittendrin: Instant Action.
Versteckte Kosten keine
Sprache Englisch
Anbieter MAIET entertainment Inc.
Link www.gunzonline.com

Flyff – Fly For fun

Darum geht's Monster töten und fliegen lernen
Die Welt Als kleiner Drachentöter zieht man durch eine Manga-Fantasy-Welt mit blühenden Bäumen, einäugigen Monstern, weiten Landschaften und aufgestylten Mitspielern.
Die Möglichkeiten Weil man am Anfang aussieht wie alle anderen, gilt es erst mal reichlich kleine Monster zu töten, um an „Penya“ – die örtliche Währung –, Skills und Erfahrungspunkte zu kommen. Erfahrungslevel 2 ist schnell erreicht. Mit einem Hooverboard oder einem Besen fliegen darf man aber erst ab Level 20 – und das ist bei diesem Spiel Ehrensache.
Das Handling Gesteuert wird per Maus. Um Monster anzugreifen, muss man sie nur anklicken, schon schlägt man auf sie ein. Knuffig und praktisch: Aktionen wie hinsetzen, lachen, Liegestütze machen oder „Hinterteil zeigen“ werden über anklickbare Icons ausgelöst.
Der erste Kontakt Ein Fenster mit News über Serverprobleme. Im Spiel selbst: Hauptsäch-

lich computergesteuerte Figuren, die mir allerlei unnütze Auskünfte geben wollen. Mit „TheBeastBoy“ fliehe ich daraufhin in den Wald, wo wir ein paar Monster plattmachen.
Versteckte Kosten Viele Sachen, die das Leben leichter machen, gibt es nur im „Cash Shop“. Zum Beispiel eine coole Sonnenbrille, die dich im Kampf härter treffen lässt.
Sprache Deutsch
Anbieter Gala Networks Europe Limited
Link http://flyffde.gpotato.eu

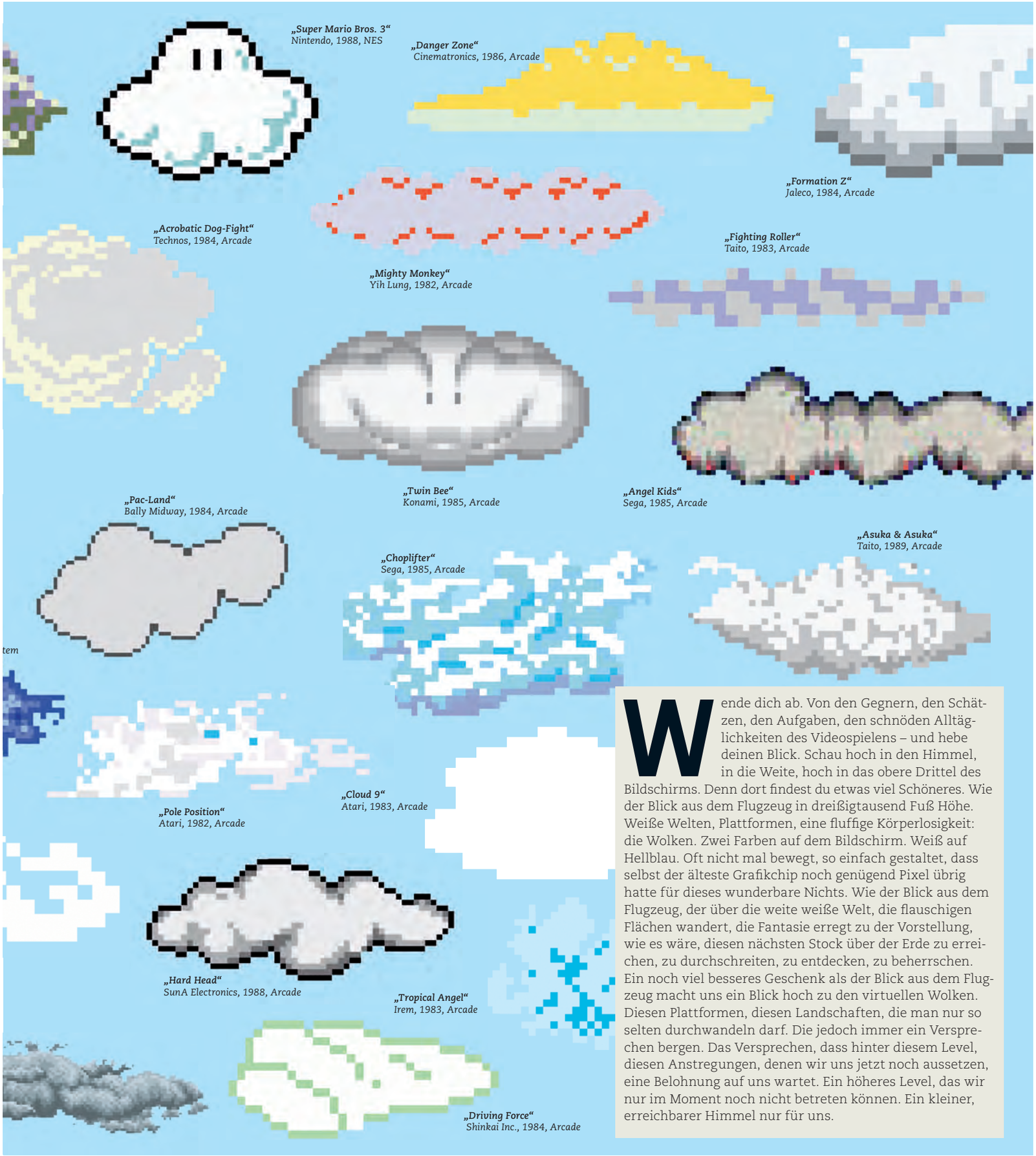
gee_72-73.indd Abs1:73 18.04.2007 17:22:53 Uhr

WOLKEN

Wetter, das ...

Du beachtest sie kaum, und trotzdem sind sie in vielen Videospielen deine ständigen Begleiter: Wolken. Hier einige der schönsten Luftschlösser *Text: Sven Stillich*

GEE_70-71.indd Abs1:70 18.04.2007 16:59:15 Uhr



Wende dich ab. Von den Gegnern, den Schätzen, den Aufgaben, den schnöden Alltäglichkeiten des Videospielens – und hebe deinen Blick. Schau hoch in den Himmel, in die Weite, hoch in das obere Drittel des Bildschirms. Denn dort findest du etwas viel Schöneres. Wie der Blick aus dem Flugzeug in dreißigtausend Fuß Höhe. Weiße Welten, Plattformen, eine fluffige Körperlosigkeit: die Wolken. Zwei Farben auf dem Bildschirm. Weiß auf Hellblau. Oft nicht mal bewegt, so einfach gestaltet, dass selbst der älteste Grafikchip noch genügend Pixel übrig hatte für dieses wunderbare Nichts. Wie der Blick aus dem Flugzeug, der über die weite weiße Welt, die flauschigen Flächen wandert, die Fantasie erregt zu der Vorstellung, wie es wäre, diesen nächsten Stock über der Erde zu erreichen, zu durchschreiten, zu entdecken, zu beherrschen. Ein noch viel besseres Geschenk als der Blick aus dem Flugzeug macht uns ein Blick hoch zu den virtuellen Wolken. Diesen Plattformen, diesen Landschaften, die man nur so selten durchwandeln darf. Die jedoch immer ein Versprechen bergen. Das Versprechen, dass hinter diesem Level, diesen Anstregungen, denen wir uns jetzt noch aussetzen, eine Belohnung auf uns wartet. Ein höheres Level, das wir nur im Moment noch nicht betreten können. Ein kleiner, erreichbarer Himmel nur für uns.

GEE_70-71.indd Abs1:71 18.04.2007 16:59:17 Uhr

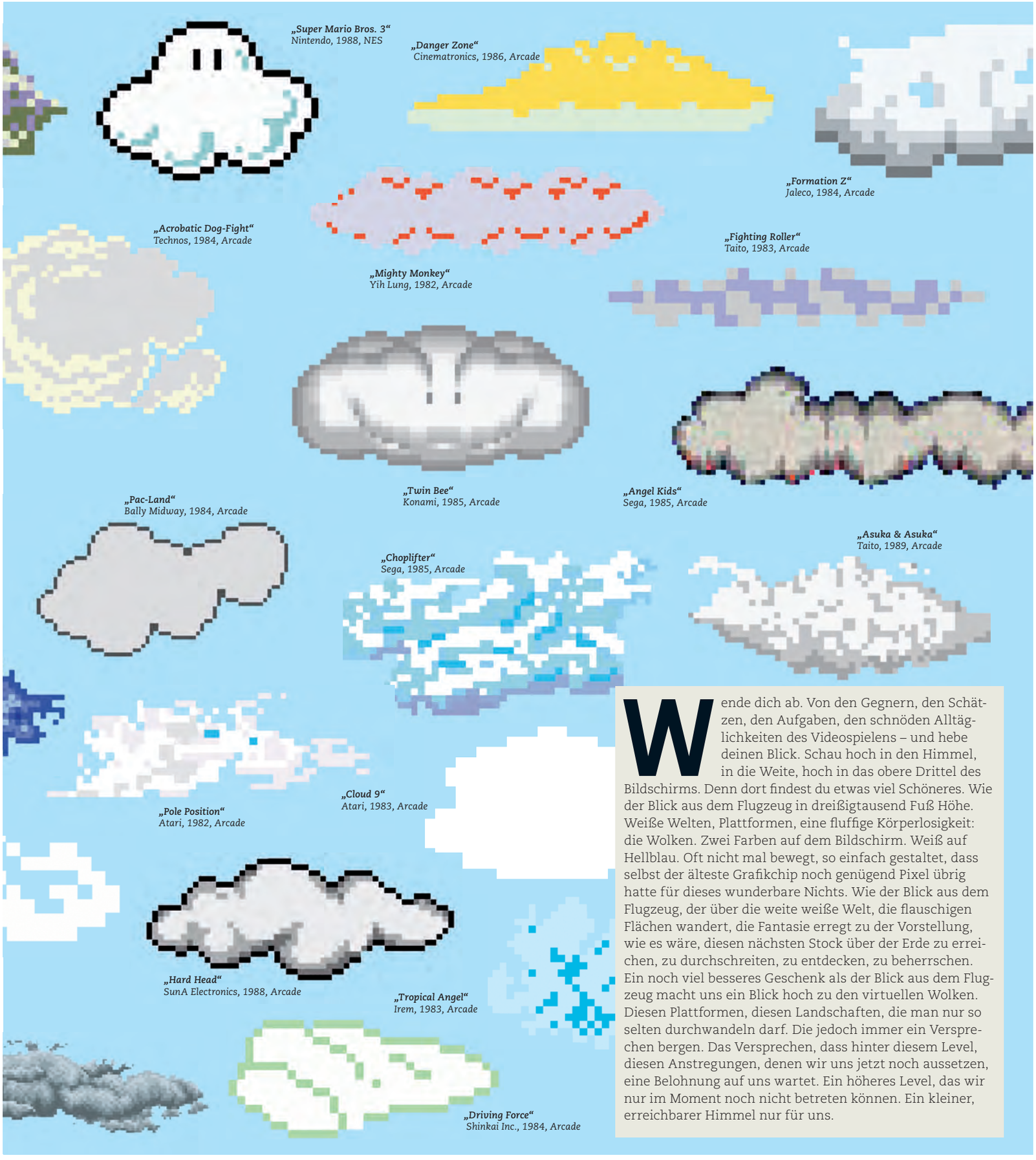
GEE_70-71.indd 1 19.04.2007 12:13:18 Uhr

WOLKEN

Wetter, das ...

Du beachtest sie kaum, und trotzdem sind sie in vielen Videospielen deine ständigen Begleiter: Wolken. Hier einige der schönsten Luftschlösser *Text: Sven Stillich*

GEE_70-71.indd Abs1:70 19.04.2007 12:13:19 Uhr



Wende dich ab. Von den Gegnern, den Schätzen, den Aufgaben, den schnöden Alltäglichkeiten des Videospielens – und hebe deinen Blick. Schau hoch in den Himmel, in die Weite, hoch in das obere Drittel des Bildschirms. Denn dort findest du etwas viel Schöneres. Wie der Blick aus dem Flugzeug in dreißigtausend Fuß Höhe. Weiße Welten, Plattformen, eine fluffige Körperlosigkeit: die Wolken. Zwei Farben auf dem Bildschirm. Weiß auf Hellblau. Oft nicht mal bewegt, so einfach gestaltet, dass selbst der älteste Grafikchip noch genügend Pixel übrig hatte für dieses wunderbare Nichts. Wie der Blick aus dem Flugzeug, der über die weite weiße Welt, die flauschigen Flächen wandert, die Fantasie erregt zu der Vorstellung, wie es wäre, diesen nächsten Stock über der Erde zu erreichen, zu durchschreiten, zu entdecken, zu beherrschen. Ein noch viel besseres Geschenk als der Blick aus dem Flugzeug macht uns ein Blick hoch zu den virtuellen Wolken. Diesen Plattformen, diesen Landschaften, die man nur so selten durchwandeln darf. Die jedoch immer ein Versprechen bergen. Das Versprechen, dass hinter diesem Level, diesen Anstregungen, denen wir uns jetzt noch aussetzen, eine Belohnung auf uns wartet. Ein höheres Level, das wir nur im Moment noch nicht betreten können. Ein kleiner, erreichbarer Himmel nur für uns.

GEE_70-71.indd Abs1:71 19.04.2007 12:13:24 Uhr

zehn 1997 sunshine live jahre 2007

wir sind unter euch

electronic music radio

www.sunshine-live.de

house edition 4

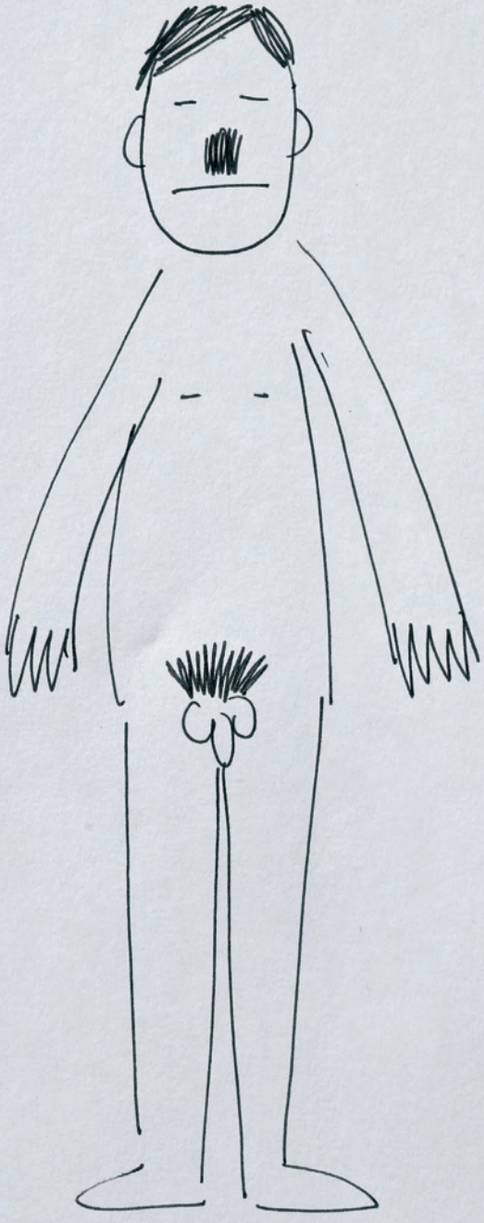
jetzt im handel und im sunshine live online-shop.

radio sunshine live

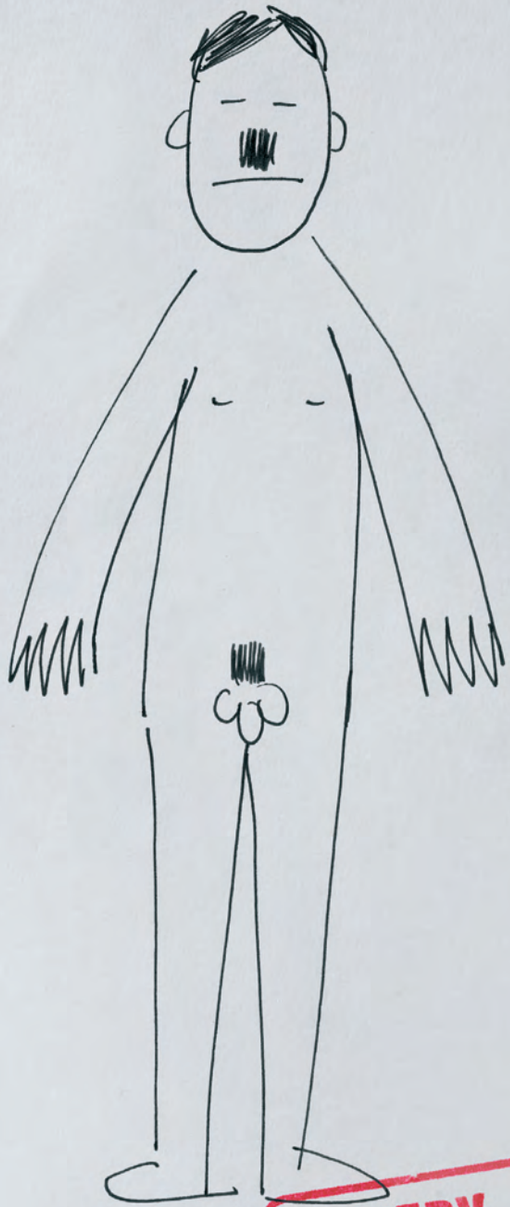
in ba-wü auf ukw. bundesweit im kabel. europaweit über satellit.

www.sunshine-live.de

azgee0407_069_069.indd 1 18.04.2007 11:03:32 Uhr



azgee0407_084_085.indd 1 18.04.2007 11:02:24 Uhr



COMEDY.
WIR NEHMEN
ES ERNST.

COMEDY CENTRAL®

DER COMEDY SENDER IM FREE-TV

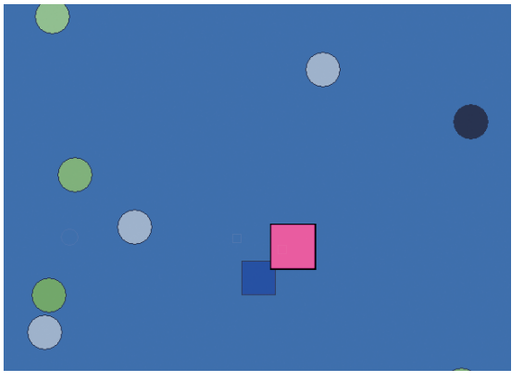
www.comedycentral.de

azgee0407_084_085.indd 2 18.04.2007 11:02:28 Uhr

EXPERIMENT

Regelvorstoß

Für den Game-Designer Rod Humble steht fest: Spielregeln sind Kunst! Mit seinem minimalistischen Spiel „The Marriage“ beweist er, dass da was dran ist

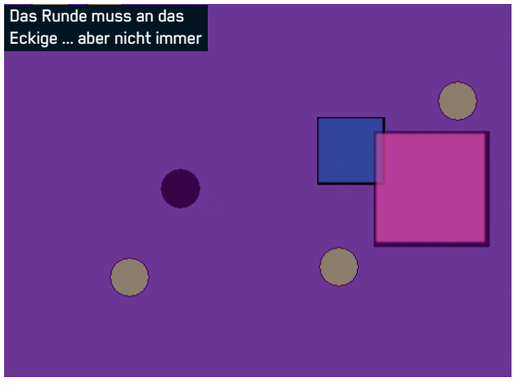


Rod Humble ist ein gefragter Mann in der Gamesbranche. Er war an der Entwicklung von Rollenspiel-Epen wie „Everquest“ und „Star Wars: Galaxies“ beteiligt. Derzeit ist er der Leiter des „Sims“-Studios bei Electronic Arts. Bei so viel Erfolg könnte jeder verstehen, wenn Humble in seiner Freizeit die Füße hochlegen und Däumchen drehen würde. Stattdessen will er der Welt klar machen, dass Computerspiele ein künstlerisches Ausdruckmittel sind. Dazu programmiert er in Heimarbeit Spiele, die seine Kunstauffassung verdeutlichen sollen. Dabei geht es ihm besonders um einen Aspekt: die Spielregeln von Games. „Ich verstehe Spielregeln als eine sehr stark komprimierte künstlerische Aussage“, so Humble über sein neues PC-Spiel „The Marriage“. Um das Game auf sein Regelwerk zu reduzieren, hat er bei der Programmierung auf eine Grafik gesetzt, die einzig aus Quadraten, Kreisen und einem die Farbe wechselnden Bildhintergrund besteht. Auf die Einbindung von Musik und Geräuschen hat er sogar gänzlich verzichtet. Humbles Ziel war es, den Spieler so unmittelbar wie möglich mit dem reinen Regelwerk eines Computerspiels interagieren zu lassen. Er erklärt: „Jedes Element, das dem eigentlichen Spiel im Weg stand, habe ich entfernt.“

Was zunächst reichlich abstrakt daherkommt, beginnt sich schnell mit Leben zu füllen. Wie der Name „The Marriage“ schon andeutet, geht es um den Verlauf einer Ehe, der vom Eingriff des Spielers beeinflusst wird. Die Ehepartner werden durch ein blaues und ein rosafarbenes Quadrat symbolisiert. Kreise, die langsam vom oberen Bildrand herabsinken, stehen für äußere Einflüsse. Während die Partner ständig dazu tendieren, sich voneinander wegzubewegen, ist es Aufgabe des Spielers, durch Berühren der einzelnen Bildelemente mit dem Mauszeiger die Beziehung im harmonischen Gleichgewicht zu halten. Das bedeutet: Begegnungen zulassen oder verhindern, Bewegungsrichtungen ändern, Einfluss nehmen auf Nähe und Dominanz der beiden Partner.

Am Ende steht die Erkenntnis, dass es keiner Übergrafik bedarf, um uns Spieler anhand einfacher Spielregeln über komplexe Zusammenhänge – wie etwa eine Beziehung – nachdenken zu lassen.

Das Game gibt es unter *www.rodvik.com/rodgames*.



Das Runde muss an das Eckige ... aber nicht immer

Die Grundregeln von „The Marriage“

01 Fährt der Spieler mit dem Mauszeiger über das rosafarbene oder das blaue Quadrat, verliert letzteres an Umfang, und beide Quadrate beginnen sich aufeinander zuzubewegen.

02 Bewegt man den Mauszeiger über einen der Kreise, verschwindet dieser vom Bildschirm, und das rosafarbene Quadrat wird kleiner.

03 Berühren die Quadrate einander, verliert das blaue Quadrat an Größe und wird transparenter, während das rosafarbene größer und weniger transparent wird.

04 Kommt ein Quadrat mit einem Kreis in Kontakt, hat auch das Konsequenzen: So bewirkt etwa die Berührung mit einem der schwarzen Kreise, dass beide Quadrate einen Teil ihres Umfangs einbüßen.

05 Zu einem verfrühten Spielende kommt es dann, wenn eines der Quadrate gänzlich vom Spielfeld verschwunden ist.

06 Schafft man es, beide Quadrate so lange im Spiel zu halten, bis der Bildhintergrund schwarz wird, hat man gewonnen.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++

Foto: Ben Terrett

01 Autogerippe Für Verblüffung sorgte jüngst die Skulptur „Modern Japanese Classic“ des britischen Künstlers Benedict Radcliffe vor der Paul Smith Galerie in Glasgow: Das Drahtgittermodel eines japanischen Sportwagens in Originalgröße wirkt wie aus einem halb fertigen Computerspiel in die Realität versetzt. *www.paulsmith.co.uk* **02 Bildertagebuch** Der Prager Jeremiah Palecek malt beinahe täglich ein Bild in Öl und stellt es unter der Überschrift „Nerd Art“ ins Netz. Treffender könnte diese Bezeichnung kaum sein, haben seine Werke doch fast immer Science-Fiction-Serien oder Spieleklassiker der achtziger Jahre zum Motiv. *www.jeremiahpalecek.blogspot.com*

gee_82-83.indd Abs1:82 18.04.2007 17:31:47 Uhr

INTERVIEW

„Ich spiele fast alles“

Prof. Dr. Henry Lowood, Archivar der Stanford-Universität, hat auf der diesjährigen Game Developers Conference einen Videospielkanon mit zehn Spielen vorgeschlagen. Wir haben ihn gefragt, warum

Lowoods Videospielkanon

Spacewar (1962)
Star Raiders (1979)
Zork (1980)
Tetris (1985)
Sim City (1989)
Super Mario Bros. 3 (1990)
Civilization I/II (1991)
Doom (1993)
Warcraft 1-3 (1994)
Sensible World Of Soccer (1994)

GEE: Sie setzen sich als Archivar der Stanford-Universität dafür ein, dass neben Büchern und Filmen auch Computerspiele für die Nachwelt erhalten werden. Haben sie zu Hause eine riesige Games-Sammlung?

Dr. Lowood: Ich bin schon mein ganzes Leben lang leidenschaftlicher Spieler. Angefangen hat es mit Brettspielen, später folgten dann Videospiele. Ich spiele fast alles, was mir unter die Finger kommt. Mein Beruf bringt es jedoch naturgemäß mit sich, dass ich einen Großteil meines Arbeitstages mit Zusammentragen und Einordnen beschäftigt bin. Das dämpft in gewisser Weise meinen Impuls, auch in meiner Freizeit der Sammelwut nachzugehen.

Können Sie uns erklären, wie die Liste der zehn wichtigsten Videospiele zustande kam, die Sie auf der GDC präsentiert haben?

Ich hatte mich mit den Spieleentwicklern Warren Spector („Deus Ex“) und Steve Meretzky („Sorcerer“), dem Journalisten Christopher Grant und meinem Kollegen Matteo Bittani von der Stanford-Universität dahingehend geeinigt, dass jeder von uns zunächst eine persönliche Liste der zehn wichtigsten Videospiele zusammenstellt. Zu dem von uns präsentierten Videospiel-Kanon durfte jeder dann zwei Spiele beisteuern. Meine Vorschläge waren übrigens „Spacewar“ und die „Warcraft“-Reihe. Erst später wurde mir bewusst, dass beide Spiele den Krieg im Namen tragen. Ich hoffe, das lässt keine negativen Rückschlüsse auf meine Persönlichkeit zu.

Warum finden Sie es wichtig, dass sich die Wissenschaft mehr als bisher mit Computerspielen beschäftigt?

Videospiele haben die Kultur der letzten vierzig Jahre entscheidend mitgeprägt. Andererseits hinterlässt unsere Kultur auch Spuren in den virtuellen Welten, was diese als Zeugnisse für nachfolgende Generationen interessant macht. Allein aus diesen zwei Gründen gebührt Videospielen Aufmerksamkeit von akademischer Seite. Weil wir heute von digitalen Aufzeichnungs- und Datenverarbeitungsmedien abhängig sind, stellt sich aber die Frage, ob man die Games in hundert Jahren noch spielen kann, wenn deren Hardware veraltet ist oder bestimmte Betriebssysteme nicht mehr laufen. Daher ist es wichtig, Wege zu finden, neben den Programmen auch die Technik zu bewahren. Der Videospielkanon ist hierfür als Inspiration und Starthilfe gedacht.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++

01 Pro familia Wie eine aktuelle Erhebung des Nielsen-Instituts unter erwachsenen Internetnutzern in den USA ergeben hat, besitzt mehr als ein Drittel der Befragten eine Videospielkonsole. 71% von ihnen sind zudem verheiratet, 66% sogar mit Kind. Die immer noch weit verbreitete Meinung, Videospielen sei Kinderkram, bekommt somit eine ganz neue Bedeutung. *www.nielsen-netratings.com* **02 Hut auf!** Auf der Game Developers Conference hat die amerikanische Firma Emotiv den Prototypen ihres Datenhelmes vorgestellt. Er soll es dem Träger ermöglichen, das Geschehen in einem Computerspiel kraft seiner Gefühle und Gedanken zu beeinflussen. *www.emotiv.com*

gee_82-83.indd Abs1:83 18.04.2007 17:31:49 Uhr

MODERATION

Wie beim Fußball

Sportübertragungen sind ohne eine zünftige Moderation nur halb so spannend – das ist auch beim E-Sport so. Wir sprachen mit Mark Hoffmann, dem Heribert Faßbender der „Warcraft 3“-Kommentatoren

Mark Hoffmann, 21, moderiert „Warcraft 3“-Wettbewerbe für die ESL

Jetzt muss er aufpassen … da kommen die Flying Machines, die alle auf einmal go machen … bringt er jetzt noch mal den Breath of Fire? … ja, der Breath of Fire … Unglaublich! … alle im roten Bereich, da wird gleich alles down gehen“: Mark Hoffman hetzt durch die Sätze in bester Fußballreporter-Manier. Ohne Punkt und Komma und so schnell, dass sich seine Stimme beinahe überschlägt. Er moderiert eine Partie des Echtzeit-Strategie-Spiels „Warcraft 3“ bei den Intel Friday Night Games. Im so genannten Spectator-Mode verfolgt er das Spielgeschehen auf seinem Monitor. So kann er bestimmen, welcher Ausschnitt des Schlachtfeldes auf der großen Zuschauer-Leinwand zu sehen ist. „Hauptsächlich geht es darum“, so der 21-Jährige, „dass ich den Zuschauern beschreibe, was gerade passiert, welche Auswirkungen die Aktionen der Spieler haben und welche Taktiken sie fahren. ‚Die Zuschauer abholen‘, nennen wir das.“ Das ist auch nötig, denn bei dem Gewusel auf dem Schirm würden viele ohne Kommentar gar nicht verstehen, was da gerade passiert. Für Mark sind weder der spielspezifische Jargon noch das hohe Tempo bei professionellen Matches ein Problem, denn er hat jahrelang selbst „Warcraft 3“ gespielt und war Manager des „Warcraft 3“-Teams des berühmten Clans SK-Gaming. Zum Moderieren kam er eher per Zufall: Auf der Cebit 2005 sollte er als Aushilfe für Turtle Entertainment Flyer verteilen, musste dann aber plötzlich für einen fehlenden Moderator einspringen. „Ich habe mich einfach hingesetzt und los gelegt“, erinnert er sich. Heute ist das Moderieren sein Beruf und sein Kopf voll mit Fakten zu „Warcraft 3“, den E-Sportlern und ihren Begegnungen. Und wenn ein Spiel mal so gar nichts hergibt? „Dann kommen auch schon mal meine schlechten Abi-Klausuren zur Sprache.“

Das kleine „Warcraft 3“-Moderations-Lexikon

down gehen: sterben
harassen: ständiges Stören der gegnerischen Armee schon in der Basis, um eine Taktikänderung zu erzwingen
rausgeportalt: einer ausweglosen Situation durch das Teleportieren zur Basis entkommen
GG: steht für „good game“ und wird gesagt, wenn man meint, nicht mehr gewinnen zu können. Vergleichbar mit dem Handtuchwurf beim Boxen
go auf die Eco machen: „Eco“ ist die Abkürzung für „Economy“ und meint die Arbeiter, die Gold oder Holz abbauen. „Go machen“ heißt angreifen
Fast Expansion: Taktik, bei der gleich am Anfang ein zweites Hauptgebäude an einer Goldmine gebaut wird, um sich einen Vorteil zu verschaffen
rausbouncen: eine angeschlagene Einheit retten, indem man sie abzieht
gecreepjacked werden: „creepen“ nennt man das Töten von neutralen Einheiten, um schnell und einfach Erfahrungspunkte zu sammeln. „Gecreepjacked“ wird man, wenn der Gegner einen dabei erwischt und die creependen Einheiten töten kann

++ NEWS ++

Nach der WM ist vor der WM Nach den Weltmeisterschaften im Fußball und Handball erwartet Deutschland das nächste sportliche Großereignis: Das Finale der World Cyber Games findet 2008 in Köln statt. Die Domstadt konnte sich bei der Austragung des weltweit wichtigsten E-Sport-Events gegen Städte wie Schanghai und Stockholm durchsetzen. *www.wcg-europe.com*

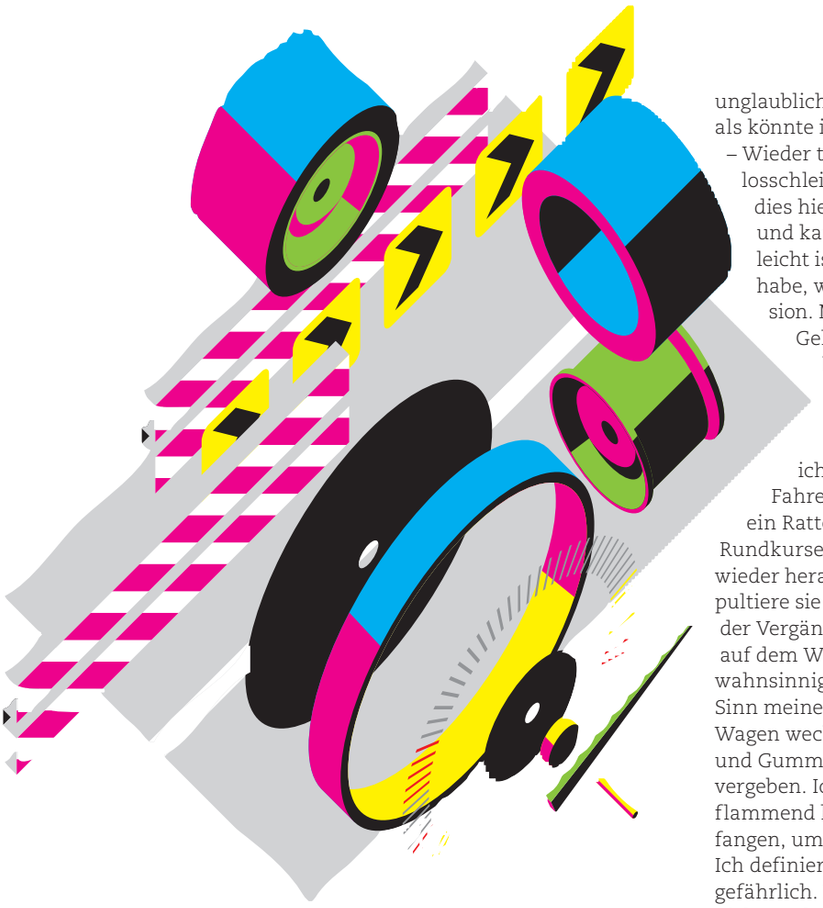
E-Sponsoring Es geht voran mit der Akzeptanz von E-Sport: Adidas stattet ab sofort die deutsche Nationalmannschaft mit Trikots aus. Es ist das erste Mal, dass ein großer Sportartikelhersteller sich in diesem Bereich engagiert. Eingeweiht werden die Trikots bei den diesjährigen World Cyber Games in Seattle. *www.adidas.de*

gee_80-80.indd Abs1:80 18.04.2007 17:31:14 Uhr

gee_80-80.indd Abs1:81 18.04.2007 17:31:21 Uhr

Tobias O. Meißner ist Cyberspace-Reisender und Romanautor. Seite 2005 erscheint im Piper-Verlag sein Fantasy-Romanzyklus „Im Zeichen des Mammuts“. Einmal im Monat setzt er sich in seiner Berliner Wohnung an den Atari ST, schreibt eine Kolumne und schickt sie uns. Ausgedruckt. Per Post. Dieses Mal:

Aus den Memoiren eines „Burnout“-Fahrers



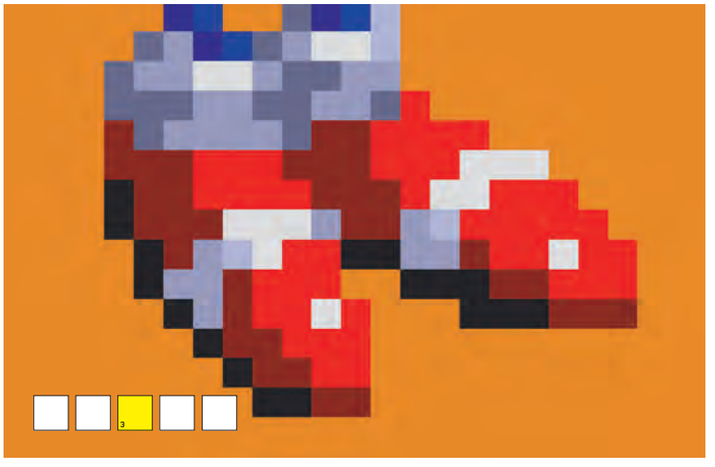
Ich bin eins mit dem Wagen. Bin unglaublich schnell. Das ist keine Rennstrecke, hier herrscht ein unglaublicher Verkehr. Scheiße, ich komme nicht mehr nach rechts rüber! Der Pfeiler! Der Pfeiii

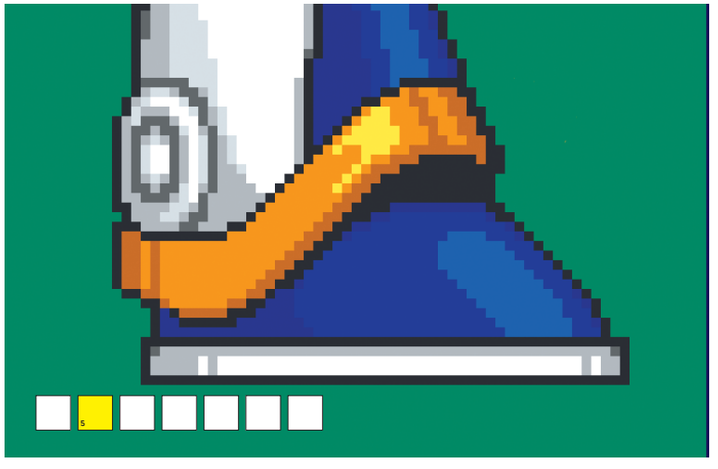
gee_94-94 KolumneJsJs.indd Abs1:95 18.04.2007 17:41:10 Uhr

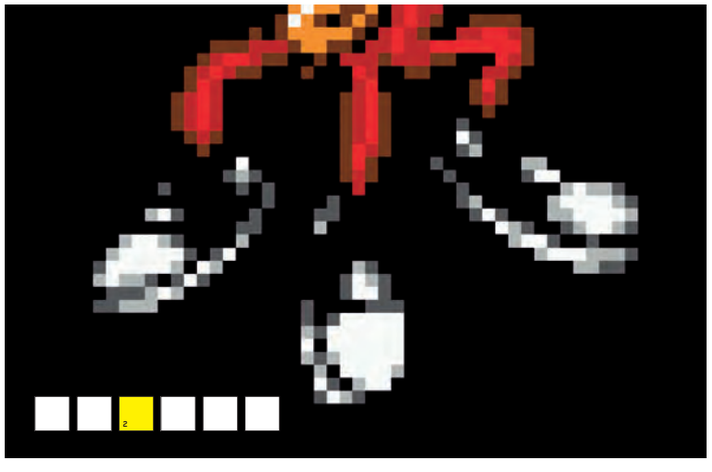
DIE FÜNF ?????

Auf heißen Sohlen

Du bist ein echter Crack, was Videospiele angeht? Du kennst dich aus mit allen Spielen von „Asteroids“ bis „Zelda“? Na, dann weißt du sicher auch, welche Jump'n'Run-Helden diese Schuhe tragen. Schreib die Namen der Charaktere in die Vierecke. Die Buchstaben in den gelben Feldern ergeben das Lösungswort







Lösungswort: 1 2 3 4 5 6

Die Lösung findet ihr im nächsten Heft.

gee_92-93.indd Abs1:92 18.04.2007 17:33:21 Uhr

FÜNF FRAGEN AN ...

Guy Wilday

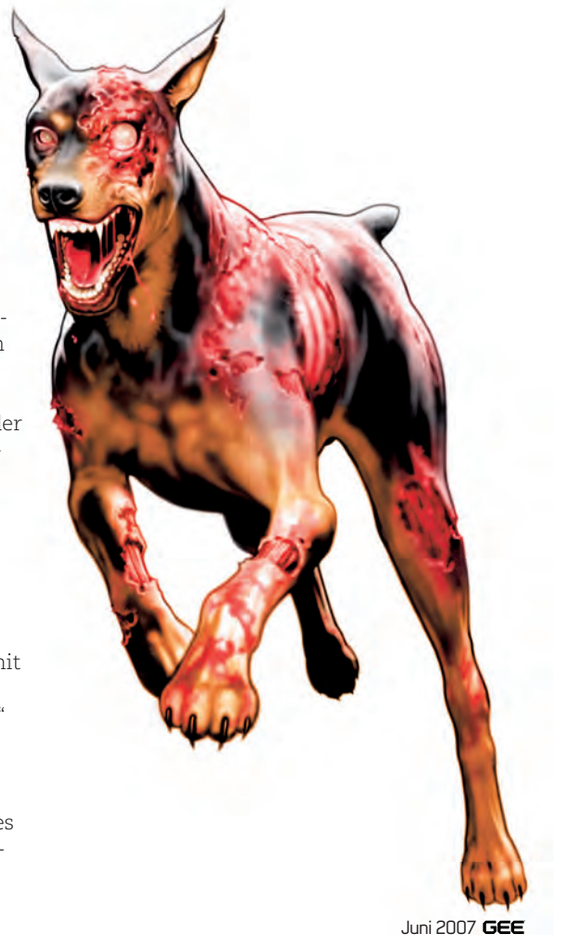
Schluss mit nett! Hier kommen fünf Fragen, die es in sich haben. Diesmal an den Entwicker von „Colin McRae Rally“ und „Sega Rally“

GEE: Du warst für drei Teile der „Colin McRae Rally“-Reihe verantwortlich. Nun bist du bei Sega, und was entwickelst du? Schon wieder ein Rennspiel. Kannst du nichts anderes?
Guy Wilday: Offenbar nicht. Aber hey … würdest du Michael Ballack fragen, warum er nach seinem Wechsel zum FC Chelsea immer noch Fußball spielt?
Bist du also der Typ, der im Restaurant immer dasselbe bestellt?
Ja, das spart Zeit! Da ich viel herumreise, kommt es aber manchmal zu Verständigungsschwierigkeiten. Bestell du mal bei einem japanischen Kellner Fish'n'Chips. Wenn du Glück hast, bekommst du den Fisch.
Deine Leidenschaft gilt dem Rennsport, da gibst du bestimmt auch selber gern Gas. Schon mal ein Ticket wegen Geschwindigkeitsüberschreitung bekommen?
Nein, noch nie. Unser Entwicklerstudio liegt im englischen Hinterland. Dahin hat sich noch nie ein Polizist verirrt. Wir nennen die Gegend „Klein Deutschland“, weil wir so schnell fahren können, wie wir wollen.
Womit kann man ein Mädchen mehr beeindrucken? Mit einem dicken Schlitten oder einem Computerspiel über dicke Schlitten?
Beides geht! Bring sie zuerst dazu, in deinen Sportwagen zu steigen. Lässt sie das kalt, kannst du immer noch ein Exemplar von „Sega Rally“ aus dem Handschuhfach holen. Wenn das auch nicht wirkt, tritt Plan C in Kraft. Den verrat ich hier aber nicht.
Wenn du samstagnachts in dein Auto steigst, wo warst du vorher: Pub oder Tankstelle?
Ich wohne genau um die Ecke von ein paar Pubs. Also lautet die richtige Antwort wahrscheinlich: Tankstelle – um ein paar Bier zu kaufen, bevor ich zum Pub gehe.

FÜNF FAKTEN ÜBER ...

Resident Evil

Das 1996 veröffentlichte Spiel gilt als Begründer des Survival-Horror-Genres. Inklusive Ablegern, Remakes und Spezial-Editionen gibt es inzwischen mehr als 14 „Resident Evil“-Spiele – über 30 Millionen wurden bis heute weltweit verkauft



01 Der ursprüngliche Name „Biohazard“ konnte nur in Japan verwendet werden. In Europa und Amerika wurde er in „Resident Evil“ geändert, da der Name „Biohazard“ schon an die Hardcore-Band aus Brooklyn, New York vergeben war.

02 Im Musikvideo zu „Clint Eastwood“ von den Gorillaz trägt Sänger 2D ein T-Shirt mit der Aufschrift „T-Virus", dem Namen des Virus, der in den Spielen Menschen in Supersoldaten verwandeln sollte, aber nur Zombies erschafft.

03 Die „Killer7“ genannte Waffe aus „Resident Evil 4“ ist eine Referenz an das, ebenfalls von Shinji Mikami produzierte, Capcom-Spiel mit demselben Namen. Die „Matilda“ Pistole verdankt ihren Namen dem zwölfjährigen, von Natalie Portman gespielten Mädchen aus dem Film „Léon – Der Profi“ von 1994.

04 Ein Prototyp von „Resident Evil 4“ zeigte, dass das Gameplay ein zu radikaler Bruch mit dem bisherigen Spielen gewesen wäre. Also wurde mit der Arbeit an dem Titel noch einmal komplett von vorn begonnen. Statt den verworfenen Prototypen von „Resident Evil 4“ aber einfach zu vergessen, wurde daraus das Spiel „Devil May Cry“.

05 Das Setting von „Resident Evil 4“ ist ein spanisches Dorf. Allerdings sprechen die Einwohner merkwürdigerweise einen mexikanischen Dialekt. Damit die Handlung des Spiels auch für Spanier glaubhaft in Europa stattfinden kann, wurden die Ausrufe der Bevölkerung nur für die spanische Version extra komplett neu aufgenommen. Auf Portugiesisch.

gee_92-93.indd Abs1:93 18.04.2007 17:33:25 Uhr

01

02

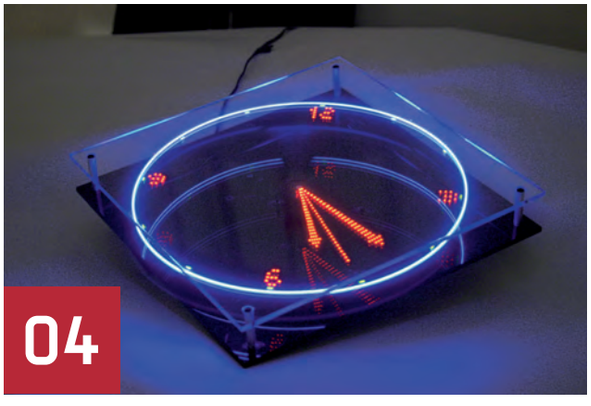
03

01 Heimkinoanlage HTV-200XU Heimkino klingt nach Riesenscreen und dickem Sound. Hier die kleine Variante: Sieht aus wie eine Stereoanlage aus den Achtzigern, hat aber einen DVD-Player und einen Bildschirm mit 18 Zentimetern Diagonale. 229 Euro. *www.yamada.de*

02 Nano-Pad „Gecko-Effekt" heißt der Trick dieser Plastikmatte. Durch die der Natur abgeschaute Oberfläche haftet sie an allem und alles an ihr. So bleiben Handy und Kleinkram nicht nur auf Schrägen liegen, sondern sogar an der Wand. 12 Euro. *www.nano-pad.de*

03 Wake-up Light Ganz sanft weckt dieser Wecker, indem er langsam immer heller leuchtet. Nach dem simulierten Sonnenaufgang erklingt Vogelgezwitscher oder Wellenrauschen. Nicht nur für Softies ein schöner Start in den Tag. 139 Euro. *http//wakeuplight.philips.de*

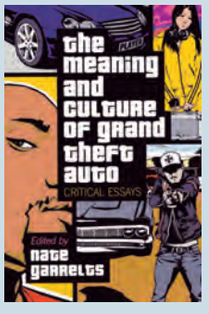
04 LED-Uhr 33 LEDs an Zeigern und Ziffernblatt blinken bis zu 7200 Mal in der Sekunde und erzeugen so verschiedene trippige Muster. Eine abendfüllende Unterhaltung – zumindest für Sportzigarettenraucher. 100 Euro. *www.innovativedevice.com*



04

Bücher

Neue Seiten



WISSENSCHAFT

The Meaning And Culture Of GTA

Verlag McFarland | **Preis** 30 Euro

14 Autoren widmen der vielleicht wichtigsten Serie der letzten Jahre ein Buch. Und schreiben über Hot Coffee, Ghettokultur, Mods und Trick-Jumping sowie die Frage, wieso es in „GTA" so viel Spaß macht, einfach nur mit dem Auto herumzucruisen. Ein gelungenes Unterfangen – auch wenn die Texte manchmal arg verquast rüberkommen.

WISSENSCHAFT

Second Person

Verlag MIT Press | **Preis** 35 Euro

Den Herausgebern Harrigan und Wardrip-Fruin gelingt es nach „First Person" erneut, Wissenschaftler Gehaltvolles zu Spielen und Computerspielen sagen zu lassen. Im Fokus stehen diesmal Rollenspiele von „Dungeons & Dragons" bis „World Of Warcraft". Nette Dreingabe: drei komplette Spiele.

GEE_87_91.indd 90 18.04.2007 17:32:17 Uhr

Filme

Neu für DVD-Player & Konsole

THRILLER

Prestige

Vertrieb Warner | **Format** DVD, Blu-Ray, HD DVD

Auf Bühnen wirken Zaubertricks durch die scheinbare Leichtigkeit, mit der ein Magier Unglaubliches präsentiert. Der neue Film von Christopher Nolan („Memento“, „Batman Begins“) erzählt von dem, was der Zuschauer nicht zu sehen bekommt. Es ist die Geschichte zweier rivalisierender Meisterzauberer (grandios gespielt von Hugh Jackman und Christian Bale), die buchstäblich ihre Seelen geben würden, um den besten Zaubertrick der Welt zu präsentieren. Ein Lehrstück über den Preis des Außergewöhnlichen – und der beste Nolan-Film bisher. Denn statt wie viele Regisseure der Versuchung zu erliegen, seine Illusion mit austauschbaren Computereffekten zu erzeugen, besinnt Nolan sich auf die Magie des Zaubertricks und die Psychologie dahinter. Und mit diesem Rezept erstaunt und berührt er mehr als andere mit ganzen Hundertschaften durch die Luft fliegender Superhelden und explodierender Planeten.

ACTION

Apocalypto

Vertrieb Paramount | **Format** DVD

Nach Mel Gibsons sperriger Regiearbeit „Die Passion Christi“ nun seine Version über den Anfang vom Ende des Inkareichs. Wie zu erwarten: blutig, erdig und archaisch, aber irgendwie auch unerwartet mitreißend, rührend und intelligent.

THRILLER

Déjà Vu

Vertrieb Buena Vista | **Format** DVD, Blu-Ray

Mit seinem neuesten Film hat sich unser geliebter Action-Spezi Tony Scott („Last Boy Scout“, „Domino“) ein bisschen verhoben. Die Story um eine Kamera, mit der man in die Zukunft gucken kann, ist ebenso unglaubwürdig wie unnötig kompliziert erzählt.

KOMÖDIE

Nachts im Museum

Vertrieb Fox | **Format** DVD, Blu-Ray

Nachts erwachen die Austellungsstücke im New Yorker Naturkundemuseum zum Leben. Süße Idee mit wenig Story, mittelvielen Stars (Ben Stiller, Robin Williams, Owen Wilson) und massig Computereffekten (lebendige Dinoskelette!).

KOMÖDIE

Little Miss Sunshine

Vertrieb Fox | **Format** DVD

Wenn es das Genre des Gutfühl-Films gibt, dann ist das hier einer. Eine süß-fette 8-Jährige darf bei einem Schönheitswettbewerb mitmachen. Ihre Loserfamilie fährt sie hin – einmal quer durch die USA. Einfach wundervoll!

DRAMA

Hautnah

Vertrieb Sony | **Format** DVD, Blu-Ray

Dreiecksbeziehungen können schon hart sein. Diese Viereckbeziehung ist die Hölle. Natalie Portman, Julia Roberts, Jude Law und Clive Owen geben ihre beeindruckendsten Auftritte seit langen in einem der schonungslosesten Liebesfilme überhaupt.

ACTION

16 Blocks

Vertrieb Warner | **Format** DVD, Blu-Ray, HD DVD

Eigentlich bedeuten 16 Blocks in Manhattan einen Fußmarsch von einer Viertelstunde. Natürlich nicht, wenn Bruce Willis als alkoholkranker Cop einen Kronzeugen ins Gericht eskortieren muss. Dann bedeuten 16 Blocks Blut, Blei und Männerschweiß.

GEE_87_91.indd 91 18.04.2007 17:32:33 Uhr

Produkte

24 gute Gründe zum Geldausgeben

Commodore PC

Der Heimcomputer Commodore 64 steht für viele stellvertretend für ihren Erstkontakt mit Computerspielen. Kein Wunder also, dass eine Firma sich den Namen schnappt und darunter diese brandneuen Gaming-PCs rausbringt. Veteranen erfreuen sich am schwarzen Monolithen mit dem großflächig eingestanzen Commodore-Logo, und die Kids fühlen sich von der knallbunten Variante verstanden. Mit dem kleinen brotkastenförmigen Computer von damals haben diese Maschinen, die in vier Ausführungen von ordentlich bis High-High-End angeboten werden, aber trotz des Namens nicht mehr viel gemeinsam – abgesehen vom vorinstallierten C64-Emulator mit 50 Spielen. Preis noch nicht bekannt.

www.commodoregaming.com

GEE_87_91.indd 87 19.04.2007 9:00:25 Uhr

01

03

05

01 Charge Box Schnurloser Strom ist noch immer nicht erfunden, und bis es so weit ist, behelfen wir uns mit dieser schicken Desginer-Kabelbox, die hässliche Netzteile von Handy, PSP, DS, Kamera und, und, und … einfach in ihrem Inneren versteckt. *75 Euro. www.konstantinslawinski.com*

02 Offiziersmesser Giant Zu vielseitig, um sinnvoll zu sein: 87 Werkzeuge mit 141 Funktionen finden sich zwischen den beiden roten Griffschalen. In die Tasche stecken kann das 1,3 Kilo schwere Sammlerstück natürlich niemand. *699 Euro. www.wenger.ch*

GEE_87_91.indd 88 19.04.2007 9:00:34 Uhr

02

04

03 AmBX PC Zubehör Neben Lichteffekten und einer vibrierenden Handauflage sorgen vor allem die Ventilatoren dieser Gaming-Peripherie für frischen Wind: Bei Explosionen im Spiel blasen sie einem Druckwellen ins Gesicht. Vorsicht: Bei Rennspielen besteht die Gefahr von Bindehautentzündung. *400 Euro. www.philips.de*

04 Estari 2-VU DC15 Dieser Windows-PC im Koffer ist zwar um einiges dicker und schwerer als ein herkömmliches Notebook, kann dafür aber mit zwei wasch echten Touchscreens aufwarten. *www.dualscreen.com*

05 Toshiba ET10 Statt auf hohe Auflösungen setzt der ET10 auf kurze Distanzen. Der Projektor schafft schon bei einem halben Meter Abstand ein Bild mit 1,30 Meter Diagonale. Und sein großer Bruder ET20 hat sogar einen integrierten DVD-Player. *www.toshiba.de/projektoren*

Musik

Neue Platten

ROCK

Battles: „Mirrored“

Label Warp | **Vertrieb** Rough Trade

New Yorks Musikszene feiert ein Hoch. Denn mit Battles kommt nach LCD Soundsystem und !!! erneut eine derbe Band aus dem Big Apple. Alle drei verquicken Rock und Tanzmusik. Aber statt einer abgehangenen Melange aus Disco, Funk oder Punk bitten Battles zum amtlichen Mattenschütteln. Denn die Band um den Ex-Drummer von Helmet rockt mit Metal-Riffs über tiefergelegte Beats. Dabei klingt sie weniger wie Clawfinger, sondern eher wie Tortoise auf Speed. Dazu ein Gesang, der in seinem Jauchzen an mittelalterliche Spielleute erinnert. Live ist das die Bombe, zu Hause genießt man dieses Debüt am besten in Maßen.

POP

Kissogram: „Nothing, Sir!“

Label Louisville | **Vertrieb** Rough Trade

Erst waren sie Techno, dann Indie und Rock’n’Roll. Und nun sind Kissogram alles zusammen und streben dazu nach der großen Geste des Pop. Das kann schon mal nerven. Aber Smasher wie „In The Wilderness“ entschädigen mit New-Wave-Beats, schlüpfrigen Vocals und Cembalo-Hooks.

ROCK

Modest Mouse: „We Were Dead ...

Label Red Ink | **Vertrieb** Rough Trade

... Before The Ship Even Sank“ ist der ebenso lange wie schöne Titel des neuen Albums der Indierock-immer-wieder-Erneuerer. Dieses Mal ist es der Band trotz Verstärkung durch den Ex-Smiths-Gitarristen Johnny Marr nicht so richtig gelungen, was zu erneuern. Grandios ist es trotzdem.

HOUSE

DJ Dixon: „Body Language“

Label Get Physical | **Vertrieb** Rough Trade

Im Reduktionswahn der letzten Jahre galt Tanzmusik mit Gesang als Relikt der Vergangenheit. Heuer erwärmt ein Hybrid aus House und Soul allerorten die Dancefloors. Und dank Dixons elegantem Mix, in dem Thom Yorke auf Herbert oder Larry Heard trifft, auch die heimischen vier Wände.

KLASSIK

Hauschka: „Room To Expand“

Label Fat Cat | **Vertrieb** Pias

Hauschka musiziert fast nur mit dem Piano. Dabei wickelt er die Klavierhammer in Alupapier, klemmt Fell zwischen die Saiten oder klopft Beats auf dem Gehäuse. Reine Klangforschung? Mitnichten! Denn diese großartigen Stücke taugen dank süßer Melodien auch fürs Candlelight-Dinner.

GEE_87_91.indd 89 19.04.2007 9:00:51 Uhr

ENTERTAINMENT PUR
ENTERTAINMENT PUR

WORLD OF VIDEO

Top-Games in Ihrer Videothek günstig leihen
oder bequem online bestellen

In Ihrer Videothek leihen –
oder im ONLINE-SHOP kaufen
ab 03.05.07

ab 36,99 EURO
PC • PS2 • XBox 360 • PS3 • Wii • PSP

UNS GEHEN NUR
GUTE SPIELE
INS NETZ

In Ihrer Videothek leihen –
oder im ONLINE-SHOP kaufen
ab 17.05.07

47,99 EURO
• PSP •

In Ihrer Videothek leihen –
oder im ONLINE-SHOP kaufen
ab 22.05.07

ab 27,99 EURO
PC • PS2 • XBox 360 • PS3 • Wii • PSP

In Ihrer Videothek leihen –
oder im ONLINE-SHOP kaufen
bereits erhältlich

59,99 EURO
• PS3 •

In Ihrer Videothek leihen –
oder im ONLINE-SHOP kaufen
ab 25.05.07

57,99 EURO
• XBox 360 •

Änderung von Preisen und Terminen vorbehalten. Stand: 12.04.2007. In allen teilnehmenden Videotheken. Coveränderungen möglich.

Die ganze Welt der Games erwartet Sie unter:

www.world-of-video.de

ALLE SYSTEME
ÜBER 5000 Games IM ONLINE-SHOP

Sieh dir Trailer, Speed-Runs, E-Sport-Matches, Machinima-Filme und vieles mehr rund um das Thema Games an! Lade eigene Videos hoch, und beeindrucke andere Gamer mit deinen Skills! Stell dein eigenes Games-TV-Programm zusammen! Werde ein Teil von GEEMAG.TV

GEEMAG.TV_Anzeige_Js.indd 1 18.04.2007 17:10:16 Uhr

Durchgespielt

„Chips Challenge“ Epyx, C64, 1990

GEE 30

Erscheint am 11. Juni 2007

Alle Macht den Spielern! Immer mehr Games setzen darauf, dass wir selbst Levels designen, Gegenstände entwerfen und diese dann für andere verfügbar machen. „Gaming 2.0“ heißt das Zauberwort – GEE erklärt, wie es die bisherige Vorstellung von Videospielen auf den Kopf stellen wird

98-98 Durchgespielt_JsJs.indd Abs1:98 18.04.2007 17:34:31 Uhr

GRATIS ...
... Versandkosten! Ab einem Bestellwert von 50,- Euro übernehmen wir die Versandkosten!

Ab sofort: der One-Stop-Shop für die wichtigsten Dinge aus dem GEE-Universum!

GEE-Polo-Shirt
39,95 Euro

Games-Quartett
9,95 Euro

Ping-King T-Shirt
19,95 Euro

Tokio Flash LED Watch
statt 149,95 Euro nur 99,95 Euro

„GEE Invader“ T-Shirt
statt 19,95 Euro nur 14,95 Euro

Electronic Plastic Poster
statt 14,95 Euro nur 12,95 Euro

GEE-Bag
24,95 Euro

Auf Wunsch bei jeder Bestellung stylisches digitales Wallpaper & GEEmag kostenlos dazu!

Textilien: T-Shirts, Polo-Shirts, Sweater und Hoodies: von einfach bestickt bis zu großem Aufdruck. **Produkte:** Von der Uhr bis zum USB-Ventilator: alles, was das Herz eines echten Geeks erfreut.

****Preise zzgl Versandkostenpauschale von nur 4,90 Euro**

Support- & Bestellhotline: 040/360 927 57 (Ortstarif, Mo bis Fr von 10 - 18 Uhr). Mindestbestellwert nur 20,- Euro

weitere Produkte unter:

www.store.geemag.de

POWERED BY MODERN LEAGUE

Betreff

Ausgabe April

Betreff: Redesign

Hallo GEE-Team,
wie immer ist eure neue Ausgabe schön zu lesen. Zum neuen Design: Im Editorial und auf dem Cover hebt ihr extra eure Liebe zu Spielen hervor, doch ich finde, gerade dieser Gedanke geht in eurem Facelift nun unter. Statt verspielter, farbenfroher Gestaltung springen einem auf jeder zweiten Seite dicke rote Balken und Kästen ins Auge. Der Rest wird durch Trennlinien strikt aufgeteilt und in saubere Blöcke gepresst. Eurem Slogan wird es doch gerechter, wenn ihr euer Erscheinungsbild strafft, aber dabei auch die Originalität und künstlerische Freiheit eines guten Videospiels widerspiegelt. Aus Liebe zu Spielen!

Ansonsten weiter so, Tobias

Betreff: Redesign

Hallo, liebe Gee-Redaktion!
Mit dem neuen Heft habt ihr wirklich zu alten Stärken zurückgefunden. Tolles Layout, toller Inhalt. Sehr schön! *David*

Betreff: Retro

Hey, liebes Geemag-Team!
Das erste Mal ist mir die GEE auf einem Intel Friday Night Event aufgefallen. Schüchtern, unberührt und als ob sie nur auf mich warten würde, lag sie dort auf meinem Sitzplatz. Nach wenigen Minuten hatte ich mich intensiv eingelesen und hing sehr an den Retro-Storys. Schwuppsdiewupps landete keine zwei Wochen später mein erstes Heft per Abo in meinem Briefkasten. Jedesmal war ich fasziniert von euren Artikeln und bewunderte euch, weil man den klaren Unterschied zu jedem anderen kommerziellen Gamingmagazin so offensichtlich bemerkte. Das Design gefiel mir endlos. Die mit vielen Pfeilen bedruckten Covers waren „rahmenreif" und passten sogar als Poster an die Wand.
Doch im Moment erlebe ich einen markanten Wandel der GEE. Nicht zu Unrecht, um zu bestehen braucht man innovative Gedanken. Aber bitte, bitte lasst nicht die Retro-Artikel weg oder kürzt sie radikal. Informiert mich mehr und ausführlicher über alte Konsolen, Skandale, alte Gamesberichte, Merchandising und einfach die Liebe zu altem Krempel, der viele von uns als Kinder so stark bewegt hat.
Alles Liebe, euer Leser Sebastian Hartong

Betreff: PS3-Special

Hallo GEE,
nach den kritischen Anmerkungen in den diversen Texten zur neuen Playstation war ich doch etwas erstaunt über das doch sehr klare und eindeutige Fazit pro PS3. Entscheidend waren am Ende das Image der Konsole, das Aussehen und der Lifestylefaktor. Eingeschränkter Spielspaß durch den Controller („eine echte Katastrophe", ohne Rumble!) oder oft nicht vorhandene Netzwerkfeatures der Spiele fiel unter den Tisch. Dass es für die Konkurrenz schon viele grafisch beeindruckende und auch sonst fesselnde Games gibt, wurde kurzerhand weggewischt: In ein bis zwei Jahren werde es sicher bessere Games für die PS3 geben. Dabei überseht ihr, dass die 360-Spiele nur deshalb schon 2. Generation sind, weil sich die PS3 ein Jahr verspätet hat. Die Entwicklungszeiten für die Spiele beider Konsolen waren ähnlich lang.
Zum Thema HD-Filme: Für die 300 gesparten Euro (die 360 ist inzwischen 100 Euro billiger geworden) hole ich mir lieber in einigen Monaten einen Standalone-Player, der dann HD-DVD UND Blu-Ray abspielt, komplett lautlos ist und vor allem nicht so viel Strom zieht wie die PS3. Ansonsten finde ich euer Heft immer noch sehr lesenswert, hoffentlich entwickelt Ihr euch nicht weiter in Richtung Lifestyle-Postille …
Mit besten Grüßen, Raoul Kaltenhäuser

Betreff: „Black"

Just been looking at your Feb 2006 issue – the one with „Black" on the cover. I would really like to get this issue framed to hang on the wall of the office here. Is there any chance you can send me another copy of this issue? I want to cut the pages out and frame them all. Hope you are well and look forward to showing you the new „Burnout"-Game sometime soon.
Regards, Alex Ward, Criterion Games

Ihr wollt uns eure Meinung sagen? Kein Problem. Unter leserbrief@geemag.de könnt ihr Lob oder Kritik loswerden.

Impressum

Verlag: Redaktionswerft GmbH,
Kampstr. 4, 20357 Hamburg,
Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-88
Herausgeber: Jens de Buhr, Volker Hansch
Chefredakteur: Heiko Gogolin
Stellvertretender Chefredakteur: Moses Grohé
Textchef: Benjamin Maack
Redaktion: Oliver Klatt (Volontär)
Art-Direktion: Jan Spading
Layout-Assistenz: Brian Crome
Redaktionelle Mitarbeit: Bernd Begemann, Julius Brandt, Nina Ernst, Christian Gaca, Michail Hengstenberg, Sven Herwig, Danny Kringiel, Thomas Lindemann, Frank Magdans, Tobias O. Meißner, Sven Stillich, Linus Volkmann, Meike Wolf
Fotos & Illustrationen:
ITF Grafik Design, Tim Kubach, Nikolaus Schäffler, Linus Volkmann, Meike Wolf
Schlussredaktion: Sven Barske
Marketing & Anzeigen: Volker Hansch,
Tel. 040/18 88 85-79, Fax 040/18 88 85-88,
hansch@geemag.de
Anzeigen-Vermarktung (Markenartikel):
MFM Martin Fischer GmbH
Thomas Neef, Tel. 040/42 91 62-12
tneef@mf-medien.com
Projektmanagement: Benjamin Maack, Florian Kundt
Vertrieb: ASV Vertriebs GmbH
lothar.kosbue@axelspringer.de
Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen
Abo: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg,
Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-88
Abopreis für ESL-Premium-Mitglieder: 21 Euro
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.

96-96 Impressum_JsJs.indd Abs1:96 18.04.2007 17:34:58 Uhr

DIE ZEIT IST REIF!

Blockbuster in ultimativer Qualität für Ihr Heimkino!

Jetzt auf
Blu-ray Disc

Ab **10. Mai** auf
Blu-ray Disc

Vorläufige Blu-ray Disc-Abbildung

Ab **05. Juli** auf
Blu-ray Disc

Jetzt auf
Blu-ray Disc

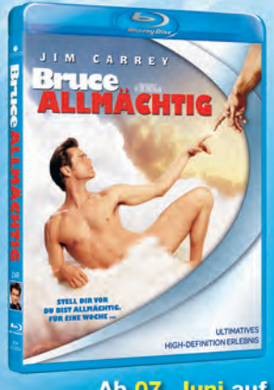
Jeweils als **2-Disc Set** in hochwertiger **Sonderverpackung**

Ab **07. Juni** auf
Blu-ray Disc

Vorläufige Blu-ray Disc-Abbildung

Ab **August** auf
Blu-ray Disc

Jetzt auf
Blu-ray Disc



Ab **07. Juni** auf
Blu-ray Disc

Vorläufige Blu-ray Disc-Abbildung

Ab **August** auf
Blu-ray Disc

Weitere Infos zur Blu-ray Disc™
unter www.auf-blu-ray.de

Blu-ray Disc™

© Buena Vista Home Entertainment, Inc. © Disney.