

GEE®

Games_Entertainment_Education

Neu! 3€

Entwickler-Visionen So ist Videospiele in 15 Jahren

Vater! Das Interview mit dem Erfinder der Heimkonsole

Mobile-Gaming-Special
Games lernen Gehen

XIII – vom Comic zum schönsten Spiel des Jahres

Spiele in diesem Heft: Star Wars: Rebel Strike, Prince Of Persia, F Zero GX, Jak 2: Renegade, Tony Hawk's Underground, Beyond Good And Evil, Soul Calibur II, Viewtiful Joe, PES 3, Dog's Life, Colin McRae Rally 04, Amped 2, Rainbow Six 3



www.geemag.de

November 2003, Deutschland 3 Euro,
Österreich 3,50 Euro, Schweiz 6,90 sfr,
sonstiges Ausland 4 Euro



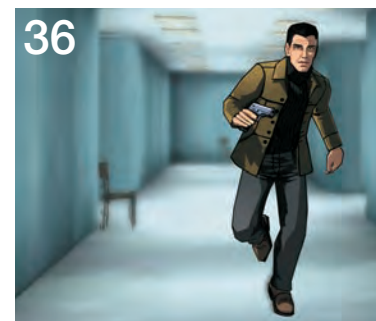
Inhalt

Inhalt 11/2003

- 07** Editorial
- 10** Meinung
- 12** Most Wanted: Star Wars AT-ST
- 14** Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null
- 26** Die Akte: Was wird aus Lara Croft?
- 28** Auf die Augen: Die besten DVDs
- 30** Auf die Ohren: Die schönsten Platten
- 34** Gadgeteria: Technik, die begeistert

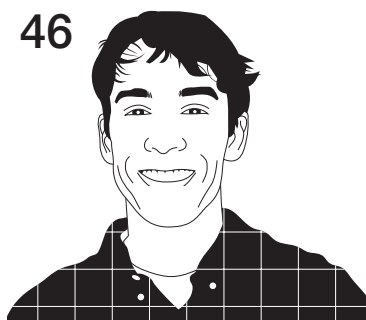
- 62** Tests: Star Wars: Rebel Strike, Prince Of Persia, F Zero GX, Jak 2, Tony Hawk's Underground, Beyond Good And Evil, Rainbow Six 3, SSX 3, Soul Calibur II, Viewtiful Joe, Pro Evolution Soccer3, Dog's Life, Colin McRae Rally 04, Amped 2

- 86** Schnelldurchlauf: Games im Kurztest
- 90** Grundausstattung: Finding Nemo
- 92** Around the World: Neues aus Japan und den USA
- 93** Vom Fach: Das Polygon
- 94** Ausweis: Yannis Mallat
- 95** Kolumne: Tobias O. Meissners Sicht der Dinge
- 96** Persönlichkeit: Thees Ullman
- 98** Abspann



Titelthemen

- 36 **XIII:** Schon mal Comic gespielt? XIII ist ein souveräner Ego Shooter – und eine wahre Bilderbuch-Umsetzung
- 42 **Ralph Baer:** Er hat den zweitbesten Grund erfunden das Zimmer abzudunkeln: die allererste Heimkonsole
- 46 **Visionen:** Wie sehen Videospiele in 15 Jahren aus? Spiele-Entwickler blicken in die Zukunft
- 52 **Mobile Gaming:** Als das Gamen gehen lernte, war Nintendo der Renner. Jetzt holen Sony, Nokia und Mitsui auf
- 58 **Fotostrecke:** Verspielte Accessoires. Deutsche Konsoleninhaber und ihre Wohnungen



Kreuzfeuer



Dirty Harry

Milliarden Harry-Potter-Aficionados haben darum gebettelt. Jetzt ist es da. „Quidditch“ – das Spiel. Und: es ist so gut, dass sogar Potter-Hasser mal Probe daddeln sollten. Klar, es wird Bibi-Blocksberg-mässig Besen geritten. Alles andere erinnert aber eher an gestandene Kontaktsportarten. Es wird getackelt wie beim Football, geshredded wie beim Snowboarden, gedunkt wie beim Basketball – und die Regeln sind kompliziert wie beim Baseball. Ein ehrlicher „Male American“-Sport also. Und noch in diesem Jahr findet in den USA der erste (virtuelle) „Quidditch“-World-Cup statt. Also Obacht College-Football-Stars, vielleicht schubst euch schon wenigen Jahren ein dürrer „Quidditch“-Pro aus eurem Harvard-Stipendium. Electronic Arts, www.electronic-arts.de

Entwicklungshilfe

Es gibt Autos, die speziell für ein anderes Land gebaut werden. Es gibt Bier, das nur für den Export gebraut wird. Warum sollte es dann nicht auch eine spezielle Exportkonsole geben? Das dachte sich auch Nintendo-Präsident Satoru Iwata und stellte auf der Tokio Game Show den „IQue-Player“ vor. Die Spielkonsole in Form eines Dreamcast-Controllers ist nur für den chinesischen Markt bestimmt und soll ab Frühjahr 2004 jenseits der großen Mauer 480 Yuan (55 Euro) kosten. Der IQue-Player schluckt kodierte Flashmemory-Cards, die mit Spieltiteln zu je 48 Yuan (6 Euro) aufgeladen werden können. Spezielle Sicherheitsroutinen sollen dabei Piraterie vermeiden. Der mangelhafte Absatz von Soft- und Hardware durch eine Flut von Schwarzmarktprodukten ließ bisher alle Konsolenhersteller vor dem Absatzmarkt China zurückschrecken. www.ique.com



Max' zweite Runde

Der Erfolg eines Computerspiels ist für viele Entwickler Chance und Fluch zugleich. Wie schafft man es, in der Fortsetzung Innovation und Tradition zu verbinden? Der finnische Entwickler Remedy Entertainment hat für die Fortsetzung von „Max Payne“ (2001) den Weg der technischen Perfektionierung gewählt. „Max Payne 2: The Fall of Max Payne“ ist ein beeindruckendes optisches Showcase: detailgetreue Gesichtsanimationen, physikalisch korrekte Spielgestaltung und realistische Licht- und Spiegeleffekte sind die Basis für eine klassische Film-Noir-Story: Max Payne kommt aus dem Gefängnis frei, wird rehabilitiert und bei der Drug Enforcement Agency (DEA) wieder eingestellt. Schon bald kündigt er und geht zurück in den Polizeidienst beim NYPD. Doch Max wird die Schatten seiner Vergangenheit nicht los und sein Partner wird umgebracht. Ein weiteres Mal gerät Payne unter Mordverdacht. Einziger Lichtblick für Max ist die Liebe zu Mona Sax, die direkt aus einem alten Philip-Marlowe-Krimi stammen könnte. In vielen Details spürt man den Einfluss von Regisseuren wie Jean-Pierre Melville („Vier im roten Kreis“) oder John Woo („The Killer“). Überhaupt finden sich im zweiten Teil mehr Filmeinflüsse: so sind die für den ersten Teil charakteristischen Comic-Zwischensequenzen nur noch spärlich zu sehen. Dafür werden die Erzählstücke in bester Kinomanier von der Game Engine dargestellt. Auch die von „Matrix“ inspirierte bullet time wurde für den zweiten Teil noch mal überarbeitet. So kann sich Payne jetzt proportional schneller als seine Gegner bewegen. Es ist den Entwicklern von Remedy gelungen, die bösen Geister der Fortsetzung zu vertreiben. Max Payne verbindet das Beste aus dem ersten Teil mit den technischen Möglichkeiten von heute. www.rockstargames.com/maxpayne2/

USA Today

Captain Dale Dye ist ehemaliger Soldat. Heute berät er Filmstudios oder Spielehersteller wie Electronic Arts bei deren „Medal of Honor Serie“. Gerade hilft er Oliver Stone bei Dreharbeiten in Marokko. Als wir ihn anrufen, steckte er nach eigenen Angaben „bis zum Arsch in Krokodilen“. Na dann ...

Träumen Sie manchmal noch vom Kämpfen?

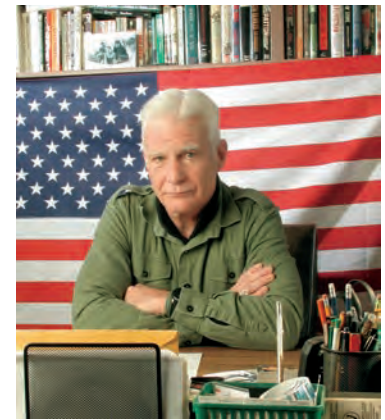
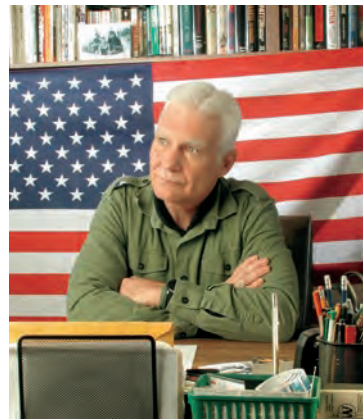
Meine letzte Kampferfahrung liegt schon etwas zurück, aber manchmal habe ich immer noch Alpträume. Krieg ist ein einschneidendes Erlebnis, manche werden die Erinnerungen daran nie mehr los. Bei mir können bestimmte Geräusche oder Gerüche unangenehme Erinnerungen hervorrufen. Es kommt aber auch vor, dass ich von guten Kriegserfahrungen träume und daraus wieder Kraft schöpfe.

Was würden Sie ändern, wenn Sie Verteidigungsminister der USA wären?

Wenn ich Verteidigungsminister wäre, würde ich sofort die allgemeine Wehrpflicht wieder einführen. Jeder fähige junge Bürger sollte diese gemeinsame und bindende Erfahrung mitmachen und damit zeigen, dass er für sein Land kämpfen kann. Der Militärdienst ist außerdem eine gute Gelegenheit, andere Menschen gleich welcher Hautfarbe oder Herkunft kennen zu lernen und damit auch Vorurteile abzubauen.

Welchen Nutzen hat Ihre militärische Ausbildung für Ihr alltägliches Leben?

Meine militärische Ausbildung war mir bisher in jeder Sekunde meiner Existenz auf diesem Planeten hilfreich. Ich habe dadurch auch die Auffassungsgabe eines



Soldaten, was für mich bedeutet, dass ich begreife, wenn es höhere Ziele gibt, die wichtiger sind als meine eigene Sicherheit.

Welcher Faktor wird bei typischen First-Person-Shootern immer noch ignoriert?

Kein Videospiel, auch nicht mit militärischem Hintergrund, kann den Faktor Schicksal mit einschließen. Egal wie schlecht du spielst – du wirst nie sterben und der Spieler weiß das auch. Es ist halt ein Spiel und nicht der echte Krieg.

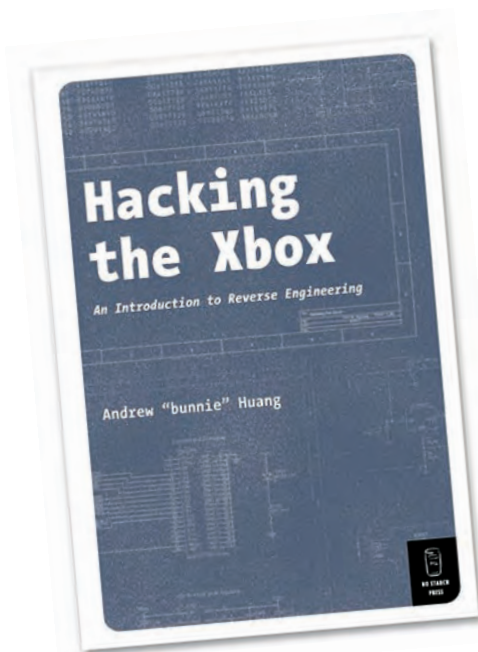
Erfüllen Soldaten in Videospielen eine Vorbildrolle für echte Soldaten?

Bei „Medal of Honour“ habe ich immer versucht, Fehler als Spieloption einzuschließen. Ich wollte keinen Rambo-Charakter und die Produzenten bei EA haben dies auch verstanden. Wir wollten keinen perfekten Soldaten. Wir wollten im Spiel einen Charakter, der Fehler machen darf, trotzdem überlebt und aus dieser Erfahrung lernt.

Bei einem Spiel lenke ich meine Figur. Kommt man sich als Soldat nicht auch manchmal wie eine Marionette vor?

Ein guter Soldat hat im Kampf sehr viele Entscheidungsfreiheiten. Er befolgt und versteht die Befehle seines Kommandanten. Aber ab dem Moment des ersten Schusswechsels muss er eigene Entscheidungen fällen. Er ist kein Automat. Wenn er sich wie eine Maschine verhält, wird er nicht überleben.

Anmerkung der Redaktion: Unser Rezept für ein schönes Leben liest sich anders.



Hör mal, wer da hackt

Andrew Shane Huang liebt Computer. Der MIT-Absolvent liebt aber auch das Risiko. Wie sonst kommt man auf die Idee, eine Doktorarbeit über das Knacken der Xbox zu schreiben? Und diese dann auch noch in Buchform zu veröffentlichen! Zuerst hätte das knapp 270 Seiten lange Werk im Verlag Wiley & Sons erscheinen sollen, doch dort überwog die Angst vor Schadenersatzforderungen und die Veröffentlichung wurde abgesagt. Auch der E-Commerce-Betreiber Americart versagte Huang den Vertrieb des Buches. Eine Zeit lang vertrieb Huang das Buch über seine eigene Web-Adresse, fand dann aber mit No Starch Press doch noch einen Verleger. Mittlerweile ist seine „Introduction To Reverse Engineering“ sogar über die deutsche Amazon-Seite erhältlich und kostet 23,87 Euro. Dabei ist „Hacking the Xbox“ bestimmt kein Buch, das man mal eben im Bus oder Urlaub lesen kann. Wer mit Schraubenzieher und Lötkolben hinter die Kulissen blicken will, bekommt dafür aber eine klar strukturierte Hilfe. Etwas weltfremd, das Ganze? Nicht im geringsten. Bei aller Technikverliebtheit vergisst Huang nicht die Probleme des alltäglichen Daddlerlebens. So gibt er bei jeder Modifikation an, ob danach die Garantie erlischt. Er erklärt auch, wie ein USB-Adapter für eine externe Tastatur angebracht oder wie die Programmiersprache Linux aufgespielt wird. Huangs Buch will dabei weit mehr sein als nur eine einfache Anleitung zum Hacken. Es stellt grundsätzliche Fragen zum Thema Sicherheit und bringt mehrere Interviews mit Hackergrößen. Zu Risiken und Nebenwirkungen sollte man trotzdem vorher seinen Rechtsanwalt befragen. www.hackingthexbox.com

Kreuzfeuer



Ausschnitte

Japanische PS2-Besitzer haben vier neue Hausfrauen. Hiroko Mori, Tomomi Kitagawa, Megumi und Harumi Nemoto, allesamt japanische Top-Models, ziehen blank. Das heißt, nur bis zum Bikini. Für den durchschnittlichen japanischen Hausmann ist der PS2-Playboy genau das Richtige. Über tausend Bilder pro Disc lassen sich beliebig vergrößern, von allen Seiten betrachten und auf Postkartengröße ausdrucken. So kann er mit seinen Kollegen abends bei einem Tässchen Sake ganz unverfänglich die Puppen tanzen lassen und ihnen später eine Runde Pin-Up-Ausdrucke schmeißen. 3.800 Yen, www.amazon.co.jp oder 30 Euro auf www.lik-sang.com

Xtreme Loungin'

Das US-Militär liebt seine Soldaten. Wie sonst kommt die Army dazu, 200.000 Dollar in die Einrichtung von Daddelhöhlen auf US-Basen einzurichten? 14 Stützpunkte in ganz Europa wurden mit Xboxen ausgestattet und per „Xbox Live“ vernetzt. Microsoft Deutschland ist es zu verdanken, dass auch Wehrdienstverweigerer nicht zu kurz kommen. Im Zuge der neuen „It's good to play together“-Kampagne werden von Microsoft in Berlin, Hamburg, München und Düsseldorf ab dem 30. Oktober so genannte Xbox-Lounges eröffnet. Alle in einschlägigen Szene-Locations, alle mit dem gleichen Mobiliar, alle miteinander vernetzt. Paradox und doch sympathisch: der Gedanke des Daddelns steht bei den Lounges eher im Hintergrund. Maximal neun Konsolen pro Lounge sollen sicherstellen, dass die Investition in einen DJ oder eine aufwändige Location vom Publikum auch wahrgenommen wird. Auf derlei ablenkendes Beiwerk wurde bei den US-Army „Gaming-Centers“ wohl verzichtet. Mehr Infos unter www.xbox.de



Bandwurm

„Und? Lädt sie?“ „Ich glaube ja.“ „Bewegt sich das Band?“ „Ich hör was.“ Dann ging man sich ein Getränk holen. Wenn man nach sieben Minuten Ladezeit wiederkam, hatte sie meist einen ihrer berühmten „Load Errors“. Wir sprechen von dem wohl spleenigsten Datenträger in der Geschichte des Computers: der Datasette. Sie war zickig wie die große Schwester und forderte mehr Geduld als Oma. Entsprechend kurz war ihre Geschichte. Während die Kassette heute ihren vierzigsten Geburtstag feiert, ist die Datasette nur drei Jahre alt geworden. 1979 erblickte sie das Licht der Welt. Schon 1981 atmeten Computerliebhaber auf. Die Floppydisc erlöste sie von Ladefehlern, einer unterirdischen 300-Bytes-pro-Sekunde-Datenübertragungsrate und beförderte die Datasette auf die Müllhalde der Computergeschichte. Trotzdem denken wir heute manchmal mit Wehmut an sie zurück. Warum? Weil wir mittlerweile wissen, dass wahre Freundschaft vor allem eins fordert: Geduld.

Feiern & Feuern

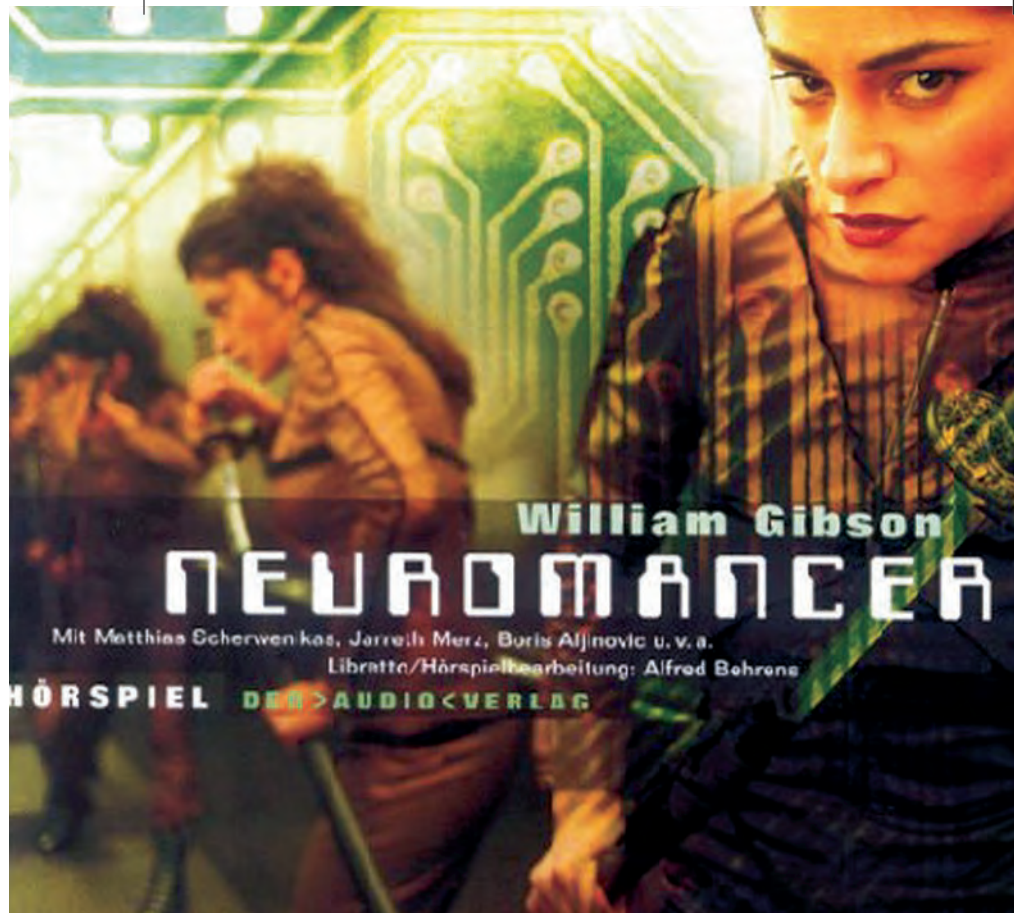


Man weiß nicht, ob sich Perry Rodgers und Toshihiro Nishikado jemals kennen gelernt haben. Sie hätten sich sicherlich gut verstanden. Der Japaner Nishikado als Erfinder des Spielklassikers „Space Invaders“ und Rodgers als offizieller Halter des „Space Invaders“-Highscores mit 48.480 Punkten. Dieses Jahr feiert die japanische Herstellerfirma Taito das 25-jährige Jubiläum der 55 außerirdischen Angreifer. Obwohl die „Space Invaders“ in Japan 1978 sogar zu landesweiter Knappheit von 100-Yen-Münzen führten, waren sie von Toshihiro Nishikado zuerst ganz anders gedacht. Eigentlich sollte auf Soldaten und Panzer gefeuert werden, doch drei Jahre zuvor hatte es aus Amerika Proteste zu Taitos Cowboyspiel „Gunfight“ gegeben. Eines der besten Computerspiele verdanken wir also ein paar Amerikanern, die Gewalt in Videospiele gar nicht lustig fanden. In Japan hat Taito zum Jubiläum das PS2-Spiel „Space Invaders Anniversary“ (14 Euro) herausgebracht, in dem neun, immer noch süchtig machende, Varianten des Klassikers zusammengefasst wurden. Außerdem enthält die Disc Bonusmaterial, das sich mit den „Space Invaders Secret Files“ ganz der historischen Aufarbeitung widmet. Passend zu den Feierlichkeiten wurde den Merchandising-Nerds gedacht: limitierte Vans-Skater-Schuhe oder Casio-Jubiläumshuhren dürften als japanische Rarität auch in Europa Höchstpreise erzielen. www.pc.spaceinvaders.jp

Kreuzfeuer

Trauerspiel? Hörspiel!

Ja. Die Kampfsequenzen in „Matrix Reloaded“ waren okay. Aber Berichte über eine 70 Millionen Dollar teure Actionszene im dritten Teil machen schon besorgt. Haben die Wachowski-Brüder dieses Mal genug Geld für ordentliche Dialog-Autoren und ein durchdachtes Storyboard beiseite gelegt? Nicht mal 100.000 Euro hat die Produktion des Hörspiels zu „Neuromancer“ gekostet. Dafür ist die Vertonung des Sci-Fi-Klassikers von William Gibson genau das Richtige, um sich nach einer herben Kino-Enttäuschung im stillen Kämmerchen berieseln zu lassen. [The Matrix Revolutions](#), ab dem 05. November im Kino. „Neuromancer“, William Gibson, 23 Euro, Der Audio Verlag



Ein Amerikaner in Leipzig

Tal Blevins ist Redaktionsleiter von IGN.com, der bekanntesten Online-Gamesite Amerikas. Für uns hat er die Leipziger Games Convention mit der weltgrößten Spielemesse, der E3 in Los Angeles, verglichen

Als Redakteur von IGN.com bin ich schon oft von San Francisco nach London geflogen, um von der ECTS zu berichten. Die Electronic Computer Trade Show war einmal die größte Videospielemesse in Europa. Die Betonung liegt auf „war“. Mittlerweile stellen dort nur noch wenige große Namen der Videospiele-Industrie aus. Doch im letzten Jahr hörte ich dann, dass die Games Convention in Deutschland jetzt die beste Messe Europas sein soll. Also machte ich mich dieses Jahr nach Leipzig auf. Bewaffnet mit einer Kamera, einem Diktiergerät und den einzigen deutschen Sätzen, die ich kenne: „Fünf Bier, bitte. Nee, die sind alle für mich“ und „Bitte pack mich da nicht an, wir sind nicht in Köln.“ Auf den ersten Blick konnte ich keine größeren Unterschiede zwischen der Games Convention und der E3, der Mutter aller Spielemessen, in Los Angeles feststellen. Auf beiden Messen geht es nur um eines: Games, Games und noch mehr Games. Es waren eher die Feinheiten, die den Unterschied zwischen einer E3 und der Games Convention ausmachten. Während es auf der E3 so gut wie unmöglich ist, ein kühles Bier zu bekommen, konnte ich auf der Games Convention um keine Ecke biegen, ohne in einen Biergarten zu rennen. Ich beschwerte mich nicht darüber. Den ganzen Tag Zocken macht ehrlichen Durst.



Ein kühles Bier (oder fünf) ist da genau das Richtige. Anders als die Games Convention ist die E3 eine reine Fachmesse. Du verbringst also ein Wochenende mit 50.000 befreundeten Journalisten, PR- Babes, Marketing-Wieseln und anderen Typen aus der Industrie. Auf der GC waren die ersten Tage da vergleichsweise lau-

schig. Die Hölle brach erst am Wochenende los: Millionen Kids drängelten sich vor Spielen, die ich eigentlich begutachten wollte. Der größte Unterschied zwischen der E3 und der Games Convention war für mich der Umgang mit Gewalt. Auf der E3 steht auch schon mal „Kirby“ neben „Metal Gear Solid: The Twin Snakes“. Auf der Games Convention waren die 18+-Games nur in abgesperrten Arealen spielbar. Ohne Armband mit der „erwachsenen“ Farbe war da kein Reinkommen. Dafür sind die Deutschen wesentlich freizügiger, was die Darstellung von Sex angeht. Auf der E3 findest du keine Lula 3D und mit Sicherheit keine „Oben ohne“-Models zum Bodypainten wie am Wannadoo-Stand. Wie schon das Bier fand auch diese deutsche Eigenheit meine vollste Sympathie. Ich würde ohne Zögern mein Recht auf das Tragen einer Waffe gegen das Recht auf nackte Brüste eintauschen. Ein weiterer grundsätzlicher Unterschied ist natürlich die Sprache. Wie ich bereits erwähnte, sind meine Deutschkenntnisse nicht besonders umfangreich. Trotzdem merkte ich schnell, dass genau wie in Amerika Freundlichkeit und gute Manieren auch in Leipzig weiterhelfen. Ich stand am Ende einer langen Schlange am Vivendi-Stand, um mir eine „Half Life 2“-Demo anzusehen. Nach etwa einer Viertelstunde Wartezeit ging ich zum Ersten in der Schlange und bat ihn, mich vorzulassen. Schließlich bin ich Reporter und wollte über das Spiel berichten. „Nein, du dummer, Scheisse fressender Yankee“, sagte er. Ich verstand kein Wort, aber er sah nett aus. Also schenkte ich ihm ein Lächeln und verschwand mit einem „Danke“ im Vorführraum. Alles in allem kann ich nur sagen, dass sich die zwölf Stunden Flug nach Leipzig gelohnt haben. Die Games Convention ist definitiv die coolste Spielemesse in Europa. Wenn ihr mich nächstes Jahr dort trifft, gebt mir einfach ein Bier aus. Ich verspreche euch: Wir werden uns prächtig verstehen.

Schlecht geerdet

Manche Dinge dauern etwas länger. 25 Jahre sind ins All gegangen und Commander Adama und seine Crew vom Kampfstern Galactica sind immer noch „auf der Suche nach dem blauen Planeten – der Erde“. Das Jubiläum zu einem Vierteljahrhundert Planet aufstöbern wird jetzt gleich multimedial begangen. In den USA läuft am 08. Dezember ein Remake der Serie an, bei uns kommt jetzt das Spiel zum Kampfstern auf den Markt. Endlich darf man wie die saucollen Kampfpiloten Starbuck und Apollo in die Viper einsteigen und adäquat Zylonen schrottreif ballern. Ja, mit solchen Soldaten am Joypad wird der böse Baltar nicht die Menschheit auslöschen. Besonders an der Tonspur wurde nicht gespart. Laser und Antrieb klingen so echt, dass die Couch ansengt. Wer von den Originalschauspielern noch sprechen konnte, wurde für die Synchronisation hinter das Mikro gezerrt. So sind zum Beispiel Dirk Benedict und Richard Hatch a.k.a. die eben erwähnten Starbuck und Apollo mit von der Partie. Und die Serie von 1978? Die läuft und läuft und läuft. Immer sonntags 14:50 Uhr auf RTL. Eigentlich doch ganz schön, dass sie die Erde nicht finden. www.vivendi-universal-interactive.de



Verlosung

GEE verschenkt. Und zwar eine ziemlich exklusive silberne Playstation2. Außerdem noch fünfmal das Spiel „Jak2: Renegade“. Ihr wollt beschenkt werden? Schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort „Silberfisch“ an GEE, Schanzenstr. 70, 20357 Hamburg, oder eine Mail mit Lösungswort und eurer Adresse an info@geomag.de



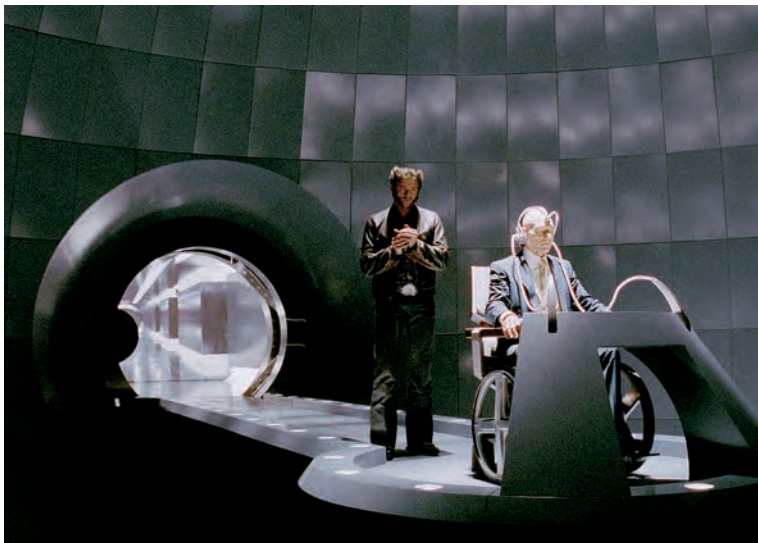
Tragweite

„Suck my Stick“. Wer T-Shirts mit solchen Sprüchen nicht wirklich cool findet, aber trotzdem seine Liebe zu Retro-Games auf dem Körper durch die Welt tragen will, hat endlich Alternativen. GEE hat diese winterlich warmen Teile im World Wide Web gesucht und gefunden. An- und ausgezogen. Passt, sitzt, wackelt und hat Luft.

01 Xlarge-Zip-Ski-Sweater, Preis: 110 Dollar www.xlarge.com

02 Misterministeck-Pullunder, Preis: 100 Euro www.misterministeck.com

Auf die Augen



Präsident in Nöten

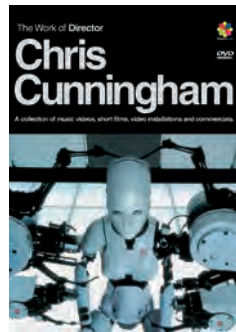
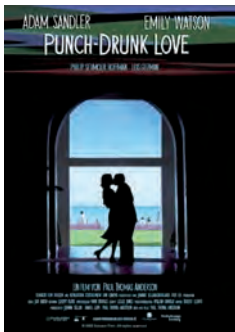
Im zweiten Teil verdingen sich die X-Men als Reinigungskräfte – und räumen im Weißen Haus auf

Alarmbereitschaft im Weißen Haus. Der Präsident ist in Gefahr. Irgendjemand ist an allen Sicherheitskontrollen vorbei bis in seine privaten Räumlichkeiten vorgestoßen. Blitzschnell riegelt der Sicherheitsdienst alle Zugänge zum Oval Office ab. Schüsse fallen. Doch der Angreifer beamt sich durch die Mauer aus Blei und erledigt einen Bodyguard nach dem anderen, bis er auf der Brust des wimmernden Staatsoberhauptes hockt. Die wohl schönste Szene aus „X-Men 2“. Nicht nur, weil sich während dieser Legislaturperiode garantiert jeder das eine oder andere Mal gewünscht hat, ins Oval Office zu spazieren und den Präsidenten der Vereinigten Staaten zu erledigen. Sondern auch, weil es so schön ist, mal wieder von einem Film überrascht zu werden. Alle, die gedacht haben, dass nach dem „Matrix“-Zweikampf nichts mehr kommen konnte, wurden bei der Szene Nightcrawler versus das komplette Sicherheitsteam vom Weißen Haus eines Besseren belehrt. Mit traumwandlerischer Leichtigkeit springt und teleportiert der Nightcrawler unmittelbar auf seine Opfer, um sie dann mit tierhaft akrobatischen Kombos zu erledigen. Die erste konsequente

Weiterentwicklung der Matrix-Ästhetik überhaupt. Das sehen wohl auch die Wachowski-Brüder so. Die Ghost Twins aus „Matrix Reloaded“ dürfen wohl als Ritterschlag für die Effektschmiede der „X-Men“-Serie gesehen werden. Wer also den ersten Teil von „Matrix“ im Schrank hat, weil der für ihn eine Revolution in Sachen Zweikampf war, sollte sich „X-Men 2“ gleich daneben stellen. Zumal die Bonus-DVD, die der limitierten Version beiliegt, ihren Preis auch allein wert wäre. Dreieinhalb Stunden Material. Darunter 12 Features. Unter anderem ein On-Set-Bericht mit Multi-Angle-Funktion und eine ausführliche Lehrstunde zur Geschichte der X-Men. Wenn Fernwest also mal wieder einen Krieg vom Zaun bricht, nicht gleich ein Flugticket nach Washington buchen. Lieber erstmal „X-Men 2“ in den DVD-Player legen. Die ersten Rachegefühle werden durch Nightcrawlers Anschlag besänftigt. Nach weiteren eineinhalb Stunden grundsolider Comic-Verfilmung plus dreieinhalb Stunden Footage hat man schon wieder vergessen, warum man ein Küchenmesser im Strumpfband hat.

Text: Benjamin Maack

01 Punch Drunk Love 02 2 Fast 2 Furious 03 Spongebob Schwammkopf 04 The Work Of Chris Cunningham 05 Die Wutprobe 06 28 Days Later



01 Punch-Drunk Love (Universal) Hollywood hat uns belogen und betrogen. All die Jahrzehnte hat es uns angeschwindelt, Verliebtsein sei wie in diesen wattleichten Liebeskomödien. Aber so ist es nicht. Verlieben ist „punch-drunk“ – verwirrt. PT Anderson, Regisseur von „Boogie Nights“ und „Magnolia“, zeigt's uns. Barry Egen (Adam Sandler) verliebt sich in die schüchterne Lena Leonard (Emily Watson). Am Anfang spürt er es gar nicht. Doch irgendwann macht es „Klick!“ und wie eine Pinballkugel schießt er auf sein Ziel zu, prallt benommen ab und versucht es noch einmal. Die Moral von „Punch-Drunk Love“: Wenn es darum geht, eine Frau zu erobern, ist jeder von uns wieder 13 und versucht seiner Freundin in ihrem Kinderzimmer den ersten Kuss zu geben. BM


02 2 Fast 2 Furious (Universal) Brian O'Connor (Paul Walker) muss dieses Rennen einfach gewinnen. Sonst platzt der Deal mit dem Drogenboss und der Ex-Cop inkognito kann im Knast Seife aufheben. Ich schubse meine komplett betrunkene Kinobegleitung an und sage etwas wie: „Die Dialoge haben sie doch in einem Lebenshilfe-Kindergarten aufgeschnappt.“ „Urgh, du hast keine Chance, Snake“, sagt Brian O'Connors Freund Roman Pearce (Tyrese Gibson). „Urgh“, grunzt mein Kumpel. Er ist eingeschlafen, trotz der ständig aufjaulenden Motoren. Nach 90 Minuten gehen wir aus dem Film. Er fragt: „Und, wie war's?“ „Urgh“, antworte ich. Was bleibt, ist eine abendfüllende Wichsvorlage für Auto-Freaks. Na ja. Ein Pornofilm hat schließlich auch keine Handlung. AG

03 Spongebob Schwammkopf (Warner) Es gibt witzige Zeichentrickserien, langweilige Zeichentrickserien, skurrile Zeichentrickserien und – viel zu selten – solche, die einem das Gefühl geben: die Welt ist gut. Zu der letzten Kategorie gehört „Spongebob Schwammkopf“. Der kleine Schwamm erlebt mit seinen Freunden Patrick, einem Seestern, und Sandy, einem Eichhörnchen, das Karate kann, lustige Abenteuer auf dem Grund des Meeres. Dabei ist es noch nicht einmal das Wunderbarste, dass ein eher unansehnlicher Schwamm überhaupt so lässige Freunde wie einen Seestern und ein Eichhörnchen haben kann. Wirklich jeder der Paarminüter erzählt Geschichten aus dem wahren Leben. Über das Verlieren, Beruf und Berufung, Coolness und Liebe. Die Fabel ist zurück. BM

04 The Work Of Chris Cunningham (Labels) Gibt es eigentlich eine asiatische Weisheit, die besagt, dass man jeden Traum mit einem Albtraum bezahlt? Wenn nicht, sollte sie erfunden werden. Denn die Albträume von Regisseur Chris Cunningham werden im Musik-Business für ganz großes Geld gehandelt. In seinem Notizbüchlein reihen sich klangvolle Namen wie Björk, Aphex Twin, Portishead und Squarepusher aneinander. Sogar Madonna ist mit von der Party, wenn es darum geht, sich von ihm ein Musik-Video drehen zu lassen. Sein bekanntestes ist wohl die Roboter-Romanze zu Björks „All Is Full Of Love“. Eine umfangreiche Werkschau bietet diese DVD. Außerdem in der „The Work Of The Director“-Reihe erschienen: Spike Jonze und Michel Gondry. AG

05 Die Wutprobe (Columbia TriStar) Jack Nicholson als Psychiater, Adam Sandler als Patient. „Die Wutprobe“ ist ein Treffen der Comedy-Titanen. Und eine gute Komödie mit bissigem Humor. Das klingt leider nach mehr als es am Ende ist. Zynismus, Schadenfreude, Grenzüberschreitungen – alles ist wohl dosiert, wie aus einem Rezeptbuch für erfolgreiche Psychiater-Komödien. Es gibt nur einen subversiven Moment: Nämlich dann, wenn der „Nine Eleven“-Bürgermeister Giuliani, der sich selbst spielt, den Satz „Verpass ihr einen Sieben-Sekunden-Zungentümmel!“ in den Mund gelegt bekommt. Aber ist das jetzt antiamerikanisch? Oder nationalistisch? Oder was? „Die Wutprobe“ ist wie ein Zäpfchen. Erst fühlt es sich komisch an, aber dann bleibt nichts nach. BM

06 28 Days Later (20th Century) Sie fahren einfach in diesen Tunnel. Es gibt keinen Grund, bei hellichtem Tageslicht in diesen Tunnel zu fahren. Ein paar Kilometer weiter ist eine Brücke, der Umweg würde sie höchstens ein paar Stunden kosten. Sie wissen doch, dass da die Untoten lauern. „28 Days Later“ ist der erste Zombie-Film, bei dem man den Protagonisten den Tod wünscht. Allen. Auch dem niedlichen Kind. Einfach weil Zombiefutter noch nie so dämlich und gewollt durch die Fallen gestolpert ist. Eine englische Indie-Produktion denkt man und ist ein wenig besänftigt, weil die überhaupt in deutsche Kinos darf. Aber weit gefehlt. Regie führte Trainspotter Danny Boyle. Das Drehbuch ist vom „The Beach“-Autor Alex Garland. Und das stimmt sehr, sehr traurig. AG



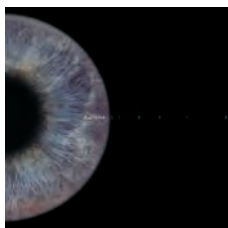
Technik ist mein Freund. Marc Bell und sein Aibo

Spielkind

Marc Bell aka LFO liebt Fußballgames. Verspielt ist auch sein neues Album

Das Cockpit der Zeitmaschine ist geöffnet, die Uhr auf das Jahr 1990 gestellt. Es kann losgehen. Ein tiefes Basswummern ist deutlich zu hören. Unsere Zeitreise ist geglückt, denn in Clubs und Charts läuft die Single „LFO“ vom gleichnamigen englischen Duo. Marc Bell und Gez Varley hatten sich in einer Spielhalle kennen gelernt und festgestellt, dass Detroit-Techno und HipHop zwei weitere gemeinsame Nenner waren. Ihre Debütalbum „Frequencies“ mit eben dieser Hitsingle „LFO“ gehört immer noch zu den zehn wichtigsten europäischen Techno-Alben. Nun hat Bell nach sieben Jahren LFO-Pause das Album „Sheath“ zusammengestellt, auf dem völlig neue Stücke wie „Freak“, aber auch ältere Tracks wie „Premacy“ zu finden sind. Fragt man ihn im Jahr 2003 zu seiner Arbeitsweise, hat sich an der alten „Arcade-Einstellung“ nichts geändert. „Wenn ich Musik mache, ähnelt das eher dem Umgang mit Spielzeug: es hat kein wirkliches Ziel und es zählt nur der eigentliche Prozess.“ Nach dem zweiten LFO-Album „Advance“ trennten sich Marc Bell und Gez Varley, der nach Deutschland zog und dort noch lange Zeit seine E-Mails über eine Dreamcast beantwortete. Für Marc änderten sich alle persönlichen Pläne, als Björk eines Tages am Telefon war und ihn als Produzent ihres Albums „Homogenic“ nach Spanien einlud. Und auch als Depeche Mode ein modernes Klanggesicht für ihr Album „Exciter“ suchten, war die Telefonnummer des immer sehr schüchtern wirkenden Marc Bell die erste Wahl. Trotz weltweiter Auftritte und einer isländischen Freundin wollte er immer in seiner Heimatstadt Leeds bleiben. Und die Liebe zum heimischen Fußballverein lässt ihn auch immer wieder an seine Konsole zurückkehren. „Ich spiele mit Freunden immer wieder ‘Fifa 2003’ und dabei wähle ich natürlich meistens Leeds United als Mannschaft. Für mich ist das wirklich ein sehr entspannender Zeitvertreib, auch wenn es natürlich besser wäre, wenn man auf einem echten Fußballplatz stehen würde. Ich sehe in Computerspielen aber auch eine gute Vorbereitung auf das reale Spiel, weil man sich einfach in die Mechanismen des Sports reinfallen lassen kann.“

Das Album „Sheath“ ist bei Warp/Zomba erschienen. www.warprecords.com/lfo Text: Gregor Wildermann



01 Biz Markie 02 Pete Rock 03 Plastikman 04 Basement Jaxx 05 Joe Strummer & The Mescaleros 06 Azure Ray

01 Biz Markie „Weekend Warrior“ (Groove Attack) Er ist also tatsächlich zurück: Biz Markie, der Beatbox-Clown, der Plattensammler und Spielzeugfan. Er hatte es weit gebracht: vom Aftershow-DJ bei P. Diddy, Diana Ross oder Jermaine Dupri bis zum Platin-Rapper und Beastie-Boys-Buddy. Sein letztes Album liegt aber bereits zehn Jahre zurück. „Weekend Warrior“ ist also ein echtes Comeback. Zum Glück weiß Biz Markie auch 2003 noch, was rockt. Egal ob exotische Bongoriddims, Dancehall-Flavor oder funky Booty-Shaker: jeder Song trifft mit seinen fetten Beats direkt aufs B-Boy-Auge. Und welcher Rapper traut sich heute sonst noch, eine Ode über gebratenen Reis mit Krabben zu schreiben?!? Ein durch und durch dopes Album vom letzten MC-Mohikaner im HipHop-Bizness. UB

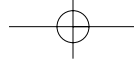
02 Pete Rock „Lost And Found“ (BBE/Rapster Records) Als HipHop noch HipHop war, konnte DJ/Producer Pete Rock noch den König der Könige spielen. Zusammen mit seinem Partner MC CL Smooth veröffentlichte er zwei legendäre Alben. Nach seinem Solo-Album „Soul Survivor“ wurde es in den letzten Jahren eher still um ihn. Er prozessierte gegen seine alte Plattenfirma und gründete 1994 sein eigenes Label Soul Brother Records. Musikalisch können wir uns jetzt mit dieser Doppel-CD endlich wieder informieren, was in und um Pete Rock sonst so abgeht. Klassischer Next-School-HipHop der ersten Güte vor allem, für den Pete Rock wieder tief in seinen Plattenkoffer gegriffen hat. „Lost and Found“ heißt seine Platte und es hört sich wirklich so an, als ob sich da jemand wieder gefunden hat. UB

03 Plastikman „Closer“ (Novamute/Minus) Es gibt sie noch. Die Stars des Techno, die trotz aller Hypes immer noch Buddys geblieben sind. Die auch nach zehn Jahren immer noch Musik machen, die Gänsehaut ins Innenohr treibt. Richie Hawtin alias Plastikman ist einer dieser Typen. Die Frisur hat sich geändert, nicht aber die Idee von der Musik. Sein Projekt braucht die große innere Leinwand, auf der die Sounds und Klangstrukturen wie ein Film-Soundtrack aufgespiegelt werden. Tanzen allein ist da ein netter Nebeneffekt, nicht zwingend und stellenweise auch eher störend. Hier gilt eher dieses Mitklopfen mit der Fingerkuppe. Der nickende Blick zum Nachbarn, der bestätigt, dass man den laufenden Track wie einen übergroßen Endgegner behandeln sollte. Mächtig prächtig. GW

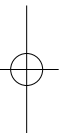
04 Basement Jaxx „Kish Kash“ (XL Recordings/Beggars Group/Zomba) Langeweile beginnt dann, wenn das Ende schon vor dem Anfang klar ist. Zum Glück ist Langeweile nicht die Sache von Felix Burton und Simon Ratcliffe. Schon mit ihren beiden ersten Alben haben sie alle festgefahrenen Vorstellungen von Housetracks umgeworfen. Ihr genial geordnetes Chaos war schlichtweg einzigartig. An dieses Rezept hat sich das Duo auch beim dritten Album gehalten, nur dass jetzt die Tricks bekannt sind und das aufgetischte Menü mit einer Vielzahl von sehr unterschiedlichen Vocalparts trotzdem schmeckt. Das bringt selbst ruhige Momente wie bei „If I Ever Recover“ oder „Feels Like Home“ mit sich. Und Songs wie „Plug It In“ oder „Cish Cash“ lassen trotzdem wieder die Tanzschuhe warm laufen. GW

05 Joe Strummer & The Mescaleros „Streetcore“ (Hellcat Records/Epitaph) Vergesst erstmal den ganzen Tonbandschnipsel-Schund, den Plattenfirmen nach dem Tod ihrer Vertragskünstler auf den Markt rotzen. Die „Streetcore“ von Joe Strummer ist keine Zusammenstellung von Live-Mitschnitten, die in Konzertaussgängen weinenden Indie-Jungs aus den MD-Spielern gerissen wurden. Acht Stücke hat der 50-Jährige bis zu seinem Tod am 22. Dezember letzten Jahres mit seinen Mescaleros aufgenommen. Zwei weitere, darunter ein Cover von Bob Marleys „Redemption“-Song, sind im Haus von Rick Rubin entstanden. Fast zu leicht lässt sich aus jedem Song der salzige Beigeschmack von Abschied herauslesen. Und es fällt schwer, dieses große Album zu hören, ohne an all die großen Lieder zu denken, die Joe Strummer nicht mehr schreiben kann. BM

06 Azure Ray „Hold On Love“ (Saddle Creek/EFA) Es gibt eine bestimmte Sorte Mädchen. Ein bisschen düster und zerbrechlich sind sie. Wie die weiblichen Hauptfiguren in Tim Burtons Filmen. Orenda Fink und Maria Taylor von Azure Ray gehören zu dieser Sorte. Und so ist auch ihr neues Album. Das Duo aus dem Umfeld von Bright Eyes hat für seine neuen Songs die Lagerfeuer-gitarren weitestgehend beiseite gelegt und sich an umfangreichere Kompositionen mit Streichern, Keyboards und manchmal sogar Drumcomputern gewagt. Gothic trifft auf Kuschelrock. Und dazu diese Texte wie traurige Zeilen in rosa Tagebüchern. Und man denkt an getrocknete Rosen über den blütenweiß bezogenen Betten in Vorstadtmädchenzimmern. An den frischen Geruch von feuchtem Herbstlaub. Und manchmal an Räucherstäbchen. Ein Poesiealbum. BM



Games XIII



XIII

**BAOOMM! SO HART
SCHLÄGT THIRTEEN IN
UNSERE VORSTELLUNG
VON VIDEOSPIELEN EIN**

Text: Benjamin Maack, Gregor Wildermann

Games XIII



Thirteen ist auf der Flucht. Vor der Regierung, dem FBI und dem skrupellosen Killer Mongoose



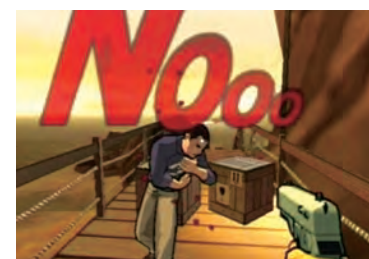
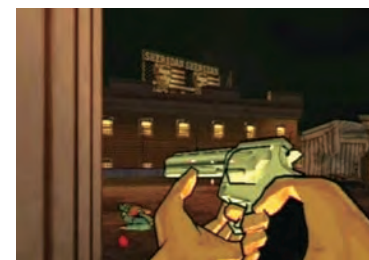
„Blam!“ „Arghh!“ Die Worte blitzen in roten und gelben Buchstaben auf. „Wir haben ihn!“ Die Worte erscheinen in einer Sprechblase. Und ein Mann sackt in einem Kugelhagel zusammen. „Thirteen wurde getötet. Er ruhe in Frieden“, steht in einem weißen Kasten. In einem Comic wäre seine Geschichte jetzt zu Ende. „Erneut versuchen?“, fragt das Menü auf dem Bildschirm. Natürlich. Videospiele zu Comic-Vorlagen gibt es wie Sand am Meer. Und viel zu oft nur aus einem Grund. Betriebswirtschaftler mit mies gemusterter Krawatte und Rindsleder-Aktenkoffer haben entschieden, dass die Games-Industrie ein lukrativer Lizenzmarkt ist. So lieblos, wie sich das anhört, sieht es dann auch viel zu oft aus. Rennen fahren mit den Simpsons, stumpfe Beat 'em Ups mit den X-Men oder Suburbs zertrümmern mit den Power-Puff-Girls. Es entstehen Spiele, die mit der „Lebensrealität“ der Charaktere rein gar nichts zu tun haben. Hauptsache ihre verkaufsfördernden Fressen flimmern über den Schirm.

Das Videospiele „XIII“ ist auch eine Comic-Adaption. Mit den oben genannten Beispielen ist es allerdings kaum vergleichbar. Der erste Band erschien bereits 1984. Zwar hat sich das Comic in Frankreich mittlerweile sieben Millionen Mal verkauft. Aber einen weltweiten Hype hat es nie erlebt. Trotzdem entschloss sich Ubisoft-Produzent Julien Bares, das Comic als Spiel umzusetzen. Von Anfang an war dem Produktionsteam dabei eines klar: allein der Name „XIII“ würde der Produktion keinen reißenden Absatz beschern. Um so mehr mussten sie also in die Güte des Spiels investieren. Bares und seine Crew beschlossen, das Comic

zum Leben zu erwecken. Dazu holte sich das Entwicklungsteam William Vance und Jean van Hamme, den Zeichner und den Texter von „XIII“, an Bord. Nicht einfach als Alibi für die kritischen Augen der Comicfans, sondern als feste wichtige Berater für das Team. Das Videospiele „XIII“ sollte ein First-Person-Shooter in Cell-Shading-Optik werden. Also gestaltete Vance gemeinsam mit der Art-Direktorin Nathalie Moschetti die Charaktere seines Comics so um, dass sie im Stil der Animationstechnik umgesetzt werden konnten. Van Hamme schrieb mit der Regisseurin Elizabeth Pellen das Spiel-Drehbuch nach der Vorlage der ersten fünf Bände des Comics. Das Wichtigste dabei war für die beiden, die Story von „Thirteen“ auf eine First-Person-Shooter-affine Actiondichte zu trimmen, ohne zuviel von der Geschichte zu streichen.

„Die Verschwörung der XX“

Zwar fielen zugunsten der Geradlinigkeit einige Episoden der Vorlage raus, die Story aber blieb dieselbe. Ein Mann mit einer Kopfwunde wird halbtot an einem Strand aufgefunden. Bei ihm finden sich keine eindeutigen Hinweise auf seine Identität. Kein Ausweis, keine Papiere. Nur der Schließfachschlüssel einer Bank und eine Tätowierung unter seinem linken Schlüsselbein: eine römische Dreizehn. Als der Mann aufwacht, kann er sich an nichts erinnern. Die Wunde an seinem Kopf war ein Streifschuss, der sein Gedächtnis ausgelöscht hat. Nummer dreizehn macht sich auf die Suche nach seiner Identität und entpuppt sich als Dreh-



„Kann ich mal ihre Geisel sehen?“ An manchen Stellen ist ohne Gefangenen kein Durchkommen



und Angelpunkt eines großen Komplotts. Er soll für eine rechtsextreme Untergrundorganisation, „Die Verschwörung der XX“, den Präsidenten der Vereinigten Staaten getötet haben. Natürlich will nun die Organisation den einzigen Beweis für ihr Komplott erledigen: ihn. Zu allem Übel sind auch FBI und Militär auf den Fersen des vermeintlichen Präsidentenmörders. Schwierig, etwas über deine Vergangenheit rauszufinden, wenn ständig jemand auf dich schießt.

Ein Comic spielen

1985, ein Jahr nachdem Band eins von „XIII“ erschienen ist, war Morten Harket der erste Mann in einem Comic. Der Mond, 20.000 Meilen unter dem Meer, der Himmel – nach A-Has Video „Take On Me“ hatten all diese Orte ihren Zauber verloren. Man wollte nur noch wie der Sänger dieser skandinavischen Popband von einer schlanken Mädchenhand in ein Comic gezogen werden, um dort Abenteuer zu erleben. Mit dem Videospiel „XIII“ steht die Tür in ein Comic endlich jedem offen.

In nur drei Jahren hat Ubisoft die Comic-Vorlage in ein Spiel verwandelt. Herausgekommen ist ein Ego Shooter, den man als souveränes Genre-Game nach besten Vorbildern bezeichnen könnte. „Medal of Honor“, „Halo“ und ein wenig „Metal Gear Solid“. Schleichen, rennen, ballern, danke. Aber diese einfache Einordnung wird dem Spiel nicht gerecht. Denn auf einer anderen Ebene sprengt „XIII“ alle Genre-Grenzen. Mit unglaublichem Feinsinn und der Hilfe von



Von den 80ern gezeichnet. Der erste Band von „XIII“ erschien bereits 1984. Das Comic zum Spiel ist ein Brenner in Frankreich. In Deutschland hat es eine kleine, aber feine Fangemeinde. Alle 15 Bände sind beim Carlsen-Verlag erschienen

Games XIII

Vance und van Hamme ist es den Designern gelungen, die Ästhetik und Lesart eines Comics in ein Spiel zu transportieren. Die dicken schwarzen Outlines der Objekte, die Farbflächen, die kantigen Gesichter – alles wirkt wie in einem echten Comic. Am beeindruckendsten ist allerdings, wie sich die Entwickler des Spiels das optische Vokabular eines Comics zu eigen gemacht haben. Unterhalten sich Figuren, erscheinen über ihren Köpfen Sprechblasen. Betätigt man den Abzug einer Waffe, doppelt sich neben dem echten Geräusch die aus dem Comic bekannte Lautschrift in großen Lettern über dem Schießseisen. Eine 44-er macht ein kleines „Peng“. Die Bazooka sagt „Baoomm“. Schritte werden mit einem „Tap, Tap“ visualisiert. Auch die Zwischensequenzen folgen der Comic-Logik. Treten innerhalb eines Levels andere Hauptcharaktere in Erscheinung, verengt sich das Bild zu einem schwarz umrandeten Kasten. Die Zwischensequenzen werden in animierten Panels erzählt. Und auch im Spiel selbst erscheinen entfernte Gespräche, ein aus der Distanz erledigter Terrorist oder wichtige Informationen in den comictypischen Bildrahmen.

Die Konsequenz daraus ist: Wer „XIII“ spielt, befindet sich in einem Comic. Jeder Schritt zeichnet ein neues Panel. Jeder Ort schlägt eine neue Seite auf. Natürlich mussten Kompromisse eingegangen werden, um die Kunstform Comic mit der Kunstform Videospiele zu verschmelzen. Wahrscheinlich wäre es noch comicmässiger gewesen, Sprecher und Sounds zugunsten der Sprechblasen ganz wegzulassen. Aber dann wäre uns eine hervorragende Synchronisation entgangen. „XIII“-Nemesis Mongoose wird extraboshaft von Rolf Schult, der Stimme von Anthony Hopkins und Patrick Stewart, gesprochen. Ein anderer Charakter hat die Synchronstimme von Roger Moore. Der einzige wirkliche Ausfall ist die Wahl von Ben Becker als Stimme von Thirteen. Der Berliner klingt bei weitem zu schwer und grobkörnig für die drahtige Erscheinung des Helden. Perfekt gelungen ist dagegen die Nachahmung der flächigen Farbgebung eines Comics durch die Cell-Shading-Technik, mit der seit einigen Jahren auch viele Trickfilme animiert werden. Denn erst der Einsatz der einfarbigen Flächen macht das Spiel zu einem bewegten Comic.

Futurama läßt grüßen

Unter Videospilern stand Cell Shading bisher in dem Ruf, nur für Kinderspiel-Optik gut zu sein. Auf den ersten Blick wird dieses Vorurteil auch bestätigt. Etabliert wurde Cell Shading durch diverse Animationsfilme von Disney, allen voran „Mulan“ (1998). Wirklich kommuniziert oder thematisiert wurde die Machart dieser Filme jedoch nie. Deswegen wundert es nicht, dass der Begriff „Cell Shading“ in der Wahrnehmung noch immer ein Fragezeichen hinterlässt. Dabei mangelt es nicht an filmischen Beispielen. Der Animationsfilm „Prinzessin Mononoke“ (1999), das Musikvideo zu „Clint Eastwood“, der Hit der Gorillaz und die bekannte Zeichentrickserie „Futurama“ greifen auf das bei Gamern so umstrittene Grafikverfahren zurück. Drei Beweise dafür, dass Cell Shading durchaus auch den erwachsenen Geschmack bedienen kann.

Und immer mehr Entwicklerstudios steigen auf die neue Technik um. Dabei ist sie extrem aufwändig. Während bei konventionellen Spielen der Hauptteil der visuellen Darstellung von Game-Engines übernommen wird, müssen in einem Cell-Shading-Game zusätzlich alle Farbflächen und Schattierungen vorab „gezeichnet“ werden. Doch wann immer extreme Phantasiewelten in animierter Form erzählt werden, eröffnet die Cell-Shading-Optik ganz neue Möglichkeiten. Das wird auch bei „Invader Zim“ deutlich. Die amerikanische Sci-Fi-Toons-Serie auf Nickelodeon-TV versteckt ihren Trash-Humor hinter einer niedlich bunten Roboterwelt.

Auch Julien Bares und sein Entwicklerteam sahen beim Votum für das Cell Shading mehr als nur eine optische Entscheidung. „Der Vorteil von Cell Shading liegt in der Entkräftung von Gewaltmotiven. Durch diese Technik konnten wir den Schusswechseln bei 'XIII' einen fast künstlerischen Aspekt verleihen.“

Sein Debüt im Bereich der Computerspiele hatte Cell Shading im Jahr 2000, als Tetsuya Mizuguchis Spiel „Jet Set Radio“ in Deutschland erschien. Die ganz eigene Comicwelt passte perfekt zum Handlungsort Tokio und der Gruppe von Rollerbladern, die in der Metropole ihre Graffiti-Tags hinterlassen. Wurde das grel-

le Rollerblade-Game zwei Jahre zuvor noch als Novität begriffen, spaltete 2002 Shigeru Miyamotos Entscheidung für Cell Shading in „Legend of Zelda – Wind Waker“ die Spielergemeinde. Doch der Erfolg gab Nintendo und Miyamoto recht. Spielerisch und optisch passte diese Art von Präsentation perfekt zum „Zelda“-Universum. Und der Einzug des Cell Shading in die Entwicklerstudios ist noch lange nicht beendet. Der letzte Stand dieser Entwicklung ist das von Shinji Mikami, dem Vater der „Resident Evil“-Serie, erdachte Spiel „Killer 7“ (Capcom), das im kommenden Jahr erscheint. Der bis jetzt konsequenteste Einsatz des Cell Shading erhebt die gesamte Optik zu einem einzigen Kunstwerk.



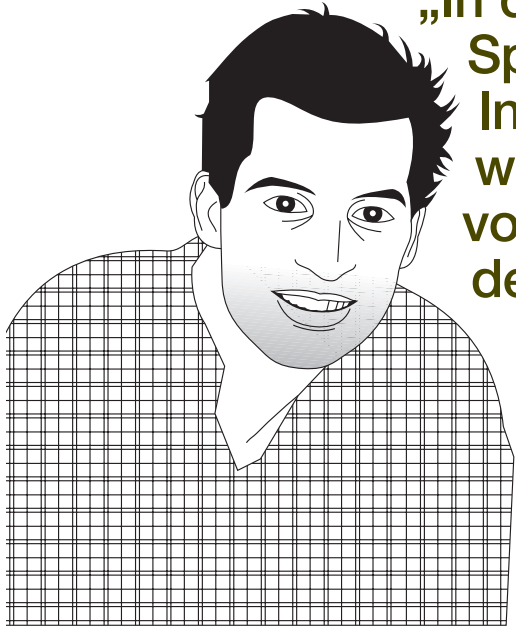
Meilensteine des Zellschattens: Mit „Jet Set Radio“ (links unten) feierte das Cell Shading sein Konsolendebut. In „Zelda - The Windwaker“ (rechts unten) adelte Shigeru Miyamoto die satten Farbflächen. 2004 erscheint das Spiel „Killer 7“ (oben) – Figuren und Level sind ein einziges Kunstwerk

Du sollst nicht töten

Hinter all dem Hang zu Technik und Ästhetik darf aber nicht der Inhalt zurückstehen. Als Ego Shooter muss sich „XIII“ die Frage gefallen lassen, ob hier Gewalt zum Selbstzweck abgefeiert wird. Dieser Einwand ist schnell aus der Welt. Zum einen schafft die Comic-Optik eine ästhetische Schranke. Bei einem Schuss erscheint im Vordergrund ein großes „Blamm!“. Der Blick des Spielers ist also nicht nur auf das – zudem sparsam eingesetzte – Blut fixiert. Es geht nicht darum, den Tod möglichst brutal oder realistisch darzustellen. Eine Lösung nur über eine stylische Comic-Optik wäre natürlich etwas dünn. Auf der Suche nach seiner Identität agiert Thirteen jedoch als Charakter mit einer eigenen Geschichte. Immer wieder wird diese in Erinnerungsfetzen thematisiert, die verschwommen vor seinen Augen erscheinen. Die Geschehnisse werden in einen emotionalen Zusammenhang gesetzt. Das Spiel ist also weit entfernt davon, eine plumpe Tötungssimulation zu sein.

So stehen wir mit „XIII“ vor nicht weniger als der ersten echten Übersetzung eines Comics in ein Videospiele. Ob diese Form der Ästhetik wegweisend ist, ist noch nicht abzusehen. Aber eins steht fest: Wenn Morton Harket mal wieder in ein Comic gezogen werden will, sollte sich der A-Ha-Frontmann eine Konsole ins Wohnzimmer stellen und dieses Spiel einlegen. Und während er Thirteen hilft, sich den Weg zu seinen Erinnerungen freizuschließen, fallen ihm vielleicht folgende Zeilen aus „Take On Me“ ein: „You're shying away, I'll be coming for you anyway.“

06 David Perry „Earthworm Jim“, „Enter the Matrix“



„In der nahen Zukunft können wir mit Spracherkennung und besserer künstlicher Intelligenz in Videospielen rechnen. Gegner werden selbstständig agieren, statt auf den vorgegebenen Pfaden der Entwickler zu wandeln. In 15 Jahren werden wir uns mit Figuren im Spiel unterhalten können wie mit echten Menschen. Der Spieler kann dadurch eine echte emotionale Bindung zur Figur im Spiel aufbauen. Stirbt zum Beispiel diese Figur, wird er das als persönlichen Verlust empfinden.“

07 Michel Ancel „Rayman“, „Beyond Good and Evil“

„Das Wichtigste ist, dass wir vom Fernseher loskommen. Der erste Schritt dahin werden 3D-Displays und Bewegungssensoren sein. Du wirst vor einem großen Bildschirm stehen, und dieser Bildschirm wird sein wie das Fenster zu einer neuen Welt. Alle deine Bewegungen werden registriert, du kannst mit dem Spiel sprechen und brauchst keinen Joystick. 3D-Fernseher, Bewegungssensoren, Spracherkennung – das alles gibt es schon. Es muss nur noch Vieles weiterentwickelt werden. Der nächste Schritt ist der Matrix-Schritt. Bereits jetzt gibt es Computer, die Blinde sehen lassen. Die Bilder einer Kamera werden in elektrische Impulse verwandelt, die das Gehirn des Blinden verstehen können. Bis jetzt können nur vereinfachte Impulse übermittelt werden. In 20 Jahren werden die Signale eine andere Qualität haben. Das normale Sehen wird dann einfach durch das Spielebild ersetzt. Wenn die elektrischen Impulse auf alle fünf Sinne übertragen werden, kannst du das Spiel fühlen, riechen, schmecken. Prototypen für all diese Geräte gibt es bereits. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie richtig funktionieren.“



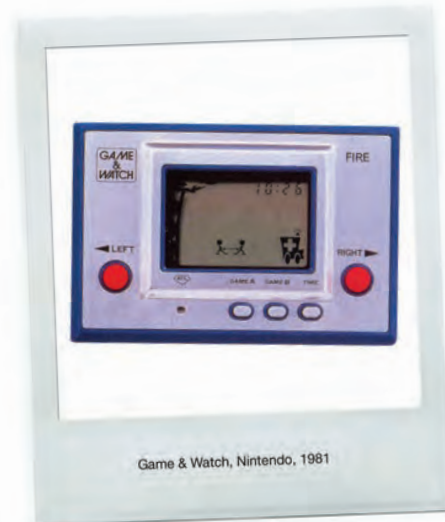
Entertainment Mobile Games



Touch Me, Atari, 1978



Microvision, MB, 1980



Game & Watch, Nintendo, 1981



Lynx, Atari, 1989



Game Gear, Sega, 1990



Supervision, Hartung/Watara, 1991



Neo Geo Pocket, SNK, 1998



Wonderswan, Bandai, 1999



GBA SP, Nintendo, 2003



Gameboy, Nintendo, 1989



Nomad, Sega, 1995



2003

HAND HELDEN

Der GBA ist mit 150 Millionen verkauften Einheiten der unangefochtene Herrscher in der Welt der Handhelds. Du kannst keine anderen Handhelds haben neben ihm. Oder doch? Auf einmal wird sein Reich gleich von mehreren Seiten angegriffen. Ein Bericht vom Schlachtfeld

Die Elektronik-Industrie bläst zum Angriff. Zu fett ist der Brocken, auf dem sich Nintendo mit seinem Gameboy breit gemacht hat. Auf einmal wollen alle mitessen: Handy-Hersteller, Briefkastenfirmen aus Fernost und nicht zuletzt der Heimkonsolen-Cäsar Sony. Als schlagkräftigste Kampftruppe gelten dabei momentan Nokia und Kollegen. Logisch. Ungefähr jeder Deutsche hat ein Handy auf Tasche – und damit eine potenzielle Spieleplattform. Eine ernsthafte Bedrohung für den Gameboy stellten die farblosen Spielchen bisher nicht dar. Mit den neuen technischen Möglichkeiten kann sich das schnell ändern. Die neue Handy-Generation lässt Billig-Spiele wie „Snake“ dank Java gnadenlos in der Versenkung verschwinden. Java ist ein Programmierstandard mit dem sich extrem einfach ansehnliche Games entwickeln lassen. Bereits Anfang 2004 sollen 20 Prozent aller Geräte Java beherrschen. Auf den aktuellen Handys können schon jetzt Spiele der neuen Generation gezoct werden. Zum Beispiel „Tony Hawk“ auf dem T310 von Sony Ericsson, „Anno 1503“ auf dem Siemens SL55 oder „Prince of Persia“ auf Nokias 3650. Die technischen Möglichkeiten sind allerdings noch lange nicht ausgereizt. 32-stimmiger Sound, scharfe 65.000-Farben-Displays und immer besser bedienbare 5-Wege-Mini-Joysticks werden Mobiltelefone in Zukunft in kleine Spielautomaten verwandeln.

Die Handy-Held-Attacke

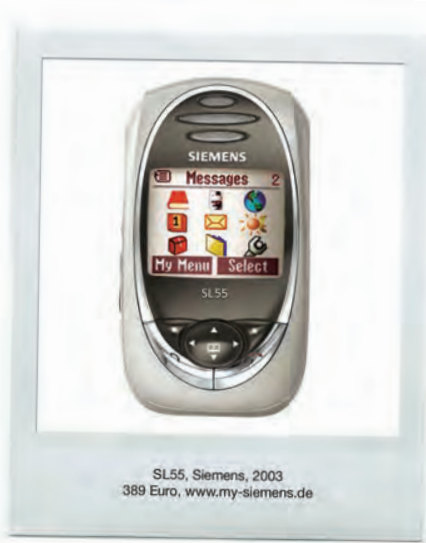
Den konsequentesten Zug macht Nokia. Für die Finnen ist das Videospiel im Telefon kein Mobilfunk-Gadget wie E-Mail oder Digi-Cam, sondern ein vollkommen neuer Markt. Zwar gab es in Japan für Gameboy oder Wonderswan schon länger Adapter, um mobile Spielgeräte ans Funknetz zu legen. Mit dem N-Gage ist seit dem 7. Oktober aber die erste echte Handy-Konsole auf dem Markt. Das zeigt auch der Preis der Software. Die auf so genannten Smart Cards erhältlichen Spiele wie „Tomb Raider“ oder „Tony Hawks“ schlagen mit 39 bis 49 Euro zu Buche – kosten also mehr als das Zehnfache der simplen Download-Spielchen, die für herkömmliche Handys erhältlich sind.

Aber sieht es nicht komplett beknackt aus, sich so einen Daddelknochen zum Telefonieren ans Ohr zu halten? Geschmackssache. Wer allerdings schon beim N-Gage Bedenken bezüglich der Optik pflegt, sollte den B'ngo von TTPCom besser gar nicht mit vor die Haustür nehmen. Das Spieltelefon der englischen Mobilfunkfirma sieht wie ein reinrassiges Handheld aus. Die Software wird beim B'ngo als Download auf das Gerät gebracht. Leider bringt der miese Prozessor nur mäßige Games auf den Schirm. Dafür wird B'ngo mit 200 Euro auch erheblich günstiger als das N-Gage sein, das ohne Vertrag satte 349 Euro kostet. Bleibt nur die Frage, ob die Welt schon bereit ist, das Mobiltelefon als Spielzeug zu verstehen.

Sonys später Vorstoß

Lange hat Sony still gehalten und lieber alles daran gesetzt, seinen beachtlichen Landstrich im Heimdaddler-Bereich gegen die anderen Next-Gen-Konsolen zu verteidigen. Doch nun beginnt ein Gegenschlag, der die Nintendo-Handheld-Herrschaft in ihren Grundfesten erschüttern soll.

Entertainment Mobile Games



Auf der Games-Messe E3 2003 kündigte der Unterhaltungskonzern für Ende 2004 die Playstation Portable, kurz PSP, an. Ein High-End-Handheld, das, wenn Sonys Ken Kutaragi nicht zuviel verspricht, nicht nur Zockern ein Zelt in die Hose zaubern wird. Nicht umsonst nennt Sony die PSP den „Walkman of the 21st Century“. 7.1-Sound, 16:9-TFT-Display, MPEG4-Fähigkeit und neuartige Mini-Discs mit bis zu 1,8 Gigabyte Speicherplatz machen das Super-Handheld ganz nebenbei zum portablen DVD- und MP3-Player. Doch auch als tragbare Konsole setzt die PSP neue Maßstäbe. Die PSP-Titel werden nicht einfach abgespeckte Konvertierungen alter PSone-Scheiben sein. Dank Systemvoraussetzungen wie zwei schnellen 32-Bit-CPU's, 8 MB Speicher und einem hochentwickelten Grafikchip spielen die PSP-Games eher in der Liga der PS2-Titel. Und via Wireless LAN darf übrigens auch Multiplayer gezockt werden. Sollte die portable Playstation also tatsächlich zu einem GBA-nahen Preis – wie Chris Deering, Chef von Sony Computer Entertainment Europe, behauptet – auf den Markt kommen, klopft Ende 2004 wohl der härteste Gegner an die Handheld-Tore Nintendos.

Der PC-Schlag

Doch bis dahin bleibt der „Playstation Boy“ ein feuchter Traum – ganz im Gegensatz zum Mini-Spiele-PC Zodiac des US-Herstellers Tapwave, der in diesem Monat auf den nordamerikanischen Markt kommen soll. Pocket-PCs und PDAs wurden zwar schon immer zum Spielen zweckentfremdet (so existieren für Hosentaschen-Rechner beispielsweise coole Umsetzungen von „Sim City 2000“ oder „Ultima Underworld“), der Zodiac aber richtet sich eher an den geschäftigen Zocker als an den zockenden Geschäftsmann. ARM9-CPU mit 200 Mhz, ATI-Grafik-Prozessor, Display mit 480x320 Pixel und Analog-Stick – seinen Werten nach ist der Zodiac ein perfekter mobiler Freudenspender. Auch der japanische Hersteller Mitsui zieht mit. Der bei uns im Oktober erschienene GamePark32 ist ein in Asien gescheitertes, bei westlichen Freaks aber beliebtes Gerät. Denn obwohl es nur wenig kommerzielle Spielesoftware für das 32-Bit-System gibt, laufen auf dem GP32 trotzdem hunderte Spiele. Heimentwickler haben etliche PC-Games auf dem Gerät umgesetzt. Zudem gibt es Emulatoren für Konsolen wie SNES oder Sega Master System – mit USB-Schnittstelle und Smart Media Card als Speichermedium lassen sich die alten Klassiker simpel auf das Gerät bringen und unterwegs zocken. Während bei den Next-Gen-Konsolen der Kuchen bis 2005 verteilt ist, geht der Schlagabtausch mit neuen Mitspielern auf dem Mobile-Gaming-Markt weiter. Am interessantesten wird dabei Nintendos Antwort auf den Übergriff sein. Das Urgestein des mobilen Zockens muss diesen Angriff auf sein Territorium ganz einfach mit einem Über-Handheld abschmettern. Wie auch immer dieser Schlagabtausch ausgehen wird – am Ende gewinnt dank Preisdumpings, Produktvielfalt, schneller Weiterentwicklung und coolen Add-Ons immer der Zocker.



Entertainment Fotostrecke



Marlotte Libeaux, 74 Jahre, Rentnerin. Frau Libeaux liebt „Super Mario“. 1984 hat sie sich ein NES gekauft, später ein N64. Seitdem spielt sie jeden Tag auf voller Lautstärke. Bis sich die Nachbarn beschwerten. Denn Frau Libeaux ist fast taub. „Super Mario“, sagt sie, „hält mich fit und schult meine Reaktionszeit.“ Durchgeschafft hat sie es noch nie.



Volkszählung

Ein Streifzug durch deutsche Spielzimmer

Fotos: Mirco Talierco, Text: Benjamin Maack

Entertainment Fotostrecke



Ricky Fertig, 28 Jahre, Scanning-Beauftragter und Sandra Fertig, 31 Jahre, Wirtschaftsassistentin. Sandra liebt Egoshooter und hat „Halo“ schon zu sechzehnt im Versus-Modus gespielt. „Das macht sie zur Traumfrau für alle meine Freunde“, sagt ihr Mann Ricky. Gemeinsam spielen die beiden am liebsten Tanzspiele. Paartanz quasi.





Boa-Maria Lorge, 25 Jahre, Praktikantin in einer Werbeagentur.
In ihrer Freizeit rettet Boa-Maria gern die Welt. Als Lara Croft an der PS2. „Vielleicht klingt das jetzt ein bisschen aggressiv. Aber dann geht es gar nicht mehr darum, möglichst viele Punkte zu holen.“ Sie läuft einfach gern mit der Waffe durch die Level. Nebenbei macht sie übrigens eine Ausbildung zur Körpertherapeutin.

Entertainment Fotostrecke



Ernst Hecht, 34 Jahre, Anwalt. Wochentags arbeitet er für die GEMA. Am Wochenende trifft Ernst Hecht sich mit Freunden auf LAN-Parties. „Ich weiß, das klingt merkwürdig für einen 34-jährigen. Aber wir sind genauso verrückt danach wie die Jugendlichen. Weil erst jetzt in Videospiele möglich ist, wovon wir früher immer geträumt haben.“



Oliver Wehrhahn, 32 Jahre, Verkäufer in einem Games-Laden. Wie kommt man an eine Videospielsammlung mit über 2.000 Games? „Nichts wegschmeißen“, ist Olivers Tipp. Er sammelt seit er Ende der 70er das erste Mal „Pong“ gespielt hat. Seit zwei Jahren kauft er aber kaum noch Spiele. Denn Oliver hat eine neue Leidenschaft: ein Trike.

Tests 11/2003

- 64 Star Wars: Rebel Strike
- 68 Prince Of Persia
- 70 F Zero GX
- 72 Jak 2: Renegade
- 74 Tony Hawk's Underground
- 76 Beyond Good And Evil
- 77 Soul Calibur II
- 78 Viewtiful Joe
- 79 Pro Evolution Soccer3
- 80 Colin McRae Rally 04
- 81 Dog's Life
- 82 Amped 2
- 83 Rainbow Six 3
- 84 Schnelldurchlauf

So werten wir

- 10 von 10 one in a million
- 09 von 10 überragend
- 08 von 10 sofort kaufen
- 07 von 10 sehr gut
- 06 von 10 überdurchschnittlich
- 05 von 10 gut
- 04 von 10 okay
- 03 von 10 na ja
- 02 von 10 schlecht
- 01 von 10 ohne worte

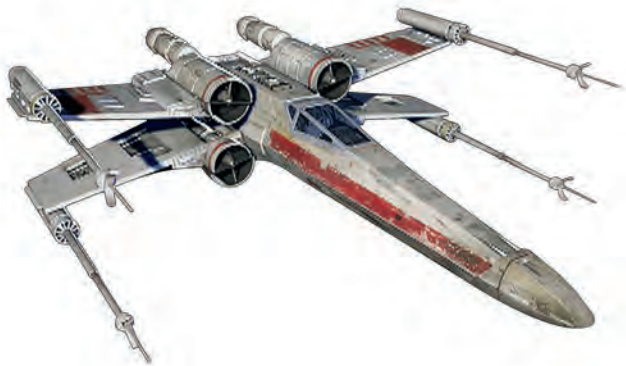
Test,Test

Rogue Squadron 3: Rebel Strike

Das neueste „Rogue Squadron“ ist mal wieder ganz großes Kino

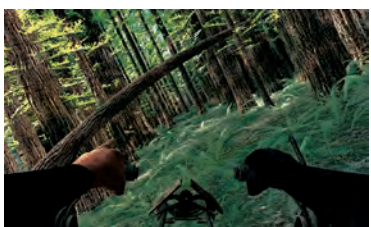


Kalte Macht: Die imperialen Kräfte greifen auf dem Eisplaneten Hoth am Boden und aus der Luft gleichzeitig an



Wenn sich Menschen nur für ein einziges Spiel eine Konsole kaufen, dann ist das so ziemlich die höchste Ehrung, die man diesem Spiel erweisen kann. Die Entscheidung ist oft sehr irrational, man möchte sagen, spontan. Es geht dann nicht um Qualität oder das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Es geht um leuchtende Augen und ein gutes Gefühl.

Für „Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike“ werden sich bestimmt einige Leute einen Gamecube zulegen. 13 Level pure Kindheitserinnerung in einer Spielverpackung. „Star Wars“ zum Mitmachen: nach einer Einleitung durch eine Originalsequenz aus dem fünften Film findet sich der Spieler in der Rolle von Luke Skywalker, der zwei AT-AT lahm legen muss. Wie in der Kinovorlage „Star Wars: Das Imperium schlägt zurück“ seilt man sich mit einem Entertaken unterhalb der Walker hoch, zerstört mit einem Laserschwert die Eintrittsluke und hinterlässt eine Granate. Dann reitet Luke auf einem Taun-Taun zum anderen Ende des Schlachtfelds und besetzt dort eine Laserkanone, um die imperialen Kräfte zu beharken. Noch im selben Level wechselt Luke und damit auch der Spieler erneut die Perspektive. Im X-Wing geht es gegen unzählige Tie-Bomber und Tie-Fighter. Erst am Ende dieser Luftkämpfe beendet ein weiterer Original-Clip das Level.



Es gibt für alles ein erstes Mal: Jetzt kann man endlich auch einen AT-ST durch verschiedene Level steuern; wahlweise auch aus der Cockpitansicht (oben links). Außerdem neu: Speeder-Bikes auf Endor (unten links) oder Tie-Fighter-Jagd im Multiplayer-Modus (unten Mitte)

„Star Wars“-Spiele haben eine lange Geschichte. Ende der 70er Jahre gründeten ein paar Entwickler in Kalifornien mit finanzieller Hilfe von Atari die Firma „The Games Group“, die George Lucas 1982 aufkaufte. Nur ein Jahr später formuliert er die kreativen Ziele der neu benannten „Lucasfilm Games“ so: „Das endgültige Ziel unserer Firma muss sein, das Gefühl der Lucasfilm-Werke auch auf Videospiele zu übertragen und damit die Kunst der Computerspiele zu fördern!“ Seit diesem Brief und der Umbenennung in die „LucasArts Entertainment Company“ Anfang der 90er Jahre sind gut drei Dutzend Titel erschienen, in denen das „Star Wars“-Universum an- und ausgespielt werden konnte. Oft waren diese Spiele dabei Vorreiter für neue Technologien und Spielmechanismen. Bestes Beispiel dafür war der PC-Titel „Rebel Assault“ von 1993. Dort wurden erstmals digitalisierte „Star Wars“-Filmsequenzen und Vollbild-Videos eingebaut. Die Portierung von „Rebel Assault“ für die PlayStation übernahm Faktor 5, deren Erscheinen im galaktischen Spiele-Universum einen Wendepunkt in der Geschichte der Spieleserie markierte. Die 1987 in Deutschland gegründete Firma entwickelt seit Anfang der 90er unter dem „Star Wars Rogue...“-Label exklusive „Star Wars“-Shooter für Nintendo. Erstes Ergebnis dieser Partnerschaft war 1992 das auf dem N64 erschienene „Rogue Squadron“, in dem Spieler die

Rolle eines X-Wing-Fighter-Piloten übernimmt und sich durch Horden von Tie-Fightern kämpft. Dieses Spielprinzip etablierte sich genau wie die immer bombastischere Grafik als Markenzeichen der Factor 5-„Rogue“-Serie. Nun wurde dieses Konzept für „Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike“ grundlegend erweitert. Der Kampf auf dem Eisplaneten Hoth zeigt auf eindrucksvolle Weise, wie Faktor 5 die spielerische Abwechslung alter Arcade-Zeiten verstanden hat. Auch danach wird der Spieler von einem Schauplatz zum anderen gebeamt, um dort diverse Aufgabenstellungen in Anlehnung an die Filmvorlage zu erfüllen. Gerade diese Abwechslung in Kombination mit der exzellenten Grafikleistung macht „Rebel Strike“ zu perfekter Arcade-Unterhaltung innerhalb der heimischen vier Wände. Wirkliche Spieltiefe mit komplexem Regelwerk oder eine Sonderhandlung wurden bei „Rebel Strike“ erst gar nicht angedacht. Der Finger am Abzug gepaart mit dem filmischen Erlebnis ergibt auch so eine Trumpfkarte, mit der „Rebel Strike“ der Ur-Idee von Spielkonsolen am nächsten kommt. Und wer etwas Geld in eine heimische Surround-Anlage investiert, kann sich von der realistischen Soundkulisse in 5-Kanal Dolby Pro Logic2 vom Sofa in die Galaxis pusten lassen. Da ist man eben noch auf Yodas Zufluchtsplaneten Dagobah, dann im Kampf um den Rebellenstützpunkt Yavin 4, wenig später auf

Test,Test



Herrlich schöne Bonuslevel: Zur Rettung der Prinzessin auf dem Todesstern (links) oder am Schlund des Saarlac (oben rechts)

ultraschnellen Speederbikes auf Endor und dann wieder auf Dantooine. Die Wolkenstadt Bespin ist ebenso wieder Ort des Geschehens wie die spektakulären Meteoritenfelder, die man in einem „Jedi Starfighter“ oder „Slave 1“ durchkreuzt und darin seismische Bomben zündet. Die trampelnden AT-ST-Walker sind an diversen Stellen spielbar und hätten gut und gerne ein eigenes Game verdient. Wie alle Rogue-Squadron-Spiele basiert auch „Rebel Strike“ wieder auf dem Bronze-, Silber- und Goldmedaillen-System, mit dem sich einzelne Bonusmissionen freischalten lassen. Innerhalb dieser sieben Spezialaufträge schlägt das Herz von Star Wars-Fans gleich noch mal etwas höher: es verschlägt den Spieler zum Schlund des Saarlac oder in die Korridore des Todessterns, um dort mit Han Solo die Prinzessin zu befreien. Die Third-Person-Sicht wirkt spielerisch zwar etwas träge, doch derartige Gedanken werden durch den schnellen Spielablauf sofort verdrängt. Wenn eine Mission „Arvel Crynyd's Kamikaze Adventures“ heißt, muss auch zum Spielziel nicht mehr viel verraten werden. Dabei bietet „Rebel Strike“ nicht nur einen Egotrip für einzelne Jedi-Ritter. Die Entwickler von „Factor 5“ spendieren auf der gleichen Disc noch den kompletten Vorgänger „Rogue Leader 2“ in einer Multiplayer-Version. Dort sind vier Level im Versus-Mode und fünfzehn Missionen im Cooperative-Mode

spielbar. Warnungen wie „Rot 1 ... Tie-Fighter hinter dir“ dürften damit in deutschen Spielzimmern in Zukunft an der Tagesordnung sein. In der US-Version gibts zusätzlich eine Bonus Disc mit dem ersten Spielhallen-„Star Wars“-Spiel von Atari, das 1982 Jugendlichen rund um den Globus das Taschengeld aus den Hosen lutschte. Ärgerlich: die deutsche Fassung muss ohne das schöne Gimmick auskommen.

Videospielumsetzungen bekannter Filmvorlagen beinhalteten lange Zeit die Hypothek der Enttäuschung. Auch LucasArts musste bei ihren Spielen zur „Episode 1“ herbe Kritik einstecken. Bei „Rebel Strike“ dagegen stimmt sie wieder: die Mischung aus hunderten gegnerischer Raumschiffe und genialen Handlungsorten wie dem Planeten Endor oder dem Todesstern. Man spürt förmlich das Kribbeln in den Fingern. Es ist an der Zeit, endlich wieder für das Gute zu kämpfen. Und dann leuchtet das schmale rote Sichtfeld der Poweranzeige und eine gelbe Schrift läuft unter Fanfarenklängen langsam vom unteren Bildrand hoch. Es war einmal in einer fernen Galaxis ... GW

Wertung: 8 von 10

Plattform: Gamecube Publisher: Activision Termin: 31. Oktober USK: 12

Test,Test



Herrlich schöne Bonuslevel: Zur Rettung der Prinzessin auf dem Todesstern (links) oder am Schlund des Saarlac (oben rechts)

ultraschnellen Speederbikes auf Endor und dann wieder auf Dantooine. Die Wolkenstadt Bespin ist ebenso wieder Ort des Geschehens wie die spektakulären Meteoritenfelder, die man in einem „Jedi Starfighter“ oder „Slave 1“ durchkreuzt und darin seismische Bomben zündet. Die trampelnden AT-ST-Walker sind an diversen Stellen spielbar und hätten gut und gerne ein eigenes Game verdient. Wie alle Rogue-Squadron-Spiele basiert auch „Rebel Strike“ wieder auf dem Bronze-, Silber- und Goldmedaillen-System, mit dem sich einzelne Bonusmissionen freischalten lassen. Innerhalb dieser sieben Spezialaufträge schlägt das Herz von Star Wars-Fans gleich noch mal etwas höher: es verschlägt den Spieler zum Schlund des Saarlac oder in die Korridore des Todessterns, um dort mit Han Solo die Prinzessin zu befreien. Die Third-Person-Sicht wirkt spielerisch zwar etwas träge, doch derartige Gedanken werden durch den schnellen Spielablauf sofort verdrängt. Wenn eine Mission „Arvel Crynyd's Kamikaze Adventures“ heißt, muss auch zum Spielziel nicht mehr viel verraten werden. Dabei bietet „Rebel Strike“ nicht nur einen Egotrip für einzelne Jedi-Ritter. Die Entwickler von „Factor 5“ spendieren auf der gleichen Disc noch den kompletten Vorgänger „Rogue Leader 2“ in einer Multiplayer-Version. Dort sind vier Level im Versus-Mode und fünfzehn Missionen im Cooperative-Mode

spielbar. Warnungen wie „Rot 1 ... Tie-Fighter hinter dir“ dürften damit in deutschen Spielzimmern in Zukunft an der Tagesordnung sein. In der US-Version gibts zusätzlich eine Bonus Disc mit dem ersten Spielhallen-„Star Wars“-Spiel von Atari, das 1982 Jugendlichen rund um den Globus das Taschengeld aus den Hosen lutschte. Ärgerlich: die deutsche Fassung muss ohne das schöne Gimmick auskommen.

Videospielumsetzungen bekannter Filmvorlagen beinhalteten lange Zeit die Hypothek der Enttäuschung. Auch LucasArts musste bei ihren Spielen zur „Episode 1“ herbe Kritik einstecken. Bei „Rebel Strike“ dagegen stimmt sie wieder: die Mischung aus hunderten gegnerischer Raumschiffe und genialen Handlungsorten wie dem Planeten Endor oder dem Todesstern. Man spürt förmlich das Kribbeln in den Fingern. Es ist an der Zeit, endlich wieder für das Gute zu kämpfen. Und dann leuchtet das schmale rote Sichtfeld der Poweranzeige und eine gelbe Schrift läuft unter Fanfarenklängen langsam vom unteren Bildrand hoch. Es war einmal in einer fernen Galaxis ... GW

Wertung: 8 von 10

Plattform: Gamecube Publisher: Activision Termin: 31. Oktober USK: 12

Test,Test

Prince of Persia

Mit dem Pluderhosen-Prinz läuft die PS2 zu Höchstform auf



Das Leben ist ein Kampf: dank der vielfältigen Martial-Arts-Bezüge sind die Kämpfe eine wahre Augenweide

„Drugstore Cowboy“, „Do the Right Thing“, „Friedhof der Kuschteltiere“ oder „Platoon“. Als Jordan Mechner 1989 nach seinem ersten Erfolg „Karateka“ (1984) über ein neues Computerspiel nachdachte, war das Kino seiner Tage sicherlich keine Inspirationsquelle. In den Charts feierte dagegen MC Hammer seine erste Hitsingle und die ganze Popwelt lästerte über seine Pluderhosen. Ein Jahr später lief „You can’t touch this“ dann weltweit. Jordan Mechner dachte derweil immer noch über eine Alternative zu Weltraum- und Rennspielen nach. Die Geschichte eines abendländischen Schwerthelden und einem mit Fallen gespickten Palast lief mit Sicherheit gegen jeden Trend. Als „Prince of Persia“ 1990 erschien, stand es neben „Sonic the Hedgehog“ und „Wing Commander“ und wurde trotzdem ein Bestseller. Vielleicht wegen der Pluderhosen. Das Erfolgsrezept dieses Spielklassikers sollte jedoch mehr als zehn Jahre später neue Freunde finden. Der französische Publisher Ubisoft kontaktierte Jordan Mechner 2002 und zeigte ihm in Montreal erste Animationsstudien für einen Prinzen der nächsten Generation. Dem Vater des Pluderhosenhelden blieb einfach keine andere Wahl, als „Ja“ zu sagen. „Ja“ zu einem genial komplexen Abenteuer. „Ja“ zu einer brillanten Optik. „Ja“ zu einem Prinz von Persien, dem Fallen und Frauen das Liebste sind. Dabei klingt die Geschichte zuerst wie ein

Durchschnittsmärchen aus 1001 Nacht: in einem von Krieg geschüttelten Land entdeckt ein junger Prinz einen magischen Dolch. Einmal benutzt, verwandelt diese Waffe alle Palastbewohner in erbitterte Gegner. Mit Hilfe einer Prinzessin und der uneingeschränkten Macht der „Sands of Time“ geht der Prinz das gefährliche Wagnis ein, die verwunschenen Palastgemäcker zurückzufordern und den Frieden wieder herzustellen. Für Level-Designer David Chateaufneuf und die Game-Designer Marc-Andre de Blois und Lionel Rico funktionierte dieser Plot vor allem als digitaler Setzkasten für eine Wagenladung voller Spielelemente. Die Grenzen zwischen klassischem Jump ‘n’ Run-Spiel und einem ausgefeilten Adventure sind eigentlich nicht mehr auszumachen. Eine weiterentwickelte Grafik-Engine aus „Beyond Good & Evil“ und Spielroutinen aus „Splinter Cell“ sind die Basis für eine bombastische Grafik, die durch ihre milchige Weichzeichner-Optik von der ersten Minute an fasziniert. Die wichtigsten Handlungs- und Controller-Befehle bekommt der Spieler im Eingangslevel vermittelt. Spätestens hier werden die cineastischen Referenzen überdeutlich: die Anwendung des so genannten „Dolchs der Zeit“ wurde in ihrer optischen Umsetzung exakt aus Stephen Norringtons Vampirfilm „Blade“ kopiert. Von dem Todesstoß und den zu schwarzem Staub zerfallenen Gegnern kann man gar



Vogelfreier Prinz: Springen und Klettern ist in „Prince of Persia“ herausfordernd aber fair. Absolut atemberaubend sind die Einzelanimationen beim Einsatz des „Dagger of Time“, in denen die Opfer zu glühendem Staub zerfallen

nicht genug bekommen. Wenn der Prinz auf Knopfdruck waagrecht und in Zeitlupe die Wand entlangläuft, fällt dem Spieler automatisch die Szene aus der „Matrix“-Reihe ein. Sprungmanöver mit Salto und tänzelnder Luftakrobatik kennt man aus „Crouching Tiger & Hidden Dragon“. Den schnellen Abstandszoom kennt unser Auge natürlich auch aus Film und Fernsehen, faszinieren tut er trotzdem. Fast könnte einem der Gedanke kommen, dass diese Funktion von den Entwicklern nur zu einem Zweck programmiert wurde: um mit der wundervoll gestalteten Umgebung zu prahlen. Die modernen optischen Stilmittel sind in diesem Action-Adventure über sieben große Kapitel der ideale Kontrast zu dem altertümlichen Ali-Baba-Setting, in dem es von Krummschwertern und verschleierte Frauen nur so wimmelt. Der Spielfluss wird dabei nie von Zwischensequenzen zerhackt, und durch das fortlaufende Einlesen der Spieledaten „hinter“ dem eigentlichen Spiel gibt es keine Ladezeiten. Technik, die begeistert. Selbst die optisch und spielerisch beeindruckende Zeitkontrollfunktion, mit der sich im Falle eines unbeabsichtigten Ablebens die Lebensuhr zurückdrehen lässt, zwingt die Grafik-Engine nicht in die Knie. Lediglich beim Soundtrack wurde etwas zu euphorisch in den Orient-Fundus gelangt. Auch den stellenweise sehr schwierigen Sprung- und Falleneinlagen steht man das eine oder andere Mal etwas ratlos

gegenüber. Der Spitzpflock-Klassiker ist nur eine der sieben möglichen Varianten von Todesfallen. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad getrost als amtlich bezeichnet werden darf, lässt einen „Prince of Persia“ zu keinem Zeitpunkt wirklich verzweifeln. Zum einen liegt das an der Steuerung, die den Entwicklern gut gelungen ist. Sie kann für Stürze oder Fehlsprünge nicht verantwortlich gemacht werden. Zum anderen sind die Ladezeiten bei einem neuen Versuch durchaus human. Da gibt man sich gerne eine weitere Chance.

Ganz der Tradition verpflichtet, ließ es sich das Team in Kanada auch nicht nehmen, als versteckten Bonus die ersten beiden Teile des Klassikers mit auf die Disc zu packen. Im Gegensatz zum Reanimationsversuch von 1999 mit der Version von Entwickler Mindscape hat der „Prince of Persia“ von Ubisoft dieses Mal definitiv sein Comeback geschafft. Und man wird es nicht glauben, aber im Radio hört man gerade wieder eine von vielen Cover-Versionen: „You can't touch this! Oh, oh, oh ...“ GW

Wertung: 8 von 10

Plattform: PS2 Publisher: Ubisoft Termin: 20. November USK: 12

Test,Test

F Zero GX

Wie schnell ist schnell? „F Zero GX“ markiert den neuen Rekord

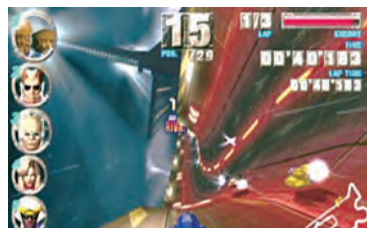
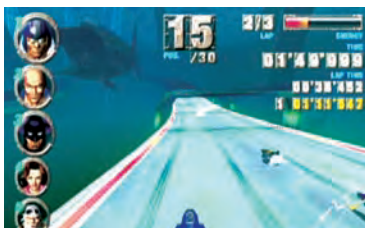


Ob die Entwickler von „F Zero GX“ auf Drogen waren, wissen wir nicht. Produziert haben sie eine

Manchmal sind Videospiele wie kleine Zeitmaschinen. „F Zero GX“, der vierte Teil der „F Zero“-Serie, ist so ein Zeitmaschine. Der erste Teil hat den Begriff „Future Racer“ erfunden. Damals noch auf dem Super Nintendo. Verdammst schnell und verdammst hart. Das ist „F Zero GX“ auch und doch ist es ganz anders. Die Strecke fliegt mit all der Schönheit der heutigen Möglichkeiten vorbei. 1600 Stundenkilometer zeigt der Tacho und Wipeout, Extreme G und Quantum Redshift verschwinden im Rückspiegel. Scheinbar schwerelos schrauben sich die Pisten durch Kulissen, die so absurd, so gigantisch, so schön sind. Ob ein paar 100 Meter über dem Boden oder irgendwo im Ozean, alles erstrahlt in einer einzigen Farbenpracht. Doch Gucken ist nicht drin. Jedes kleine Zucken mit dem Analog-Controller schickt den Gleiter gnadenlos in Richtung Bande. Wenn es überhaupt eine gibt. Und plötzlich türmt sich die Strecke wie eine Wand vor dir auf, senkrecht geht es nach oben. Du kannst spüren, wie der Gleiter auf den Boden gedrückt wird. Ein Turbopfeil auf der Piste, der zweite, dann noch einer, bei 1500 Kilometern pro Stunde einen Booster abbrennen und dann hört die Strecke auf. Schweben. Der Magen hebt sich, dreht sich langsam um, das Adrenalin schießt in den Schädel und dann siehst du auf einmal wieder die Piste. Bestimmt 500 Meter unter dir, klein und dünn wie ein Faden. „Das

Streckendesign war der Teil des Spiels, dem ich am meisten Zeit gewidmet habe“, sagt Toshihiro Nagoshi. Nagoshi ist der Chef von Amusement Vision, die „F Zero GX“ für Nintendo programmiert haben. Amusement Vision gehören eigentlich zu Sega. Sie haben Spiele wie „Daytona USA“ entwickelt, was erklärt, warum die Kulissen in „F Zero“ so bunt und durchgeknallt sind. „Wenn die Leute einen ‘Future Racer’ kaufen, dann wollen sie in dem Spiel Dinge sehen, die es heute noch nicht gibt. Verrückte Dinge, Dinge aus der Zukunft, unerwartete Dinge. Deswegen haben wir so lange an den Strecken und der Kulisse gefeilt.“ Soweit ist also alles klar. Die Grafik ist top, das Fahrgefühl auch. Auch im Vier-Spieler-Modus läuft das Spiel erstaunlich flüssig. „An der Entwicklung des Multiplayer-Modes haben wir eine halbe Ewigkeit verbracht“, sagt Nagoshi. Erklärt ist er schneller: „Je mehr Leute mitspielen, desto kleiner ist die Anzahl der Hintergrundobjekte, was wiederum Rechenpower für mehr Spieler freisetzt.“ Willkommen in der Gegenwart der Videospiele.

Die Vergangenheit holt dich bei „F Zero GX“ in Form von 29 Gegnern ein, die alle in einem Pulk fahren. Überholen? Glückssache. Und wenn es dir einmal gelingt, dich an allen vorbeizubooten, dann darfst du keinen Fehler machen, sonst zieht die Konkurrenz vorbei. Vergangenheit, das heißt auch, nicht speichern zu



Die Sprünge sind bei „F Zero GX“ gigantisch (oben links). Die „Halfpipe“ Strecke (unten Mitte) ist wie ein elektrischer Stuhl: sie jagt einen konstanten Strom Adrenalin durch den Körper

können zwischen den einzelnen Rennen. Im letzten von fünf Rennen dreimal von der Strecke gefallen? Alles noch mal von vorne. Toshihiro Nagoshi sieht das so: „Ich wollte ein Spiel machen, das den Spieler immer und immer wieder fordert. Er muss durchhalten, Geduld haben und ab einem bestimmten Punkt wird er nicht mehr verlieren. Er kann die Strecken dann im Schlaf.“ Bis dahin ist es ein weiter Weg. Am Anfang stehen im Championship-Modus drei Cups zu Auswahl. Auf „Anfänger“ ein reiner Spaß. Doch um den Diamant-Cup und damit noch krassere Strecken freizuschalten, müssen der Saphir-, der Smaragd- und der Rubin-Cup im „Standard“-Schwierigkeitsgrad gewonnen werden. Der in „F Zero GX“ neu eingeführte Story-Modus kann vorerst getrost vernachlässigt werden. Schon die zweite Prüfung ist kaum zu schaffen. Bei „F Zero GX“ reicht es nicht, einfach nur schnell zu sein. Einen Turbo-Pfeil verpasst, eine Bande berührt, einmal in der Kurve den Grip verloren und du wirst nach hinten durchgereicht. Anders als bei dem „F Zero“ der ersten Generation zehrt der Booster außerdem von der Gesamtenergie des Fahrzeugs. Ist diese aufgebraucht, reichen kleine Feindberührungen und der Gleiter raucht ab. Geschickter Einsatz des Boosters ist die Basis für Siege. Sonst fehlt auf der Zielgeraden der Saft und die Gegner ziehen vorbei. Dabei ist „F Zero GX“ eigentlich nicht unfair. Ausdauer wird

belohnt. Wer weiß, wo die Turbo-Pfeile liegen und sauber fährt, hat keine Probleme. Manchmal hilft auch nur Taktik. Du wirst im letzten von fünf Rennen immer von der Strecke geschubst? Dann sammle halt in den ersten vier Rennen so viele Punkte, dass du im letzten seelenruhig hinterhergleiten kannst. Toshihiro Nagoshi bezeichnet „F Zero GX“ als ein Rhythmus-Spiel. „Ich habe die Kurse so designt, dass sich die Anordnung von Turbo-Pfeilen, die Energie-Lade-Streifen und der Einsatz des eigenen Boosters zu einem Rhythmus zusammenfügen. Je besser du diesen Rhythmus hältst, desto besser wird deine Rundenzzeit.“ Bis es soweit ist, wirst du sehr oft die Fäuste ballen, deine Adern werden hervortreten und du wirst schwören, dieses Spiel nie wieder zu spielen. Wie früher, als Spiele noch richtig harte Knochen waren. Genau deswegen ist „F Zero GX“ eine kleine Zeitmaschine. Denn genau wie früher wirst du auch heute nach ein paar Stunden, wenn dein Zorn abgekühlt ist, wieder vor die Konsole gesaugt. Beim nächsten Mal klappt's ganz bestimmt. MH

Wertung: 7 von 10

Plattform: Gamecube Publisher: Nintendo Termin: 31. Oktober USK: frei

Test,Test

Jak 2: Renegade

Der erste Teil war gut. Der zweite Teil ist böse



Zu Fuß, im Gleiter oder auf dem Hoverboard: dem Bewegungsdrang sind in „Jak 2“ keine Grenzen gesetzt

Wieso eigentlich „Jak 2“? Warum nicht „Jak und Daxter 2“? Was ist mit dem scharfzüngigen Bastard passiert? Er sitzt auf Jaks Schulter und zieht noch immer seine wunderbar assigen Sprüche vom Leder. Aber dieses Spiel gehört eindeutig Jak. Sorry, Daxter.

Jaks Geschichte beginnt an der Stelle, wo der letzte Teil endet, und ist trotzdem Lichtjahre davon entfernt. Jak und Daxter wurden durch einen Precourser-Ring an einen düsteren Ort gesogen. Aus ihrer happy heilen Welt des ersten Teils landen sie mitten in in der riesigen Stadt Haven City, einer düsteren Kulisse aus Stein und Metall. Direkt nachdem sie angekommen sind, wird Jak festgenommen und in einen Kerker gesperrt, der aussieht wie eine Sci-Fi-Irrenanstalt. Zwei Jahre lang wird Jak dort als Versuchsobjekt missbraucht. Wie eine Laborratte pumpt man ihn voll mit sogenannten dunklem Eco. Baron Praxis, der unrechtmäßige Herrscher über Haven City, will den perfekten Soldaten züchten. Na, kommt das Motiv bekannt vor? Deutsche Geschichte, sechste Klasse. Ziemlich gewagt, oder? Als Daxter ihn endlich befreien kann, hat sich Jak verändert. Sein Gesichtsausdruck, seine Bewegungen – die ganze Körperhaltung verrät, wie sehr er gelitten hat. Aus dem witzig-selbstlosen und immer ein bisschen dummlich lächelnden Altruisten ist ein gequälte Seele geworden, deren einziger Grund

zu handeln der Wunsch nach Rache ist. Schuld daran ist auch das dunkle Eco, das durch seinen Körper wabert. Von Zeit zu Zeit verwandelt es Jak in eine rasende, alles vernichtende Bestie, aus der grelle Blitze schlagen. Als hätte sich Dr. Jekyll für immer in den schrecklichen Mr. Hyde verwandelt, aus dem von Zeit zu Zeit Marvels Hulk herausbricht.

Und so ziehen Jak und Daxter wieder zusammen los. Durch Haven City, den Ort des Geschehens. Die Stadt ist ein riesiges Gefängnis, ein Überwachungsstaat wie man ihn aus Orwells „1984“ kennt. Die „Crimson Garde“ des Barons marschiert durch die Straßen – absolute Kontrolle. Jak schließt sich einer Untergrundbewegung an, die versucht Baron Praxis zu stürzen, um den rechtmäßigen Thronerben an die Macht zu bringen. Doch nicht für Recht und Gerechtigkeit zieht Jak in den Krieg, sondern nur aus einem Grund: Vergeltung für die erlittenen Qualen. Und wenn ihm dabei Mario und die bezaubernde Prinzessin Peach im Weg stünden, würde er auch die mit seinem beachtlichen Waffenarsenal aus dem Weg blasen. Und das ist wirklich mal erfrischend. Unser Held ist so weit von einem eindimensionalen Everybody's Darling entfernt, wie das Spiel von einem flachen Jump'n'Run-Adventure. Eigentlich ist „Jak 2“ ein Jump'n'Shoot'n'Drive'n'Skate'n'Run. Und eigentlich noch viel mehr als das.



George Orwells 1984 meets Asterix – Baron Praxis' Soldaten haben die ganze Stadt unter ihrer Kontrolle. Die ganze? Nein. Jak und Daxter schlagen guerillamässig zurück

Das Spiel hat sich offenkundig eines der besten Vorbilder genommen, das es gibt. Jak und sein kleiner Freund Daxter erledigen als Söldner für verschiedene Auftraggeber miese Jobs. Dafür werden die beiden durch ganz Haven City und in die unwirtliche Welt vor den Stadttoren geschickt. Die langen Fußwege verkürzen sich die beiden, indem sie den Bewohnern der Stadt ihre Gleiter klauen. Jeder Gleiter hat eine andere Fahrphysik, ein spürbar anderes Gewicht und eine andere Geschwindigkeit. Na, macht's „Klick“? Richtig. Das Vorbild ist „GTA“. Sogar der Tag-Nacht-Zyklus in Echtzeit ist der Inspirationsquelle entliehen. Von bloßem geistigen Diebstahl kann aber nicht die Rede sein. Denn „Jak 2“ ist irgendwie viel mehr als „GTA“. Allein die Möglichkeiten einer fiktiven Umgebung haben dem Entwicklerteam von Naughty Dog einen viel größeren Spielraum eingeräumt. Und sie haben es perfekt verstanden, diesen Spielraum auszureizen. So hat Jak Moves drauf, von denen ein Mafia-Handlanger nicht einmal träumen darf. Und auch die Architektur der riesigen Haven City beeindruckt von den heruntergekommenen Hütten der Slums in Hafennähe bis zu den Prachtbauten im Palastbezirk. Parks, Wälder, Ruinen – mit fortschreitendem Spiel breitet sich die Stadt wie ein unberechenbarer Erlebnispark randvoll mit halbsbrecherischen Aufträgen vor dem Spieler aus. Und manchmal macht einen der hohe

Schwierigkeitsgrad so rasend wie Jak bei einem Eco-Anfall. „Jak 2“ ist die Ankunft der Menschlichkeit im Jump'n'Run. Wir müssen nicht mehr nach Prinzessinnen, Freunden oder Schätzen jagen, die uns in Wahrheit gar nicht interessieren. Die Handlung wird nicht mehr von einem bloßen Aneinanderreihen von Aufträgen bestimmt, sondern von den Gefühlen der Protagonisten. Es gibt Liebe, Leidenschaft, Missgunst, sexuelle Anziehung und immer wieder Wut. In den ersten Sequenzen leidet man mit dem getriebenen Jak, später fühlt man mit ihm und irgendwann werden die schweren Herausforderungen zu einem persönlichen Anliegen. Der Spieler fühlt sich verantwortlich, als Jak Rache an dem Baron zu nehmen. Zugegeben, natürlich will er auch noch einen Witz von der charmant taktlosen Ratte Daxter hören. Denn im Film hat schließlich auch jeder große Rächer einen witzigen kleinen Kumpel für die entspannenden Lacher zwischen den Actionsequenzen. Und so möchten wir ganz heimlich neben das wirklich ganz große „Jak 2“ noch ein kleines „and Daxter“ setzen. BM

Wertung: 7 von 10

System: PS2 Publisher: SCEA Termin: bereits erschienen USK: 6

Test,Test

Tony Hawk's Underground

Mit dem fünften Teil kehrt Tony endlich zu den Skatern zurück



„Tony Hawk's Underground“ versteht Skater: an Polizeiwagen hängen und auf Dächer sneaken, um die besten Skate-Spots zu erreichen. Wenn dabei das Deck durchbricht (oben links), steht man sofort auf einem neuen. Traumhaft!

„Wow! Das ist echt super.“ Jonas macht einen sauberen Kickflip, rollt die Straße hinunter und steht einen Nollie. Ich bin dran. Ich nehme das Pad, fülle meine Power-Leiste, mache einen McTwist, den ich über einen BS Revert galant in einen Wheely übergehen lasse, und ziehe die Kombo mit einer halsbrecherischen Folge von Flips, Grabs und Grinds praktisch ins Unendliche. 46.580 Punkte. Jonas ist dran. Er macht noch einen Nollie. 50 Punkte. „Einfach super, das neue 'Tony Hawk'“, sagt er.

Es gibt zwei Sorten von Fans der „Tony Hawk's Pro Skater“-Reihe. Nennen wir sie einfach Zocker und Skater. Bei den letzten vier Teilen wurden von Folge zu Folge die Sprünge höher, die Trickkombos halsbrecherischer und die Übergangsmoves besser. Als wären die Entwickler auf der Suche nach dem ultimativen Endlos-Trick. Mit normalem Skaten hat das nichts mehr zu tun. Das galt auch für den immer größeren Adventure-Anteil. Warum muss jemand, der eigentlich nur Skaten will, erst beschuerte Aufgaben erfüllen, um einen neuen Spot freizuschalten? Zwei zu Null für die Zocker. Zwar wurde von Fortsetzung zu Fortsetzung die Grafik immer besser und die Tricks immer flüssiger, aber trotz der realistischeren Aufmachung – Skater fühlten sich immer weniger davon angezogen. Mit „Tony Hawk Underground“ wird das anders. Die Neuerungen

im Game werden vor allem die Skater-Fraktion teasen. Diese Funktion soll wohl auch der wieder sehr speziell geratene Teenie-Punk-Soundtrack erfüllen. Dafür ist das ziellose Abarbeiten von Aufgaben der alten Teile einem echten Story-Modus gewichen. Du bist ein unbekannter Skater aus New Jersey und willst zusammen mit deinem Kumpel Eric Sparrow berühmt werden. Doch der Weg zum Erfolg ist steinig. Du mußt Locals an die Wand fahren, Autos verheizen, Skate-Pros in den Arsch kriechen und mit der Polizei gemeinsame Sache machen. Im Editor kannst du selbstverständlich einen Skater nach deinem Ebenbild gestalten. Brandneu: auf www.thugonline.com kannst du ein Foto von deinem Gesicht digitalisieren lassen, per Download deinem Alter-Ego die eigene Visage verpassen und dann beim World Cup höchstpersönlich deine Helden versägen. Es ist fünf Uhr morgens. Jonas und ich sind beeindruckt. Ich von der flüssigen Grafik. Jonas davon, wie ihm ein Chinese Old-School-Tricks beigebracht hat. Als er nach Hause fährt, steigt er auf sein Board, rollt an und steht sauber einen Kickflip von der Straße auf den Bordstein. „Super“, denke ich. BM

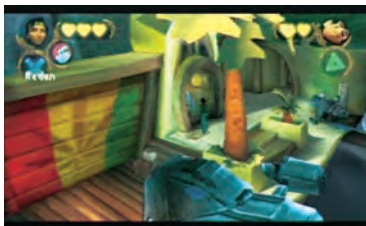
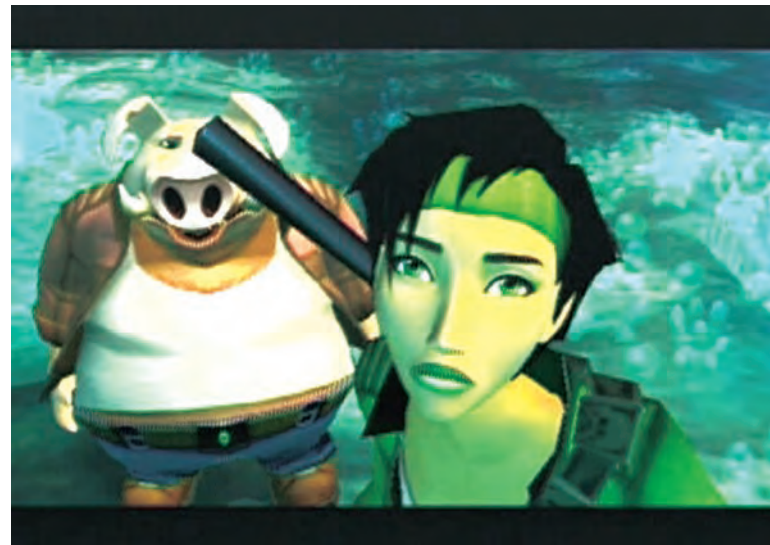
Wertung: 7 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, GBA Publisher: Activision Termin: 13. November USK: k.a.

Test,Test

Beyond Good And Evil

Rayman-Erfinder Michel Ancel beschenkt uns mal wieder



Jades Moves sind ebenso nett anzusehen wie ihr Dekolleté (oben links). Statements wie auf dem Garagentor der Mammago-Hoovercraft-Werkstatt hätten wie in BGE eigentlich auch nicht erwartet (unten links)

Ein Spiel zu entwickeln, ist heutzutage ziemlich schwer. Die meisten guten Ideen haben schon andere gehabt und neue Genres werden auch nicht jeden Tag erfunden. Oberflächlich betrachtet ist auch „Beyond Good And Evil“ nur ein ganz normales Action-Adventure mit den genreüblichen Zutaten: einer Heldin, bösen Aliens und einem Geheimnis. Die Heldin heißt Jade, sieht aus wie Lara Croft in besseren Tagen und versucht als Fotoreporterin die Verschwörung zwischen den Außerirdischen und der Regierung ihres Heimatplaneten Hyllis aufzudecken. Mit ihrer Kamera und einem Aikido-Prügel bewaffnet, zieht sie in den Weltenretter-Kampf. So weit, so bekannt. So oder ähnlich funktionieren noch tausend andere Spiele und doch ist „Beyond Good And Evil“ etwas Besonderes. Wie eine wunderbare kleine Schatzkiste tut sich unter dem Gerüst des soliden Handwerks die Detailverliebtheit der Entwickler auf. Die verschiedenen Charaktere, mit denen Jade im Spielverlauf zusammentrifft, sind zwar liebenswert, aber zu keinem Zeitpunkt niedlich. Jades schrulliger Onkel Pey'j wirkt, als hätte er zu viele Quentin-Tarantino-Filme geguckt. Pöbelnd und zeternd zieht er mit Jade durch die Missionen. Oder die Alpha-Abteilung der Regierung, die mit ihrem „eingebetteten“ Reporter immer wieder am Ort des Geschehens auftaucht. „Star Ship Troopers“ lässt grüßen. Am coolsten aber sind die drei Rastafari-Nashörner von

der Mammago-Hoovercraft-Reparaturwerkstatt. Wie „straight outta Jamaica“ plappern sie in schönstem Patois-Englisch, sind nie aus der Ruhe zu bringen und liefern mit einem großen Marihuana-Blatt auf der Garageneinfahrt die Erklärung gleich hinterher. Über weite Strecken wirkt „Beyond Good And Evil“ wie ein Film, ohne dabei den Spieler zum Zuschauer zu degradieren. Einen großen Anteil am cineastischen Eindruck hat die Musik. Während andere Action-Adventures die akustische Untermalung darauf beschränken, mit penetrantem „Tschingdarassabumm“ den nächsten Endgegner anzukündigen, unterstützt der orchestrale „Beyond Good And Evil“-Soundtrack zu jedem Zeitpunkt das Geschehen im Spiel. Dadurch wird eine atmosphärische Dichte geschaffen, die den Spieler an das Joypad fesselt. So wird aus einem ganz normalen Action-Adventure durch viele kleine Ideen ein Spiel, das über den Durchschnitt hinauswächst. Was sollte man aber auch anderes von einem Spiel erwarten, das vom „Rayman“-Erfinder Michel Ancel geschaffen wurde? MH

Wertung: 6 von 10

Plattform: PS2 Publisher: Ubisoft Termin: 13. November USK: 12

Soul Calibur II

Auferstanden von den Toten: „Soul Calibur“ ist zurück



Jede Konsole hat ihren eigenen Helden: auf dem Gamecube ist es Link aus „Zelda“ (unten links), auf der PS2 „Tekkens“ Heihachi (unten Mitte), und die Xbox bekommt von Namco Todd McFarlanes Spawn spendiert (unten rechts)

Aufs falsche Pferd zu setzen ist eine ziemlich blöde Sache. Mickey Rourke kann ein Lied davon singen. Nach Filmen wie „Angel Heart“ und „Barfly“ war er auf dem Gipfel seiner Laufbahn. Dann drehte er „Wilde Orchidee“, einen miesen Aufguss von 9 1/2 Wochen, und verschwand in der Versenkung. Die japanische Softwarefirma Namco kann auch Geschichten von falschen Pferden erzählen. Vor vier Jahren veröffentlichte sie „Soul Calibur“, ein Prügelspiel, in dem man mit Waffen kämpfte. „Soul Calibur“ sah super aus. Viel, viel besser als alle anderen Prügelspiele zu jener Zeit. „Ein Meilenstein!“, jubelte die Fachpresse. Das falsche Pferd hieß „Dreamcast“, und hatte den Exklusiv-Deal für „Soul Calibur“. Die Sega-Konsole floppte und als die Produktion nach nur zwei Jahren eingestellt wurde, nahm die Dreamcast eins der besten Prügelspiele überhaupt mit ins Grab. Das heißt – so richtig tot war „Soul Calibur“ nie. Bei vielen Dreamcast-Fans steht das Spiel noch heute ganz vorne in der Sammlung. Vielleicht hat Namco deswegen so lange mit einem Nachfolger gezögert. Ein solches Erbe tritt man eben ungerne an. Tatsächlich löst „Soul Calibur II“ nicht die Begeisterung aus wie sein Vorgänger. Was nicht heißt, dass „Soul Calibur II“ ein schlechtes Spiel ist. Nein, es unterstreicht eher den Ausnahmestatus des ersten Teils. „Soul Calibur II“ ist das beste, auf Waffen beruhende, Prügelspiel,

das es zu kaufen gibt. Punkt. Es ist leicht zu spielen, aber schwer zu beherrschen. Wildes Herumdücken auf dem Joypad ergibt zwar so manchen spektakulären Special-Move. Doch „Soul Caliburs“ taktische Spieltiefe offenbart sich nur dem, der Hingabe zeigt. Die ist vor allem im vom Vorgänger übernommenen „Weapon Master“-Modus gefragt, der so manch harte Aufgabe parat hat. Einmal dürfen nur Würfe angewandt werden, ein anderes Mal trifft man auf Gegner mit tödlichem Gift an den Messerspitzen. So funktioniert diese Spiel-variante als großes Tutorial. Am Ende sind alle Fähigkeiten gefordert und ausgebildet worden. Außerdem winken neue Waffen für den Kämpfer. Offenbar hat Namco aus den Fehlern von damals gelernt: „Soul Calibur II“ erscheint für alle drei Konsolen, und hat mit „Zeldas“ Link (Gamecube), „Tekkens“ Heihachi (PS2) und Spawn (Xbox) zusätzlich jeweils einen exklusiven Charakter am Start. Und was ist mit Mickey Rourke? Der feiert gerade an der Seite von Salma Hayek, Antonio Banderas und Johnny Depp in „Once upon a time in Mexico“ sein Comeback. Bei dieser Besetzung kann auch nichts schiefgehen ... MH

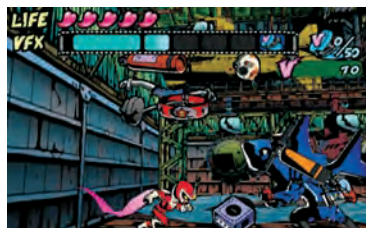
Wertung: 7 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** Bereits erschienen **USK:** 16

Test,Test

Viewtiful Joe

Hat 2D ausgedient? Capcom wagt den Gegenbeweis



Fighten am Fließband: von links nach rechts prügelt sich der kleine rote Teufel mit Umhang und Superheldenbrille durch die Level. Ninjas, Panzer, Waffenstarrende Kampfjets: allerlei Krüppzeug versucht ihn daran zu hindern

Es gehört schon eine gehörige Menge Mut dazu, in der heutigen Zeit ein Spiel auf den Markt zu bringen, das ohne bombastische 3D-Grafik neue Maßstäbe setzen soll. Wahrscheinlich haben die Entwickler von Capcom einfach die obligatorische japanische Schraube locker. Wie sonst lässt sich ein Beat 'em Up wie „Viewtiful Joe“ erklären? Eine Liebeserklärung an die guten alten 16-Bit-Zeiten? An Spiele wie „Double Dragon“, „Final Fight“ oder „Vendetta“, jene simpel gestrickten Prügelorgien, die Ende der 80er die absoluten Renner in den hiesigen Spielhallen und Imbissbuden waren? Mitte der 90er geriet dieses Genre leider aus der Mode. Die Automaten fristeten fortan ein Schattendasein in den hintersten Ecken der Daddelhallen, bis sie schließlich ganz auf der Müllhalde landeten. Es musste Platz geschaffen werden für die ersten 3D-Fighter. Die zweite Dimension hatte ihre Schuldigkeit getan. Schade eigentlich. Das muss sich auch ein findiger Kopf bei Capcom gedacht haben.

Die Story von „Viewtiful Joe“ ist so abgedreht wie einfältig. Protagonist Joe verbringt einen Kino-Abend mit seiner Freundin Silvia. Auf der Leinwand flimmert der neueste Streifen von Captain Blue. Plötzlich greift eine riesige Metallpranke aus der Leinwand heraus und zieht Silvia in den Film hinein. Wenig später wird auch Joe zum unfreiwilligen Hauptdarsteller, der, wie sollte es auch anders sein,

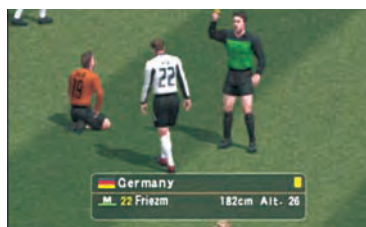
seine Liebste aus den Fängen des Bösen befreien muss. Von nun an prügelt er sich fröhlich von links nach rechts durch die Level und hat dabei so viel Krawall in den Fäusten wie Jet Li und Chow Jun-Fat zusammen. Die Steuerung ist simpel gehalten und beschränkt sich auf Schläge, Tritte und Sprünge. Komplexer wird es erst, als Captain Blue himself Joe Superheldenkräfte verleiht. Jetzt kann er in bester „Matrix“-Manier feindlichen Kugeln und Schlägen ausweichen und den Gegner mit aberwitzigen Kombos malträtiert. Für besonders ausgefeilte Manöver gibt es „Viewtifuls“, die zwischen den Levels in Extraleben oder neue Moves investiert werden können. So kann man sich in späteren Stages mit Mach-Geschwindigkeit beulen oder effektivere Kicks zulegen. Kleinere Rätsel und Shoot 'em Up-Einlagen lockern das Ganze ein wenig auf. Die brillante Cell-Shading-Grafik sieht insbesondere in Bewegung richtig flott aus. Allein der teilweise haarige Schwierigkeitsgrad lässt einen manchmal verzweifeln. 16-Bit-Veteranen sind das gewöhnt, alle anderen sollten ein Yoga-Buch griffbereit haben. SH

Wertung: 6 von 10

Plattform: Gamecube Publisher: Capcom Termin: 31. Oktober USK: 12

Pro Evolution Soccer 3

Wer Fußball liebt, kommt an diesem Spiel nicht vorbei



Höllisch realistisch und doch nicht ganz echt: Im Gameplay ist PES3 unschlagbar. Bei den Spielernamen führt die fehlende FIFA-Lizenz aber zu netten Stilblüten. Oliver Kahn zum Beispiel wird so zum besonnenen „Kalm“

Die Produktion von Computerspiel-Fortsetzungen unterliegt einer Logik, an der Evolutionsbiologen ihre Freude hätten. Sie sollen mit jeder neuen Version optisch realistischer aussehen und auch sonst werden fortschreitend mehr Optionen erwartet. Mehr Waffen, mehr Zubehör, mehr Level. Sporttitel leben vom Polieren der Oberfläche und folgen damit dem Gesetz der Serie. Die Vielzahl der Bewertungskriterien eines Fußballspiels bewegt sich dabei für den Käufer auf einem eher subjektiven Niveau: Gefallen mir die Spieler-Animationen? Wie kommt die Stadion-Atmosphäre rüber? Fragen, die sich auch Shingo Takatsuka, Entwicklungsleiter von Konami Tokio, gestellt hat. Seine Antwort darauf ist der dritte Teil von „Pro Evolution Soccer“. Seit August ist das in Japan „Winning Eleven 7“ betitelte Spiel dort erhältlich und gilt im Land des Perfektionismus als Maß aller Dinge. Wer in seiner Freizeit oder beruflich Fußball spielt, liebte schon immer den Kern der „PES“-Serie mit seiner Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten. Angefangen bei den Spielern und deren Kraftreserven bis hin zum gesamten Team, dessen Spieltaktiken wie Abseitsfalle, Zonen-Pressen und Konter individuell belegbar sind. Der Teamwork-Wert belohnt gute Aufstellungen und Spielverläufe sogar mit Punkten, die gegen Boni eingetauscht werden. Die für „PES3“ neu geschriebene Game-Engine fällt besonders bei den Spieler-Animationen auf. Schimmerten

beim Vorgänger noch die leicht abgehackten Bewegungsscripts durch, wurden sie fast komplett neu animiert und wirken im Ablauf wie das reale Vorbild. Der sonst nur schwerlich beschreibbare Wert der künstlichen Intelligenz wirkt sich in „PES3“ auf verschiedenen Ebenen aus: Der Torwart reagiert jetzt flexibler auf die jeweilige Ballsituation, der Schiedsrichter benutzt die Vorteilsregel, ahndet Handspiel und spricht – wenn nötig – jetzt auch mal mehr als drei Platzverweise aus. Räume sind im Spiel enger gestellt und fast zwangsläufig fallen dadurch weniger Tore. Neue Clubs wie Schalke 04 oder Hertha BSC sind natürlich auch dabei. Besonderen Unterhaltungswert haben dabei die Namen von Spielern oder Clubs, für die Konami keine Lizenz ergattern konnte. Die irgendwo zwischen Phantasie, realem Vorbild und Wahnsinn angesiedelten Kreationen dürften den Entwicklern so manche lustige Minute beschert haben. Die Logik der Spiel-Evolution greift also auch bei „PES3“. Am tadellosen Kern hat sie zum Glück nichts geändert. GW

Wertung: 7 von 10

Plattform: PS2, PC Publisher: Konami Termin: November USK: frei

Test,Test

Colin McRae Rally 04

Zurück zu alten Tugenden: „Colin 04“ ist purer Rallyesport



Schwedens Eis- und Schneelandschaften sind ein Festessen fürs Auge (oben links und unten Mitte). Die Cockpit-Ansicht verwirrt zwar am Anfang, doch für echte Rallyefans gibt's keine Alternative (alle unten)

Es gibt Videospiele, die verändern dein Leben. „Colin McRae Rally“ ist so ein Spiel und die Geschichte von Colin und meinem Leben geht so: eines Tages stand meine Freundin neben mir. Sie war nackt und es war offensichtlich, was sie wollte. Aber ich spielte gerade „Colin McRae Rally“ und war auf Bestzeitkurs. Es ging einfach nicht. Drei Wochen später waren wir nicht mehr zusammen. Jetzt liegt „Colin McRae Rally 04“ bei mir zu Hause und streckt seine Finger nach mir aus. Am Anfang war ich noch skeptisch. Der zweite und dritte Teil waren nie eine Bedrohung für meine Beziehungen. Aber „Colin 04“ ist anders. Endlich reagieren die Autos wieder wie im richtigen Leben. Sie kippen bei Lastwechseln hin und her, tauchen bei Sprüngen in die Federn und verhalten sich allgemein ganz einfach so, wie es Autos abseits von asphaltierten Straßen tun: zickig. Die 128 bit der Next-Generation-Konsolen zeigen sich dabei von ihrer besten Seite. Detailliert wie noch nie fliegt die Landschaft vorbei. In den Asphaltstraßen sind die Risse zu erkennen und in den schwedischen Eislandschaften spiegelt sich das komplette Farbspektrum des Lichts. Doch nicht nur in diesen zwei Punkten wurde Feintuning betrieben. Die Menüs präsentieren sich aufgeräumt wie nie und mit der Gruppe B-Meisterschaft sichert sich „Colin 04“ den Dauerparkplatz in den Herzen wahrer Rallye-Fans. Audi Quattro S1, Ford RS

200 und Peugeot 205 verlangen mit ihrer brachialen PS-Gewalt absolutes Feingefühl beim Driften. Insgesamt hat der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Vorgänger deutlich angezogen. Vor allem der Expert-Mode ist ein richtiges Schwein. Dort steht nur eine Ansicht zur Verfügung: hinter das Lenkrad gepfercht, schaue ich durch die winzige Frontscheibe und komme erstmal gar nicht klar. Irgendwann macht es dann „Klick“ und ich sitze nicht mehr zu Hause vor meinem Fernseher. Auf einmal werde ich von einem Sechs-Punkt-Gurt in den Schalensitz gedrückt und jage den Citroen durch die verregneten Wälder Finnlands. Unter mir heult das Getriebe, bei jedem Gangwechsel gibt der Turbo zwitschernd seinen Überdruck frei. Ich höre die Kieselsteine gegen das Bodenblech prasseln und das trockene „Pang!“, wenn die Karosserie auf die Leitplanke trifft. Selig sitze ich vor dem Bildschirm, jeder Sprung in eine nicht einsehbare Kurve pumpt Adrenalin in meinen Schädel, jeder gut gezirkelte Drift schickt Endorphine hinterher und meine einzige Sorge ist, dass meine Freundin plötzlich die Lust überkommt. MH

Wertung: 7 von 10

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Codemasters Termin: bereits erschienen USK: 6

Dog's Life

Die PS2 ist auf den Hund gekommen. Aber warum erst jetzt?



Vor Türen kacken (unten links), Ballspiele spielen (unten Mitte), an Hundekuchenrennen teilnehmen (unten rechts) oder Gerüche aufstöbern mit „Smellovision“ (oben rechts) – die Promenadenmischung Jake ist ein Hund mit Aufgaben

„Dog's Life“? Was heißt hier eigentlich Hundeleben? Eigentlich kommt ein Hund ganz gut klar – wenn er genug Knochen hat, alles gut riecht und nicht gerade seine heimliche Liebe von zwei dümmlichen Dognappern eingefangen wurde. Jake, der Held von „Dog's Life“, ist eine Promenadenmischung wie es sie zu tausenden auf Farmen im Mittleren Westen Amerikas gibt. Er lebt glücklich und unbeschwert in einer Welt wie aus einem Disney-Film. Freundlich, bunt und sorgenfrei. Da wird seine Beinahe-Freundin Daisy in einen Transporter geladen und entführt. Ganz klar. Der Auftrag lautet: finden und retten. Aber das geht weder hektisch noch brachial über die Bühne. Hier ein Ballspiel, da ein Knochen, den es auszugraben gilt und unter allem ein entspannter Gitarren-Soundtrack im Stil von Sweet Home Alabama. So viele kleine Nettigkeiten sind zu erledigen, dass Daisy in kürzester Zeit vergessen ist. Ein Hund muss einfach tun, was ein Hund tun muss. Dazu gehören Bellen, Revier markieren, Platz machen, Graben, Fressen, Furzen und Haufen machen. In diesem Spiel ist das im Titel beschriebene Hundeleben liebevoll bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Würde man ihm damit nicht seine unterhaltsamen Adventure-Elemente absprechen, müsste es mit „Hunde-Simulation“ untertitelt werden. Es macht genauso viel Spaß, sinnfrei durch die Landschaft zu toben, wie es motiviert, über „Smellovision“ Gerüche zu

erschnuppern oder einige der leichten Aufgaben zu erfüllen und dafür Knochen abzustauben. Klingt verdächtig nach einem Spiel für Kinder? Das ist es auch zu 100 Prozent. Ein Spiel für große und kleine Kinder. Jeder, der noch offen genug ist, sich an einem liebevoll gestalteten Spielprinzip zu erfreuen, wird „Dog's Life“ einfach gern haben. Ein weiteres Klientel sind Kiffer. Wenn die Entwickler von Frontier das bestreiten wollen, sollen sie kommen und uns erklären, warum man ausgerechnet einem kleinen Mädchen namens Mary Jane (!) eine geheime Nachricht überbringen muss. Überhaupt ist es für erwachsene Spieler ein großer Spaß, die versteckten subversiven Botschaften aus der Handlung zu destillieren. Zum Beispiel den Hirten, der keine Lust hat, ein Gatter vor seinen Verschlag zu bauen. Oder die Worte mit denen Jake sich vorstellt: „... das ist mein Leben: keine Schule, keine Pflichten, keine Klamotten. Voll cool oder?“ Extrem cool. BM

Wertung: 6 von 10

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

Test,Test

Amped 2

Kann ein Snowboardspiel den Berg ersetzen?



Das Leben ist halt eine Show: Für die besten Moves und Grabs im Zoom der Kamera bekommt man noch höhere Punktzahlen (oben rechts). Der passende Soundtrack kann aus neun verschiedenen Channels ausgewählt werden (rechts unten)

Der Traum ist immer derselbe: ich verlasse meine Wohnung und überlege, wie ich den Tag verbringen könnte. Snowboarden wäre nett, am besten mit ein paar Freunden. Beim Aufwachen wird mir klar, dass mich hunderte Kilometer von den Bergen trennen. Könnte vielleicht ein Snowboard-Game vorerst als digitale Ersatzbefriedigung reichen? Eigentlich kann das nicht funktionieren. Kein noch so großer Breitwandfernseher ersetzt ein Alpenpanorama und keine Bestellpizza dieser Welt kann gegen einen Germknödel auf der Hütt'n anstinken. Geht es allerdings nur um den Fahrspaß oder die Kombos, dann ist „Amped 2“ schon ziemlich dicht an der Essenz des Snowboardens.

Dabei fällt es sehr schwer, genau zu erklären, warum gerade hier die richtige Mischung gefunden wurde. Vielleicht ist es das Verhältnis von Weitsicht und Fahrergröße, das einfach gut ausbalanciert ist. Das Fahrtempo ist selbst für Anfänger verträglich und hat trotzdem genügend Speed, um auf lange Zeit zu motivieren. Die Controller-Belegung ist umfangreich, aber nie überfordernd. Die vom „Snowboard-Park“-Architekten Chris Gunnarson entworfenen Strecken haben Weitlauf und bieten trotzdem genügend Anlaufstellen für Sprünge und Kombos. Obwohl Wintersportgebiete wie das schweizerische Laax oder der australische Mount Buller dem realen Vorbild entsprechen, kommt bei der

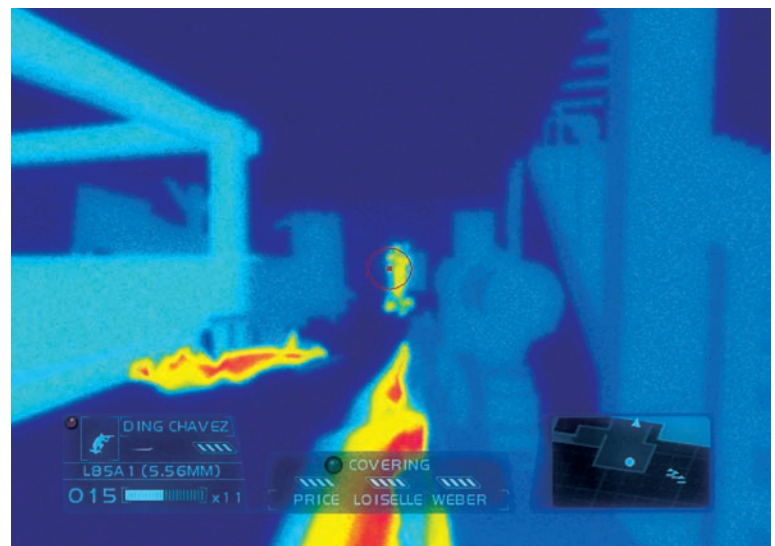
Abfahrt immer noch ein Arcade-Feeling auf. Selbst das Tutorial mit Erklärungen der wichtigsten Freestyle-Manöver ist auf seine Art sehr unterhaltsam. Die Einführung des „Butter“-Fahrmanövers, eine Art Tailride, ist eine nette Dreingabe. Auch die drei neuen Media Challenges mit Fotos, Foto-Serien und Videoaufnahmen unterstreichen, dass die Entwickler Snowboarden als sportlichen Adrenalin- und Ego-Trip verstanden haben. Dabei ergibt sich durch Xbox-Live eine ganz neue Spielkomponente: bis zu acht Teilnehmer können online gegeneinander shreden. Über die Anbindung an XSN-Sports, dem Wettbewerbsportal für Highscores und Turniere, kann die jeweils beste eigene Abfahrt mit anderen Boardern ausgetauscht werden. Zusammen mit Spezialwettkämpfen wie „King of the Mountain“ und einem umfangreichen Soundtrack, bei dem man aus neun verschiedenen Musikrichtungen nach Belieben kompilieren kann, bleibt am Ende der Eindruck, dass die Entwickler sehr viel richtig gemacht haben. Oder könnte es sein, dass ich auch das nur geträumt habe? GW

Wertung: 6 von 10

Plattform: Xbox Publisher: Microsoft Termin: November USK: 6

Rainbow Six 3

Wie man per Headset zum Wohnzimmersoldaten wird



Warum kompliziert, wenn es einfach geht: die intuitive Controller-Belegung ermöglicht die Konzentration auf die Umgebung und die Wahl der richtigen Gadgets wie Wärmebildansicht (rechts oben) oder Restlichtverstärker (unten Mitte)

Die Tür geht auf und eine Granate rollt hinein. Der Ohren betäubende Knall hat 175 Dezibel. Die Lautstärke eines startenden Jet-Triebwerkes. Terroristen und Geiseln halten sich Augen und Ohren zu. Panik und Irritation macht sich breit. Für einen kurzen Moment ist man blind und taub. Ganz klar: bei „Rainbow Six 3“ soll alles möglichst realistisch sein. Bisher wurde in derartigen Spielen für den Einsatz eines Flashbang irgendeine Tastenkombination auf dem Controller gedrückt. Im neuesten Teil der „Rainbow Six“-Reihe ist es nun erstmals möglich, taktische Kommandos über das Xbox-Live-Headset per Sprachbefehl zu geben. Die 16 einzelnen Sprachbefehle basieren auf Wortkombinationen, die je nach Einsatzlage variiert werden. Der Spieler findet sich mit Sätzen wie „Breach and Clear“ in der Rolle des Teamleiters Ding Chavez, auf dessen Kommando drei Mitglieder einer internationalen Anti-Terror-Einheit hören. Insgesamt 14 rund um den Globus verteilte Missionsaufträge müssen bewältigt werden. Im Online-Modus werden die Computer-Kollegen dann durch reale Mitspieler besetzt. Besondere Erwähnung verdient dabei die Sniper-Variante im Multiplayer-Modus. Mit einem Scharfschützengewehr vom sicheren Versteck aus den Gegner zu beharken, erfreut sich bei Multiplayer-Ego-Shootern großer Beliebtheit. In solchen Momenten wird klar, dass Taktik-Shooter wie eine digitale Erinnerung an

die Kindheit funktionieren. Verstecken und Fangen – nur für Erwachsene. Die Technik von „Rainbow Six 3“ basiert auf der bewährten „Unreal 2“-Engine, die vor allem im Bereich der Lichteffekte und Bewegungsmodelle verbessert wurde. Neben inzwischen üblichen Gimmicks wie Infrarot- und Nachtsichtgerät zeigen die Entwickler mit diesem Titel überzeugend, wie Soundquellen zur Schaffung einer emotional dichten Atmosphäre genutzt werden können. So hört man im Alcatraz-Level das tropfende Wasser, entfernte Hilfeschreie oder die Stimmen der Terroristen, die sich siegesicher Losungen zurufen. In starkem Kontrast zur Spielatmosphäre steht die fehlende Identifikation mit Teamleiter Ding Chavez, der nur als Porträtbild in den technisch-kühlen Einweisungsmenüs erscheint. Auch die dumpf-patriotischen Weltrettungsphantasien des Storygebers Tom Clancy verhindern eine wirkliche Identifikation mit dem Spiel. Unterm Strich ist „Rainbow Six 3“ ein guter Taktik-Shooter, der mit der Sprachsteuerung eine Vorreiterrolle über sein Genre hinaus einnimmt. GW

Wertung: 6 von 10

Plattform: Xbox Publisher: Ubisoft Termin: 13. November USK: 16

Schnelldurchlauf



SSX 3

Neue Grafik-Engine, längere Strecken und ein „Conquer The Mountain“-Modus. Auch beim dritten Snowboard-Spiel der Big-Sports-Reihe wurden die Gesetze der irdischen Physik ausgeknippt. Wie bei allen Drogen wirkt aber auch das Adrenalin irgendwann nicht mehr so richtig. Was nichts daran ändert, dass die Backcountry-, BigAir- und Race-Strecken phantastisch aussehen und gerade im Mehrspieler-Modus höllischen Spaß machen. Großer Bonus: beeindruckender 3D-Sound durch die THX-Lizenz. GW

Wertung: 6 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 31. Oktober **USK:** 6

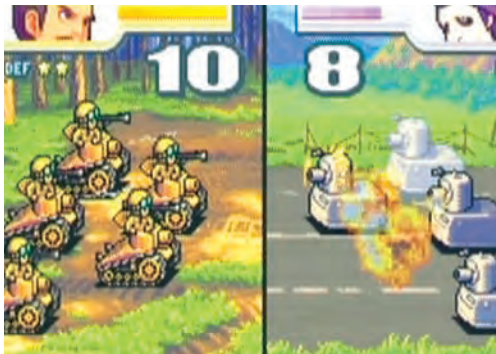


Time Crisis 3

In Deckung gehen, Nachladen, Aufstehen, Draufhalten. Die Story von einem Militärputsch auf der Insel Astigos ist total egal – bei Lightgun-Shootern zählen Tempo und Effekte. In lediglich drei Missionen locken Heerscharen von Gegnern sowie Jeeps, Panzer und Senkrechtstarter als Zielobjekte. Drei unterschiedlichen Farbmarkierungen der Feinde symbolisieren deren Gefährlichkeit. Via PS2-Link ist es auch möglich, zwei Fernseher für ein Zweispieler-Match anzuschließen. Endlich neu: ein genialer Scharfschützen-Modus. MJ

Wertung: 7 von 10

Plattform: PS2 **Publisher:** SCEE **Termin:** 29. Oktober **USK:** 16



Advance Wars 2

Es herrscht Krieg. Zugegeben: ein ganz kleiner. „Advance Wars“ ist zurück. Nehmt euch eine Woche frei, wenn ihr das Spiel kauft. Das Suchtpotenzial des schnuckeligsten Strategie-Spiels überhaupt ist höher denn je. Drei weitere Kontinente inklusive Armeen und neuer Kampfeinheiten verteidigen Wars World gegen die Truppen von Black Hole. Einzig die Endlos-Dialoge Marke „Soldaten-Soap“ nerven manchmal. Herrlich schlüpfzig: die Tutorial-Tipps von Kommandantin Nell. BM

Wertung: 8 von 10

Plattform: GBA **Publisher:** Nintendo **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei



Voodoo Vince

Warum früher noch niemand darauf gekommen ist, eine Voodoo-Puppe als Jump'n'Run-Charakter zu verbraten, muss dem US-Entwickler Beep Industries ein Rätsel gewesen sein. Der sarkastische Vince durchlebt 30 Level rund um Louisiana. Johnny Knoxville wäre stolz auf den kleinen Stofffreund, der nicht zögert, sich mit einer Kettensäge zu zerstückeln. Leider rangieren die Rätsel auf Vorschulniveau. So bleibt der Titel ein gutes Geschenk für jüngere Geschwister. Großer Spaß: die Zirkuskanone und Voodoo-Zaubersprüche. MJ

Wertung: 4 von 10

Plattform: Xbox **Publisher:** Microsoft **Termin:** bereits erschienen **USK:** nicht bekannt



The Italian Job

Zum Remake der genialen englischen Filmvorlage ereilt uns das unvermeidliche Konsolenspiel. Jedes Level im Story-Mode wird mit Originalsequenzen aus dem neuen Film eingeleitet. Die Fahrphysik der knapp 15 Fahrzeuge inklusive diverser Austin Minis ist generell in Ordnung. Aber wer „Midtown Madness3“ kennt, weiss, was ihn erwartet. Geschenkt nach dem Kinobesuch wäre das Spiel okay. So bleibt nach dem Kauf eine unangenehme Bremsspur im Portemonnaie zurück. Netter Zeitvertreib: der Stunt-Driving-Modus. MJ

Wertung: 4 von 10

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Eidos **Termin:** 31. Oktober **USK:** frei



Conflict Desert Storm 2

Während die USA noch immer nach dem Kriegsgrund suchen, findet der erste Golfkrieg auf der Konsole schon zum zweiten Mal statt. „Conflict Desert Storm 2“ versetzt einen in die Rolle des Kommandanten eines vierköpfigen Verbandes, wahlweise britische SAS oder US-Delta Forces. Nach 14 Leveln Einzelspieler-Kampagne bleibt noch der spielerisch reizvollere Multiplayer-Modus für vier Freizeitsoldaten. Achtung Deckung: Die Controller-Belegung ist dermaßen kompliziert, sie wäre einer UNO-Resolution würdig. MJ

Wertung: 5 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** Take2 **Termin:** 07. November **USK:** 16



Tiger Woods PGA Tour 2004

Gemütlich an einem winterlichen Sonntagnachmittag mit einem Kumpel ein paar Bälle abschlagen. Kann es etwas Relaxteres geben? „Tiger Woods PGA Tour 2004“ kostet um die 60 Euro. Normal für ein Spiel, unschlagbar günstig für eine lebenslange Abschlaglizenz. Zudem muss man sich nicht mit mieser Platz-Etikette rumschlagen. Eine Hand am Analog-Stick, in der anderen eine Dose kühles Bier. Und dann den Ball mit weitausholendem Daumen in Echtzeit vom Tee ins Rough dreschen. Auch gut: die brillante Grafik. BM

Wertung: 6 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, PC **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei



Ghosthunter

Polizist Lazarus Jones verliert bei einer Routine-Untersuchung in einem verlassenem Schulgebäude seine Partnerin. Danach kann er Geister sehen, die er mit speziellen Waffen bekämpft. Die Animation der Geister ist dem Entwicklungsteam von Sony sehr gut gelungen. Aber die ewig gleichen Gruselsamples nerven irgendwann tierisch. Ebenso die schwachen Waffengeräusche und die stereotypen Handlungsorte. Leider lau: Trotz einzelner guter Spielideen stinkt „Ghosthunter“ gegen „Silent Hill 3“ und Konsorten ab. MJ

Wertung: 4 von 10

Plattform: PS2 **Publisher:** SCEE **Termin:** 05. November **USK:** 16

Schnelldurchlauf



NBA Jam

Das wünscht sich jeder Gamer: die komplette NBA-Lizenz mit 29 Teams, gut 50 verschiedene All-Time-Starplayer, Multiplayer für bis zu vier Spieler und überhaupt mehr Modi als Finger an beiden Händen. Auch die Stadien haben die Entwickler aus Austin sehr lebhaft animiert. Nur schade, dass die Spieler in ihren Proportionen und ihrer Gesichtsoptik so verdammt albern aussehen. Auch wenn's mit Absicht gemacht wurde. Es wirkt einfach wie ein Programmierfehler. Schreiend komisch: Dirk Nowitzkis Neandertaler-Fresse. MJ

Wertung: 4 von 10

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



Secret Weapons Over Normandy

Mit dem WWII-Flugkampfspiel „Secret Weapons over Normandy“ kehrt LucasArts zu seinen Wurzeln, den Kriegssimulationen, zurück. Für den Piloten James Chase stehen 30 Aufträge in England, Frankreich, Nordafrika, an der Ostfront und im Pazifik an. Abwechslung bringen 20 verschiedene historische Flugzeuge von der P-51 Mustang bis zur Ju-87 Stuka. Dem wirklichen Realismus ist die Flugkampsimulation aber nicht verpflichtet. Irgendwie kurios: der Akzent der deutschen Piloten. GW

Wertung: 5 von 10

Plattform: PS2, Xbox, PC **Publisher:** Activision **Termin:** 20. November **USK:** nicht benannt



Buffy: Chaos Bleeds

Holzpflock, Weihwasser und jede Menge Vampire – die TV-Mystery-Serie „Buffy“ eignet sich perfekt für eine Spielumsetzung. Der zweite Teil bietet gleich sechs Fernsehcharaktere: Buffy, Xander, Willow, Faith, Spike und Sid. Und alle wurden von den Originalstimmen synchronisiert. Insgesamt ein gutes Spiel. Doch die Bewegungen der Figuren wirken stellenweise befremdlich und man wird den Eindruck nicht los, dass die Kämpfe im ersten Spiel irgendwie dynamischer waren. Echter Gewinner: Der „Slayer Challenge“-Modus. MJ

Wertung: 5 von 10

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** Vivendi Universal **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12



Gladius

Rollenspiele sind dafür bekannt, spielerisch komplex und zeitaufwändig zu sein. Wie dieses Genre zu Kampfarenen, blutrünstigen Tigern und Gegnern mit Netzbewaffnung passen soll, bleibt ein Rätsel. Der Spieler lenkt wahlweise die Prinzessin eines Barbarenfürsten oder den Sohn eines bekannten Gladiatoren. 16 verschiedene Gladiatoren-Klassen sind spielbar, jedoch lähmen die unübersichtliche Menü-Führung und die sehr langen Ladezeiten jeden Spielfluss. Ganz hübsch: nahezu filmreife Animationssequenzen. GW

Wertung: 4 von 10

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

Crossfader

FISCHHÄPPCHEN

Filme sind nicht mehr nur Filme, Games sind nicht mehr nur Games. Und selbst Bücher haben heute ihr eigenes Merchandise. Es gibt Überschneidungen in ihren Ideen und Bezügen, Anspielungen in Inhalt und Ausdruck. GEE zeigt diese Übergänge auf und löst den isolierten Blick. Diesen Monat im Crossfader: „Findet Nemo“ Text: Gregor Wildermann

01 Film

Geburt. Kindheit. Pubertät. Und irgendwann muss man erwachsen werden. Dabei gibt es Menschen, die schon längst erwachsen sind, aber im tiefsten Inneren noch wissen, wie es ist, ein Kind zu sein. Und wenn solche Leute Filme machen, sitzen sie meistens bei der vom Apple-Gründer Steve Jobs gegründeten Animationsfirma Pixar. Deren neuestes Werk heißt „Finding Nemo“ und ist genau wie seine Vorgänger „Toy Story“, „Bug's Life“ und „Monsters Inc.“ ein Film, den man sich auch als Erwachsener gut angucken kann. Wurden bei früheren Pixar-Filmen immer die technischen Leistungen des Films hervorgehoben, haben längst die Drehbuchschreiber die wahren Credits verdient. Trotz des einfachen Plots trägt die Vater-Sohn-Geschichte den ganzen Film und auf den Neben Bühnen der Unterwasserwelt haben alle möglichen Freaks ihren Auftritt: die Haifischtruppe aus einer Fischfresstherapie, das Seepferdchen mit H2O-Allergie und die offensichtlich sehr entspannten Schildkröten. Von der deutschen Synchronfassung kann übrigens sehr entspannt abgeraten werden. Auf der Verlustliste stünden ausser dem Wortwitz die Stimmen von Willem Dafoe, Geoffrey Rush oder Ellen DeGeneres.

www.pixar.com, www.disney.de/DisneyKinofilme/nemo/

02 Das Lexikon

Wie funktioniert ein Lexikon? Diese Frage darf man sich beim „Lexikon des Trick- und Animationsfilms“ gerne stellen. Noch mit einem leichten Popcornschmack im Mund will man mehr über „Findet Nemo“ wissen. Schaut unter P wie Pixar und wird auf Seite 333 fündig. Abseits einer Nennung der wichtigsten Spielfilme erfährt der geneigte Leser jedoch nur, dass Pixar 1986 von George Lucas gegründet wurde und dann 1994 von Steve Jobs gekauft wurde. Und wer bei F wie „Findet Nemo“ auf Seite 163 nachschaut, wird neben dem falschen Originalnamen („Fishing Nemo“) nur eine kurze Inhaltsbeschreibung lesen dürfen. Dabei geizt Autor Rolf Giesen auf den knapp 600 Seiten sonst nicht mit Detailwissen. Zu Comicfiguren wie Schweinchen Dick oder dem Spinatkapitän Popeye finden sich seitenlange Aufreihungen ihrer Einzelfilmauftritte. Die lesen sich aber eher wie eine Auflistung von Kriegsgefangenen und haben im Hausgebrauch wenig praktischen Nutzen. Preis: 22,90 EUR, ISBN 3-89602-523-6, www.schwarzkopf-schwarzkopf.de

03 Die DVD

Hollywood hatte Probleme. Hollywood suchte nach einer Lösung. Am Sterbebett der VHS-Kassette hatte man die geniale Idee: eine DVD mit Bonusmaterial. So schwierig kann das doch nicht sein. Ein Regisseur erzählt, warum er den Film gemacht hat. Die Schauspieler erzählen noch mal, wie wichtig dieser Film für ihre Kreativität war. Das alles auf einer separaten Disc und fertig ist die Doppel-DVD mit unvergesslichem Bonusmaterial. Genauso wird es gemacht. Oder auf dem Firmenschild steht Pixar und man hat das Medium DVD und einen Film wie „Findet Nemo“ besser verstanden. Dann lässt man Nemo-Synchronstimme Alexander Gould durch das Studio führen. Man verwandelt mit dem „Virtual Aquarium“ den Fernseher in eine Art Unterwasserbildschirmschoner oder setzt gleich ein ganzes Lexikon für Fachbegriffe ein. Und wenn man sich das Leben noch schwieriger machen will, montiert man den bekannten und schon sehr toten Meeresforscher Jean-Michel Cousteau in einen Kurzfilm und lässt ihn im Great Barrier Reef an der Ostküste von Australien alle Hauptcharaktere aus dem Film treffen. So könnte man auch eine DVD machen. Wie gut, dass es Hollywood gibt.

www.amazon.com

04 Die Stadt

Filme sind Fiktion und doch werden sie eine Spur realer, wenn sie in einer Stadt spielen, die auch ohne Raumschiff oder Zeitreise erreichbar wäre. New York ist legendär,

Paris beliebt und Tokio nie falsch. Aber Sydney ist die wohl schönste Schnittmenge und selbst ein Film wie „Matrix“ wäre ohne die Kulisse der australische Metropole nicht glaubhaft geworden. Für Dory und Marlin ist Sydney das Ziel ihrer Suche nach dem verlorenen Sohn. Für unzählige Zweibeiner ist Sydney gleichzeitig Millionenstadt und

Erholungsgebiet, Touristenfalle und Geheimtipp. Sydney hat Junkies an Kings Cross und Supermodels am Bondi Beach. Sydney ist nicht so dörflig wie Perth, aber auch nicht so städtisch wie Melbourne. Sydney hat im Zentrum Hochhäuser und nur zehn Minuten Autofahrt entfernt die schönsten Strände, an denen selbst ein ertrinkender Surfer noch ein Postkartenmotiv wert wäre. Sydney ist nicht nur für

Fische ein verdammt guter Ort. Ich liebe Sydney.

Also: Wo bitte geht's hier zum Film? www.sydney.com.au

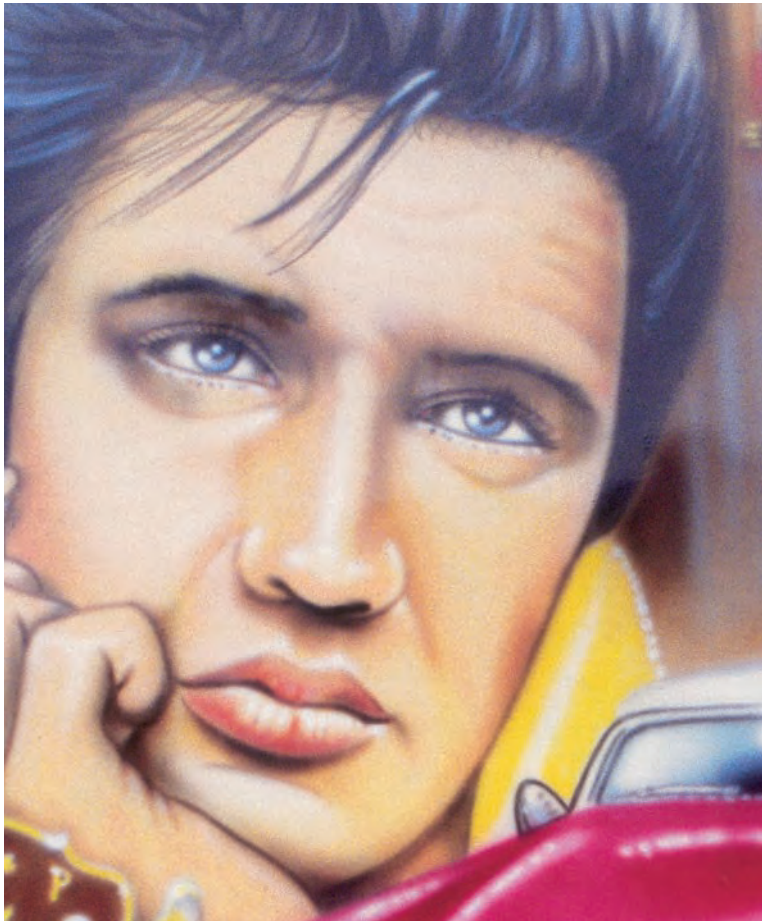
05 Die Toys

Kein Animationsfilm kommt heute mehr ohne eine Flut von Merchandising-Produkten aus. „Finding Nemo“ macht da keine Ausnahme. Neben dem üblichen Schnickschnack wie Plüschtieren oder T-Shirts gibt's aber auch coole Fische zu fangen: das 1:24-Modell des NASCAR-Wagens von Terry Labonte (54 Dollar) zum Beispiel oder die ja irgendwie naheliegenden Badezimmerutensilien. Wie wäre es mit dem Duschvorhang (28 Dollar) oder der rutschfesten Seesternmatte (13 Dollar)? Wer sein Kind bestrafen will, greift auf Disneys offizieller Shop-Website beim Nemo-Kostüm (39 Dollar) zu. Dann wäre das Halloween-Kostüm gleich mitgekauft und Rasierklingen im Apfel inklusive. No pain, no gain! www.shoppingbrains.com/specials/findingnemo.html

Around The World

KÄMPFER UND KICKER

Die USA und Japan sind die beiden größten Spielermärkte und folgen ganz eigenen Gesetzen und Geschmäckern. Schon mal von „Winning Eleven 7“ gehört? Unsere Korrespondenten klären auf

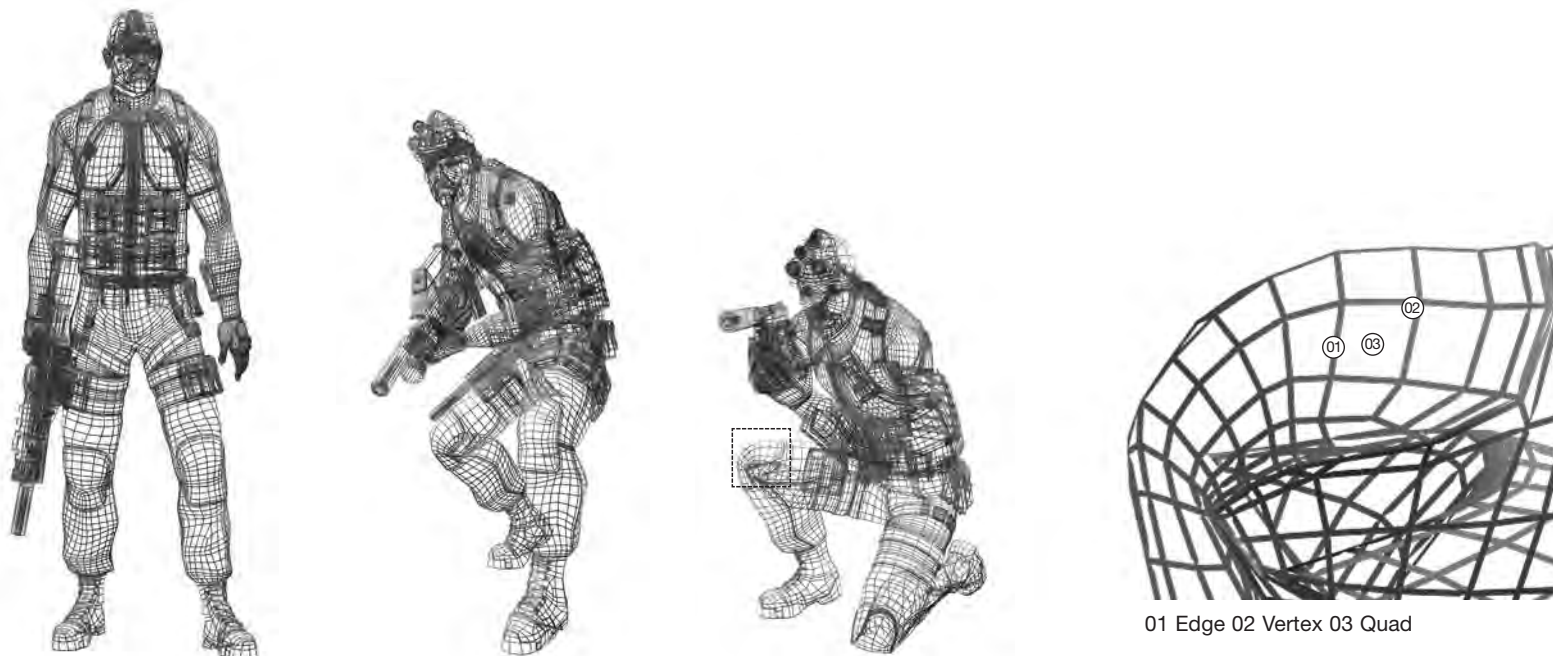


Macht Liebe, nicht Krieg: Hier in den USA tobt der Kampf der Konsolen ... ach, was für ein Quatsch! Sony hat längst gesiegt. Es stehen mehr PS2-Konsolen in amerikanischen Haushalten als Xboxen und Gamecubes zusammen. Maßgeblich dafür ist vermutlich der Umfang des Software-Lineups. Wenn Blockbuster wie Madden NFL ohnehin für alle Plattformen rauskommen und auch so gut wie gleich aussehen, reizen nicht mehr die Exklusiv-Titel, sondern einfach Masse. Sony liegt mit rund 500 Titeln deutlich vor Xbox (400) und Gamecube (300). Wie sich schon durch das Spiele-Angebot ankündigt, liegt Microsoft im Konsolengeschäft vor Nintendo. Doch leuchtet ein anderer Grund noch viel mehr ein. Die gigantische Xbox erinnert einen Amerikaner einfach an Monstertrucks, „Hungry Man“ Tiefkühlgerichte und dicke Frauen aus Wisconsin. Aus demselben Grund werden die Japaner nicht mit der Xbox warm. Sie ist weder klein und bunt, noch süß wie ein Anime-Charakter. Und in eine Tokioter Wohnung passt sie schon gar nicht. Aber eigentlich ist dieser „Krieg der Konsolen“ sowieso be-scheuert. Warum akzeptieren wir nicht einfach alle Konsolen mit dem, was sie uns bieten? Gamecube, PS2 und Xbox, alle haben ihre Vorzüge. Also liebt gerecht und spart euch euren Hass für schlechte Spiele auf. Übrigens: Nachdem in Amerika der Preis des Gamecube auf 99 Dollar gesenkt wurde, verkaufte Nintendo 61.000 Konsolen in einer Woche. In den zwei Monaten davor lediglich 15.000.

Tal Blevins lebt in San Francisco und ist Redaktionsleiter von IGN.com



Digital Kicken im Land des Lächelns: Baseball ist in Japan Volkssport Nummer eins. Aber spätestens seit der Fußball-Weltmeisterschaft holt das Kicken auf. Das gilt auch für die Games. Mitte Oktober wurde ich vom japanischen Game-magazin „Continue“ zu einem Celebrity-Turnier eingeladen. Das Spiel: Konamis „Winning Eleven 7“ („Pro Evolution Soccer 3“). Der Titel war gerade seit zwei Wochen auf dem Markt und hatte sich schon über eine Million Mal verkauft. Zu den Teilnehmern gehörten der Comedy-Star Yahagi, Pierre Taki, eine japanweit bekannte TV-Personality und früher Mitglied der Pop-Band Denki Groove, sowie Yoshinari Takagi, der Torwart des J-League Clubs „Verdy Tokyo“. Alle anderen Teilnehmer hatten sich in den letzten zwei Wochen beeindruckende Master-League-Teams erspielt. Ich trat mit einem Altherren-Team, bestehend aus Fußballhelden wie Gerd Müller, Beckenbauer, Pele, Cruyff und Günther Netzer an. Gegen Yahagi gab es für mich noch ein unbefriedigendes 0-0, Taki konnte ich knapp 2-1 und einen Journalisten schließlich mit 2-0 besiegen. Doch dann kickte mich Torwart Takagi im Halbfinale mit seiner eisenharten Defense 3-0 aus dem Cup. Im Finale traf Takagi dann auf Dabadie, einen französischen Übersetzer, der während des Worldcup 2002 für den japanischen Nationaltrainer Philippe Troussier tätig war. Und ausgerechnet der Nicht-Fußballer und „Gaijin“ (japanisches Wort für Ausländer) Dabadie führte den Verlierer-Verein virtuell zum Sieg. Mijk van Dijk ist DJ und Produzent und war gerade auf Japan-Tour



01 Edge 02 Vertex 03 Quad

DAS POLYGON

Du willst mitreden, wenn andere fachsimpeln? Kein Problem. Wir erklären in jedem Heft einen Videospiele-Fachbegriff. Und zwar so, dass es jeder kapiert

Eigentlich ist es ganz einfach. Früher, als Telespiele noch 2D waren, gab es Pixel. Als die Spiele dann dreidimensional werden sollten, hat man das mit Polygonen gemacht. Aber was zur Hölle ist überhaupt ein Polygon? Fangen wir ganz von vorn an. „Polygon“ ist ein englischer Begriff und heißt Vieleck. Eine Figur in einem Spiel kann sich aus mehreren tausend Polygonen zusammensetzen. So detailliert sieht man den Charakter allerdings nur, wenn er sich im Vordergrund bewegt. Tritt die Figur weiter in den Hintergrund, wird die Polygon-Anzahl auf bis zu ein Polygon heruntergerechnet. In einem Spiel besteht ein Polygon grundsätzlich aus drei Punkten, so genannten Vertex (02). Diese sind durch Geraden, die Edges (01), verbunden. Damit hat man ein Dreieck. Aber ein Polygon muss nicht zwingend dreieckig sein. Ein so genannter Quad (03) ist ein Viereck, ein N-Sidepolygon kann beliebig viele Ecken und Kanten haben. Alles Polygone. Im Spiel wird aber, weil es am einfachsten zu berechnen ist, jedes Polygon auf eine unterschiedliche Anzahl von dreieckigen Polygonen heruntergebrochen. Ein Quad besteht also aus zwei Dreiecken. Aber wie finden die Polygone ihren Weg auf den Bildschirm? Mit Programmen wie „3D Studio Max“ ist es möglich, Drahtgittermodelle (siehe Grafik) von Figuren, Landschaften und Gegenständen zu erstellen. Die Zwischenräume der Drahtgittermodelle werden im nächsten Schritt mit Polygonen ausgefüllt. Dann ist es ja super, wenn meine Konsole eine saubere Polygon-Performance (PP) hat, also möglichst

viele Polygone pro Sekunde darstellen kann. Nicht ganz. Bei einer reinen Grafik-Demo macht das Sinn. Aber in einem Spiel müssen die Prozessoren neben der PP zeitgleich AI (künstliche Intelligenz), Physik (zum Beispiel bei einer Kollision) und Pathfinding (wo und wie bewegen sich die Gegner im Spiel) berechnen. Das alles geht auf Kosten der PP. Natürlich kommt es dabei auch noch auf viel kompliziertere technische Zusammenhänge an. Aber das würde an dieser Stelle zu weit führen. Grundsätzlich gilt: Wenn das Thema am Stammtisch mal auf die Polygon-Performance von Konsolen kommen sollte, wäre es durchaus angemessen, mit wissendem Blick zu verkünden: „Die PP vom Gamecube und der Xbox sind doch gar nicht zu vergleichen, Mann. Allein wegen der grundverschiedenen Programmiermethoden.“ Also noch mal im Schnelldurchlauf. Nachdem Sam Fisher aus „Splinter Cell2“ von einem Grafiker entworfen wurde, hat man ein Drahtgittermodell von seinem Äußeren angefertigt. Die Leerstellen zwischen den Gittern wurden dann mit Polygonen ausgefüllt. Wenn jetzt also Herr Fisher über den Bildschirm marschiert, hat die Konsole die ganze Zeit alle seine Polygone quasi im Hinterkopf. Berechnet werden aber immer nur die, die der Spieler gerade sehen kann. Schlaue oder? Natürlich laufen durch ein Spiel nicht nur Linienraster und farblose Plattengebilde. Aber was Texturen sind, erklären wir euch in der nächsten Ausgabe.

Ausweis

YANNIS MALLAT

ENTWICKLER „PRINCE OF PERSIA“

Typen aus der Games-Industrie sind picklige Nerds, die den ganzen Tag Codes in ihren Computer hacken. Quatsch! Wir beweisen in jeder Ausgabe das Gegenteil. Dieses Mal: Yannis Mallat, Produzent des Games „Prince Of Persia: Sands of Time“ Text: Benjamin Maack



Lieblingsnack bei der Arbeit: Schokoriegel und Kaffee. Ich versuche allerdings, möglichst regelmäßig zu essen. Zum Glück gibt es in Montreal über 3.000 Restaurants mit Lieferservice. Das erleichtert die Nahrungsaufnahme erheblich.

Haustier: Ich habe eine Python. Die kommen monatelang ohne Nahrung aus. Da kann man das Füttern schon mal vergessen. Ich hatte auch mal eine Katze, aber ich musste sie zu meiner Mutter umquartieren, weil ich zuviel unterwegs war. Am liebsten hätte ich einen Hund. Wenn ich mich irgendwann niederlasse, kaufe ich mir einen.

Lieblingsfortbewegungsmittel: Definitiv ein Citroen 2CV Cabrio. Aber ein Hubschrauber wäre garantiert auch ein Spaß.

Dein Lieblingsfilm als du 16 warst: „Apocalypse Now“.

Der letzte Film, den du im Kino gesehen hast? Schlechtes Timing für eine solche Frage. Die Antwort lautet leider „Terminator 3“. Sagen wir, ich musste ihn sehen, um meine Allgemeinbildung zum Thema Unterhaltung zu erweitern. Tatsächlich gibt es einige großartige Actionszenen.

Letzte gekaufte CD: Ich habe mir gerade alle Alben von The Animals auf CD gekauft. Die Animals sind zurück, glaubt mir! (Anm. d. Red.: Englische Rockband aus den 60ern. Selbe Frisuren wie die Beatles, aber öfter auf LSD. Größter Hit: „House Of The Rising Sun“).

Urlaubsziel: So weit von der Arbeit weg wie möglich. Vor einem Jahr bin ich nach Bolivien gefahren. Nach „Prince of Persia“ fahre ich nach Neuseeland. Es gibt eine Menge Orte, zu denen ich gerne reisen würde: Ägypten, Alaska, Argentinien, Bagdad ... Na ja, Bagdad ist im Moment wahrscheinlich keine so gute Idee.

Das Spiel, das du momentan nonstop daddelst: „Prince of Persia: Sands of Time“. Schon davon gehört? Ich habe es dutzend Mal durchgezockt und kriege einfach nicht genug davon. Aber im Ernst. Das letzte Spiel, das ich durchgespielt habe, ist „Vice City“. Es hat ziemlich lange gedauert. Eine tolle Erfahrung. Ist aber schon wieder ein bisschen her. Manchmal spiele ich „Moto GP“ online. Ein hervorragendes Game. Außerdem habe ich in letzter Zeit ein paarmal „Ghost Recon“ auf der Xbox im Coop-Modus gespielt. Dummerweise habe ich im Moment kaum Zeit zum Daddeln oder irgendwas anderes zu tun außer mich um „Prince of Persia“ zu kümmern. Aber wenn das Spiel raus ist, hole ich das alles nach.

Hobbys: Urlaub in der Wildnis. Gutes Essen. Meiner Freundin beim Kochen helfen. Ausgehen und mich mit Freunden betrinken. Ich ticke total aus, wenn ich am Wochenende um die Häuser ziehe. Ausgehen bedeutet für mich, den ganzen Stress und Druck, der sich während der Arbeit aufstaut, freizusetzen. Also: so hart wie ich arbeite, feiere ich auch.

Das Schlimmste: Der Kater am Morgen danach.

Kolumne

LADEZEIT

VERFILMT, VERIRRT

Text: Tobias O. Meissner

Computerspielverfilmungen liegen kontinuierlich im Trend. „Tomb Raider“ und „Resident Evil“ waren erfolgreich genug, um Fortsetzungen nach sich zu ziehen. „House of the Dead“, „Alone in the Dark“, „Onimusha“, „Project Zero“, und „Devil may cry“ werden wohl nicht solche Hypes erzeugen, aber sich dennoch in den Videotheken einnisten wie „Final Fantasy“ und „Wing Commander“.

Die Verwandtschaft beider Medien ist offensichtlich: die meisten Computerspiele orientieren sich an filmischen Vorbildern. „Tomb Raider“ ist ohne „Indiana Jones“ genausowenig denkbar wie „Wing Commander“ ohne „Star Wars“ oder „Resident Evil“ ohne die Zombie-Trilogie von George A. Romero. Um nun aus diesem kannibalistischen Kreislauf der Querverweise ausbrechen zu können, legen die Filmstudios ihre Computerspieladaptionen absichtlich in die Hände von Autoren und Regisseuren, die nicht aus der Joystick-Nerd-Ecke stammen, sondern gestandene Filmspezialisten sind. Durch neue Figuren, Schauplätze und Plots wollen sie sich profilieren – leider aus den Requisitenkammern der Filmgeschichte zusammengeplündert. Dabei bleibt die den Spielen eigene Atmosphäre zwangsläufig auf der Strecke. Oftmals entsteht sie gerade auch durch die Zeit, die sich die Spiele leisten können, um ihre Handlung zu entfalten. Als Ersatz für Atmosphäre bekommen wir den selben hektischen Budenzauber geboten, der allen Möchtegern-Blockbustern zu eigen ist. Klischees, inspiriert von Klischees.

Verschenkt wird dabei die Chance, durch die Annäherung zweier ohnehin schon verschwägerter audiovisueller Medien ein neuartiges Zeichen-, Bezugs- und Erzählsystem zu konfigurieren. Mir ist zum Beispiel vollkommen schleierhaft, wie der Regisseur des ersten „Tomb Raider“-Filmes der Versuchung widerstehen konnte, eine Szene in der Third-Person-Perspektive zu drehen. Lara läuft durch ein antikes Gemäuer, die Kamera ihr stetig auf den Fersen, dann bleibt Lara abrupt an einer Kante stehen, blickt sich um, wobei die Kamera hinter ihrem Kopf in Blickrichtung mitschwenkt, und sinniert laut: „Ah ja, dies dort wird ein Sprung mit Anlauf, an dieser Kante kann ich mich hochziehen, dann schiebe ich den Block weg und dort drüben geht es weiter.“ Oder „Resident Evil“. Im Spiel vergehen Stunden, bis zum ersten Mal der Begriff „Umbrella“ auftaucht.

Dass ein biologischer Kampfstoff den absurden Spuk mit einer Erklärung adelt, muss man erst mühsam Schritt für Schritt herausfinden. Im Film dagegen wird von Anfang an die Umbrella Corporation ins Rampenlicht gezerrt. Da gehen gravierend leuchtende Laborproben zu Bruch, alles ist von Anfang an gesagt und jetzt muss nur noch aufgeräumt werden. Die Spannungskurve einer ins Grauen führenden Ermittlung wird ersetzt durch bedeutungsvolle Mienen, Posen und bemüht coole One-Liner-Sprüche, die sich gegenseitig bis zur völligen Belanglosigkeit herauskürzen. Ein Amalgam – eine authentische, respektvolle Umsetzung, wie sie zum Beispiel bei Literaturverfilmungen angestrebt wird, ist überhaupt nicht beabsichtigt. Für die Filmemacher sind Videospiele Trash. Kinderkram. Ein profitverheißendes Franchise. Mehr nicht.

Dabei wäre so vieles denkbar, was bislang noch nicht gedacht wurde. Ein Ego-Shooter in subjektiver Handkamera und Echtzeit. Ein düsterer, Raum für Raum erkundender, Survival-Horror mit intensiven Schauspielerleistungen. Ein epischer Abenteuerfilm, bei dem die Charaktere ein ganzes Arsenal an Waffen und Ausrüstungsteilen mit sich herumschleppen. Ein Jump'n'Run-Movie, das ausschließlich aus Stuntszenen besteht. Eine Rennfahrer-Biographie, die abbricht, wenn ein Rennen schlecht läuft und noch mal startet. Die Verfilmung einer völkerumspannenden Strategie-Simulation. Gibt es alles nicht. Also hat es wirkliche Computerspielverfilmungen noch gar nicht gegeben. Was uns in den letzten Jahren präsentiert wurde, waren lediglich „Filme nach Motiven kommerziell erfolgreicher Computerspiele“. Der wahren Herausforderung, die es bedeutet, für das jüngste unter den Erzählmedien eine adäquate Übersetzungsform zu entwickeln, hat sich bis jetzt noch kein Filmregisseur gestellt.

Tobias O. Meissner ist Cyberspace-Reisender und Romanautor. Seine Bücher haben Titel wie „HalbEngel“, „Neverwake“ und „Wir waren Space Invaders“. Einmal im Monat setzt er sich in seiner Berliner Wohnung an den Atari ST, schreibt eine Kolumne und schickt sie uns. Ausgedruckt. Per Post.

Persönlichkeit



KINDERSPIEL

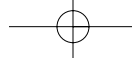
KÜNSTLER ERINNERN SICH AN IHREN ERSTKONTAKT MIT VIDEOSPIELEN.
DIESEN MONAT: THEES ULMANN, SÄNGER DER BAND TOMTE

Sechser unten – okay, Achter unten – kariös

Der erste Spielautomat, an den ich mich erinnern kann, ist der Geldspielautomat. Mit Vati am Sonntag Brathähnchen beim Imbiss holen und ein Mann wirft die astronomische Summe von fünf Mark (auf dem Land übrigens Ditscher genannt) in einen Automaten, der Geräusche macht und ab und zu Geld verschenkt. Weihnachten 1979 war es dann soweit. Ein grauer, zirka 20 Zentimeter langer Kasten an dem links zwei kleinere Kästen angehängt waren, lag unter dem Weihnachtsbaum und erreichte mein Leben. Mein Bruder und ich spielten „Pong“ oder „Tennis“, wie es auf deutsch hieß. Man konnte auch noch „Volley“ spielen und „Squash“. Das spielte ich aber nur, wenn ich meinen ruhigen, besonnenen Bruder so lange genervt hatte, dass er wegging. Denn „Squash“ spielte man allein gegen die weiße Pixelwand. Es war wie „Ball an die Wand“, nur noch langweiliger, aber wir bestimmten das, was auf dem Fernseher passierte, und das nur mit unseren Fingern. Wir hatten das Gefühl, nur noch Monate von einer Fernsehwelt entfernt zu sein, in der wir mit der Fernbedienung bestimmen

können, was passiert. Was macht „Fuzzi“ von „Western von gestern“ als Nächstes? Das würden wir entscheiden! Dann ging die „Pong“-Konsole kaputt. Und an einem anderen Weihnachten stand es vor uns. Das Philips G7000. Die ganze Welt spielte Atari, aber unsere Eltern kauften uns das Philips G7000. Neben einer kompletten Tastatur, mit der man nur ein Spiel spielen konnte – nämlich „Codebreaker“ –, war es einfach nur feinstes holländisches Design mit sinnlosen, unspielbaren Spielen. Jetzt ruft mich Bernd Begemann häufig am Dienstagnachmittag an und sagt: „Theesi, ich glaube, wir sollten heute Abend mal wieder einen ansetzen.“ Wir kommen dann zu ihm und spielen bis spät in die Nacht „Virtua Tennis 2“ auf der Dreamcast. Es sind herrliche Abende.

Das aktuelle Album von Tomte heißt „[Hinter all diesen Fenstern](#)“ und ist bei [Grand Hotel van Cleef](#) erschienen



Bringdienst

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



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

Ich bestelle das GEE-Magazin im Jahresabo* (zur Zeit 8 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von Euro 22,- (Österreich Euro 30,- ,Schweiz sfr 56,-)

Ich möchte mein GEE-T-Shirt in Größe

- S M L XL (Bitte gewünschte Größe ankreuzen)

GEE bekommen

Meine Adresse

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

Land-PLZ, Ort _____

Telefon, Geb.-Datum _____

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- gegen Rechnung an meine Adresse
- per Verrechnungsscheck
- per Bankeinzug (nur Inland)

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____

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

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des ges. Vertreters) _____

GEE verschenken

Adresse des Abo-Empfängers

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

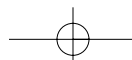
Land-PLZ, Ort _____

Telefon (falls bekannt) _____

**Diesen Coupon bitte an: GEE Magazin/Abo-Service
Schanzenstrasse 70, 20357 Hamburg oder per Fax an
+49.40.46 88 32 34**

*Das Abo läuft mindestens ein Jahr (8 Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht vier Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich gekündigt wird.

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



Abspann

Und im nächsten Heft:

01 Need For Speed Underground: Der Film „2 Fast 2 Furious“ hat's vorgemacht, der neue Teil der „Need For Speed“-Serie macht mit. In „NFS Underground“ dreht sich alles um illegale Straßenrennen und bis unters Dach aufgebohrte Alltagskarren. Wir haben uns von den Entwicklern zeigen lassen, wie aus einer biedereren Familienkutsche ein Asphalt fressendes Monster wird und die Wagen aus dem Spiel auf einer Rennstrecke Probe gefahren.

02 Das große Geschenke-Special: GEE macht den Sack auf. Rechtzeitig zum Fest der Liebe gibt's bei uns ein Verlosungsspecial, bei dem das Christkind nur blöde gucken kann. Konsolen, Spiele, Gadgets – mit GEE kann Weihnachten kommen.

03 Spiele: True Crime: Streets Of L.A., 1080° Avalanche, WRC 3, Medal Of Honor: Rising Sun, Mario Kart: Double Dash, Tiger & Dragon, Gladiator, Ratchet & Clank 2, Crimson Skies

