

# GEE<sup>©</sup>

Games\_Entertainment\_Education

Neu! 3€

**8-Bit-Romantik** Ein Liebesbrief an den C64

**Auswahl** Die 25 besten Videospiele zum Fest

**Zocker-WM** In Korea sind Gamer die Stars



## Need For Speed: Underground Endlich sind Straßenrennen legal

**Spiele im Test:** True Crime: Streets Of LA, Mario Kart: Double Dash, Medal Of Honor: Rising Sun, Project Gotham Racing 2, Grabbed By The Ghoulies, Gregory Horror Show: Soul Collector, WRC 3, FIFA 2004, Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Baphomets Fluch, Crimson Skies, Legacy Of Kain: Defiance, Top Spin, Mission Impossible: Operation Surma, Ratchet & Clank 2

12.2003



[www.geemag.de](http://www.geemag.de)

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

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

HIER AUCH.

**GEE**  
LOVE•FOR•GAMES

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



**Danke erst mal.** Für eure vielen Briefe und E-Mails, die seit dem 27. Oktober bei uns eingegangen sind. Für die spontanen Anrufe mit **Glückwünschen**. Für die konstruktive **Kritik**, aber auch für die unterhaltsamen **Hasstiraden** in verschiedenen Internetforen. Es war sicher nicht fehlerfrei, unser erstes Heft, und doch haben eure Reaktionen uns gezeigt: Wir sind auf dem **richtigen Weg**. Einen großen Fehler wollen wir an dieser Stelle erwähnen, weil er das Heft von dieser Ausgabe an **verändern** wird. Mit unserem Zehn-Punkte-Bewertungssystem haben wir uns keinen Gefallen getan. Vor allem die Spiele-Publisher konnten sich damit nicht anfreunden. Wir hatten die Wahl: Entweder wir gleichen unsere Punktwertungen den Prozentständen anderer Magazine an und schwimmen mit dem Strom, oder jede Ausgabe würde begleitet sein von zermürenden Diskussionen. Weil uns beide Aussichten gleichermaßen deprimierten, haben wir uns für eine andere Lösung entschieden: Ab dieser Ausgabe werden für Videospiele **keine Punkte** mehr vergeben. Wir haben lange diskutiert, wie ein System aussehen kann, das Spiele bewertet, ohne sich in gängige Schemata einordnen zu lassen. Das Ergebnis sieht so aus: **one in a million, überragend, sehr gut, überdurchschnittlich, gut, okay, na ja**. So. Jetzt können wir uns hoffentlich wieder auf das konzentrieren, was wir eigentlich wollen: **spielen, nicht punkten**. Viel Spaß mit GEE.

Eure Redaktion

# Inhalt 12/2003

**05** Editorial

**08** Meinung

**10** Most Wanted: Der Blitz

**12** Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null

**24** Die Akte: Wer kann sich einen Ferrari leisten?

**26** Auf die Augen: Die besten DVDs

**28** Auf die Ohren: Die schönsten Platten

**30** Gadgeteria: Technik, die begeistert

**59** Tests: True Crime: Streets Of LA, Medal Of Honor: Rising Sun, Mario Kart: Double Dash, Project Gotham Racing 2, Grabbed By The Ghoulies, Mission Impossible: Operation Surma, Gregory Horror Show: Soul Collector, FIFA 2004, Ratchet & Clank 2, Legacy Of Kain: Defiance, Crimson Skies, Baphomets Fluch, Top Spin, Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, WRC3

**86** Schnelldurchlauf: Games im Kurztest

**88** Crossfader: S.W.A.T.

**90** Around the World: Neues aus Japan und den USA

**91** Vom Fach: Die Textur

**92** Ausweis: Michael Perry

**94** Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge

**96** Persönlichkeiten: Blumentopf

**98** Abspann



# Titelthemen

**32 Start your engines:** „Need For Speed: Underground“ ist eine Hommage an den Tunnelblick

**38 Bitte 8 Bit:** Mathias Mertens über die besten Gründe, ein digitales Haustier zu halten. Oder: Warum der C64 unsere Kindheit verschönert hat

**44 Winterspiele:** GEE ist mit Nintendos „1080°: Avalanche“ bei zwei Profisnowboardern reingeschneit

**48 Gaming Nation:** Im Land der Spielverrückten kriegen die Wahnsinnigsten keine Zwangsjacke, sondern 20 000 Dollar und olympisches Gold. Ein Bericht von den World Cyber Games

**54 Sack auf!** Wenn GEE auspackt, kann der Weihnachtsmann einpacken. Vier Seiten Verlosung

38



44



48



54



# Betreff: 11/2003

Hi, ihr GEEmagler, wie geht's euch? Habe heute endlich euer Heft gefunden und es quasi verschlungen. Falls euch interessiert, wie ich drauf aufmerksam geworden bin, beantworte ich dies gerne: durch die Werbung auf NBC. Ich finde euer Cover 1a. Schön schlicht und passend. Die Schrift kommt manchmal ein bisschen komisch rüber. Als ob ich eine Zeitung für Leute mit 8 Dioptrin lesen würde. Macht die mal einen Tick kleiner. Aber ich will nicht andauernd meckern. Ihr habt einen gelungenen Start hingelegt. Noch viel Erfolg mit GEE, euer neuer treuer Leser aus Hamburg. Jan-Philipp Buck [15]

Hi, dankesehr für das schöne neue Hefterlebnis namens GEE. Die Mischung aus „T3“ und „Cinema“ gefällt mir sehr gut, einzig und allein die Kritiken sind abschreckend. Ich habe als Sichter der USK mit über 7000 gespielten Titeln auch all diese Spiele gezoockt und verstehe beim besten Willen eure Entscheidungen nicht. Das liegt zum großen Teil daran, dass ihr sie nicht begründet, sondern statt Kritiken eher Tagebücher und sentimentale Recalls schreibt. Wenn man „Sims“, „Myst“ oder „Animal Crossing“ so begutachtet, kann ich das verstehen. Aber ein Spielmagazin ist auch dazu da, Kritik nicht nur in Zahlen, sondern auch in Worten auszudrücken. Bei „Cinema“ schreibt man auch nicht, dass „Bad Boys II“ scheiße war, weil dem Cineasten keiner geblasen wurde. Ansonsten ist aber schon fast jedes weitere Heft gekauft, zwar nicht als Kritiklektüre, aber das Hintergrundwissen und eure Spielerseelen sind mir Grund genug. Bye-bye, Marek Brunner

Hallo, bin von eurer ersten Ausgabe ganz angetan. Endlich mal ein gut aussehendes Gamemagazin! Euer Reviewsystem hat mich zuerst ein wenig verwirrt, ich finde es mit dem etwas verschobenen Bereich aber sehr gelungen. Aber kann es sein, dass die Erklärungen zu 6 und 5 Punkten, „überdurchschnittlich“ und „gut“, vertauscht wurden? Ich würde „gut“ eher über „überdurchschnittlich“ einordnen. Gruß, mit besten Wünschen für die Zukunft, Marius

Ich habe gerade per Zufall euer Magazin im Handel gesehen und aus Neugier mitgenommen und bin schlichtweg begeistert. Es ist wirklich das Videospielemagazin, auf das ich gewartet habe. Mit schlichtem Design, hervorragend geschriebenen, witzigen Texten und interessanten Themen. Meilenweit entfernt von dem ganzen Teeniemist, mit dem man sonst immer konfrontiert wird. Ich hoffe sehr, dass es noch eine Menge Leute mehr gibt, die eure Leistung zu schätzen wissen. Ciao, Simon Stratmann

Was sehen meine müden Augen dort aus dem Zeitschriftenregal hervorblitzen ... GEE ... hmmm. Das Titelbild verspricht viel, also kein Zögern und ab damit. Ich kann nur sagen: Es gefällt mir. Interessante Themen und gute neue Ansätze, sich dem Thema Videospiele zu nähern. Nicht zuletzt ein stylisches Layout. Das macht was her, damit kann man sich auch als älterer Gamer im Café sehen lassen. Nur die Tests scheinen mir zu knapp geraten, denke aber, das wird sich noch einspielen. Von meiner Seite: thumbs up! Thomas Eisenmann

Hallo, in eurem Artikel „Hör mal, wer da hackt“ beschreibt ihr Linux als Programmiersprache. Es liegt mir sehr am Herzen, dass Linux nicht als Programmiersprache, sondern als Betriebssystem bezeichnet wird. Mac OS oder Windows sind ja auch keine Programmiersprachen. Ansonsten gefällt mir das Heft sehr gut, vor allem auch das Layout, bei dem man sich auch bei längerem Hinschauen nicht der Gefahr von epileptischen Anfällen oder Augenkrebs aussetzt. Ich bin schon sehr gespannt auf die nächste Ausgabe. Ciao, Enrico

Hallo, bin recht neugierig auf euer erstes Heft gewesen, man wünscht sich als mittlerweile 29-Jähriger mit vorhandener Videospiele-Euphorie ja immer noch,

ernst genommen zu werden. Euer Magazin ist da ein Schritt in die richtige Richtung. Es ist nicht so bunt, es greift die Thematik deutlich intensiver als andere Videospiele-„Magazine“ an und sieht einfach besser aus. Es erinnert mich ein wenig an „Konrad“ vom „Stern“, das sich ebenfalls mehr den Geschichten zum Thema als der stupiden Testerei widmete. Grüße, André

Tach, im Prinzip ist es mir ja völlig gleich, wenn erfolgreiche Produkte kopiert werden. Immerhin ist das in der Spielebranche ja gang und gäbe. Ein Developer setzt mit einem Titel einen Trend, das Spiel verkauft sich, und zapp! springen weitere Firmen auf diesen Zug auf. Aber wie zum Henker schafft man es, sich zwei Monate hinzusetzen und sich den Schädel darüber zu zerbrechen, wie man ein neues Heft aufzieht, und am Ende kommt ein Klon des besten Spielmagazins von Welt dabei heraus? Da hätte man sich die Arbeit nun wahrlich sparen können, um gleich zu sagen: „Hey, lass uns einfach ein deutsches ‚Edge‘ machen.“ Um noch einmal den Vergleich zur Videospielebranche zu ziehen: Meistens ist das Original um Klassen besser als das Plagiat. Punkt. MfG ...

Hallo, GEE-Team, vorab möchte ich nur gesagt haben, dass ich kein Mensch bin, der Leserbriefe schreibt ... normalerweise. Doch nun kann ich nicht mehr anders. Ich bin 36 Jahre alt, Hardcore-Zocker im gehobenen Alter sozusagen, und möchte euch meine allergrößte Hochachtung für dieses Heft aussprechen. Das ist endlich mal ein Magazin, das sich gänzlich von den anderen abhebt. Obwohl ich befürchte, dass es nicht dem ästhetischen Bewusstsein des deutschen Durchschnittsspielers entspricht, aber vielleicht ist das für euch nicht die Hauptintention gewesen. Ich habe eigentlich nur einen winzigen Kritikpunkt. Die Qualität der Screenshots lässt noch zu wünschen übrig, aber ich glaube fest daran, dass ihr auch dieses kleine Problem in den Griff bekommen werdet. Ansonsten macht weiter so, alles wird gut! Mit freundlichem Gruß, Ralf Lukat

---

## Impressum

**Verlag:** Redaktionswerft GmbH, Schanzenstr. 70,

20357 Hamburg, Tel.: 040/46 88 32-0, Fax: 040/46 88 32-78

**Redaktionsanschrift:** GEE Magazin, Schanzenstr. 70, 20357 Hamburg

**Herausgeber:** Jens de Buhr, Volker Hansch

**Redaktion:** Chefredakteur: Michail Hengstenberg,

stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann, Textchef: Benjamin Maack

**Artredaktion:** Jan Spading

**Layoutassistenz:** Ruben Preusse

**Redaktionelle Mitarbeit:** Tal Blevins, Alexander Brante, Uwe Buschmann

(UB), Nils Dittbrenner, Franziska Gebhardt, Alexander Geyer (AG), Sven

Herwig (SH), Mauritius John (MJ), Tobias O. Meissner, Mattias Mertens,

Benedikt Plass, Gregor Reisch (GR), Philipp Schellbach, Mark Spring (MS)

**Fotos & Illustrationen:** Andreas Lange, Martin Nink, Jindrich Novotny,

Benne Ochs, Florian Schoffro (Titel), Andy Tipping

**Schlussredaktion:** Sven Barske

**Marketing & Anzeigen:** Volker Hansch

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

**Vertrieb:** MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH,

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

**Druck:** Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

**Abo:** Redaktionswerft GmbH, Schanzenstr. 70,

20357 Hamburg, Tel.: 040/46 88 32-0, Fax: 040/46 88 32-78

**Briefe an die Redaktion:** GEE Magazin, Schanzenstr. 70,

20357 Hamburg, oder info@geemag.de

Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck nur mit

Genehmigung des Verlages, Gerichtsstand ist Hamburg

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

Most Wanted

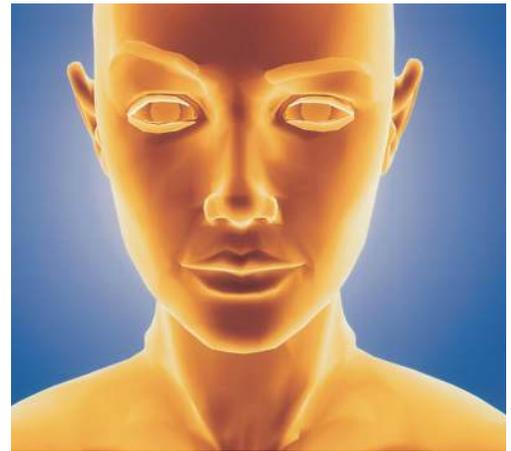


Bitte rechts ranfahren. Sie wurden geblitzt

# Der Blitz aus „Mario Kart: Double Dash“

Rund um die Uhr gibt es auf der Welt 3000 Gewitter gleichzeitig. Aber nur zehn Prozent der Blitze schlagen tatsächlich in den Boden ein. Wo also bleiben die anderen? Folgende Vermutung: Shigeru Miyamoto hat auf dem Dach des Nintendo-Hauptsitzes eine riesige bunte Maschine aufgestellt, die mit einem unendlich langen Plastikrüssel Blitze vom Himmel saugt und sie in „Mario Kart: Double Dash“ einbaut. Natürlich gab es den Blitz schon 1992 im ersten „Mario Kart“ auf dem Super NES. Aber die Möglichkeit, die anderen Spieler mit dem Wetterphänomen für einen kurzen Zeitraum auf Stecknadelkopfgröße zu schrumpfen, hat nichts von ihrem Reiz verloren. Wie der nordische Donnergott Thor lässt man einen Lichtspeer auf die Kontrahenten herabfahren. Proportional zur Größe verringert sich auch die Geschwindigkeit der Gegner. Damit bietet sich nicht nur eine gute Gelegenheit zum Überholen. Man kann die anderen Fahrer wie lästiges Ungeziefer unter den Reifen zu zerquetschen. Unfair? Absolut. Schon auf dem Schulhof fand jeder die großen Unterdrücker unsympathisch und die Kleinen schützenswert. In dem Disney-Film „Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft“ wurde das Mitgefühl mit den Kleineren sogar zum handlungstreibenden Filmelement erhoben. Halten wir also fest: Auf die Kleinen ist immer eklig. Und ausgerechnet ein niedlich-buntes Spiel wie „Mario Kart“ bricht mit diesem ungeschriebenen Gesetz. Doch in „Mario Kart“ ging es nie um Fairness oder wer den saubersten Fahrstil hat. Es dreht sich darum, das Glück auf seiner Seite zu haben und diesen Umstand schamlos auszunutzen. Und das macht unglaublichen Spaß. Denn wenn wir noch mal genau an die Schulhofszene unserer Kindheit zurückdenken, erinnern wir uns daran, dass wir früher sehr wohl heimlich davon geträumt haben, die Kleinsten in den Müll-eimer zu stecken. Foto: Benne Ochs





# Installations-Programm

Gilbert Seldes war ein Prophet. Der amerikanische Literatur- und Kunstkritiker klassifizierte in den zwanziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts Musical, Comic, Kinofilm, Fotografie und Jazz gegen die damalige Auffassung als eigene Kunstformen. Und auch Computerspiele wären mit Sicherheit von ihm als Inspiration und als moderne Form der Realitätsbewältigung erkannt worden. Unter dem Titel „GameArt“ bietet das Industriemuseum Völklinger Hütte den Werken eine Plattform. Die Ausstellung zeigt 37 Exponate aus unterschiedlichen Kunstrichtungen mit mehr oder weniger direktem Bezug zum Thema Computerspiel. Bis zum 28. März 2004 sind unter anderem Werke von Nam June Paik (Korea), Bill Viola (USA), Olaf Breuning (Schweiz), Fuchs-Eckermann (Österreich), Sylvie Fleury (Schweiz) und Sofa 23 (Österreich) zu sehen. Abseits dieser sinnlichen Auseinandersetzung gibt es auch die praktische Anwendbarkeit in Form eines „Gamehouse“, das in Kooperation mit Sony realisiert wurde. [www.gameart-voelklingen.org](http://www.gameart-voelklingen.org)



# Zauberkasten

Früher waren neue Produkte einfach irgendwann da. Sie wurden hinter verschlossenen Türen entwickelt, um später die potenziellen Käufer zu überraschen. Heute ist das anders. Lange bevor das Produkt zu kaufen ist, wird von den Herstellern Legendenbildung betrieben. Hier eine Meldung, da ein lanciertes Gerücht, und im Internet tauchen Bilder auf. Aus einem Produkt im Entwicklungsstadium wird ein Objekt der Begierde. Diesen Status hat Sonys PSP auch. Auf dem Playstation-Meeting im Herbst ließ Ken Kutaragi die ersten technischen Daten des Sony Handheld verlauten. Seitdem wartet die weltweite Spielergemeinde auf neue Nachrichten wie der Hund auf seinen nächsten Knochen. Jetzt ist er da – in Form einer ersten Designstudie der PSP. Schwarz und schick, und mit einem 11,5 Zentimeter großen 16:9-Bildschirm ausgestattet. Die Touchpad-artigen Buttons passen zwar ins Designkonzept, wie es sich damit spielen lässt, bleibt aber abzuwarten. Doch ob die PSP überhaupt in dieser Form gebaut wird, weiß zu diesem Zeitpunkt nur Ken Kutaragi. Das Etappenziel ist trotzdem erreicht: Die PSP ist in aller Munde.



# Handarbeit

Sie singen, sie tanzen, sie trommeln. Japaner erleben mit Spielen rund um Musik ihre soziale Glückseligkeit, und die dortige Game-Industrie füttert dieses Bedürfnis mit immer neuen Ideen. Nach DJ-Turntables, Plastikgitarren, Taktstöcken und Sambarasseln diverser Hersteller bringt nun auch Nintendo in Zusammenarbeit mit Namco sein erstes Musikspiel heraus. Ab April 2004 tanzen in „Donkey Konga“ die vertrauten Affen aus „Donkey Kong“ zu einem Controller in Form einer Bongotrommel. Wie bei nahezu allen Musikspielen kommt es bei „Donkey Konga“ auf das richtige Timing an: roter Kreis, linke Trommel. Gelber Kreis, rechte Trommel. Und bei einem pinkfarbenen Symbol sind beide Flächen fällig. Einem eingebauten Mikrofon reicht aber auch rhythmisches Klatschen. Bei der Musikauswahl von insgesamt 32 Songs bedachte Nintendo selbstverständlich den eher speziellen Geschmack der Japaner. Mal typischer J-Pop, Latinnummern wie „La Bamba“, Musik aus Anime-Serien wie „Ginga Tetsudou 999“, Titelmelodien aus Fernsehserien wie „Hyokkori Youtan Shima“ oder Werbemusik wie der „Pikmin“-Theme-Song. Europäer dürften vielleicht gerade mal das „Super Mario Theme“, den „Monkey Rap“ aus „Donkey Kong 64“ und den ungarischen sowie türkischen Marsch erkennen. In Japan wird das Spiel einschließlich Trommelcontroller 6800 Yen (54 Euro) kosten. Leider ist eine Veröffentlichung in Europa bisher noch nicht geplant. [www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp)



# Wackeldackel

250 Quadratkilometer Los Angeles haben die Entwickler für „True Crime: Streets Of LA“ nachgebaut. Beim Soundtrack sind sie genauso gründlich vorgegangen. Die musikalische Seite des Spiels wartet mit einigem auf, was dem echtem West-Coast-HipHop-Fan lieb und teuer ist: Ice-T, E-40, Mack 10, The DOC, RBX, Westside Connection, South Central Cartel. Doch auch den musikhistorischen Aspekt in Sachen G-Funk-Entwicklungshilfe haben die Macher des Spiels nicht aus den Ohren verloren. Mit „(Not Just) Knee Deep“ von Funkadelic und „Flashlight“ von Parliament gibt's zwei Songs, die später bei Dr. Dres Beatsammlung Pate gestanden haben und damit ein völlig neues HipHop-Zeitalter einboomten. Spielerisch legten die Entwickler von Luxoflux aber noch einen entscheidenden Goldzahn zu: Im „Dogg Patrol“-Modus darf Snoop Dogg als spielbarer Charakter durch die Stadt der Engel gelenkt werden. Natürlich stilecht mit Zöpchenmatte und Lowrider-Karosserie. Der Tingeltangelbob des West-Coast-HipHop darf sogar bewaffnet für Recht und große Unordnung sorgen. Jetzt wünschen wir uns als kommende Downloads natürlich noch 50 Cent, Queen Latifah und Easy-E von N.W.A. Damit ist auch klar, welches Stück im Soundtrack noch fehlt: „Fuck tha police!“ [www.truecrimela.de](http://www.truecrimela.de)

# Englisch für Arme\*

Äidschis Ages

Müßolledschi Mythology

Rasch Auer Rush Hour

Riwensch Revenge

Tom Klänzi Tom Clancy

Hihroh Hero

Naitmähr Nightmare

Äddwahnz Advance

\*In der „Computer-Bild Spiele“ werden Anglizismen in eingängige Lautsprache übersetzt. Hier unsere Top Acht des Monats



# Realitätsverlust

Die virtuelle Realität – vor wenigen Jahren noch stellte man sie sich als eine gänzlich künstliche Welt vor, die es per 3D-Brille und Handschuh zu erforschen galt. Doch schnell ließen Hardware-Beschränkungen den Traum von der schönen neuen Welt zerplatzen. Seitdem wartet man auf Geräte, die das Dimensionstor aufstoßen. Optische Sensoren, Helmdisplays, haptische Vorrichtungen. Eric Viennot wollte nicht warten. Der französische Multimediakünstler hatte seine ganz eigene Vision von einer virtuellen Realität, und das Beste an ihr war: Sie ließ sich mit den heutigen technischen Mitteln umsetzen. „In Memoriam“ verlässt sich allein auf die Möglichkeiten aktueller Kommunikation, um die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen zu lassen. Ausgangspunkt ist die Spiele-CD-Rom, auf der sich nach dem Einlegen in Mac oder PC erste Hinweise auf ein schreckliches Verbrechen in Form von Filmausschnitten und Tagebucheinträgen finden. Von dort aus macht sich der Spieler auf Spurensuche. Sie führt ihn durch die Weiten des World Wide Web, wo er auf 300 teils echten, teils eigens für das Spiel kreierten Websites Informationen findet. Plötzlich bekommt er Mails von Unbekannten, mit Hinweisen, Fotos, und Videos. Je mehr er die Fäden entwirren kann, desto verwirrender wird das Geflecht aus Spielelementen und realer Umgebung. Wie kaum ein anderes Spiel zuvor integriert „In Memoriam“ das Internet ins Spielprinzip. Auch wenn wir uns die virtuelle Realität anders vorgestellt haben: Hier ist sie, und besser wird sie erst mal nicht. <http://inmemoriam.ubisoft.de>

# Die Quadratur des Joypad



Mitte der Achtziger, als die Joysticks zum ersten Mal wie Bedienelemente eines Jagdpanzers aussahen (Dauerfeuerschalter, vier Feuerknöpfe, ergonomisch geformter Knüppel), kam auf einmal das viereckige Kontrollkästchen des NES um die Ecke. Hüpfen, Schießen, Start, Select – und eine absolute Revolution: das digitale Steuerkreuz. Mittlerweile sind alle Controller mehr oder weniger stromlinienförmige Handschmeichler. Mad Catz schwimmen mit dem Design ihres RetroCon gegen den Strom. Die technische Ausstattung ist von heute, das Design ist ein Gruß an den NES-Controller. Komisch nur: Er ist ausschließlich für die PS2 erhältlich. Für 30 Euro in jedem gut sortierten Game-Shop.

# Beep-Show

Jeder kennt die fröhliche Titelmelodie von „Super Mario“. Doch jenseits der Grenzen vom Super-Mario-Land wird eine andere Tonart angeschlagen. Düster und brachial klingen die Geräuschteppiche, die das polnische Gameboy-Orchester „Gameboyzz“ auf ihren Konzerten zum Besten geben. Und auch die Musik, die Oliver Martinovic, Mitglied des deutschen Gameboy-Orchesters solo produziert, klingt eher nach einem Release auf Aphex Twins Label Rephlex als nach Tetris. Aber wie bringt man den Gameboy überhaupt dazu, Laut zu geben? Zwei Programmierer haben unabhängig voneinander Musiksoftware entwickelt. „Nanoloop“ wurde von dem Hamburger Oliver Wittchow entwickelt, „Little Sound DJ“ von Johan Kotlinski aus Stockholm. Das war vor zwei Jahren. Seitdem haben diese Programme die oben erwähnten „Gameboy Orchester“ sowie diverse Solokünstler auf den Plan gerufen, die die kleine Spielmaschine als mobile Soundwerkstatt nutzen. Auf Konzerten klinken sie einfach die GBs über den Kopfhörerausgang in die Anlage. Oliver hat mit vier parallel geschalteten Gameboys schon hochgezüchtete Powerbooks versägt und den multi.trudi-Contest für Laptop-Musik gewonnen. Die Programme sind über [www.littlesounddj.com](http://www.littlesounddj.com) oder [www.nanoloop.de](http://www.nanoloop.de) erhältlich. Für Hörbeispiele und Konzerte des polnischen Gameboy-Orchesters „Gameboyzz“ bitte auf [www.gameboyzz.prv.pl](http://www.gameboyzz.prv.pl) browsen.



HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Waidmannsheil

**Bock, Ricke und Keiler aufgepasst! Winterzeit ist Jägerzeit, und nur ein dummer Flintenfreund geht unvorbereitet auf die Pirsch. Deswegen hilft GEE beim Kalibrieren des digitalen Fadenkreuzes und stellt die wichtigsten Jagds Spiele der Saison vor**



## Wild jagen

Du verspürst großen Appetit auf Rehrücken und hättest gern ein kaptales Hirschgeweih an der Wand? Du weißt, dass man ein totes Tier zum Anlocken von Raubwild in der Fachsprache Luder nennt? Dann sind die Spiele des größten amerikanischen Jagdbedarfsherstellers Cabela für dich genau das Richtige. Dick und Jim Cabela gründeten 1961 in Wyoming ihre Firma und führen im aktuellen Sortiment neben grüner Kleidung und großkalibrigen Waffen gleich drei Jagds Spiele für PS2 und Xbox. In „Cabela’s Big Game Hunter“ gehst du von Alaska bis Texas in acht verschiedenen Gebieten auf die Jagd nach Bären, Kojoten und allerlei Damwild. Immer gegen den Wind, da sonst deine Beute den Jägergeruch wittert. In der neuen Version „Cabela’s Deer Hunt: 2004 Season“ gibt es noch mehr Tierarten und noch differenziertere Möglichkeiten, Spuren zu lesen. Du untersuchst das Trittsiegel, angefressene Büsche oder den dampfenden Kot. Für alle Freunde der hemingwayschen Lebensart dürfte „Cabela’s Dangerous Hunt“ die Qual der Wahl beenden. In der Safarisimulation treffen sich gleich 27 exotische Tierarten vor deiner Flinte. Selbst Nashörner oder Pumas segnen da gern mal das Zeitliche.

Wenn du online auf die Pirsch gehen willst, befriedigt „Deer Hunter“ vom US-Entwickler Coresoft alle Bedürfnisse. Bis zu acht Wald- und Wiesenfreunde können an einem Turnier teilnehmen, allerdings stehen zur Treib- oder Drückjagd nur vier verschiedene Hirscharten zur Auswahl. [www.cabalasgames.com](http://www.cabalasgames.com), [www.us.atari.com/games/deer\\_hunter\\_ps2\\_simulation](http://www.us.atari.com/games/deer_hunter_ps2_simulation)

## Terroristen jagen

Du hast seit zwei Jahren Flugangst und findest Mehl in Briefumschlägen gar nicht witzig? Du verfährt jeden Tag zwei Tankfüllungen und glaubst, dass dies zu deinen Grundrechten gehört? Dann ist „Fugitive Hunter: War On Terror“ vom amerikanischen Entwickler Black Ops Entertainment für dich genau das Richtige. Dieser PS2-Shooter versetzt dich in die Rolle von Jake Seaver, der als Mitglied der CIFR (Criminal Interdiction And Fugitive Recovery) weltweit in 19 Missionen auf Schurkenjagd geht. Typen wie Jamal Richardson, Ali Binasi, Armando Rojas, Casey Webber oder Hostinec Drobek stehen auf der „Wanted“-Liste. Insgesamt

elf gesuchte Terroristen, Drogenbarone oder Bankräuber müssen einigermaßen lebend gefangen werden. Das Waffenarsenal zur Schädlingsbekämpfung ist umfangreich. Selbst ein Flammenwerfer steht auf deiner Inventarliste. Als Handlungsorte zeigt dein Reisepass am Spielende Miami, Utah, die Karibik und selbstverständlich auch die Orte, an denen das Unheil seine Wurzeln hat: Paris und Afghanistan. Dort musst du Abdullah Bin Yasin fangen, der verdammte Ähnlichkeit mit Osama bin Laden – „America’s most wanted terrorist“ – hat. Und lass dich ja nicht von den arabischen Namen durcheinander bringen. Sonst geht dir der namensgleiche Originalterrorist Abdul Rahman Yasin noch durch die Lappen. [www.blackops.com](http://www.blackops.com), [www.fbi.gov/mostwanted.htm](http://www.fbi.gov/mostwanted.htm)

## Dinosaurier jagen

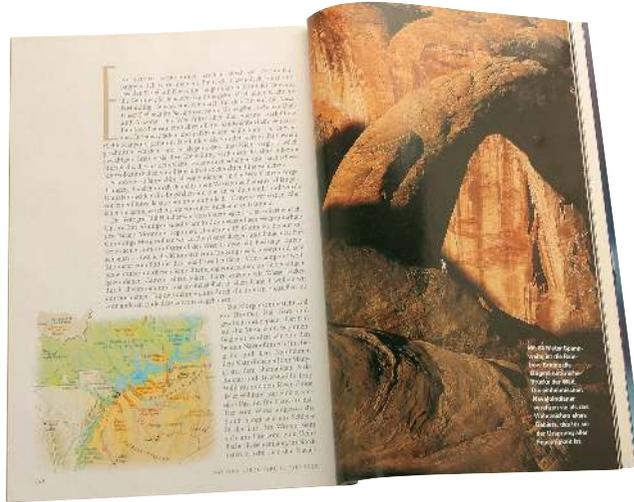
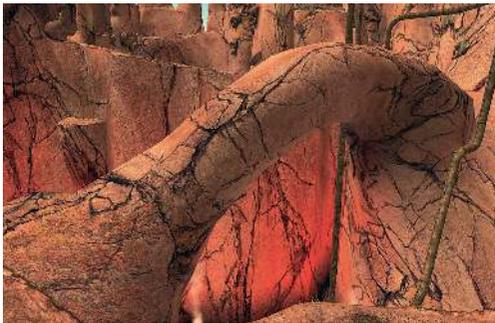
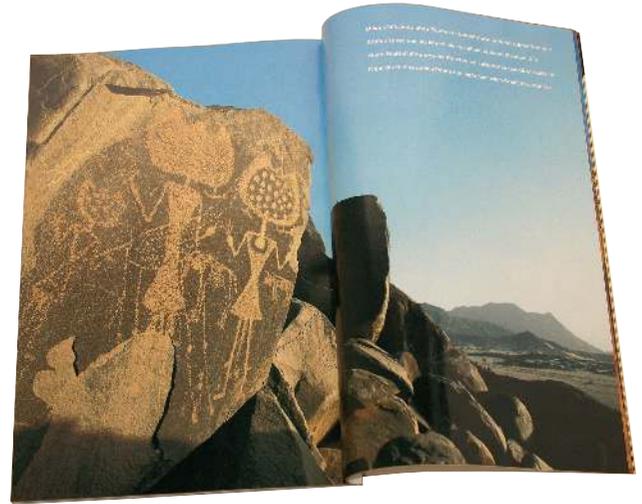
Du studierst Biogenetik nur wegen „Jurassic Parc“ und buddelst an jedem Wochenende in dreckigen Erdlöchern nach Fossilien? Du erkennst mit einem Blick den Unterscheid zwischen einem Diplodocus und einem Carnotaurus? Dann ist „Dinosaur Hunting“ aus den Microsoft Game Studios Japan genau das Richtige für dich. Der exklusive Xbox-Titel versetzt dich in das Amazonasgebiet des Jahres 1910. Lord Andrew von der Ark Foundation hat dort diverse Saurier entdeckt, und dein Team aus Wissenschaftlern und Jägern soll diese wandelnden Ungetüme nun betäuben und einfangen. Dabei ist das Spurenlesen ein essenzieller Teil des Gameplay. Doch keine Angst: Es gibt auch was Richtiges zu tun. Nach den ersten Schüssen auf die Saurier merkst du recht schnell, dass ein Dilophosaurus im Unterschied zu einem Apatosaurus einen kräftigen Schluck Betäubungsmittel braucht. Allerdings ist deine Munition extrem spärlich bemessen. Erst die genaue Analyse der prähistorischen Darmausscheidungen verrät die genaue Knock-out-Dosis. Der gemeinsamen Jagd nach Urzeitwesen hat sich auch der japanische Entwickler Capcom verschreiben. Nächstes Jahr erwartet uns „Monster Hunter“, bei dem bis zu vier Spieler online auf die Jagd nach Drachen und Sauriern gehen können. Bis zur Ankunft der Spiele in deutschen Revieren werden allerdings noch ein bis zwei Brunftzeiten ins Land gehen. [www.metro3d.com/html/games/dino.html](http://www.metro3d.com/html/games/dino.html)

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Panorama

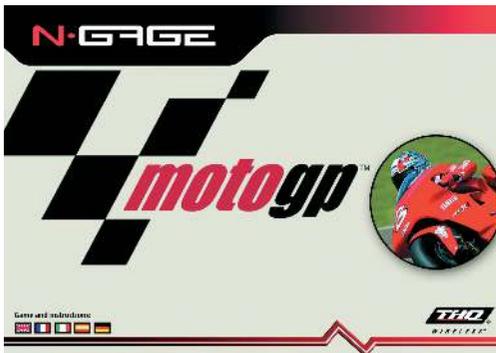
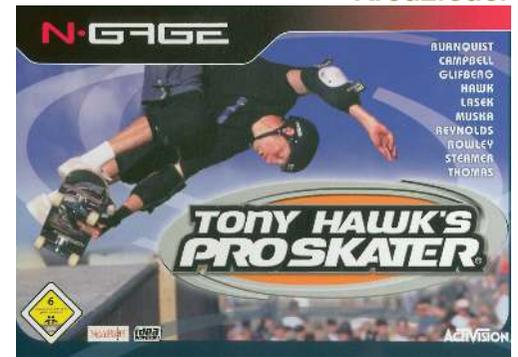
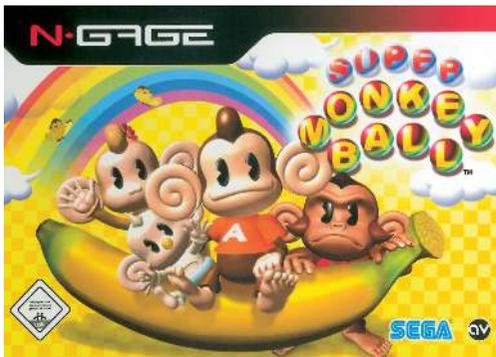
Rand Millers „Myst“-Serie gehört zu den Videospielklassikern. Der neueste Teil „Uru: Ages Beyond Myst“ erzählt die Geschichte eines ausgestorbenen Volkes, das tief unter der Erdoberfläche ein Paralleldasein gefristet hat. Für die Gestaltung der unterirdischen Welt ließ sich Rand Miller von den Meistern der Landschaftsfotografie inspirieren. So wurden zum Beispiel die Felszeichnungen im Spiel den 2500 Jahre alten Figuren des Aïr-Massivs im Nigertal nachempfunden und die Rainbow Bridge – die längste natürliche Brücke der Welt im Grand Canyon – aus Polygonen und Texturen nachgebaut. „Am Anfang der Entwicklung von Uru saß ich mit einem leeren Blatt Papier und einem Stapel ‚National Geographic‘-Magazinen in meinem Büro“, erzählt Rand Miller. Wie dicht Spiel und Vorlage beieinander sind, zeigt der Vergleich. <http://urulive.ubi.com/de>



# Fehlgeburt

Eigentlich hätte er seit Oktober in den Regalen der Elektronikfachgeschäfte liegen sollen. Stattdessen wurde die Markteinführung des GamePark 32 vom deutschen Vertrieb Mitsui kurzerhand gekippt. Finanzielle Schwierigkeiten der Mutterfirma in Japan seien der Grund für diese Entscheidung, so die Deutschlandvertretung. Schade eigentlich. Denn selbst wenn der GP32 wohl nie den Status eines Big Players im Mobile-Gaming-Bereich erklommen hätte: Mit seiner PC-Schnittstelle ist er die ideale Spielwiese für alle Heimentwickler. Wer trotzdem einen haben will: In Japan und Korea ist der GP 32 für umgerechnet 183 Euro auch weiterhin erhältlich. Haben? [www.lik-sang.com](http://www.lik-sang.com)





## Running Gag

Seit knapp zwei Monaten ist der N-Gage jetzt auf dem Markt. Wir finden, für's erste wurde das Handheld genug gelobt und getadelt, und werfen einen Blick auf drei bereits erschienene und drei brandneue Spiele

**01 Super Monkey Ball** Was zur Hölle ist ein „Monkey Ball“? Na ja, eine durchsichtige Kugel mit einem Affen drin. Und was mögen Affen? Na klar – Bananen. Um an die begehrten Früchte ranzukommen, muss man die Affenkugeln über waghalsige 3D-Schwebekurse rollen. Das Spielprinzip ist wunderbar einfach – vielleicht macht es gerade deshalb so viel Spaß.

**02 Sonic N** „Sonic“ auf dem N Gage zu spielen ist, als würde man vor einem Kurzsichtigen mit seiner Briefmarkensammlung angeben. Sinnlos. Denn entweder subtrahieren dicke Balken oben und unten das N-Gage-Display auf ordinäre Handyschirmgröße, und vom Igel bleibt ein blauer Punkt. Oder das Hochformat verwehrt einem bei Hochgeschwindigkeit den Blick nach vorn.

**03 Tony Hawks** Wow, sie haben „Tony Hawk“ ins Hochformat gebracht, und es funktioniert eigentlich ganz gut. Auch die Steuerung ist trotz fehlender Schultertasten okay. Schade nur, dass nicht in allen Punkten so sauber gearbeitet wurde. Die komprimierten Punksongs sind die Hölle. Obwohl – das hat schon fast seinen eigenen Charme. Atari Teenage Riot lassen grüßen.

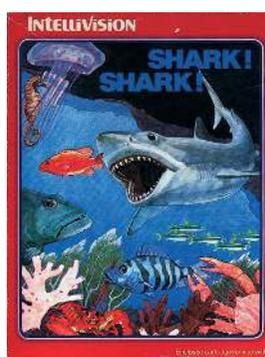
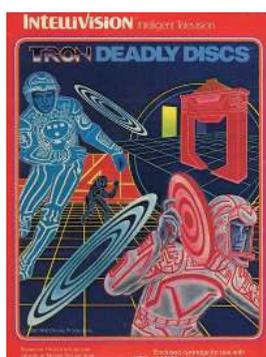
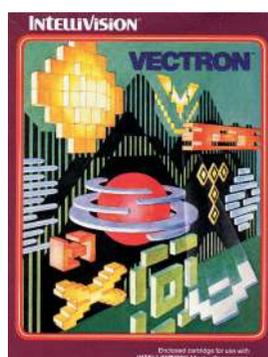
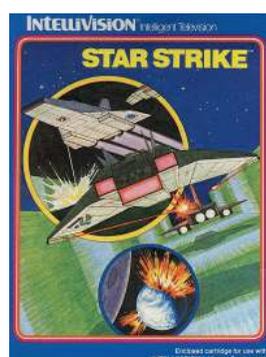
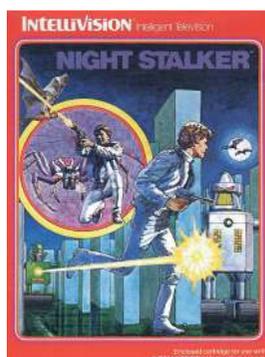
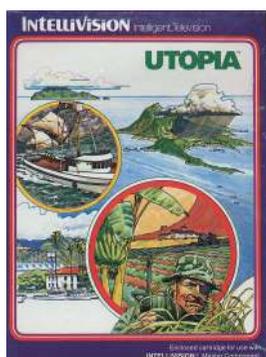
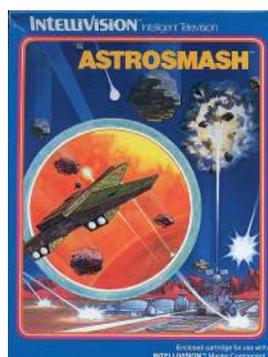
**04 Moto GP** Es sind die einfachen Ideen, die am besten funktionieren. Das Motorradrennspiel „Moto GP“ war auf der Xbox gerade online eine Erleuchtung. Leider verdichtet sich auf dem N-Gage Display die Rennstrecke zu einem Tunnel, dessen Kurven viele Handspieler zu spät kratzen werden. Trotzdem sehr nett: der Streckeneditor.

**05 Virtua Tennis** Wenn nichts anbrennen soll, verlässt man sich am besten auf Sega und seinem Klassiker „Virtua Tennis“, der bisher auf jeder Plattform funktioniert hat. Die Eingewöhnungszeit kann man in Sekunden messen, und dank Bluetooth-Verbindung sind Matches mit bis zu vier Filzballfetischisten möglich. Punkt, Satz und Sieg.

**06 Red Faction** Shooter an Mobilgeräten haben zur kurzfristigen Aggressionsbewältigung durchaus ihren Sinn. Nokia legte die Portierung des THQ-Spiels „Red Faction“ in die Hände der Shooterlegende John Romero und seiner neuen Firma Monkeystone. Ob das Display für Ego-Shooter funktioniert, muss aber an dieser Stelle bezweifelt werden.



# Schlaues Fernsehen



Die technisch beste Konsole. Sprachausgabe als Zusatzfeature. Und das alles zum Preis von 299 Dollar. Wir schreiben das Jahr 1980, und als Konkurrent des Atari VCS betritt das „Intelligent Television“ die Bühne für Heimkonsolen. Der sonst mit Barbiepuppen erfolgreiche Mattel-Konzern hatte seiner Spielmaschine schicke Features spendiert: Der 16-Bit-Chip verlieh dem „Intellivision“ eine überlegene Grafik, und das Zusatzgerät „Intellivoice“ ermöglichte für Spiele wie „B17-Bomber“ sogar die Ausgabe von Sprachsamples. Die Werbespots mit dem gerade erst verstorbenen George „Mr. Intellivision“ Plimpton wurden mit seinem Satz „The difference is clear“ zum Kult. Insgesamt konnte Mattel gut drei Millionen Exemplare verkaufen, gegen die spätere japanische Konkurrenz jedoch nicht mithalten. 1984 wurde Mattel Electronics geschlossen, und seitdem sind vor allem die knapp 100 Spiele mit ihren stilvollen Verpackungen und Cartridges unter Sammlern begehrt. Die ehemaligen Mattel-Programmierer Stephen Roney und Keith Robinson gründeten für PC-Konvertierungen ihrer alten Spiele vor einigen Jahren die Firma Intellivision Productions. Nun gibt es erstmals für PS2 und Xbox eine Spiele-Compilation, die wie eine Zeitreise funktioniert. „Intellivision Lives!“ beinhaltet 60 Titel, inklusive einiger nie veröffentlichter Spiele: „Empire“, „Space Cadet“ und „Number Jumble“ auf der Xbox sowie „Hardhat“, „Brickout“ und „Deep Pockets“ exklusiv für die PS2. Die einzelnen Spiele sind auf der Compilation in drei Themenbereiche unterteilt: Sport, Space und Battle. Dazu gibt es Interviews mit Entwicklern der Spiele sowie diverse Werbetrailer und Fotomaterial. „Intellivision Lives!“ erschien bisher nur in den USA, ein deutscher Release steht noch nicht fest.

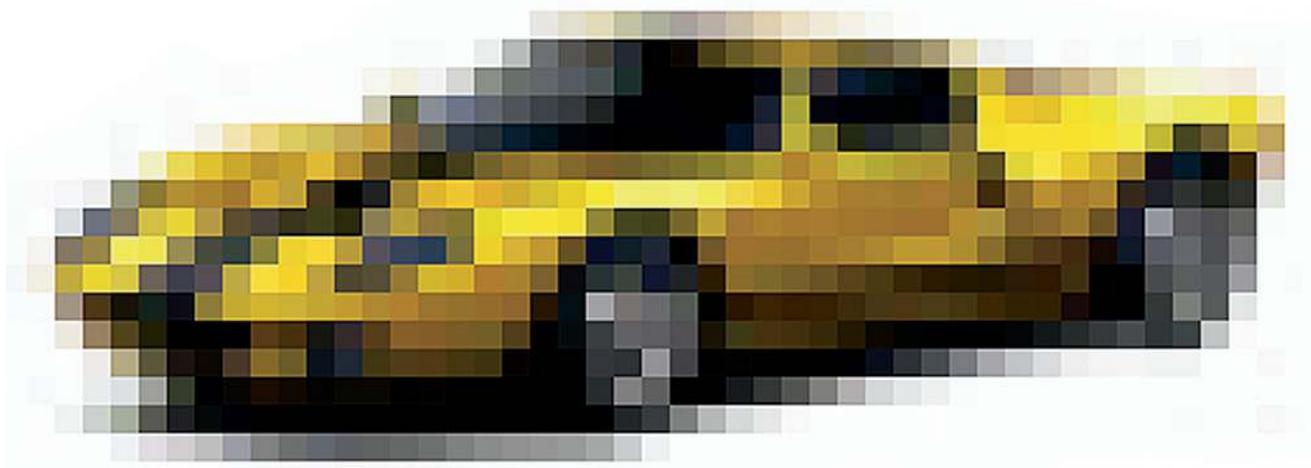
[www.cravegames.com/games/intellivision/intel\\_fr.html](http://www.cravegames.com/games/intellivision/intel_fr.html)

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Appettitanreger

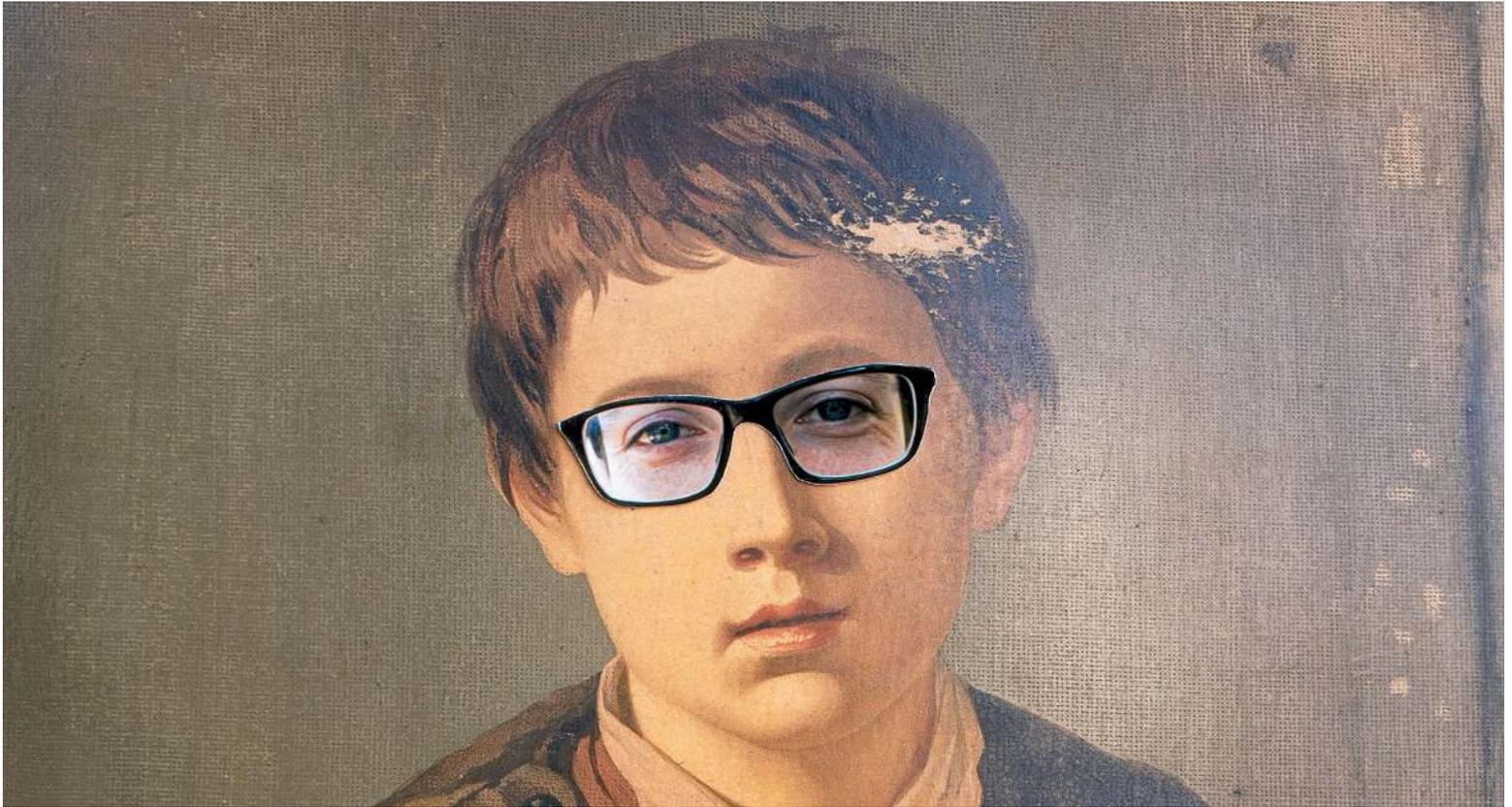
Sony beweist Chefkoch-Qualitäten. Wem das Wasser schon im Munde zusammenläuft, dachte man sich wohl in Japan, der braucht einen Aperitif. Und weil in Sachen „Gran Turismo 4“ den meisten Fans der Serie der Speichel schon aus den Mundwinkeln läuft, erscheint dort am 4. Dezember eine so genannte „Prologue“-Version der heiß erwarteten Rennspielsimulation. Mit New York, dem Grand Canyon, einer italienischen Strecke, dem Fuji Speedway und dem Tsukuba Circuit stehen in der abgespeckten Auskopplung fünf aus Demos bereits bekannte Kurse zur Verfügung. Mit an Bord der DVD sind außerdem gut fünfzig Autos, darunter alte Bekannte wie der Nissan Skyline GTR, aber auch Concept-Cars der diesjährigen Tokyo Motor Show. Obwohl „GT4: Prologue“ nur einen Bruchteil der Strecken- und Fahrzeugfülle der Vollversion darstellt, betonte Sony, dass es sich dabei um ein vollwertiges Rennspiel mit vielen Features handle. Das eigentliche „Gran Turismo 4“ wird nicht vor Februar 2004 erwartet.



# Facelift

„An seinen Blüten erkennt man den Baum, der Früchte trägt.“ An dieses japanische Sprichwort müssen die lokalen PR-Manager von Microsoft gedacht haben, als ihnen die Idee zur Verschönerung der Xbox kam. Bisher lief der Absatz in Japan eher schleppend. Vor allem die Außenmaße werden da gern als Verkaufshürde genannt. Erst Spiele wie „Dead Or Alive: Beach Volleyball“, „Tekki“ oder „Otogi“ trafen den Nerv der japanischen Gamer. Limitierte Editionen oder sonstiges Merchandize sehen die Spieleotakus aber genauso gern. In diese Kerbe schlägt eine Sonderaktion, die im November über die Xbox-Website lief: Hippe japanische Künstler wie Naohiro Ukawa (Videojockey, Grafikdesigner), Tatanobu (Schauspieler), Moyoko Anno (Maler), Katsura Motosuno und Jun Miura (beide Illustratoren) gestalteten individuelle Coverfolien. Der mit seinen Tarnmustern und der Modemarke „A Bathing Ape“ bekannt gewordene DJ und Produzent NIGO komplettiert dieses künstlerische Sextett. Leider durften nur Japaner bei der Verlosung der insgesamt 2000 Verschönerungsfolien mitmachen. Mit etwas Glück dürften aber in den kommenden Wochen über eBay noch einige Exemplare zu ergattern sein. [www.xbox.com/ja-JP/campaign/kisekaex](http://www.xbox.com/ja-JP/campaign/kisekaex)





# Das Spiel zum Buch

## Irgendwie komisch. Games werden verfilmt, Filme werden vergamet. Und nur ein Romanautor beschäftigt sich mit Videospiele-Scripts: Tom Clancy

Ob „Rainbow Six“, „Splinter Cell“ oder „Ghost Recon“: Die Motivation bei Spielen mit dem Logo von Tom Clancy erschöpft sich im Wesentlichen darin, als Amerikaner die Pflicht gegenüber seinem Vaterland zu erfüllen. Wir hatten immer eine andere Vorstellung davon, wie Schriftsteller Gameplay gestalten könnten:

**Charles Bukowski** Eine verwüstete Wohnung. Zigarettenkippen, Bücher, leere Weinflaschen und Bierdosen. Der Spieler wacht in einem versiffen Bett auf. Nachdem er mit einem Bier das Händezittern beruhigt hat, findet er eine alte Schreibmaschine und ein eingespanntes Blatt Papier mit dem Namen des Autors in spe: Charles Bukowski. Der Beginn eines Underdog-Adventures. Im weiteren Spielverlauf geht es in erster Linie darum, Fehler zu begehen, um Stoff für den Roman zu erleben. Der Spieler muss den Mut zum Verlieren in sich entdecken, zum Antihelden wie die Romanfigur Bukowski werden. Aussichtslose Kneipenschlägereien anfangen, bei Pferderennen verlieren und Frauen enttäuschen – bis er ganz unten angekommen ist. Als Belohnung für Narben, Kater und Liebeskummer kassiert man statt Punkten Romanseiten. Das Autorenadventure endet, wenn das Buch fertig ist. Je nach Fertigungsgrad des Spielers ist alles vom 80-seitigen Groschenroman bis zur Great American Novel ist für den Spieler als Ergebnis denkbar. **Lesenswert:** „Das schlimmste kommt noch“, „Flinke Killer“

**Norman Mailer** Kriegsspiele handeln immer von Helden. In Norman Mailers WW2-Roman „Die Nackten und die Toten“ haben die Protagonisten hingegen wenig Zeit für Heldentaten. In erster Linie haben die Soldaten mit ihrem inneren Feinden zu kämpfen. Ein hervorragender Stoff für das erste Anti-Kriegs-

Spiel. Eine Psychosimulation, die die Auseinandersetzungen und den Druck einer kleinen Gruppe von Soldaten irgendwo im Kampfgebiet widerspiegelt. In Flashbacks würden die psychischen Unzulänglichkeiten, die den Soldaten im Einsatz an den Rand des Wahnsinns führen, in der Vergangenheit verortet. Wie in einem Ego-Shooter, in dem man tötet, um weiterzukommen, müsste man hier durch den Schmutz seiner Vergangenheit waten. Seine Frau schlagen, gedemütigt werden, die Arbeit verlieren, den jüngsten Sohn sterben sehen, nur um am Ende wieder im dunklen Dschungel zu landen und darauf zu warten, dass der Feind einen zusammenschießt. **Lesenswert:** „Die Nackten und die Toten“

**Dorothy Parker** Sie verkehrte in den dreißiger und vierziger Jahren in den New Yorker Künstlerkreisen. Ihre Geschichten handeln von der High Society und den Beziehungen zwischen Frauen und Männern. Und das gehaltvoller, als eine ganze Bibliothek voll so genannter Frauenromane es sein könnte. Das Spiel bestünde darin, als Frau in der dekadenten Szene zu möglichst vielen Partys eingeladen zu werden. Vorher zu entscheiden wie man sich kleidet, was für ein Parfüm und was für ein Make-up man auflegt. Auf den Partys könnte man sich dann mit den anderen Gästen unterhalten. Eine soziales Game-Prinzip, bei dem die Gegenüber komplexe Tamagochi-Als sind, die dem jeweiligen Spieler mehr oder weniger sympathisch sind. So könnte er sich in seinem gesellschaftlichen Umfeld Freunde und Feinde machen. Ziel des Spiels wäre es dann, eine feste Größe in den New Yorker Künstlerkreisen zu werden. Wer heiratet, Kinder bekommt und mit einem Aktienmillionär oder Grafen glücklich wird, hat verloren. **Lesenswert:** „New Yorker Geschichten“, „Not Much Fun: The Lost Poems Of Dorothy Parker“

# Wanderpokal

BMW, Mercedes oder Porsche stellen nette Autos her. Wir würden trotzdem jederzeit einen Ferrari vorziehen – die italienischen Nobelhobel sind einfach der Inbegriff eines Sportwagens. Die Akte deckt auf, in welchen Spiele-Meilensteinen man mit einem Flitzer aus Maranello Gas geben darf. Text: Benedikt Plass

**1983** Activision veröffentlicht „Super-Ferrari“ für die Atari-VCS-Konsole. Im gleichen Jahr wird der Japaner Yu Suzuki bei Sega als Programmierer und Producer für das In-House-Entwicklungsstudio „AM2“ engagiert.

**1986** Nach „Hang-on“ und „Space Harrier“ entsteht bei AM2 unter Suzukis Leitung der „Out Run“-Automat. Ein Testarossa nebst blonder Beifahrerin sorgt für Furore – ist in Wirklichkeit aber nur ein Klon. Die offizielle Lizenz besitzt nämlich Electronic Arts, das „Ferrari Formula One“ für den MS-DOS-PC veröffentlicht.

**1987** Der erste Teil der „Test Drive“-Reihe vom US-Publisher Accolade erscheint für PC, Amiga und Atari ST. Endlich: Der „echte“ Testarossa ist mit von der Partie. Bis 1999 bringt es die Serie auf fünf Nachfolger.

**1988** EA setzt „Ferrari Formula One“ für Amiga und Atari ST um.

**1990** Vier Jahre nach dem Original kommt „Ferrari Formula One“ für den C64.

**1992** Acclaim schnappt sich die Ferrari-Lizenz und bringt „Ferrari Grand Prix Challenge“ für das NES. Auch dem Game Boy wird eine Version spendiert.

**1995** Die „Need For Speed“-Serie wird auf dem PC geboren. EA lizenziert immerhin ein Ferrari-Modell: Der 512 TR mit 421 PS ist das zweitschnellste Auto im Spiel.

**1999** Yu Suzuki und AM2 schlagen wieder zu: „F355 Challenge“ für Segas „Naomi“-Platine ist der wahr gewordene Spielraum aller PS-Puristen mit viel Kleingeld. Drei Monitore garantieren Daddelkomfort und ungeahnten Realismus, gesteuert wird einzig der namensgebende F355.

**August 2000** Acclaim steckt in Geldnöten und kündigt den Lizenzvertrag mit Ferrari. Die Projekte, „Ferrari 360 Challenge“ und „Ferrari Grand Prix“, werden eingestellt.

**Oktober 2000** Die Automatenumsetzung von „F355 Challenge“ für Segas Dreamcast erscheint in Deutschland und findet unter Rennspielanhängern großen Anklang. Acclaim übernimmt für Sega Vertrieb und Marketing des Spiels.

**März 2002** Microsoft steigt mit der Xbox in den Konsolenkampf ein. Einer der besten Starttitel ist „Project Gotham Racing“, ein aufgemotztes Sequel zu „Metropolis Street Racer“ (Dreamcast). Ferraristi freuen sich über den F50 und F360 Spider.

**September 2002** Die Dreamcast ist tot. Sony vertreibt jetzt die Sega-Produkte, „F355“ findet seinen Weg auf die PS2

**Juli 2003** Sega enthüllt auf der „Sega Private Show Summer“ in Tokio das erste Rennspiel für das neue, Xbox-verbundene „Chihiro Arcade Board“: „Outrun 2“ soll Ende des Jahres in die japanischen Spielhallen kommen – mit lizenzierten Ferrari-Schlitten, darunter F50, 250 und Testarossa.

**November 2003** „Need for Speed: Underground“ erscheint. Im siebten Teil der Reihe fehlt Ferrari erstmals

**November 2003** „Project Gotham Racing 2“ erscheint für die Xbox. Eine der Hauptattraktionen im riesigen Fuhrstall ist der neue „Enzo Ferrari“ mit 650 PS. Daneben locken noch ein Dutzend weitere Ferrari-Modelle.



HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



# Nicht ohne Charlie Kaufman

Eine Wahnsinns-DVD: Bei „Adaption“ setzte Spike Jonze wieder auf den Drehbuchautor von „Being John Malkovich“

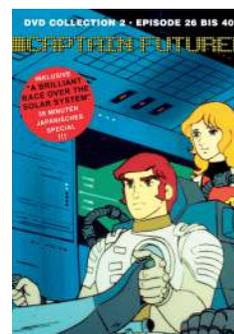
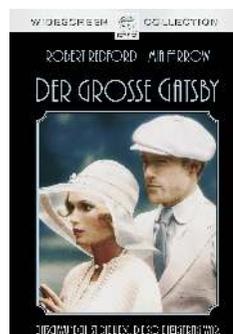
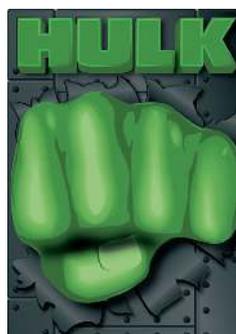
**Charlie Kaufman spinnt.** Komplettdurchgedreht, der Mann. Zumindest wenn sich von einem Drehbuch auf dessen Autor schließen lässt. In „Being John Malkovich“, seiner ersten Zusammenarbeit mit Regisseur Spike Jonze, ließ er den Zuschauer über halbe Stockwerke in Bürohochhäusern direkt in den Kopf von Schauspieler John Malkovich wandern. Der echte Malkovich war sich nicht zu schade, diese filmische Manipulation über sich ergehen zu lassen – eine Verquickung von Realität und Fiktion, die für absurde Momente und große Heiterkeit sorgte.

In der zweiten Kaufman-Jonze-Kooperation treibt der Autor das Spiel mit Identitäten, Erzählebenen und Neurosen auf das nächste Level. Auf die Idee kam Kaufman durch eine Schreibblockade, die ihn angeblich bei der Adaption des Romans „The Orchid Thief“ befiel. Er löste das Dilemma, indem er über einen Autor mit Schreibblockade schrieb. Und Nicolas Cage darf in „Adaption“ endlich mal wieder tun, was er am besten kann: einen Loser spielen. Vielmehr gleich zwei, denn er glänzt in der Doppelrolle der Zwillinge Charlie und Donald Kauf-

man. Charlie Kaufman ist der gefeierte Autor von „Being John Malkovich“, der an der Adaption des Romans „The Orchid Thief“ verzweifelt. Donald ist sein einfältiger Bruder, der, dank eines mehr als fragwürdigen Schreibkurses, in Rekordzeit ein Drehbuch zu einem erfolgreich-platten Thriller aus der Feder hustet. An den Rand des Nervenzusammenbruchs gedrängt, beschließt Charlie, um seine Schreibblockade zu überwinden, die Autorin der Romanvorlage (Meryl Streep) aufzusuchen, die sich wiederum gerade mit der Hauptfigur ihres Romans (Chris Cooper) einlässt. Und? Schon verwirrt? Keine Angst. Der Film ist zwar stellenweise wie Achterbahnfahrten im Dunkeln. Aber Spike Jonze wäre nicht der Regisseur, den wir alle so schätzen, wenn er sich nicht darauf verstünde, die genial verknüpften Realitätsebenen und Gedankensprünge in Kaufmans Drehbuch für den Zuschauer verständlich zu machen. Im Abspann bedankt sich Charlie Kaufman übrigens noch einmal besonders herzlich bei seinem Zwillingenbruder Donald. Nur: Kaufman hat gar keinen Bruder.

**Text: Gregor Reisch**

## 01 Roger & Me 02 Hulk 03 Die Versuchung des Padre Amaro 04 Der große Gatsby 05 Captain Future 06 Geständnisse



**01 Roger & Me (Warner)** Immer da, wo Realität und Alltag sich zum rührenden Klischee verdichten, steht Michael Moore, hält sein Mikro dazwischen und hat die richtige Frage parat. Immer mit dem Gasfuß auf der Tränendrüse. Irgendwo zwischen Politsatire und Stammtischaktivismus. In seinem zweiten Film geht es gegen General Motors, die in ihrem Gründungsort Flint die Werke schließen und die halbe Stadt arbeitslos machen, um günstiger in Mexiko zu produzieren. Keine Ahnung, ob das jetzt eine Schweinerei ist oder eine wirtschaftlich korrekte Entscheidung. Aber es macht schon sauer. Auch deshalb, weil mundgerecht inszenierte Satire über die Amis einem so beschämend viel leichter runtergeht, als mal in die lokale Tageszeitung zu gucken und selbst zu denken. BM

**02 Hulk (Universal)** Was soll man sagen? „Hulk“ hat weder so gute Kampf-szenen wie „Tiger & Dragon“, noch ist er so tiefgründig wie „Der Eissturm“. Doch auch wenn dieser Film nicht sein bester ist, zeigt uns Regisseur Ang Lee mit „Hulk“ etwas, das sich zukünftige Comicverfilmer getrost zu Herzen nehmen dürfen: Eine Superheldenadaption muss sich nicht in lässigen Sprüchen, „rasanten“ Actionszenen und einem „Schau mal, jetzt sehen wir Spiderman endlich mal richtig rumschwingen“ erschöpfen. Ang Lee ist in der Comicästhetik zu Hause, als hätte er sein Leben lang nichts anderes verfilmt. Und die beispielhafte Väterlichkeit, mit der er sich dem vermeintlich zweidimensionalen Druckerzeugnis angenommen hat, könnte einen echten Sohn eifersüchtig machen. BM

**03 Die Versuchung des Padre Amaro (Buena Vista)** Forschende braune Augen und immer ein freundliches Wort für die Sünder: Padre Amaro (Gael García Bernal) ist ein sympathischer junger Priester. Der ideale Held für einen Film, der die katholische Kirche kritisiert. Etwas wie „Jungpriester deckt düstere Machenschaften in der Gemeinde auf“. Machenschaften gibt es in „Die Versuchung des Padre Amaro“ auch, aber sie werden nicht aufgedeckt. Stattdessen werden nach und nach alle Protagonisten zu Arschlöchern, Verbrechern – und zu Opfern. Zielloos irren die Sympathien des Zuschauers durch die Handlung und schrecken ein ums andere Mal vor den Charakteren zurück. Am Ende bleiben Beklemmung und das Gefühl, etwas sehr Wahrhaftiges gesehen zu haben. AG

**04 Der große Gatsby (Paramount)** In den siebziger Jahren war Robert Redford der gefragteste Schauspieler überhaupt. Für den Film „Der große Gatsby“ (1974) fand er trotzdem Zeit. Das Projekt klang ja auch fast zu schön, um wahr zu sein: „Der Pate“-Autor Francis Ford Coppola arbeitete F. Scott Fitzgeralds Gesellschaftsroman zu einem Drehbuch um. Leider kam am Ende nichts dabei rum als ein lascher Abklatsch eines ordentlichen Kanten Weltliteratur. Was den Film trotzdem zu einem echten Erlebnis macht, ist die Konsequenz, mit der hier ein bitterer, trauriger, verzweifelter, schöner Roman konsequent durch schwerfälligen Schnitt und emotionalen Weichzeichner auseinandergenommen wird. Oder wie sagt man so schön: Das Buch war besser. AG

**05 Captain Future – DVD Collection (Universum)** Joan Landor, die stupsnäsige Mitstreiterin von Captain Future, war das erste Mädchen, in das ich verliebt war. Natürlich darf man mit vier Jahren nicht genug fernsehen, um das Traumädchen aus seiner Lieblingsserie richtig kennen zu lernen und herauszufinden, ob man zusammenpasst. Jetzt, zwanzig Jahre später, trennt mich nur noch ein Wochenende bei Coke, Pizza und „Captain Future“ davon, alles über sie zu erfahren. Universum Film bringt alle vierzig Folgen „Captain Future“ in zwei DVD-Boxen zu sieben Discs auf den Markt. Plus eine in Deutschland bisher unveröffentlichte Folge und ein einstündiges Feature aus dem Entstehungsjahr 1978. Ich bin aufgeregt wie ein Schuljunge bei der ersten Verabredung. BM

**06 Geständnisse – Confessions Of A Dangerous Mind (Buena Vista)** Wer als normaler Mensch seinen ersten Hollywoodfilm drehen will, braucht Gandhis Geduld, Casanovas Charme und Kinderpornomaterial, mit dem er die Studiobosse erpressen kann. George Clooney besetzt sich für sein Regiedebüt einfach selbst, ruft Julia Roberts, Sam Rockwell und Drew Barrymore an und staubt bei Charlie Kaufman (Being John Malkovich) ein Drehbuch ab. „Geständnisse“ erzählt die angeblich wahre Geschichte des Fernsehmoderators Chuck Barris. Der erfand in den sechziger Jahren die „Herzblatt“-Vorlage „The Dating Game“. Nebenbei jobbte er als Killer für den CIA. Was an der Geschichte dran ist, klärt das Bonusmaterial auf. Aber ehrlich: Wen interessiert das schon bei so einer coolen Story? GR



Links und rechts und Ausfallschritt, wieder 500 Kalorien weniger

# EyeToy grooved

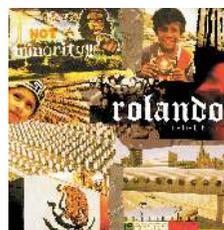
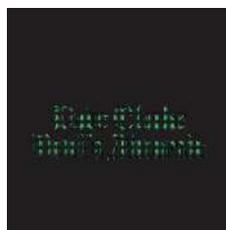
25 Hits reichen für endlos viele Nächte in der virtuellen EyeToy-Disco. Versprochen!

Darf ich eine Empfehlung aussprechen? Bisher wurde Sonys EyeToy-Kamera in Elektronikabteilungen verkauft und wirkte dort wie ein lebloser Plastikgegenstand aus dem Zubehörregal. Diese Positionierung ist ja irgendwie verständlich, aber eben auch komplett falsch. EyeToy gehört in diesem Monat in die Sportabteilung, in das Regal neben die neuesten CDs oder in die Parfümabteilung direkt neben die Deoroller. EyeToy gehört auch neben die DVD-Boxen von Loriot oder in der Unterwäscheabteilung direkt neben die Leggings. Denn das neue „EyeToy Groove“ widmet sich ganz der Musik, verwandelt dich in Sekunden zum Tanzbären, und selbst wenn du dich dabei aufs Derbste blamierst, warst du wenigstens eine unvergessliche Unterhaltung für die versammelte Zuschauerschar.

Eine Million Exemplare der ersten „Play“-Edition mit diversen Minispielen wurden in Europa schon nach vier Monaten verkauft. Und die „Groove“-Edition setzt auf das gleiche Spielprinzip, das menschliche Gliedmaßen wieder als aktives Eingabedisplay einsetzt. Musikalisches Rückgrat des Spiels sind 25 überwiegend be-

kannte Popsongs von Madonna („Music“), Fatboy Slim („Praise you“), Sugababes („Overload“), Elvis oder Mis-teeq. Aber auch Titel mit Oktoberfesttauglichkeit wie die von Las Ketchup oder Sister Sledge wurden bedacht. Dem Tempo der Stücke angepasst, gilt es im Einzel-Groove-Modus die Trefferbuchten im Rhythmus der fliegenden Farbkugeln zu treffen. Nach jedem Durchlauf vergibt Vater Statistik Wertungen von A bis E, ein aufgenommenes Video ist das optische Trostpflaster für verpatzte Tanzeinlagen. Mit einem Kalorienzähler wurde von den Entwicklern auch Formbewussten gedacht. Ganz ohne Tanzbefehl funktioniert der Chill-out-Raum, der den Körper mit immer neuen Optikeffekten abgleicht. Einmal gespielt, wünscht man sich das Handballett auch zu den eigenen Lieblingshits, direkt von der CD. Und die kränkelnde Musikindustrie müsste EyeToy doch schon längst für Sondereditionen ins Auge gefasst haben. All-Time-Disco-Classics, Neue Deutsche Welle, Boy- und Girlgroups, Luftgitarre. You name it, we dance it. Welch ein Spaß! GW

EyeToy Groove ist bereits erschienen. [www.playstation.de](http://www.playstation.de)



## 01 Red Star 02 Dead Prez 03 Dave Clarke 04 Rolando 05 Bright Eyes 06 Relaxed Muscle

**01 Red Star Sounds Presents „Def Jamaica“ (Def Jam Universal)** Alle Jahre wieder versucht die Plattenindustrie, HipHop und Dancehall in ein gemeinsames Bett zu kriegen. Im Zuge der Erfolge von Mister Sean Paul versucht das HipHop-Legenden-Label Def Jam mit der Compilation „Def Jamaica“, jede Menge Dreadlocks und die stalleigene Rapper-Riege unter eine Kappe zu kriegen. So treffen CNN auf Wayne Wonder, Buju Banton auf Camron oder Ghostface Killer auf Elephant Man. Wahrlich keine schlechten Lager-Kollaborationen hinterm Mikrophon, aber was das Ding hier wirklich zum vollwichtigen Rotieren bringt, sind die Beats. Gekonnt werden hier einschlägige Dancehall- und HipHop-Beats immer wieder mit allerlei Asien-, India- oder Turkish Flavors angewürzt. Abwechslung regiert. UB

**02 Dead Prez: „Get Free Or Die Tryin'“ (Landspeed/PIAS)** Angesichts der in den vergangenen Jahren im HipHop gepflegten Superstar-Theatralität und Luxusfluxe ist der MC mit Message doch schwer ins Hintertreffen gekommen. Insofern muss man Acts wie Dead Prez beschützen wie ein vom Aussterben bedrohtes Pflänzchen. Obwohl sie ihren HipHop-Entwurf nur als eigenen Erfahrungsbericht sehen, kann man allein am Tropfen von Zitaten wie „Fuck The Police“ oder „Criminal Minded“ erkennen, dass hier das Rapper-Maul nicht nur zur Goldzahnbeschau aufgerissen wird. Die Beats dazu sind extrem musikalisch und hauen nicht nur auf die tumbe Zwölf. So geht in diesen tristen School-Days also doch noch eine Rap-Crew nur mit einer Mundfeuerwaffe in der Hand durch die Welt. UB

**03 Dave Clarke: „Devil's Advocate“ (Skint/Sony)** Hart und direkt. Der englische Techno-DJ und Produzent äußert seine Meinung und seine Musik immer ohne Umwege. Anfang der Neunziger wurde er mit der „Red 12 Inch“-Serie bekannt, und seine Remixe für Bands wie Underworld, Leftfield oder Depeche Mode gehören ebenfalls zu den absoluten DJ-Essentials. Zusammen mit Gastauftritten der deutschen Fräuleinwunderband Chicks On Speed oder dem aus Chicago stammenden DJ Rush entwirft sein zweites Album in zwölf Tracks einen Stilmix, der in der Länge schwierig bleibt, im Einzelfall aber mit seiner Dynamik überzeugt. Und selbst HipHop-Tracks wie „Blue On Blue“, das atmosphärische „Stay Out Of The Light“ oder ein Reggae-Dub als Hidden Track funktionieren souverän als Ohrmuschelkino. GW

**04 Rolando: „Nite:Life 016“ (NRK Sound Division/Zomba)** Die beste Visitenkarte eines DJs ist ein guter Abend im Club, oder aber eine Mix-CD, mit der er seine Geschichte erzählen kann. Rolando stammt aus der Auto- und House-Stadt Detroit und gehört zum Produzentenkollektiv „Underground Resistance“, deren Platten Techno als Stilart maßgeblich geprägt haben. Vor zwei Jahren lief Rolandos Single „Knights Of The Jaguar“ in der Endlosscheibe und bewies, dass Latin und Techno nicht gleich zum Bau eines Iglesiasroboters führen müssen. Sein Set aus zwanzig Tracks von Nick Holder bis Jeff Mills spannt auf seiner Mix-CD für die englische „Nite:Life“-Serie den weiten Bogen zwischen House und Techno. Gefühlvoll, spannend, nie überdreht. Wie ein guter durchtanzter Clubabend – nur für die Ewigkeit. GW

**05 Bright Eyes: „Vinyl Box Set“ (Saddle Creek/EFA)** Wer Bright Eyes mag, jagt den Veröffentlichungen von Conner Oberst mit detektivischer Leidenschaft hinterher. Der 23-Jährige hat ein unverschämtes hohes Output – all die Split-7-Inches, die er in irgendwelchen Kellern aufgenommen hat, all die Bandprojekte, die er vorher hatte (unter anderem Park Ave. und Commander Venus). Da ist diese Vinyl-Collection das richtige Basislager, um einen Moment zu verschmaufen: fünf alte Bright-Eyes-Veröffentlichungen auf sieben LPs mit fünf Bonustracks zum Preis einer japanischen Import-EP (40 Euro). Das Line-up: „A Collection Of Songs ...“, „Letting Off The Happiness“, „Every Day And Every Night“, „Fever And Mirrors“ und „Don't Be Frightened Of Turning The Page“. Schon alles im Regal? Hallo! Fünf Bonus-Tracks, und alles auf Vinyl! Ab in den Laden. BM

**06 Relaxed Muscle: „A Night With ...“ (Rough Trade)** Als Kind hat man sich mit einem Bettlaken als Umhang in die Wälder geschlagen, um als sein Lieblingssuperheld Gestrüpp mit einem Ast niederzumachen. Aus einem ähnlichen Impuls heraus muss auch die Idee zu Relaxed Muscle entstanden sein. Pulp-Frontmann Jarvis Cocker und Richard Hawley haben sich sogar Pseudonyme gegeben. Als Darren Spooner und Wayne Marsden haben sie sich in einem absurd schönen Landstrich zwischen Avantgarde und bitgcrushtem Heroin-Pop eingenistet. Ob man dieses Projekt nun als Proberaum-Gag oder Zeichen verstehen will, das Album klingt, als hätten die Pulp-Harmonien jahrelang Jarvis' Stirnhöhlen verstopft – und jetzt hustet er alles in wenigen prägnanten Slogans vor die Füße seiner Hörer. We are talking about muscle music! BM

# Gadgeteria

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

## 01 Philips A3.610

Das Problem mit preisgünstigen Surround-Systemen im Kompaktformat ist immer das gleiche. Sie klingen, wie sie aussehen: nach Plastik. Philips' A3.610 Surround-System spielt dagegen durch alle Frequenzbereiche ganz groß auf, egal ob ein PC, eine Spielkonsole oder ein DVD-Player in den Subwoofer gestöpselt ist. Und sind die fünf Flachmembran-Satelliten erst mal an die Wand genagelt, kann man sich auch optisch das ganz große Heimkino vormachen. **Für 360 Euro im Fachhandel**

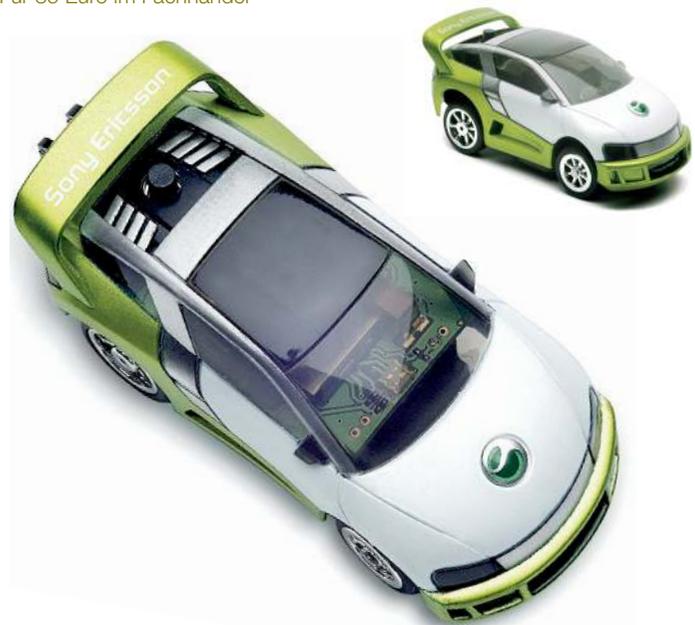


## 02 E-Plus HipTop

Für SMS-Junkies muss das neue HipTop von E-Plus ein Geschenk sein. Ein großes Display, eine erwachsene Tastatur und vor allem fit in allen Disziplinen des Mobile Messaging: SMS, MMS, HTML-Browsing und E-Mail Push Service – alles kein Problem. Damit der dicke Klopfer nicht immer zum schnöden Telefonieren zweckentfremdet wird, hat E-Plus eine Pauschalgebühr von 49 Cent pro gesprochener Minute in den HipTop eingebaut. **Für 249 Euro mit einem 24-Monatsvertrag im Mobilfunkhandel**

## 03 Sony Ericsson CAR 100

Bluetooth macht glücklich. In ein paar Jahren, wenn es uns allen Kabelsalat vom Hals geschafft hat, und schon jetzt mit Sony Ericssons CAR 100. Das streichholzschatelgroße Auto mit zwei Gängen lässt sich mit jedem Sony Ericsson Bluetooth-Handy manövrieren. Zehn Meter Reichweite langen dicke, um per aufmontierter Minikamera allen Kolleginnen im Büro unauffällig unter den Rock zu spannen. Die Auflage ist auf 800 Stück limitiert, also: Gas geben! **Für 85 Euro im Fachhandel**



#### 04 Sony Ericsson Gameboard EGB 10

Zum Einhacken von SMS sind die Tasten eines Mobiltelefons ja okay. Zum Spielen sind sie leider denkbar ungeeignet, wie sich erst jüngst am Beispiel des Nokia NGage feststellen ließ. Deswegen hat Sony Ericsson mit seinem Gameboard auch erst gar keine halben Sachen gemacht. Der wie ein SNES-Pad aussehende Untersatz wird kurzerhand unter das Z600 geklemmt und vibriert per Dual Shock jedem Lederdaumen das Glück ins Gesicht. **Für 35 Euro im Fachhandel**



#### 03 Bang & Olufsen Beolab 5

Bang-&-Olufsen-Stereoanlagen stehen seit den Siebzigern für superbes Design. Der Klang konnte dagegen nicht immer mit der Optik mithalten. Den umgekehrten Weg schlug die dänische Edelschmiede bei ihrem neuen Boxensystem Beolab 5 ein. Ein ausgeklügeltes Lausprecherkonzept diktierte das Aussehen einer verkohlten Weihnachtstanne. Dafür ist der Sound diesmal vom Allerfeinsten. Extrem praktisch: Anders als bei gewöhnlichen High-End-Stereoboxen muss man nicht die gesamte Einrichtung an die Position der Lautsprecher anpassen, sondern kann die beiden Poller überall abstellen. Die Beolab schickt dann ein Testsignal durch den Raum, fängt es mit dem eingebauten Mikrofon wieder auf und errechnet per „Digital Sound Processing“ die optimale Abstrahlung. Genial. **Kostet mit 14.800 Euro fürs Paar so viel wie ein neuer VW Golf, klingt aber besser**

#### 06 Technics SL 1210 MK 5G

Das Ding ist eine Legende. Seit dreißig Jahren steht es in jeder DJ-Kanzel, die was auf sich hält. Trotzdem haben sich mit den Jahren auch die Ansprüche der Kundschaft geändert. Deswegen hat Technics seinem Klassiker zum Geburtstag ein paar neue Features spendiert: acht Prozent mehr Pitch zu beiden Seiten und ein runderneuerter Tonarm, der sich besser einstellen lässt und auch schwere Nadeln verträgt, stehen ganz oben auf der Liste. Zusammen mit einem besseren Anti-Skate-Verhalten ist der neue 1210er auch für die heftigsten DJ-Battles gerüstet. **Für stolze 760 Euro im Fachhandel**



A long, brightly lit tunnel with light trails from a car race. The light trails are yellow and white, creating a sense of motion and speed. The tunnel walls are a warm orange color.

# ***Lichtgesch***

# Windigkeit

Streetracing gibt es schon lange. Spiele zum Thema auch. Doch erst „Need For Speed: Underground“ zeigt uns, was es heißt, den eigenen Verstand zu überholen Text: Michail Hengstenberg, Fotos: Andy Tipping

**GAME** Kristian ist nervös. Alle paar Sekunden knetet er das Lenkrad seines Honda Civic. Oder er legt den ersten Gang ein und nimmt ihn nach wenigen Augenblicken wieder heraus. Immer und immer wieder. Ab und zu, zwischen Lenkrad kneten und Gang einlegen, jagt er den Motor hoch. Jedesmal wenn er wieder vom Gas geht, knallen die Fehlzündungen mit einem lauten Bang durch die Nacht. Es ist tiefdunkel im Industriegebiet von Billwerder, einem Vorort von Hamburg. Ganz schwach dringt das Licht der Containerterminals vom Hafen herüber. Ohne die Scheinwerfer der zwanzig Autos, die in zwei Reihen links und rechts von Kristian stehen, wäre die Straße ein schwarzes Loch. Genau deswegen kommen sie her, Kristian und seine Freunde. Weil sie hier unbehelligt ihre Rennen fahren können. Vierhundert Meter Vollgas, die klassische Viertelmeile, immer zwei Autos gegeneinander. Neben Kristian steht Johann in der Startaufstellung. Sein BMW M3 ist sein ganzer Stolz, auch er ist nervös. Kristian lässt wieder den Motor aufheulen, hält die Drehzahl bei 4000 Umdrehungen, es sind nur noch wenige Sekunden bis zum Start. Die scharfe Nockenwelle, die Kristian erst letzte Woche in den Vtec-Motor des Honda eingebaut hat, brüllt ihr brutales Lied. Dann lässt der Starter zwischen den zwei Wagen die Arme fallen. Mit durchdrehenden Rädern sprinten sie los. Bei fünfzig Kilometer pro Stunde schaltet Kristian krachend in den zweiten Gang, zieht ihn bis knapp einhundert Sachen hoch, bevor er wieder schaltet. Es riecht nach verbranntem Gummi.



Ein ähnliches Gefühl eröffnet sich jedem, der „Need For Speed: Underground“ in seine Konsole einlegt. Der neueste Teil des Rennspielklassikers von Electronic Arts reitet auf einer Welle mit, die vor drei Jahren mit dem Film „The Fast And The Furious“ ins Rollen kam und dieses Jahr mit der Fortsetzung „2Fast, 2Furious“ ihren neuen Höhepunkt fand. Sowohl im Spiel als auch in den Filmen geht es um illegale Straßenrennen und ihre Stars: aufgebohrte und bis weit über den Grenzbereich des guten Geschmacks verzierte japanische Autos, deren Fahrer in einer Parallelwelt aus Tuningteilen und Geschwindigkeitsrausch ihr Dasein fristen. Vor allem in den USA sind japanische „Import Cars“ auf einmal der letzte Schrei, der Handel mit Tuningteilen direkt aus Japan ist inzwischen ein eigener Industriezweig, Lieferzeit keine 24 Stunden. Doch auch in den Unfallstatistiken der US-Polizei zeigt die Trendkurve steil nach oben. Nicht wenige Jugendliche kletterten nach „2Fast, 2Furious“ vom Kinosaal direkt in den Autositz, um ihren Leinwandhelden nachzueifern, und zerschellten mit ihren Wagen an der Realität physikalischer Gesetze.

### Jugendbewegung Streetracing

Dabei sind Straßenrennen keine neue Erfindung. Vor allem in den USA haben die „Quarter Mile Races“ eine lange Tradition. Ende der sechziger Jahre erlebten sie ihren ersten Boom, als sich die „Motor City“ Detroit in Form der so genannten Muscle Cars eine PS-Schlacht sondergleichen lieferte. Mit bis zu 7,2 Litern Hubraum und mehr als 400 PS liefen bei allen amerikanischen Autofirmen wahre Monster vom Band, die aus dem Verkaufsraum heraus die Viertelmeile dominierten. Sie waren billig, und sie waren schnell – „bang for the buck“ hieß die Zauberformel, mit der sich die amerikanische Jugend ihre Nächte verschönerte. Auch in Japan hat Streetracing eine lange Tradition. Doch dort haben die Rennen auf den Stadtautobahnen von Tokio oder Yokohama eine viel tiefere Bedeutung als überall sonst auf der Welt. Es geht nicht einfach nur um schnelles Fahren und möglichst viel Adrenalin im Gehirn. Streetracing ist für viele Japaner



276 PS serienmäßig, mit ein bisschen Feintuning lassen sich aus der 2,6-Liter-Maschine mehr als 1000 PS rausholen: Der Nissan Skyline GTR ist das Taumauto jedes Streetracers



eine spirituelle Erfahrung. Bei 380 Kilometern pro Stunde erforschen sie mit ihren Nissan Skylines oder Toyota Supras den schmalen Grat zwischen Leben und Tod und überwinden so ihre eigenen Ängste. Viele von ihnen tun sich in Clubs zusammen, die mit ihrem Ehrenkodex die Tradition der Samurai fortführen. Wer Mitglied werden will, muss oft erst jahrelang Verantwortung und Selbstbeherrschung beweisen, bevor er den begehrten Mitgliedsaufkleber auf sein Auto pappen darf.

Von derartigen Auflagen halten Kristian und seine Freunde nicht besonders viel. Sie wollen einfach nur schnell fahren. Sich miteinander messen, ihren Adrenalinrausch genießen. Sie sind auf der Suche nach dem Zustand, der alle Geschwindigkeits-Junkies, egal wo auf der Welt, vereint: der Tunnelblick. Ab einer bestimmten Geschwindigkeit zieht die Umgebung Schlieren, verschwimmt zu einer Streifenkulisse aus Lichtern und vorbeifliegenden Objekten. Der Blick richtet sich nur noch nach vorne und verschmilzt mit der Straße, Angst und Glücksgefühl verbinden sich zu einem schwarzen Loch in der Magengrube. Das Gehirn wird mit Adrenalin geflutet.

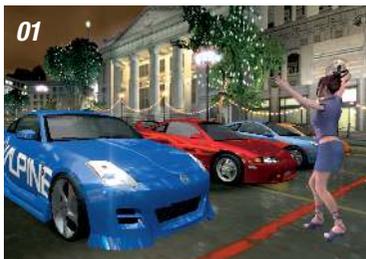
### Effektorgie im Gehirn

Genau um diesen Ausnahmezustand geht es in „Need For Speed: Underground“. Zum ersten Mal ist es Entwicklern gelungen, den Tunnelblick in einem Videospiele zu visualisieren. Habib Zargopour, Artdirector von „Need For Speed: Underground“, weiß genau, wie man einen Geschwindigkeitsrausch auf den Bildschirm bringt. Bei Industrial Light And Magic, der Mutterfirma der Computeranimation, war er einer der Kreativen, die das Pod Race aus „Star Wars: Episode 1“ zur besten Szene im ganzen Film machten. Seinen Erfahrungen ist es zu verdanken, dass die Sinne bei „Need for Speed: Underground“ in den Grenzbereich geraten. Die mit Effekten erzielte Wahrnehmungsverzerrung kehrt alles um: Während sich im echten Rennen Geschwindigkeit und Adrenalinausschüttung zum Tunnelblick summieren, ist derselbe bei „Need For Speed: Underground“ Aus-

löser des Geschwindigkeitsrausches. Die Dunkelheit der Nacht in „Need For Speed: Underground“ verbindet sich mit den unglaublichen Licht- und Lichtreflexeffekten und verwandelt die Stadt in ein Blindfluggebiet, in dem in Sekundenbruchteilen die richtige Entscheidung gefällt werden muss. Der Verkehr auf den Straßen wird zur unberechenbaren Variablen, plötzlich aus Seitenstraßen auftauchende Autos verstärken das Gefühl der Gratwanderung. Deren wahre Faszination entfaltet sich aber erst in der Cockpitperspektive. Ohne Auto in der Bildschirmmitte verdoppelt sich die gefühlte Geschwindigkeit, wird der Fernseher zum Dimensionstor in die Welt des Straßenrennens. Die absolute Krönung dieser Effektorgie ist die Visualisierung der Lachgaseinspritzung. Auf Knopfdruck verwischt die Umgebung endgültig zu Brei, wenn das Auto unter dem Druck der Extraportion PS nach vorne schießt.

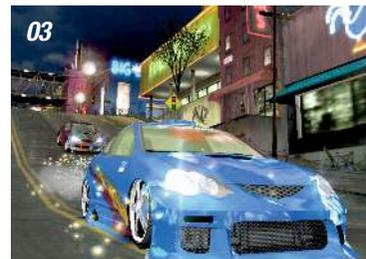
Eine Lachgaseinspritzung steht auch auf der Wunschliste von Kristian ganz weit oben. Wenn er dafür nicht noch einige Modifikationen an seinem Motor durchführen müsste, wäre sie schon lange an Bord seines Honda Civic. Eine Lachgaseinspritzung, unter Kennern kurz „NOS“ für „Nitrous Oxide System“ genannt, ist der Traum eines jeden Streetracers. Mit ihr lässt sich auf Knopfdruck die Motorleistung für die kurze Ewigkeit von zwei Sekunden um bis zu 150 Prozent erhöhen. Doch für eine derartige Belastung ist Kristians Civic noch nicht reif. Er kann das ziemlich gut einschätzen. Bis auf den Innenraum und die Elektrik hat er seinen Civic schon zweimal zerlegt. Schrauben und Rennen fahren – das gehört für die meisten Streetracer zusammen. Auf der Suche nach Zehntelsekunden durchforsten sie die Zubehörkataloge der Tuningfirmen, und irgendwie macht alles schneller. Geschmiedete Kolben, geschmiedete Kurbelwellen, Aluminiumzylinderköpfe, elektrische Einspritzung, Turbolader – die Liste an PS-Produzenten ist lang, jede Veränderung am Auto auf der Viertelmeile sofort spürbar. Daraus wird schnell eine Sucht, an deren Ende Familienkutschen von der Stange mehr Geld verschlungen haben als ein echter Sportwagen. Doch kein Porsche oder Ferrari oder Lamborghini dieser Welt kann für einen wahren Streetrace-

## Games Need For Speed: Underground



### 01-03

Authentizität als oberstes Gebot: Die spärlich bekleideten Starterinnen haben ebenso ihren Weg ins Spiel gefunden wie die bläuliche Stichflamme der Lachgaseinspritzung



### 04-06

Was ist wahre Schönheit? Für einen Streetrace-Aficionado auf jeden Fall alles, was gefährlich macht. Derartiges Spoilerwerk sieht man in Deutschland nur vor ländlichen Großraumdiscos



### 07-09

Effektorgie: Die Spiegelungen und Lichteffekte rauben einem gleichsam Atem und Verstand



### 10-12

„Need For Speed: Underground“ gehört eindeutig japanischen „Import Cars“. Wer nicht anders kann, darf sich aber auch seinen VW Golf nach Belieben aufbrezeln



Aficionado seine individuell getunte Karre ersetzen, die in Stunden, Tagen, Monaten und Jahren der Arbeit zu einem Stück persönlichen Ausdrucks geworden ist.

#### Ein Auto als Aushängeschild

Auch das ist Kern des Spiels. Für fast jedes gewonnene Rennen winken neue Teile im Tuning-Menü. Gut, das ist als motivierendes Prinzip in Rennspielen nicht wirklich neu. Und doch sind die Entwickler mit einer Gründlichkeit zu Werke gegangen, die in diesem Genre ohne Konkurrenz ist. Craig Liebermann, der Cheftuner beider „Fast & Furious“-Teile, hat bei der Zusammenstellung der Teile und Hersteller höchstpersönlich Hand angelegt. Selbst Streetracer der ersten Stunde, kann Liebermann auf jahrelange Erfahrung im Autotuning und Streetracing zurückblicken. Mit ausgemusterten Muscle Cars hat seine Leidenschaft angefangen, mit aufgebohrten „Import Cars“ wurde er berühmt. Sein gelb-orangefarbener 94er Toyota Supra aus „The Fast And The Furious“ verschaffte ihm Weltruhm, wurde in Tunermagazinen rund um den Globus abgefeiert. Auch wenn er heute selbst keine Rennen mehr fährt, sondern in seiner Firma „MoviecarZ“ betuchten Autofans oder Hollywood japanische Kraftpakete schnürt, wird auch er das Virus nicht los. Dann steht er an der Ampel, vor sich die leere Straße, und tritt das Gaspedal in die Ölwanne. Seinem Know-how und seinen Beziehungen verdankt „Need For Speed: Underground“ eine lange Liste an Originalteilen und Tuningfirmen, die jedem wahren Fan Tränen der Freude in die Augen treibt. Zusätzlich zu den leistungssteigernden Anbauteilen gibt es im Spiel eine wahrhaft unübersichtliche Zahl an Front-

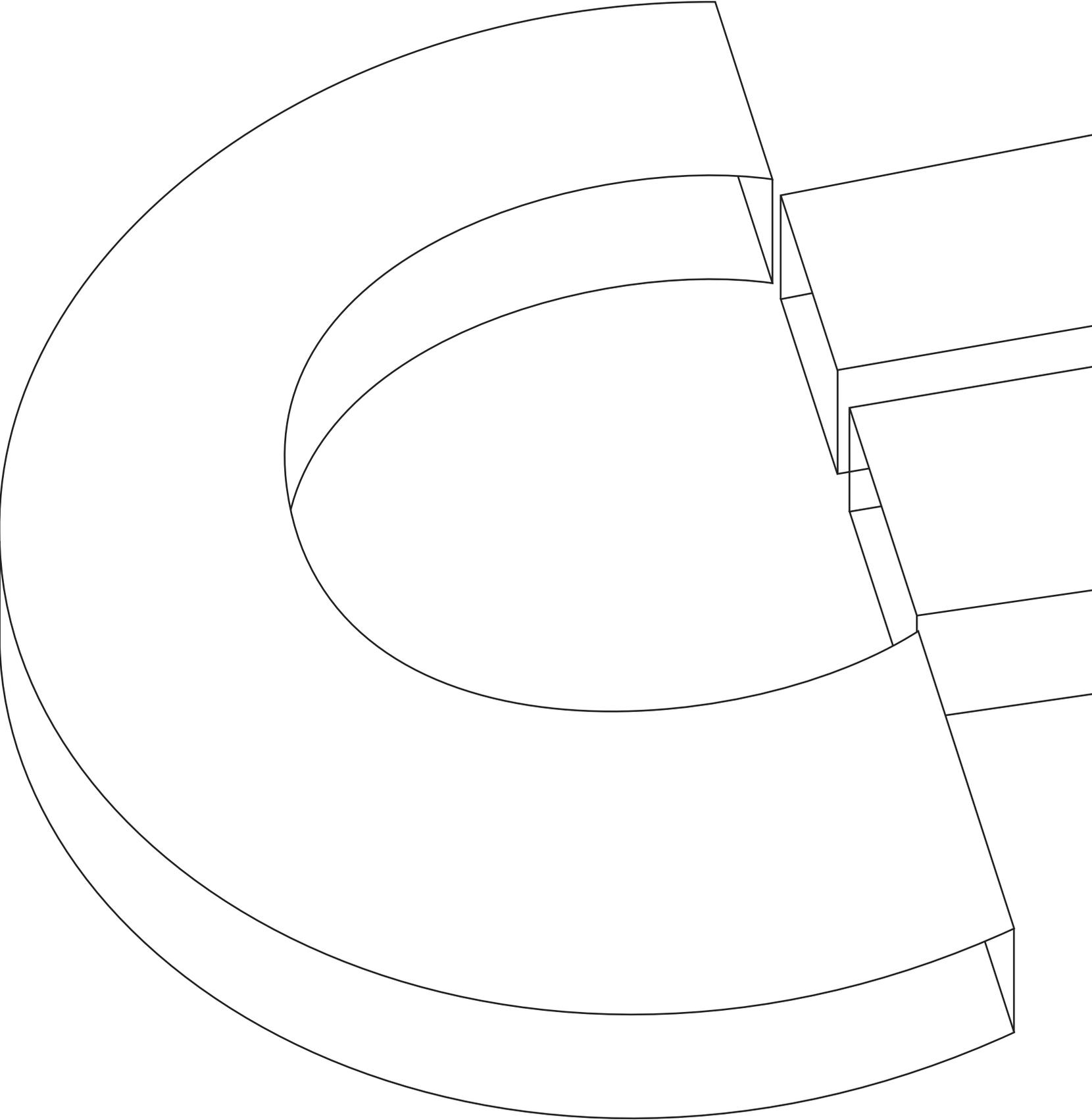
schürzen, Heckschürzen, Seitenschwellern, Lufthutzen, Spoilern, Felgen, Motorhauben und nicht zuletzt eine Million verschiedenfarbiger Aufkleber und großflächiger Vinyls, mit denen sich die Autos nach ganz persönlichem Geschmack, oder aber nach dem Vorbild von „Fast & Furious“ verändern lassen. Und so kommt es schon mal vor, dass man sich beim leidenschaftlichen Zusammenbasteln einer Karre ertappt, deren Fahrer man im wirklichen Leben als hoffnungslosen Proleten verlachen würde.

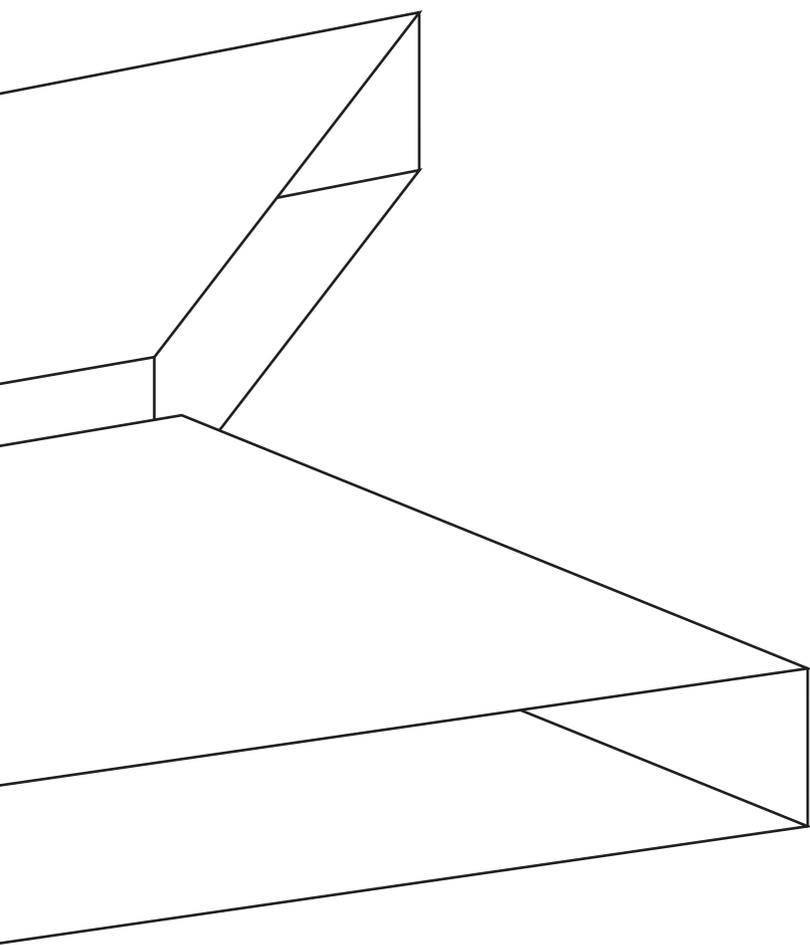
Mit wilden Anbauten und Aufklebern hat sich Kristian zurückgehalten. Als er mit vor sich hinbrodelndem Motor in die Startgasse zurückgerollt kommt, sieht sein Civic bis auf die breiten Reifen und die Tieferlegung sehr zivil aus. „Keinen Bock auf Stress“, sagt er und meint damit, dass der Polizei seine Tuningmaßnahmen gewiss nicht gefallen würden. Für einen Sieg gegen den M3 hat es heute nicht gereicht, aber zum Glück gibt es ja noch eine Menge Teile, mit denen er bestimmt die eine oder andere Zehntelsekunde von seiner Zeit feilen kann. Für heute gibt er sich mit dem zufrieden, was jedem Streetracer das Wichtigste im Leben ist: ein kleiner Moment vom Tunnelblick.

# OVER

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES





# Damals in den C64ern

## 8-Bit beißen nicht. Wie ein Siliziumhaustier die Wohnzimmer als erster echter Heimcomputer im Alleingang missionierte

Text: Mathias Mertens, Fotos: Benne Ochs, Screenshots: Andreas Lange

Computer waren unheimlich. Der ins Psychopathische abgleitende „HAL“ aus „2001“ mit seinem hypnotischen roten Kameraauge, die zum Gebet an sie verleitende „Mutter“ aus den „Alien“-Filmen, der manische Spieler aus „Wargames“: Sie alle waren Überfiguren, vor denen wir Menschen auf die Knie sinken mussten, um uns ihrem Denken zu ergeben. Computer waren nicht alltäglich. Man brauchte sie, um den dritten Weltkrieg zu führen, fürs Apollo-Mondprogramm oder aber um die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest zu finden. Computer waren Science-Fiction. Sie sahen alle aus wie von Ken Adams designt, dessen War-Rooms, Labore und Vulkankrater-Raketenbasen in den James-Bond-Filmen alle diese weißen Schrankwände mit den großen Magnetbändern, den endlosen Papierstreifen und den vielen bunten Knöpfen hatten.

Dass Captain Kirk Werbung für den VIC-20 – den älteren Bruder des C64 – machte, war also nur folgerichtig. Er klopfte an mit einem dem Tricorder, Phaser oder sogar Warp-Antrieb ebenbürtigen Stück Technik und erzählte, dass das, was gestern noch unmöglich schien, jetzt schon Wirklichkeit war: „a full fledged expandable color computer“. Allerdings hatte er sich aus seinem gelben „Star Trek“-Pullover gepellt und in einen Anzug gezwängt, war zu William Shatner geworden und faselte davon, wie billig dieses Gerät doch sei und wie viel Spaß das Spielen mit ihm mache. Als ob es sich nicht um eine Weltverschwörungsmaschine handeln würde, sondern um einen neuen Toaster. Was jetzt in den Haushalten stand, erinnerte nicht mehr an Science-Fiction. Im Gegenteil. Vor uns stand ein karamellbrauner Block mit abgerundeten Kanten, auf dem sich eine Menge ins Schokoladige hineinspielende, knubbelige Tasten

03



Freunde des C64 konnten nur wenige Mädchen mit einer Mixkassette beeindrucken – nicht mal dann, wenn sie dazuschrieben, wie die Angebetete die selbst programmierten romantischen Textadventures laden könne

02



01



befanden. Darauf prangte ein hoffnungsfroher Regenbogen, das alte Zeichen der Versöhnung Gottes mit den Menschen, an dessen Ende kein sinnloser Topf mit Gold stand, sondern eine cocktaillirschfarbene Leuchtdiode, die uns anzeigte, dass alles lief. Aus der unheimlichen, die Welt lenkenden Überfigur war ein lustiger kleiner Bursche geworden, der es sich auf dem Couchtisch bequem gemacht hatte.

### Generation 64K

Im Dezember 1982 wurde der Commodore 64 in Amerika vorgestellt, im Juni 1983 kam er nach Deutschland. Wie kein anderes Modell vor und nach ihm hat der „Brotkasten“, wie er von seinen Besitzern genannt wurde, die Kultur in, um und mit dem Computer geprägt. Innerhalb des ersten Jahres wurden 4 Millionen Geräte verkauft, bis zur Produktionseinstellung im Jahr 1993 insgesamt 22 Millionen weltweit. Mehr Geräte desselben Typs hat niemals eine andere Computerfirma geschafft. Und überboten werden kann sie wohl auch nicht, weil die Modelle heutzutage viel zu schnell veralten und ersetzt werden.

Deutschland war hierbei weltweit der wichtigste Markt. Der größte Teil der 22 Millionen C64s ist hier verkauft worden. Commodore hatte seinen Hauptsitz für die Bürocomputerfabrikation in Frankfurt. Ein bis zwei Generationen der Bundesrepublik sind mit diesem Kasten in die Welt hineingewachsen, in der sie jetzt Bankkaufleute, Online-Redakteure, Werbedesigner, Computerspielprogrammierer

### Über den knubbeligen Tasten des C64 prangte ein Regenbogen. Das Zeichen der Versöhnung Gottes mit den Menschen, an dessen Ende kein sinnloser Topf mit Gold stand, sondern eine cocktaillirschfarbene Leuchtdiode, die uns anzeigte, dass alles lief

oder Netzwerkadministratoren sind. Es sind also nicht nur Golf, Playmobil-Piratenschiff oder Bonanza-Rad, die als Symbol für die heute Dreißigjährigen stehen können, sondern auch dieser „Volkcomputer“ mit seinem bügeleisen-großen und ebenso schweren Netzteil, das – so gingen die Legenden – auch mal so heiß werden konnte, dass es sich in den Synthetikteppich des Kinderzimmers schmorte. Mit seiner schuhschachtelgroßen Diskettenstation, die ihren empfindlichen Lesekopf nicht sanft per Lichtschranke zur Grundposition manövrierte, sondern ihn maschinengewehrsalvenartig so lange gegen den Anschlag fahren ließ, bis er mit einiger Wahrscheinlichkeit richtig positioniert sein musste. Mit seiner schmutzig-weißen Datasette, die in enervierendem Gefiepe sinnvolle Befehlsketten erkannte und uns mit ihrem frei liegenden Erdungskabel auch mal einen Schlag versetzte.

So erzählen diese Menschen dann auch mit verklärtem Gesichtsausdruck von dieser Zeit, als sie sich mit den Tücken von 64K Ram und freien 38911 Basic

Bytes herumschlugen. Als Commodore noch zwischen Science-Fiction und Jugendzimmerschreibtisch vermitteln musste und den gesamten Umgang mit der Technik kurzerhand zu einem Spiel erklärte. „Wie landet man sicher auf Jupiter und in der nächsten Klasse?“, fragte die Werbung und gab die Antwort, die dann als Kaufgrund dienen konnte: mit einem Commodore-Computer. „Er macht Musik. Spielt Jupiter-Landung und Schach. Er unterrichtet aber auch; Mathe, Physik und Biologie. Er verwaltet die Schallplattensammlung und 's Taschengeld. Und macht sogar die Schularbeiten. Ein faszinierendes Ding. Ein echter Computer, den man spielend beherrscht.“

### Nicht für das Leben computern wir, sondern fürs Spielen

Treffender hätte es Commodore nicht ausdrücken können. Der Computer wurde spielend beherrscht. So wie Napster innerhalb weniger Wochen im Winter 2000 alle zu Dealern mit Daten im weltweiten Netz machte, so stiftete der C64 in den Monaten zwischen Weihnachten 1983 und Konfirmation 1984 eine große Gemeinschaft der Spieler. Um die Eltern zu beruhigen, hatte man sie zwar auch einen Seikosha- oder OKI-Neunnadeldrucker kaufen lassen, der in angeblicher „Near Letter Quality“ kreischend die mit Vizawrite zusammengestümperten Hausaufgaben auf das grün gestreifte Endlospapier mit amerikanischen Maßen tätowierte. Aber die eigentlichen Aufgaben lagen ganz woanders. Es ging darum, mit Hubschraubern durch Bergwerke zu fliegen, auf einem Stein-Einrad über

Baumstämme zu hüpfen, Melodien mit seinem Ghettablaster aufzufangen, auf eine Pyramide zu rennen und sich unter Speeren zu ducken, eine Weltraumhandelsroute zwischen Tausenden von Planeten aufzubauen oder Dinosauriereier mit einer Zeitmaschine aus der Vergangenheit zu holen. Das hieß dann Fort Apocalypse, Quest For Tires, Ghettablaster,

Aztec Challenge, Elite oder Dino Eggs und war das neue Street-Credibility-Wissen. Wurden wenige Monate vorher noch Panini-Bilder vom Europapokal-Landesmeister-Sieger HSV als die heißeste Ware des Pausenhofs betrachtet, so machten nun Verbatim- oder Elephant-5-1/4-Zoll-Disketten mit den indizierten „Beachhead“ oder „Castle Wolfenstein“ die Runde – beides Strich- und Blockgrafiklangweiler, die wegen ihres Kriegs- beziehungsweise Nazi-Aufhängers aber für Aufregung sorgten.

Und so wie man vorher mit blauem oder rotem Schweißband seine Zugehörigkeit zu einer Fußballclub-Peergroup demonstrierte, bildeten sich schnell neue Fraktionen heraus, die den Joystickkrieg der achtziger Jahre austrugen. Auf der einen Seite die Nerds, die sich an den ominösen „Mikroschaltern“ des Competition Pro ergötzen – gern auch an der transparenten Version, die den Blick auf die Platine im Inneren ermöglichte. Auf der anderen Seite die Prolls, deren Fetisch die Griffmulden und der Dauerfeuerschalter des Quickshot II waren. Zu Gruppenspielen



LOAD "\*", 8, 1 ... RUN – heute klickt sich ein User ganz einfach durch immer ähnliche Benutzeroberflächen. Die Anwender von damals hingegen mussten noch die Sprache ihres Computers erlernen, um sich mit ihm zu verständigen



erschien man dann auch wie Tom Cruise in „Die Farbe des Geldes“ mit seinem einzigartigen, zusammenschraubbaren Billard-Queue. Für geringere Aufgaben nahm man Gebrauchsjoysticks, Sonderangebote von Commodore oder so, aber wenn es dann ernst wurde, wickelte man den in 23 Finalrunden ungeschlagenen Siegerjoystick aus der Tasche.

Und auch wenn die Spiele größtenteils hanebüchen waren, wenn die Joystick-, Disketten- oder sonstige Peripherie-Kriege lächerlich waren, es zeigte doch eines: Die Beschäftigung mit dem Computer war eine Herausforderung. Ein Wettkampf, eine Entdeckungsreise, ein Aufspüren von Möglichkeiten, eine Schatzsuche. Irgendwann in der Zukunft jedenfalls. Selbst wenn man keinerlei technische Fähigkeiten hatte, so musste man sich dennoch bereit halten und die Zeit vertreiben in einer Art elektronischem Wartezimmer. Irgendwann würde die Welt dann rufen, zu was auch immer. Dass es Webdesign, Datenbankverwaltung, Online-Redaktion sein würde, war noch nicht abzusehen. Der C64 war die Grundausbildung, die auch bei der Bundeswehr hauptsächlich aus Rumhängen, Bier trinken, Lkw-Führerschein-Machen und gelegentlichem Drill besteht. So galt vor dem C64: bereit halten, Schießübungen machen, die Maschinerie verinnerlichen, sich mit der neuesten Technik vertraut machen und gelegentlich Theorievorträge über sich ergehen lassen. Das Ganze motiviert durch Spielgeschichten, schließlich wurden die Soldaten ja auch mit Märchen von hoch gerüsteten Ostblockarmeen bei der Stange gehalten. Spiele waren Ausbildung zur Computereexistenz.

## Computeralphabetismus

Auf der blauen Pappschachtel, in der sich das Styroporfutteral mit dem C64 befand, was an die Chemie- oder Physik-Experimentierkästen von Kosmos erinnerte, stand dann auch „Der vielseitige MicroComputer für Beruf und Ausbildung!“. Und vier Fotos zeigten die Lebensbereiche, die er abdeckte. Ein solariumsgebräunter Lehrer saß mit seinen fünf Schülern hinter einem Fernseher, auf dem ein Koordinatensystem mit Pyramide zu sehen war, das wohl von dem C64 erzeugt worden war, auf den er zeigte, von dem allerdings keinerlei Fernseh- und Stromkabel abgingen. Wahrscheinlich lachte die ganze Gruppe deshalb so herzlich. An der Tafel stand eines der wichtigen Computerbenutzungsgebote: „Remember to press return after typing your answer.“ Auf dem nächsten Bild schaute eine blonde Frau lächelnd etwa 20 Zentimeter links an einem Fernseher vorbei, auf dem eine dreidimensionale Balkengrafiklandschaft zu sehen war. In ihrer Verwirrung wollte sie gleichzeitig die F3- und die F7-Taste sowie Space drücken, was aber alles nichts genützt hätte, weil auch ihr C64 nicht eingestöpselt war. Ein kleiner Büchertopf und eine Tasse Kaffee ergänzten dieses Homeworking-Idyll. Schwer hatte es auch der Minipli-Oberlippenbarträger im Ingenieurskittel, der neben einem Haufen Oszilloskopen auch einen Fernseher

hatte, auf dem es wild rauf- und runterzuckte, obwohl er doch keine Verbindung zum Fernseher hatte. Und was der Chef auf dem letzten Bild dachte, als er zärtlich seinen C64 streichelte und seiner jungen blonden Sekretärin irgendetwas zu diktieren vorgab, gehörte wohl nicht in den Bereich EDV-Training.

Gerade das letzte Beispiel zeigt aber, woran die Nostalgiker wirklich zurückdenken. Nicht an überragende Technik, mit der man Mandelbrotgrafiken berechnen und Radioaktivität messen konnte, auch nicht an unübertroffene Spiele, denen die heutigen an Originalität und Qualität nicht gleichkämen, sondern daran, dass Computer damals zu einem Haustier geworden waren, das man genauso bei-läufig kralulte wie den Hund beim Fernsehen.

## Stuberein

Genau das war das Kalkül von Jack Tramiel, dem Chef von Commodore Business Machines, als er im Jahr 1976 die Idee hatte, den Leuten statt Taschenrechnern nun einen richtigen Computer zu verkaufen. „PET“ stand in großen, serifenlosen Lettern auf dem Gerät, das er entwickeln ließ. Das stand für „Personal Electric Transactor“, aber der Verweis auf das „Pet“, das Haustier, war gewollt.

Ganz einlösen konnte dieses Gerät sein Versprechen aber nicht, der Science-Fiction-Gehalt war noch zu groß. Das Ding sah aus wie die weiße Ausgabe von Darth Vaders Schutzhelm, mit einem blauen Sichtschutz und Lebenserhaltungssystem auf dem Brustschild. Oder wie eine exklusive Registrierkasse mit einem etwas vergrößerten Display. Typisches Siebziger-Jahre-Design eben. Das größere Manko war aber das beschränkte Angebot an Software. Haustiere wollen gefüttert werden, erst dann toben sie herum und erfreuen uns durch ihr drolliges Verhalten. Tramiel hielt an seinem Konzept fest und hatte schließlich doch noch Erfolg. Die braune Knuddeltastatur des C64 passte nicht nur farblich zu den Sperrholzeinrichtungen der Kinderzimmer, sie bot auch genug Software, um sich ihren festen Platz in der Familiengemeinschaft zu sichern.

Wenn später von unserer Zeit als den Jahren der „Siliziumrevolution“ gesprochen werden wird, dann sind es nicht nur Apple-Gründer Steve Jobs, Microsoft-Chef Bill Gates und IBM-PC-Entwickler Don Estridge, denen Pionierhuld gebührt, sondern vor allem Jack Tramiel. Sein Computer-als-Haustier-Konzept verkleinerte Mikroelektronik tatsächlich auf Haushaltsgröße und befreite sie von ihren riesenhaften Verkleidungen als professionelle Datenverarbeitungssysteme oder High-Tech-Werkzeuge für Spezialisten. Eine Maschine, die ein Haustier sein wollte, war so harmlos, dass man sich vorstellen konnte, sie in die Wohnung zu lassen. Die Verkäufer konnten nun auf die in der Elektronikabteilung unschlüssig vor der Regalen stehenden Kunden zugehen und sagen: „Der tut nichts, der will bloß spielen!“ Der Hersteller konnte mit Gartenzwergen für das Gerät werben und dem Kleingärtner eine Verwaltung von Pflanzzeiten und ein Archiv für seine Ver-



einszeitung anbieten. In den Computerzeitschriften erschienen Programme zum Abtippen, mit denen man die automatische Bewässerung der Zimmerpflanzen während des Urlaubs steuern konnte. Computerprogramme waren harmlos und machten Spaß, da wurden keine Raketenflugbahnen mehr berechnet und Atomkraftwerke gesteuert. Das war der aller kleinste Alltag, der mit einem Mikrochip versehen wurde. Alle besaßen einen Computer, ohne dass sie es merkten. Es war Lifestyle, keine Technik.

### Microserfs

Was sind Computer heute? Eigentlich das, was neben dem Windows steht und diesen nervig-lauten Lüfter hat. Diese hässlichen grauen CD-Rom-Laufwerkhalter, an die auch noch Drucker, Tastatur und Maus gebunden sind, sodass man sie nicht problemlos auf dem Schreibtisch platzieren kann. Über Design machen wir uns höchstens beim I-Mac oder beim Vaio-Notebook mal Gedanken, aber ansonsten ist es ein Wohnungsfaktor wie Steckdose, Heizkörper oder Rollladenkasten. Wir schauen inzwischen völlig durch die Maschine hindurch und nehmen nur noch die Benutzeroberfläche des Betriebssystems wahr. Die Hardware ist völlig verinnerlicht, zum limbischen System geschrumpft. So wie wir nicht über Laufen, Atmen und Verdauen nachdenken müssen, sondern uns stattdessen hochgeistiger Beschäftigung hingeben können, so wie wir nur noch auf die Qualen des „Wer wird Millionär?“-Kandidaten achten und nicht mehr auf das Gehäuse, innerhalb dessen es stattfindet, so wie wir beim Autofahren nicht mehr an Kupplungsschleifpunkte oder fünfte Gänge denken, sondern an den Rübenrecker vor uns, so ist der Computer inzwischen gegeben und nicht mehr der Rede wert.

Haustiere werden für Kinder empfohlen, um Verantwortungsbewusstsein und Sozialverhalten zu trainieren. Außerdem geben sie emotionale Stabilität in Zeiten hormoneller Verwirrung. Genau das leistete der C64. Als Moore's Law, nach dem sich die Prozessorleistung alle 18 Monate verdoppelt, noch für Schwindelgefühle sorgte, als man innerhalb eines Augenblicks vom Regierungsgroßrechner zum Pentium-III-Prozessor hüpfte und sich auf 8, 16, 32, 64 Bit einstellen musste, da gab es dieses Haustier, das lustige Töne machte, das immer spielen wollte und manchmal auch richtig zubeißen konnte, um zu zeigen, dass Bindung an andere nichts Schlimmes ist. Auch wenn durch ihre Adern Elektronen fließen.



Die „Little Computer People“ der Achtziger sind mittlerweile ausgewachsene User. Vielleicht haben sie sich gerade eine bessere Grafikkarte gekauft, um den neuen „Herr der Ringe“-Teil zum Laufen zu bringen oder überlegen, wie viel schneller OS X Panther ihren G5-Prozessor wirklich macht. Aber uns kann keiner erzählen, dass ihnen bei dieser hübschen Pixelgrafik nicht das Herz aufgeht



HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# 1080°



Die Norwegerin Christel Thoresen und der Deutsche Christoph Weber sind zwei erfolgreiche Snowboardprofis. „1080°: Avalanche“ ist ein Snowboardspiel. Nichts naheliegender also, als mit einem Gamecube und einem Satz Pads bei ihnen reinzuschneiden

Interview: Benjamin Maack, Fotos: Martin Nink





Als Christoph und Christel in die Wohnung kommen, sind ihre Sachen ein wenig nass von geschmolzenem Schnee. Eigentlich sollten die beiden an diesem Sonntagnachmittag noch auf der Zugspitze sein. Dort wird gerade die Eröffnung der Piste gefeiert. Stattdessen nehmen sie auf dem Holzfußboden der Münchner Wohnung Platz und spielen Nintendos „1080°: Avalanche“. Die beiden Snowboardprofis sind beim Ratiopharm Snowboardteam, und damit Christoph nicht allein vom Berg musste, ist Christel mitgekommen, obwohl die 23-Jährige noch nie zuvor ein Game-Pad in der Hand hatte. „Das Wetter wurde sowieso gerade schlecht, als wir los sind“, erklärt Christoph. Aber der eigentliche Grund für ihr Kommen ist, dass Videospiele das liebste Hobby des 24-Jährigen ist. Szenen einer Probefahrt

### Und los ...

Christoph: Wollen wir gegeneinander spielen?

Christel: Ich weiß nicht. Wie geht das denn?

Er: Eigentlich ganz einfach. Hier ist der Olli und äh ...

Sie: Also das hier ist die Steuerung, das hier ist Springen. Und das hier?

Er: Braucht man nicht.

Sie: Und den Knopf?

Er: Erst mal auch nicht.

Sie: Wen haben wir denn da? Ricky, Kemen, Rob, Tara ... Kemen will ich. Wie mach ich das jetzt?

Er: Tara sieht ein bisschen aus wie Jennifer Lopez. Ich nehm Rob. Drück mal „A“.

Sie: „A“?

### Früher

Er: Also, früher musste man für jeden 180-Grad „A“ drücken und den Analogstick einmal im Kreis drehen. Ist das immer noch so?

GEE: Mittlerweile reicht es, den Analogstick in eine Richtung zu ziehen und die „R“-Taste zu drücken.

Aber wenn man den Analogstick kreisen lässt, dreht sich das Board schneller.

### Profis am Board

Er: Huh, diese Musik ist ziemlich anstrengend auf Dauer.

GEE: Ja, so werdet ihr Snowboardprofis in der Öffentlichkeit gesehen.

Immer einen lässigen NuMetal-Soundtrack am Start.

Er: Der Titel ist auch sehr lustig. „1080°: Avalanche“.

GEE: Was ist denn ein „Avalanche“?

Er: Eine Lawine. Da fragt man sich doch, warum es keine Fußballspiele gibt, die „Fallrückzieher: Blutgrätsche“ genannt werden.

GEE: Wahrscheinlich liegt es daran, dass Fußball in der Öffentlichkeit nicht als Funsport wahrgenommen wird.

Sie: „Retire“. Was heißt das denn?

GEE: Du bist tot. Oder zumindest hast du dir ein Bein gebrochen.

Sie: Ooah. Retire.

GEE: Verletzt man sich eigentlich im Schnee echt? Ich dachte immer, dass man da ganz weich landet.

Er: Aber es gibt ja verschiedene Arten von Schnee ...

Sie: ... und Eis ...

Er: ... und Felsen und Rails. Da hat man schon allerhand Möglichkeiten, sich weh zu tun.

GEE: Denkt ihr manchmal: Wenn ich jetzt noch mal aufs Brett steige, muss ich kotzen?



Mit Mütze in der guten Stube. So kann man auch für seinen Sponsoren ins Schwitzen kommen



„Geht das ‚Fliegende Eichhörnchen‘ jetzt so, oder ist das ein ‚Suitcase‘?“



Er: Es ist auf jeden Fall nicht nur Spaß.

Sie: Auch ein Beruf.

Er: Du stehst ja ständig unter Druck, Leistung zu bringen. Ob das jetzt bei 'nem Contest ist oder beim Dreh für ein Video.

Da versucht man natürlich immer die härtesten Sachen zu machen. In diesem Jahr bin ich viel mit den Dreharbeiten zu einem neuen Teil der Filmserie „Lame“ beschäftigt. Da fahren die besten Snowboarder der Welt zusammen. Am Ende des Films hat jeder ein eigenes Lied, und die besten Shots werden gezeigt.

GEE: Und was hast du für ein Lied?

Er: „Skandal im Sperrbezirk“ von der Spider Murphy Gang.

GEE: Und sich dann hier über den Soundtrack beschweren ...

## Fliegendes Eichhörnchen

Sie: Also, der Trick existiert, aber der heißt nicht so.

GEE: Oh. Es gibt den „Switch Flying Squirrel“ in Wirklichkeit gar nicht?

Sie: Es gibt ihn schon, aber das macht keiner.

Er: Hast du schon mal von einem „Flying Quirl“ gehört?

Sie: Nein, Flying Squirrel – fliegendes Eichhörnchen –, das heißt natürlich anders.

GEE: Schade, das wäre ein wirklich schöner Name für einen Trick.

Er: Es gibt auch noch den „Roastbeef“. Und den „Chicken Salad“.

GEE: Solche Tricks erfindet man, wenn man mit Hunger fährt.

Er: Die meisten Begriffe kommen vom Skateboarding. Solche Namen sind ganz am Anfang entstanden, wo man noch zehn Tricks pro Jahr erfunden hat. Da kamen die halt auf so bescheuerte Namen.

GEE: Gibt es eigentlich Moden bei Tricks?

Sie: Der Tindy, halb Tailgrab, halb Indy. Heute macht man den aus Verarschung. Aber in den Achtzigern war der ganz schön funky.

Er: Es gibt halt Sachen, die ästhetisch aussehen und welche, die eher zirkusreif sind. Für Laien ist das schwer nachvollziehbar.

## Einfach schön

Sie: Ich finde, alles sieht so schön aus. Der Schnee, der ein bißchen lila leuchtet und die Berge. Das spricht wirklich Mädchen an.

GEE: Ja, stimmt. Das Spiel ist vom Design her softer als andere Snowboardspiele.

Sie: Wahrscheinlich haben die das gemacht, weil auch Mädchen spielen. Jungs kümmern sich nicht drum, die würden das Spiel auch so spielen. Aber Mädchen finden das einfach schön. Ja, genau. Das ist meine Theorie.

## Reality-Check

GEE: Findet ihr die Umsetzung realistisch?

Er: Es ist auf jeden Fall schon mal okay, dass du nicht hundert Meter aus der Pipe rauspringen kannst. Auch die Grabs sind echt schön animiert. Auch dass es keinen Tindy gibt. Aber ich kann Backflips aus dem Stand. Das ist wiederum nicht wirklich realistisch.

GEE: Und dass der Schnee kleben bleibt?

Er: Klar, wenn man hinfällt, kommt der Schnee überall hin. Deshalb würde ich auch nicht so wie Rob in 'nem Achselshirt die Piste runterbrettern.

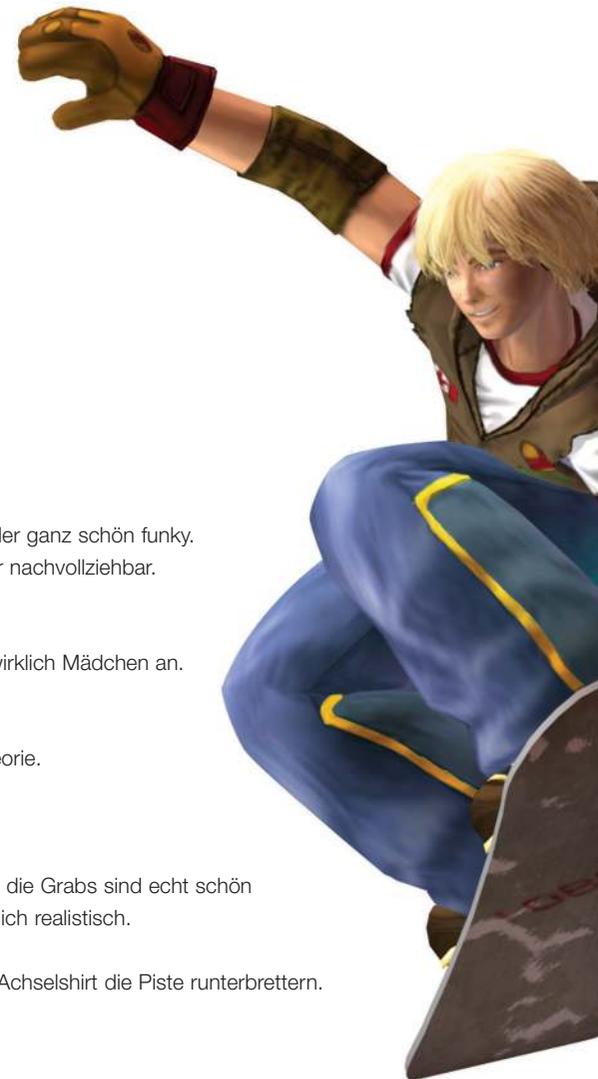
Sie: Die Snowboarder sind ohnehin ziemliche Klischees. Auf der Piste siehst du solche Leute nicht.

Er: Weil die in der Bar sitzen ...

Sie: ... oder vorm Spiegel.

Er: Bis auf die Charaktere finde ich das Spiel aber recht realistisch mit einigen schönen Arcade-Anleihen.

Sie: Ich finde die Sprünge und die Grabs für ein Videospiele sehr realistisch. Ich mag außerdem, wie schön alles aussieht, und ich finde es lustig, dass man die Kontrolle verlieren kann und dann am Analogstick drehen muss.



# Gaming Nation

Olympiade in Seoul. 572 Teilnehmer aus 55 Nationen messen sich in acht Disziplinen, und alle haben nur ein Ziel: der beste Gamer der Welt zu werden. Neben Ruhm und Ehre winken stattliche Preisgelder. Ein Bericht aus dem Land, in dem der Bürgermeister für Gamer die Limousine vorfährt

Text: Gregor Wildermann

## 비빈바의召し上がり方





Digitale Campingatmosphäre verbindet in Korea die Generationen

Das Licht wird abgedunkelt. Von „Star Trek“-Fanfaren begleitet, betreten die Finalisten die Bühne. Auf dem mit rotem Teppich ausgelegten Boden stehen zwei Plexiglaskabinen, die an Schwarzeneggers „Running Man“ erinnern. Das Szenario wirkt wie eine Fleisch und Chip gewordene Science-Fiction-Vision. Eine Olympiade, bei der die Sportler sich hinter Bildschirme klemmen und ihre Kämpfe über Kontrollpulte in virtuellen Arenen ausfechten. Auf den Rängen drängen sich die Zuschauer, untermalen mit ihrer Schweigsamkeit die allgemeine Anspannung. Es ist der siebte und letzte Tag der World Cyber Games, und tatsächlich erinnert alles an eine Olympiade: die konzentrierten Gesichter der Spieler, die vollen Publikumsränge, die vielen Fernsehkameras und nicht zuletzt der Veranstaltungsort, die ehemalige Gewichtheberhalle des Olympiageländes in Seoul. Wir befinden uns mitten im Finale. Es geht um stolze 20 000 Dollar Preisgeld und natürlich darum, die beste Gamer-Nation der Welt zu werden. Denn das „World“ im Namen trägt die Spielerolympiade nicht einfach aus Prestige Gründen. 572 Spieler aus 55 Nationen sind zu den vierten World Cyber Games angetreten.

Frederik Keitel aus Deutschland und der Koreaner Yongbum Lee nehmen auf den weißen Plastikstühlen in ihren Kabinen Platz. Drei Kameramänner bemühen sich um immer neue Einstellungen für die zwei übergroßen Videoschirme, auf denen abwechselnd Spielszenen und die Gesichter der Kontrahenten zu sehen sind. Gespielt wird „Star Craft: Brood War“. Drei verschiedene Rassen stehen

sich bei diesem Strategiespiel in einem intergalaktischen Krieg gegenüber. Frederik, der sich den Spielernamen „Fisheye“ gegeben hat, wählt die Rasse der „Protoss“, die ihre Gegner mithilfe telekinetischer Kräfte beharkt. Frederik ist anzusehen, wie sehr er sich konzentriert. Er kaut immer wieder auf seiner Unterlippe. Sein Gegner dagegen wirkt, als hätte er die Schlafkrankheit. Nahezu apathisch und mit halb geschlossenen Augen spielt er seine Partie. Frederiks anfängliche Führung kontert er eiskalt. Von der rechten Seite der Bühne kommen Anfeuerungsrufe der deutschen Mannschaft. Teamleiter Kambiz Hashemian schwingt immer wieder die deutsche Flagge. Im Publikum sitzt auch der Attaché der deutschen Botschaft. Am rechten Bühnenrand lassen die drei Moderatoren von „Game TV“ mit ihrer Begeisterung und den sich überschlagenden Stimmen jeden südamerikanischen Fußballkommentator alt aussehen. Zwei Sicherheitsbeamte schauen immer wieder leicht beunruhigt in Richtung Zuschauertribüne, wenn einzelne Spielsituationen tosenden Beifall und Begeisterungsschreie unter den eben noch ruhigen Zuschauern auslösen. Fast könnte man meinen, beim Endspiel der Fußball-WM in Yokohama gelandet zu sein.

### Die koreanische Videospiele-Bundesliga

Tatsächlich hat Videospiele in Korea einen ähnlichen Stellenwert. Für Spiele wie „Star Craft“ gibt es sogar so genannte Pro-Gamer-Ligen. Sie sind ähnlich strukturiert wie die Fußballbundesliga in Deutschland. Regelmäßig finden Turniere

## Von Beruf Spieler: Was in Deutschland undenkbar ist, wird in Korea immer wahrscheinlicher. Ein Blick auf die Sponsoren-liste der „World Cyber Games“ zeigt, wie ernst das Thema Videospiele in Korea genommen wird



Das Dreigestirn tagt: Jeong So-Rim und ihre beiden Moderatorenkollegen im Diskurs um die letzten Spielmanöver beim „Star Craft“-Finale zwischen Deutschland und Korea

statt, bei denen um satte Preisgelder gespielt wird. Ein Pro-Gamer sein, das steht in Südkorea für Ruhm und finanziellen Erfolg. In Fachgeschäften werden beliebte Onlinespiele zusammen mit Signature-T-Shirts bekannter Pro-Gamer verkauft. Namen wie Lim Yo-Hwan oder Jong Ho Park sagen einem Deutschen denkbar wenig, entlocken in Korea aber jedem Gamer ein ehrfürchtiges Nicken. Doch nicht nur der fast schon groteske Personenkult lockt auch immer mehr europäische Profizocker ins Land der unbegrenzten Spielmöglichkeiten. Von den Preisgeldern der verschiedenen Pro-Gamer-Ligen lässt es sich gut leben. Auch Dennis Schellhase aus Gelsenkirchen konnte der doppelten Versuchung nicht widerstehen. Er und sein Bruder gehören zur Crème de la Crème der internationalen „FIFA 2003“-Zocker. „Die Leute sprechen dich auf der Straße an und wollen Erinnerungsfotos“, erzählt der 20-Jährige. Und man sieht sofort, wie sehr er die Aufmerksamkeit um seine Person genießt. „Einige Mädchen fingen sogar an zu kreischen, als sie uns sahen.“ Unbeirrt vom Starrummel machen er und sein Bruder das „FIFA 2003“-Finale unter sich aus. Vorher haben die Zwillinge nacheinander Franzosen, Holländer, Chinesen und Italiener vernascht. Das erste Spiel geht an Daniel, doch Dennis erzielt im Rematch den höheren Punktestand. Am Ende räumt er 20 000 und Daniel 10 000 Dollar ab. Selbstverständlich wird

die Summe brüderlich geteilt. Trotz seines Erfolges würde Dennis zurzeit ein Angebot, der koreanischen Pro-Gamer-Liga beizutreten, nicht annehmen. „Ich habe gerade ein Studium angefangen“, erzählt er. „Aber ich könnte mir durchaus vorstellen, ein Jahr in Korea zu bleiben und als Profi zu spielen.“

### Zocken – staatlich gefördert

Von Beruf Spieler? Was in Deutschland undenkbar ist, wird in Korea immer wahrscheinlicher. Ein Blick auf die Sponsorenliste der World Cyber Games zeigt, wie ernst das Thema Videospiele in Korea genommen wird. Neben dem Hauptsponsor Samsung und anderen Firmen der Unterhaltungselektronikbranche findet sich auch das Ministerium für Kultur und Tourismus an den Banden der „Cyber Arena“. Während der Spieleindustrie in Deutschland von Behörden oft Steine in den Weg gelegt werden, wird das Spielen in Korea nicht nur als Volkssport akzeptiert, sondern vom Staat als förderungswürdige Berufschance gesehen. Lehrgänge an Spieledesign-Akademien wie der Sejong Cyber University oder der Seoul Digital University werden unterstützt. „Survival Project“, eins der acht Spiele, in dem sich die Kontrahenten auf den World Cyber Games messen können, wurde von der Regierung bei der Firma Hanbit in Auftrag gegeben.

Dabei ist die Spielebegeisterung der Koreaner beim Blick durch die Straßen der Zehnmillionenmetropole Seoul nicht offensichtlich. Anders als zum Beispiel in Japan gibt es kaum Arcade-Hallen, und in den Elektronikabteilungen der riesigen Malls finden sich mehr Waschmaschinen als Konsolen. Das virtuelle Leben spielt sich hauptsächlich zu Hause und im Internet ab. Fast die Hälfte aller koreanischen Haushalte besitzt einen PC. In Deutschland ist es nicht mal ein Viertel. Immer mehr Zuspruch erfahren in den letzten Jahren aber auch die so genannten PC Rooms, auf Online-Games spezialisierte Internetcafés. 1988 gab es gerade mal 100 von ihnen, heute sind es 15 000. Tendenz steigend. Mehr als 200 koreanische Firmen entwickeln Videospiele. In Börsenzeitungen sind Meldungen über neue Spielerveröffentlichungen mittlerweile Pflichtprogramm. Wertpapiere von Videospieffirmen sind in Korea zu einer todsicheren Geldanlage geworden. Ein Beispiel für den Boom: Die Aktien der Firma Hanbit stiegen innerhalb eines Dreivierteljahres um das Zwanzigfache. Aber eigentlich muss man in Korea nur den Fernseher einschalten, um zu merken, wie spieleversessenen Koreaner sind. Sechs verschiedene Sender widmen sich entweder teilweise oder gar komplett der Spieleberichterstattung. Sender wie „On-Game-Net“, „Ariang TV“, „Game TV“ oder „GEM-bc“ übertragen Turniere und senden Spieletests oder Interviews mit Pro-Gamern. Der Starkult um die Dauerdaddler treibt dabei mitunter kuriose Blüten. Im Kinofilm „Resurrection Of The Little Match Girl“ wird die Geschichte eines Pro-Gamers erzählt, dessen einziges

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



Im Land der Extreme: Microsoft bietet Schießbudenspaß (links oben), während die Game-Arena auf ihre 572 Teilnehmer wartet (links unten). Weiße Kabinen auf rotem Grund: Ein Finalspiel verdient in Korea einen edlen Auftritt (rechts)

Problem darin besteht, dass er keine Frauen kennen lernt. Bis hierhin durchaus nachvollziehbar. Doch plötzlich befindet er sich in einer virtuellen Parallelwelt, aus der er nur entkommen kann, wenn er die Liebe einer Feuerzeugverkäuferin gewinnt. Derart abstruse Geschichten sind im kitschverliebten Asien keine Seltenheit, und doch unterstreichen Stilblüten wie dieser Kinofilm den Ausnahmestatus von Pro-Gamern.

### Goldmedaillen und ein Pokal

Frederik Keitel und Yongbum Lee liefern sich auf der mit rotem Teppich ausgelegten Bühne der „Cyber Arena“ die entscheidende Schlacht. Während die Moderatorin Jeong So-Rim am Bühnenrand ihre Stimmlage noch einmal in die Höhe schraubt, kann Yongbum seinen Vorsprung vor Frederik über die Zeit retten. Im Gesicht des Koreaners ist kaum Begeisterung abzulesen. Auch als ihm Myung Bak-Lee, der Bürgermeister von Seoul, zum Sieg gratuliert, nur ein müdes Lächeln. Der spielt übrigens trotz seines fortgeschrittenen Alters am Wochenende „Star Craft“ und lässt es sich auch nicht nehmen, den Sieger des Turniers noch zu einem kleinen Showkampf zur Unterhaltung des Publikums aufzufordern. Die deutsche Mannschaft feiert währenddessen auf den Treppen des Seitenranges ihren Sieg der Teilnehmernationen. Dreimal Gold und viermal Silber reichen für den ersten Platz vor Taiwan und Korea. Bei der Siegerehrung steigen die Mitglieder des deutschen Teams auf das oberste der Treppchen und nehmen wie schon viele Sportler zuvor stolz ihre Goldmedaillen und den Pokal der World Cyber Games entgegen. Jetzt sind sie die beste Videospieldnation der Welt. Zumindest bis zum nächsten Jahr. Da finden die Spiele in San Francisco statt. Zum erstenmal außerhalb Koreas. Aber jetzt dürfen Frederik, Daniel, Dennis, ihr Teamleiter Kambiz Hashemian und die anderen deutschen Gamer erst einmal ihren Sieg feiern. Und im Hintergrund läuft tatsächlich die deutsche Nationalhymne.



Such den Fehler im Bild: Koreanische Geselligkeit definiert sich in Spielhallen auch als Pärchenspiel mit Stifteingabe

[www.worldcybergames.org](http://www.worldcybergames.org), [www.samsung.de](http://www.samsung.de), [www.pro-gaming.de](http://www.pro-gaming.de)

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



03

01

# Versteckspielzeug

Kinderzimmer sind eine eigene Sorte Zuhause. Überall liegt Spielzeug. Die Schubladen, Regale und Schränke dieser beiden Zimmer sind vollgestopft mit Geschenken für unsere Weihnachtsverlosung und warten nur darauf ... äh ... ausgeräumt zu werden. Wie? Einfach eine Karte mit dem jeweiligen Stichwort an die Redaktion schicken Fotos: Benne Ochs



02

## 01\_3 Playstation-2-Bundles

Schau mal, dahinten im Regal. Eine PS2 inklusive Zubehörlawine: Memory-Card, zweiter Controller, EyeToy und die vier Spiele „Jak 2“, „Dog's Life“, „EyeToy Groove“ und „EyeToy Play“. Anschließend, loslegen und durchzocken bis Neujahr. Du willst eines von drei Bundles dein Eigen nennen? **Stichwort: „Spiel, Satz und Sieg“**



## 02\_3 Atari-Shirts

„Lass deine T-Shirts nicht immer unter dem Stoffbären liegen, die werden ja total knitterig.“ Besonders schade wäre das bei diesen drei XL-großen Atari-Shirts. Die gibt's nämlich nirgendwo zu kaufen. Und, übrigens: Wenn wir XL sagen, dann meinen wir auch XL. **Stichwort: „Rotes Tuch“**

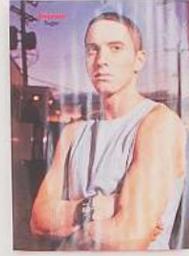


## 03\_1 lebensgroße Aragorn-Figur

Na, wer hat sich denn da die Bettdecke über den Kopf gezogen? Aragorn, der furchtlose Schwertkämpfer aus „Herr der Ringe“. Fast zwei Meter groß und superrar kommt er direkt aus der Empfangshalle von Electronic Arts Deutschland, vielleicht bald in dein Wohnzimmer. **Stichwort: „Schwertfisch“**



04



05



07



06



## 04\_3 Gamecube-Bundles

Mach doch mal den Schrank auf. Oaah, ein Gamecube inklusive Wavebird, Memory-Card, RGB-Kabel und den Spielen „F Zero GX“ und „Mario Kart: Double Dash!“ Im Schrank wird dieses Set nie wieder landen. Stattdessen werden die beiden beiliegenden Racer dir wochenlang die Daumen zum Rauchen bringen. **Stichwort:** „Glückswürfel“



## 05\_2 „Collin McRae“-Packages

Hach, diese Kinder! Immer ein paar Bastelsachen in der Schublade. Zum Beispiel diesen zerrissenen Turbolader und das kaputte Renn-Pleuel aus dem Citroën Xsara von Collin McRae. Schnell verlosen, die Teile, bevor Junior sie in sein Bobbycar einbaut. Auf dich wartet versandfertig jeweils ein Teil plus ein „Collin McRae 04“-Spiel.

**Stichwort:** „Autofriedhof“

## 06\_3 limitierte „Star Wars: Rebel Strike“

Hey! Was macht das Game zur hellen Seite der Macht in dem dunklen Rucksack? Rausholen und einlegen. Denn diese streng limitierte Disc unterhält nicht nur mit dem eigentlichen Spiel, sondern auch mit dem original „Star Wars“-Arcade-Game von 1982. **Stichwort:** „Rebel Yell“



## 07\_1 Samsung SGH-E700

Ziemlich schlechter Empfang in der Holzkiste. Aber immerhin kann die integrierte Kamera mit ihrem Nachtmodus trotzdem Bilder machen. Ob du dieses schöne High-End-Handy bald spazieren tragen wirst, entscheidet das Los.

**Stichwort:** „Funke Hoffnung“

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

## Tests 12/2003

- 60 True Crime: Streets Of LA
  - 64 Medal Of Honor: Rising Sun
  - 66 Mario Kart: Double Dash
  - 68 Project Gotham Racing 2
  - 70 Grabbed By The Ghoulies
  - 72 Mission Impossible: Operation Surma
  - 74 Gregory Horror Show: Soul Collector
  - 76 FIFA 2004
  - 77 Ratchet & Clank 2
  - 78 Legacy Of Kain: Defiance
  - 80 Crimson Skies
  - 81 Baphomets Fluch
  - 82 Top Spin
  - 83 Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
  - 84 WRC3
  - 86 Schnelldurchlauf
- 

## So werten wir

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

# True Crime: Streets Of LA

## Klon oder Killer – wird „GTA“ vom Thron gestürzt?



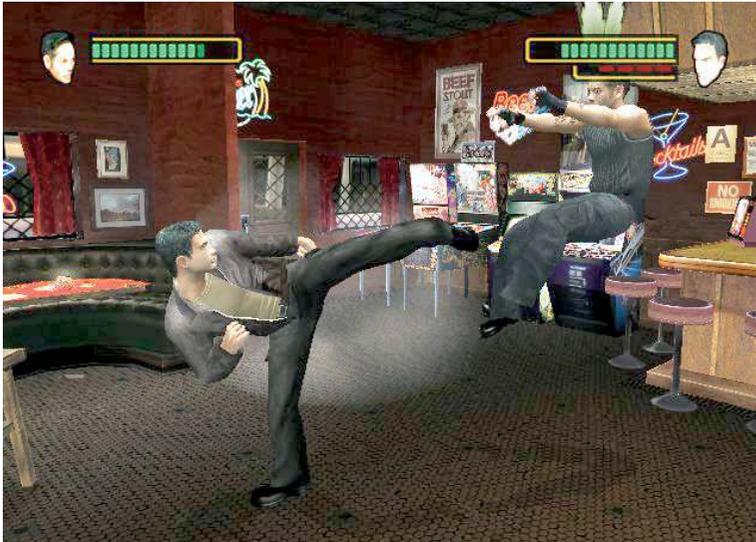
Das Kampfsystem in „True Crime: Streets Of LA“ ist ziemlich cool. Ob im Faustkampf oder mithilfe großer Kaliber: Nick Kang ist immer Herr der Lage. Als fahrbarer Untersatz steht unter anderem auch ein Viper-Klon zur Verfügung (unten rechts)

„Das ist doch nur ein ‚GTA‘-Abklatsch.“ Wenn es eine Hypothek gibt, die Activisions Mega-Titel „True Crime: Streets Of LA“ mit sich herumschleppt wie eine rostige Fußfessel, dann ist es dieser platte Vergleich. Doch das Spiel zu einem Plagiat zu degradieren ist nicht nur viel zu einfach, es stimmt auch nicht. Mit „True Crime: Streets Of LA“ haben die Entwickler von Luxoflux – Schöpfer der „Vigilante 8“-Serie – eine eigene Welt geschaffen, die zwar Ähnlichkeiten mit dem „GTA“-Universum hat, doch zugleich meilenweit von Liberty und Vice City entfernt ist.

Kulisse für die Geschichte von Hauptdarsteller Nick Kang ist Los Angeles. Mithilfe von Satellitenbildern und Fotos wurde die Stadt, die sich an der amerikanischen Westküste über 250 Quadratkilometer ausbreitet, für das Spiel detailgetreu nachgebaut. Jeder Straßename, jedes Haus, jede Autobahnabfahrt sind im Spiel genau dort, wo sie im wirklichen Leben auch zu finden sind. Nicht ganz so real ist die Hauptfigur des Spiels, Nick Kang. Wegen unlauterer (sprich: brutaler) Methoden wurde er vom Polizeidienst suspendiert, nur um später genau wegen dieser Qualitäten bei einer Spezialeinheit wieder eingezogen zu werden. Sein Auftrag: die chinesischen Triaden und die russische Mafia aufzumischen. Diese simpel gehaltene Handlung wurde dabei in bester Kinomanier inszeniert. Die

Zwischensequenzen verknüpfen die vielen kleinen Aufträge zu einem komplexen Handlungsgewebe, das zur Atmosphäre von „True Crime: Streets Of LA“ ganz erheblich beiträgt. Die Charakteranimationen sind Weltklasse, die Kameraeinstellungen extrem professionell. Auch bei der Besetzung der Synchronstimmen wurden alle Register gezogen: Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen, Russel Wong und Michelle Rodriguez – für „True Crime: Streets Of LA“ stand die heimliche Crème de la Crème Hollywoods hinter dem Mikrofon. Zum Glück hat der Publisher Activision erkannt, dass ein Ausmerzen der Stimmen dieses Schauspieler-Line-ups dem Spiel in Deutschland mehr schaden als nützen würde. Und wären da nicht die klischeehaften Macho-Allüren von Nick Kang und die allzu bekannte Geschichte von seinem unter mysteriösen Umständen gestorbenen Vater, könnte man fast vergessen, dass „True Crime: Streets Of LA“ eigentlich ein Spiel und kein richtiger Kinofilm ist.

Zum Glück haben sich die Entwickler aber nicht auf den schönen Schein beschränkt. Das eigentliche Spiel kann mit der Präsentation problemlos Schritt halten. Zwar wirken die aus Fahrmissionen, Kloppereien und Ego-Shooter-Einlagen bestehenden Aufträge anfangs eher monoton. Doch diese Schlichtheit folgt einem fast vergessenen Prinzip von Videospiele: Spaß muss nicht immer



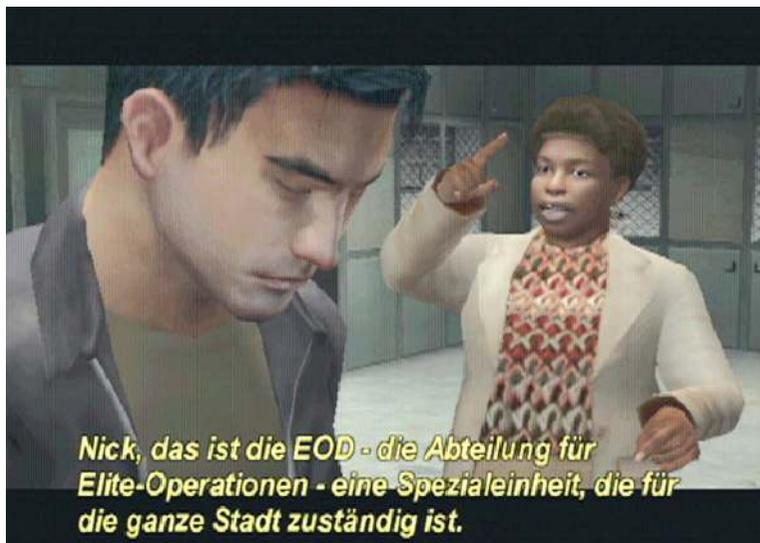
Das Repertoire an Moves ist leicht zu beherrschen, sieht aber immer spektakulär aus (unten links). Beim Rumballern auf offener Straße ist Vorsicht angesagt, denn wer Passanten umnietet (unten Mitte), wird mit schlechtem Yin/Yang bestraft

kompliziert sein. Zudem lassen sich für alle drei Disziplinen während oder nach den erfüllten Aufträgen Upgrades und zusätzliche Fähigkeiten frei schalten. In den 24/7-Dojos von LA können neue Bonus-Moves gelernt werden, bei gewonnenen Autorennen winken Nachbauten von Ferrari F 350 Spider, Dodge Viper oder einem 68er Chevy Camaro als fahrbarer Untersatz. Im Schießstand des LAPD lassen sich außer neuen Upgrades wie „schnelles Nachladen“ auch immer wieder neue und noch potentere Schießprügel frei spielen. Dieses Zusammenspiel aus treibender Handlung, eingängigem Spielprinzip und den beständig winkenden Belohnungen schaffen bei „True Crime: Streets Of LA“ eine Motivation, der man sich nicht entziehen kann.

Großen Anteil an der Faszination am Spielverlauf von „True Crime: Streets Of LA“ hat der nonlineare Handlungsstrang. Das Spiel ist zwar grob in acht Episoden mit bis zu zehn Missionen eingeteilt. Doch der Ausgang der einzelnen Episoden, und damit auch der Handlung, hängt von der Einstellung des Spielers ab. Nach jeder nicht erfüllten Mission hat er die Wahl zwischen einem weiteren Versuch und dem nächsten Auftrag. Je nachdem wie er sich entscheidet, verändert sich der Spielverlauf. Einen großen Einfluss auf die Gesamthandlung hat der Spieler auch abseits der Hauptmissionen. Zwischen oder auch während der Missionen muss

er immer wieder Verbrechen vereiteln, die sich auf den Straßen von LA praktisch im Minutentakt abspielen. Auch hier hat der Spieler als Nick Kang die Wahl: Schießt er die Verbrecher einfach zu Klump, hat er zwar das Verbrechen gelöst. Doch erst wenn er sie überwältigt und verhaftet, wirkt sich das positiv auf sein Yin und Yang und den damit verbundenen „Good Cop, Bad Cop“-Status aus.

Dieses Feature ist ein zentraler Kern von „True Crime: Streets Of LA“ und gleichzeitig eine kleine Revolution in diesem Genre. Während man zum Beispiel in „GTA: Vice City“ relativ ungehindert über den Bürgersteig und durch unschuldige Passanten pflügen darf oder per Scharfschützengewehr den Kopf nichts ahnender Zivilisten in eine roten Springbrunnen verwandeln kann, schlagen sich solche sadistischen Veranlagungen bei „True Crime: Streets Of LA“ gnadenlos in miesem Karma nieder. Und hat sich die Yin/Yang-Anzeige im rechten unteren Bildrand erst mal blutrot gefärbt, dann droht Ungemach. Je weiter der Spieler mit seiner Moral ins Minus rutscht, umso rabiater wird die Gegenwehr. Spontane Breitseiten vom Gehsteig oder wilde Verfolgungsjagden durch die Kollegen vom LAPD machen ein Weiterkommen im Spiel zum Sisiphosauftrag. Und so erwischte man sich plötzlich



Die Animationen der Zwischensequenzen sind weltklasse (oben links). Im Schiessstand des LAPD lassen sich Waffenupgrades freischalten (oben rechts)

dabei, vorsichtiger um die Kurven zu driften und beim Zielen in freier Wildbahn etwas umsichtiger vorzugehen. Auf einmal macht es mehr Spaß, die kassierten Verbrecher auf den Rücken zu legen und zu verhaften, statt ihnen aus nächster Nähe den Kopf vom Rumpf zu pusten. Mit diesem System hat Luxoflux in „True Crime: Streets Of LA“ eine moralische Instanz geschaffen, wie es sie bisher in Videospielen kaum gab. Der Spieler wird nicht bevormundet. Die Gewalt wird nicht aus dem Spiel verbannt. Genau wie im richtigen Leben kann er wählen, für welche Seite er sich entscheidet, muss aber eben auch die Konsequenzen tragen. Natürlich gab es ein ähnliches Prinzip auch in „GTA“.

Wer unter den Augen der Polizei ein Verbrechen beging, wurde vom langen Arm des Gesetzes verfolgt. Aber es gab keine Akte, keine Gewissen, das nachhaltiger auf Unrecht reagierte, als über einige Ecken mit Blaulicht und Schießereien verfolgt zu werden.

Zu bemängeln gibt es bei „True Crime: Streets Of LA“ nur sehr wenig. Die Charaktere und die Story hätten mehr Tiefgang vertragen. Aber es wird wohl noch etwas dauern, bis die Game-Industrie richtige Drehbuchschreiber an ihre Plots ranlässt. Auch die Auswahl an zu kapernden Fahrzeugen auf den Straßen von LA ist ein wenig dünn ausgefallen, obwohl Nicks persönliche Garage mit den in

Bonusmissionen ergatterten Schleudern eigentlich alles beherbergt, was einen Autofreak erfreut. Und auch wenn die Missionsunterteilung in Fahren, Kloppen und Schießen in ihrer Schlichtheit wunderbar funktioniert: Auch dort lässt sich bestimmt noch an einigen Schrauben drehen.

Kehren wir also zu unserem Vergleich zurück. Ist „True Crime: Streets of LA“ – nur ein „GTA“-Klon? Nein, ganz bestimmt nicht. Klar: Die Entwickler von Luxoflux haben sich vom Klassiker „GTA“ inspirieren lassen. Doch genau wie sich „Grand Theft Auto“ in „True Crime: Streets Of LA“ wieder findet, gibt es auch Anleihen bei anderen Spielen. „Max Payne“, „Driver“ oder „Dead To Rights“: Sie alle haben den Macher von „True Crime“ Ideen geliefert. Entscheidend ist, dass Luxoflux diese Summe an Inspirationen mit ihren eigenen Ideen gekrönt hat. Und natürlich, dass dabei ein Spiel herausgekommen ist, das richtig Spaß macht. MH

## Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube Publisher: Activision Termin: bereits erschienen USK: 18

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Medal Of Honor: Rising Sun

Auch eine Ehrenmedaille hat manchmal zwei Seiten. Leider ...



Die Botanik des Dschungels wirkt überzeugend, was man von den Gegnern leider nicht behaupten kann. Von künstlicher Intelligenz haben die wohl noch nie was gehört (links)

Vor etwas mehr als 2000 Jahren schrieb der chinesische Feldherr Sun-Tzu ein Handbuch zur „Kunst des Krieges“. Seine Gedanken zu militärischen Konflikten sind heute noch erschreckend aktuell und auf andere Themengebiete übertragbar. Am Ende der neun Episoden vom neuesten Teil der „Medal Of Honour“-Reihe möchte man einen seiner Sätze als Mahnung auf eine Postkarte in Richtung der EA Studios in Los Angeles schicken: „Wiederhole keine Taktiken, die dich zum Sieg führten, sondern verhalte dich entsprechend der unendlichen Möglichkeiten der jeweiligen Umstände.“

Dabei beginnt alles mit einem Paukenschlag. Den jungen Joseph Griffin hat das Schicksal an Bord der „USS California“ verschlagen. Er wacht im Rumpf des Schlachtschiffes am Tag des Angriffs der japanischen Flotte auf Pearl Harbor auf. Überall brennt es, Leichen pflastern die Korridore. Auf Deck empfangen ihn Rauchschwaden und angreifende Zero-Bomber – schnell an die Flak-Kanone, dann in ein Torpedoboot! Plötzlich ist man Joseph Griffin und mittendrin im Spiel, nicht nur Teil irgendeiner beliebigen Handlung. Man schießt und rennt um sein digitales Griffin-Leben. Man wünscht sich Medi-Packs sehnlicher als Weihnachten und Geburtstag zusammen. Und man ist verdammt erleichtert, wenn man das Level überlebt. Das sind die Momente, in denen

„Rising Sun“ an das überragende und atmosphärisch ungemein dichte „Medal Of Honour: Frontline“ vom vergangenen Jahr erinnert. Das sind die kurzen, aber wirklich guten Momente.

Für das Entwicklerteam unter Leitung von Chefdesigner Kevin Perry war die Umstellung vom Schauplatz Europa hinein ins pazifische Asien eine gewaltige Aufgabe. Statt Mauerbauwerken und Industriekulissen beherrschen nun üppige Vegetation und typisch asiatische Gebäude die Szenerie. Die technischen Limitierungen der Konsolen war dabei sicherlich die größte Herausforderung, und die wurde befriedigend gemeistert. An das Urwaldlevel von „Pistol Peters Ende“ und den Kampf am Berg rund um die Artilleriestellungen wird man sich noch Wochen später erinnern. Auch die Stealth-Mission „Showdown in Singapur“ gehört zu den besten Momenten in „Rising Sun“. Im Nebel des Hafenbeckens schleicht man sich mit der nahezu lautlosen Welrod-Pistole an seine Gegner heran. Die englische Waffe hat nur eine Einzelpatronennachladung: Jeder Schuss muss haargenau sitzen. Die Stille wird lediglich vom Röcheln der getroffenen Soldaten unterbrochen. Auch der folgende Stadtkampf ist ein Adrenalinlieferant. Immer wieder der Wechsel zwischen Ruhe und wilder Schießerei. Mit einer Bromley Sten MKII durchstreift man die einzelnen Räume, und wenn Gegner mit



Der Einstiegspart im virtuellen Pearl Harbor ist beeindruckend inszeniert, nach einer Viertelstunde aber leider schon wieder vorbei (oben rechts). Originalwaffen wie diese Ein-Schuss-Schalldämpfer-Pistole Marke Welrod verleihen „Rising Sun“ die Authentizität (oben rechts)

gezücktem Bajonett und „Banzai“-Rufen auch einen zustürmen, schnell der Puls parallel zum imposanten THX-Sound ruckartig nach oben. Wieder einer dieser genialen Momente.

Leider gibt es in „Rising Sun“ aber auch Spielabschnitte, die kalkuliert und unglaubwürdig wirken. Die lineare Struktur von Levels wie „Der Fall der Philippinen“ ärgert spätestens beim dritten Anlauf. Die immer gleichen Scriptabläufe lassen jede Spannung einschlafen. An künstliche Intelligenz mag man gar nicht erst denken. Bei Treffern im Brustkorb oder Kopf halten sich Gegner den Fuß, und die Treffergenauigkeit ihrer Waffen ist offenbar dem Zufall überlassen. In den Dschungelkämpfen von „Angriff auf Guadalcanal“ kommt es auch gern mal vor, dass einzelne Japaner direkt neben einem stehen und ihr Magazin trotzdem nur ins unschuldige Buschwerk entleeren. Kann man so ein Spiel noch ernst nehmen, wenn es alle existierenden Regeln des Zweikampfs außer Kraft setzt? Vor allem ein Kriegsspiel, dessen Hauptmotivation sich immer noch aus dem Überleben in einem feindlichen Szenario speist? Besonders unverständlich sind solche Fehler, wenn an anderer Stelle der Sinn fürs Detail weit über das Ziel hinausschießt. So sind die hellbraunen Originaluniformen der US-Soldaten von denen der Japaner kaum zu unterscheiden. Freund oder Feind? Ein reines

Ratespiel, das besonders bei den Online-Sessions zu Problemen führen dürfte. Zu diesen Minuspunkten gesellt sich eine grafisch mangelhafte Xbox-Version, die zudem mit einer skurrilen Controllerbelegung daherkommt.

Auf die Postkarte in Richtung Los Angeles würde man den Vätern der „Medal Of Honour“-Reihe sicherlich eine Liste dieser Mängel schreiben. „Rising Sun“ wirkt in vielen Passagen immer noch als Erlebnis, in anderen dagegen nur als trostlose Pflichterfüllung. Und EA muss bedenken, dass die Idee einer intensiven Spielerfahrung im Rahmen einer Kriegshandlung schon längst von anderen Firmen beerbt worden ist. Infinity Ward hat gerade erst mit „Call Of Duty: Finest Hour“ einen neuen Standard auf dem PC gesetzt. Anfang des Jahres erscheint das Spiel auch für Xbox und Playstation 2. Spätestens beim nächsten Teil muss „Medal Of Honour“ also zeigen, ob es den Lehrsatz des Sun-Tzu bedacht hat: „Verhalte dich entsprechend der unendlichen Möglichkeiten der jeweiligen Umstände.“ GW

**Wertung: gut**

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube Publisher: Electronic Arts Termin: bereits erschienen USK: 18

# Mario Kart: Double Dash

## Zeitreisen auf dem Gamecube: Double Dash macht's möglich



Die Streckenführung zeigt teilweise deutliche Anleihen beim Stallgefährten „F Zero GX“ (oben links). Bei der Farbgebung orientierte man sich dagegen klar an Aldous Huxleys „Die Porten der Wahrnehmung“ (oben rechts)

Retrogaming macht schlau. So lautete das Fazit einer Studie, für die mehr als 100 männliche Probanden zwischen 25 und 35 Jahren zum Spielen von Klassikern wie „Pac Man“ oder „Space Invaders“ gebeten wurden. Bei fast allen Testpersonen wurde durch das Spielen ein „positiver emotionaler Zustand“ ausgelöst. Sie fühlten sich glücklich und sentimental. Ihre Aufmerksamkeit, ihr Gedächtnis, ihre Konzentration – alle kognitiven Reaktionen waren nach dem Spielen der Klassiker deutlich höher als vorher.

Ob ich nach dem Spielen von „Mario Kart: Double Dash“ schlauer bin als vorher, kann ich nicht sagen. Ich habe es nicht testen lassen. Auf jeden Fall bin ich glücklich. Ich denke zurück an die Zeiten, in denen ich mir mit meinem Kumpel Daniel endlose Kämpfe geliefert habe. „Super Mario Kart“ brachte das SNES und unsere Daumen gleichermaßen zum Glühen, damals, Anfang der Neunziger. Jetzt ist „Mario Kart: Double Dash“ da, und endlich können wir in die dritte Dimension umsiedeln. Natürlich ist das Spiel ganz anders als „Super Mario Kart“ auf dem SNES. Und doch hat es die Essenz des ersten Teils mit auf den Gamecube genommen. Genau wie früher gibt es drei Cups zu fahren, den Pilz-Cup, den Blumen-Cup, den Sternen-Cup. Ebenso wie im Original finden sich auch die drei Schwierigkeitsgrade in Kubikzentimeter-Klassen unterteilt wieder.

Erst wenn man in allen drei Cups und allen Klassen die Goldmedaille errungen hat, wird der Special Cup frei geschaltet. Und auch die Steuerung orientiert sich stark am ersten Teil der Serie: Gerade die 90-Grad Kurven der Bowser-Festung-Strecke lassen sich in bekannt-genialer Manier per Slide-Taste vernaschen. Neu ist natürlich die optische Aufbereitung. Bunt, bunter, Mario Kart – so muss die Losung für das Streckendesign gelautes haben. Bis auf Ausnahmen wie die motocrossmäßige Waluigi-Arena oder das „Schlittschuhlaufen“ im Sorbet-Land sehen die meisten Kurse aus wie eine Kirmes auf LSD. Zum Teil wurde beim Streckendesign auch schamlos in Richtung Stallgefährte geschickt: Der bekannte Rainbow Boulevard oder das Wario-Kolosseum können ihre Inspiration durch „F Zero GX“ kaum verleugnen.

Doch die wahre Innovation des neuen Teils verrät schon der Name des Spiels: Die Karts sind nicht mehr nur allein zu lenken. Auf jedes Gefährt kommt ein Zweigespann an Fahrern, von denen einer lenkt und sich der andere um das Abwerfen der eingesammelten Geschosse kümmert. Im Single-Player-Modus liegt der Vorteil der Doppelbesetzung vor allem in der Möglichkeit, die doppelte Menge an Extras aufzusammeln zu können. Die sind im Übrigen wesentlich komplexer ausgefallen als bei den beiden Vorgängern. Natürlich sind die Klas-



Auch bei „Mario Kart: Double Dash“ steigt die beste Mario-Party mal wieder im Multiplayer-Splitscreen (oben links). Mit der großen Stahlkugel im Gepäck ist man als Verfolger auf der sicheren Seite (oben rechts)

siker wie Banane, grüner und roter Panzer, Stern, Blitz und Speedpilz auch wieder dabei. Zusätzlich gibt es aber noch eine ganze Menge neuer Gemeinheiten: ein blauer Panzer, der – auch vom letzten Platz aus losgeschossen – immer den ersten die Luft bläst. Oder die Bombe, die man in einem Extrakasten versteckt auf der Strecke platzieren kann. Am besten sind aber die jeweiligen Special-Extras der einzelnen Fahrer: Vom Riesenpanzer bis zur alles platt machenden Eisenkugel ist für ausreichend Frust beim Gegner gesorgt. Die Vergabe der Extras erfolgt nach dem Slot-Machine-Zufallsprinzip, wobei die Platzierung eine fast ebenso entscheidende Rolle spielt. Eiert man auf den hinteren Rängen rum, ergattert man in der Regel Panzer, Pilze, Sterne oder den Blitz – eben alles, was nach vorne bringt. Führt man dagegen das Feld an, gibt's nur noch grüne Panzer und Bananen – alles, was den Nachzüglern das Leben schwer macht.

Die wahre Stärke von „Mario Kart: Double Dash“ liegt aber klar im Multiplayer-Gaming. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten. Im Koop-Mode entert man zu zweit ein Kart. Die Aufgabenverteilung – einer fährt, der andere schießt – führt dabei schnell zu lustigen Dialogen: „Schieß doch, schieß doch endlich – warum schießt du den Penner denn nicht ab?“ – „Sieh du lieber mal zu, dass du da nicht so

rumgurkst!“ – Szenen wie aus einer Schwulen-WG. Während diese Art des Zusammenspiels nicht mehr ist als ein nettes Goodie, läuft „Mario Kart: Double Dash“ im Versus-Mode dann endgültig zu gewohnter Hochform auf. Genau wie früher entscheidet nicht allein fahrerisches Können über den Sieg, sondern vor allem Glück bei der Vergabe der Extras. So können auch absolute Rennspiel-Cracks gegen Neulinge mächtig abstinken, wenn die in der letzten Runde mit drei roten Panzern und einem Blitz in der Hinterhand auftrumpfen. Mit gerade mal sechzehn Strecken und ein paar niedlichen fahrbaren Untersätzen ist „Mario Kart: Double Dash“ in der heutigen Landschaft von überfrachteten Rennspielen ein echtes Relikt aus vergangenen Zeiten, und beweist, dass ein gutes Spielprinzip auch nach zehn Jahren immer noch funktionieren kann. Denn mit mehreren Spielern ist „Mario Kart: Double Dash“ einfach der Hammer. So. Und jetzt muss ich meinen Kumpel Daniel anrufen. Wir haben noch was auszutragen. MH

## Wertung: sehr gut

Plattform: Gamecube Publisher: Nintendo Termin: bereits erschienen USK: frei

# Project Gotham Racing 2

Mit seiner Autoauswahl beamt „PGR2“ Autofreaks auf Wolke sieben



Die Muscle-Cars überzeugen durch authentisch-miese Bodenhaftung. Nur das markante V8-Brodeln haben die Entwickler unbefriedigend umgesetzt (oben links)

„Sie wollen auf eine Autobahn einfahren. Die Anschlussstelle hat einen Beschleunigungsstreifen. Wie verhalten Sie sich?“ Die Frage aus einem der Prüfungsbögen zum Autoführerschein hat bestimmt ihren Sinn. Erst nachdenken, dann handeln – das ist die Message. Aber macht das Spaß?

Die Entwickler von Bizarre Creations haben in der Fortsetzung des Xbox-Titels „Project Gotham Racing“ neunzig Autos und zehn Metropolen zu einer ziemlich dicken Packung automobil Unvernunft zusammengeschnürt. Schon in der Einführungssequenz streicht die Kamera genießerisch langsam über die rote Karosserie des Ferrari Enzo. Wer im Spiel mit den 660 Enzo-PS durch die nächtlichen Straßen von Edinburgh rast, weiß schnell, warum bei solchen Autos das Fahrschulwissen zur Nebensache wird. Er wird merken, dass auch ein Ferrari 275 GTB bei der Fahrt durch die Hafenstrassen von Yokohama nicht viel leichter zu beherrschen ist. Wichtig ist nur, dass jeder Spieler den Unterschied zwischen den Autos spürt. Am Controller. Beim Fahren. In jeder Kurve. Zentraler Spielkern von „PGR2“ ist die Kudosmeisterschaft, die man in 14 Fahrzeugklassen von „Compact Sports“ bis zur „Ultimate Series“ durchfährt. Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade, deren Ergebnisse mit Medaillen von „Metall“ bis „Platin“ belohnt werden, ermöglichen schnelle Erfolgserlebnisse. Wichtigstes Kriterium

für das Freischalten der jeweils nächsten Autoklasse sind die Kudospunkte. Sie werden für Fahrleistungen wie eine gute Ideallinie, knappe Überholmanöver oder gekonnte Kurvenslides vergeben. Erstmals geschieht dies schon während der Fahrt: Das Rattern des Kudoszählers spornt immer wieder dazu an, die nächste Kurve noch besser zu nehmen. Kracht man innerhalb den ersten drei Sekunden nach gewagten Manövern an Leitplanken oder Wände, werden die gerade erst errungenen Punkte wieder abgezogen. Sehr hilfreich für die Rennmotivation auf den insgesamt 92 Strecken ist die Zeitanzeige für das Fahrzeug vor und hinter der eigenen Position. Auch die Fahrer im Cockpit der „PGR2“-Autos, deren Gangschaltungsanimation an sich unwichtig wären, tragen vor allem in Cabrios und Roadstern zum realistischen Fahrgefühl bei. Wenn man selbst auf dem eigenen Stuhl mit dem Körper die Kurven nachzeichnet, und diese in der Bewegung auch im Bildschirm sieht, entsteht schon bald eine packende Synchronisation von Wohnzimmer, Stadtstrecke und Fahrzeug.

Die Liste der verfügbaren Karren ist dabei angenehm lang – und ebenso exotisch. Modelle wie der Caterham 7 Classic bringen besonders auf der kurvigen Steilstrecke des Sydney Harbour einen höllischen Fahrspaß. Rennautos wie der TVR Tamora, Delfino Feroce, Pagani Zonda S oder Koenigsegg



Ein Angebot an fahrbaren Untersätzen, bei dem wohl jeder Motorsportfan feuchte Augen bekommt: Der Ferrari F360 Spider (oben rechts) ist im Spiel ebenso vertreten wie der Lotus Esprit V8 (oben links)

CC V8S zeigen, dass bei der Fahrzeugauswahl nicht nur bekannte Marken-  
 namen zählen. Das Gefühl für Tempo und Straßenbelag wird in „PGR2“ durch  
 die sehr genaue Ansteuerung der Rumble-Funktion im Controller unterstützt.  
 Diese steigt proportional mit der Beschleunigung an. Ähnlich wie beim sehr  
 dynamischen „DTM Race Driver“ spürt man jede Bodenwelle und jeden  
 Gaspedaldruck. Dieser Fahrspaß wird durch die Xbox-Live-Funktion auch auf  
 der Online-Ebene übertragen, denn endlich sind realistische Rennen mit  
 Serienwagen für bis zu acht Fahrer online spielbar. Als eigene „Fahrhilfe“ stehen  
 die Ghostwagen von Fahrern mit besonders guten Rundenzeiten auch als  
 Download zur Verfügung.

Abseits dieser Positivliste zeigte sich das Team von Bizarre Creations bei den  
 wichtigen Bereichen des Schadensmodells und der Gegner-KI gegenüber der  
 Realität wesentlich kompromissbereiter. Trotz schön inszenierter Dellen am  
 Traumwagen – die Karosserieschäden haben selbst bei harten frontalen Kollisio-  
 nen keinerlei Einfluss auf das Fahrverhalten, dabei hätte ein zuschaltbares  
 Schadensmodell dem Spiel bestimmt nicht weh getan. In Rennen mit mehreren  
 Gegnern erscheint das Einholen bis zur Silbermedaille auch immer wieder sehr  
 leicht. Dafür zieht der Schwierigkeitsgrad dann ab der Goldmedaille hart in

Richtung Frustrfaktor. Insgesamt sind beide Faktoren sicherlich Zugeständnisse  
 für ein Fahr- und Spielerlebnis, das insgesamt leichter beherrschbar erscheint.  
 Nur die Kombination aus zu fahrender Strecke und zur Verfügung stehendem  
 Auto ist manchmal schwierig: Mit dem potenten Ferrari durch die engen Gassen  
 von Edinburgh – das ist eine Aufgabe. Dafür wirken Tokios Nachbarstadt  
 Yokohama, Hongkong, Washington DC, Chicago, Sydney sowie die europäi-  
 schen Metropolen Edinburgh, Barcelona, Florenz, Stockholm und Moskau trotz  
 fehlender Menschen wie wirklich existierende Städte, was bei den eher glatten  
 und zu sauberen Texturen des Vorgängers nicht immer der Fall war. Auch die  
 Wettereffekte wurden maßgeblich verbessert und sind wichtiger Teil des  
 Rennerlebnisses. Eine deutsche Stadt sucht man leider vergebens, dafür hat es  
 der Nürburgring als klassische Rennstrecke ins Spiel geschafft. Spätestens dort  
 darf jede Vernunft beerdigt werden, und eine Frage wird endgültig überflüssig:  
 Wie verhalten Sie sich? GW

**Wertung:** sehr gut

**Plattform:** Xbox **Publisher:** Microsoft **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei

# Grabbed By The Ghoulies

Das Xbox-Debüt von Rare ist vor allem eins: eine Aufwärmrunde



Der gute Cooper muss sich mit allerlei merkwürdigem Kropfzeug herumschlagen. Und das macht riesigen Spaß. Tolles Charakterdesign und tolle Animationen sind die Stärken von „Grabbed By The Ghoulies“

Als Microsoft Rare aufkaufte, muss der entsetzte Aufschrei der Nintendo-Fanboys bis nach Japan zu hören gewesen sein. Schnell prophezeiten hinterfotzige Nintendo-Hasser in diversen Internetforen den Untergang des Gamecubes. Schließlich hatte ihm soeben ein Vorzeigentwickler den Rücken gekehrt, der für Titel wie „Donkey Kong Country“, „Banjo-Kazooie“, „Perfect Dark“ und das völlig abgedrehte „Conker's Bad Fur Day“ verantwortlich zeichnete. 375 Millionen Dollar blätterte Microsoft für Nintendos Anteile am englischen Publisher auf den Tisch. Seitdem wartete man im Xbox-Lager gespannt auf den ersten Titel für die neue Plattform: Das für den Gamecube fast fertig entwickelte „Kameo“ oder gar das sehnlich erwartete „Perfect Dark Zero“?

Wie so oft überrascht Rare die Zocker weltweit auch dieses Mal und zieht mit „Grabbed By The Ghoulies“ ein Spiel aus Hut, das eigentlich niemand auf dem Zettel hatte. Doch hat dieses Spiel auch das Zeug zum Einstand nach Maß? Zuerst einmal lässt sich festhalten, dass es sich immerhin um ein waschechtes Rare-Spiel handelt. Die quietschbunte Optik geht bis an die Grenzen des Erträglichen, und das Gespür für grandioses Charakterdesign hat die Entwickler auch bei diesem Titel nicht verlassen. Nur kommt die Story leider ein wenig uninspiriert daher und präsentiert den arg strapazierten „Rette die Prinzessin“-

Plot. So verlaufen sich Cooper und seine Freundin im Wald. Ein Sturm kommt auf, und die beiden suchen Zuflucht im nächstgelegenen Anwesen. Das alte Gemäuer entpuppt sich als wenig gastfreundliche Trutzburg gegen das Unwetter, denn kaum angekommen, wird die Freundin von Geistern entführt. Als gut erzogener Videospieldheld weiß Cooper natürlich sofort, was zu tun ist: sämtliche Geister, Skelette, verwunschene Fernseher und Zombies schnell und endgültig in die Kiste schicken, um schlussendlich die Geliebte wieder in den Armen zu halten. „Grabbed By The Ghoulies“ ist eine reine Prügellorgie. Die Puzzles, wenn man sie so nennen will, beschränken sich auf simples Schlüsselfinden und unterfordern jeden Vorschüler. Die scheinen auch die Zielgruppe zu sein. Älteren Spielern wird schon nach wenigen Levels mangels Abwechslung die Puste ausgehen. Schade eigentlich, denn die Präsentation überzeugt durch tolle Effekte. Man wird das Gefühl nicht los, dass hier Potenzial verschenkt wurde. SH

**Wertung:** okay

**Plattform:** Xbox **Publisher:** Microsoft **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Mission Impossible: Op. Surma

Leisetreter gefragt: Das Stealth-Virus hat auch Ethan Hunt erwischt



Wie im Film: Mittels Miniseilwinden gelangt man als Ethan Hunt überall hin (oben links). „MGS“ und „Splinter Cell“ lassen grüßen: Auf leisen Sohlen kommt man auch bei „Mission Impossible: Operation Surma“ weiter

Seit „Metal Gear Solid“ und „Splinter Cell“ ist martialische Rumgeballere in vielen Spielen zum Auslaufmodell geworden. Statt mit großkalibrigen Waffen ehrliche Flurbereinigung zu betreiben, schleicht sich so mancher Actionheld nun auf leisen Sohlen durch sein Abenteuer. Ethan Hunt macht da keine Ausnahme. Seine neueste Spielweise, „Mission Impossible: Operation Surma“ ist ein Stealth-Adventure – natürlich mit der Lizenz zum, ähhh, Betäuben. Kern der Story ist ein Konflikt mit dem Weltkonzern Surma, der groß in den HiTech-Diebstahl eingestiegen ist. Ethan und sein eher zweitrangiges Team müssen nun in den Komplex eindringen und so ziemlich alles retten, scannen und umschleichen, was nicht schnell genug weggerannt ist. Aus der Schulterperspektive verfolgen wir Held Hunt, schleichen durch die Gänge, benutzen elektromagnetische Puls Waffen, Handkantenschläge, Nachtsichtgeräte oder Mini-Seilwinden, um Wachen und Kameras zu entgehen. Und während Ethan statt der Titelmelodie mal wieder „Immer an der Wand lang“ summt, ahnen die Gegner nicht das Geringste. Weitere Markenzeichen des Genres wie Lasernetze oder das Abseilen in Computerkerne dürfen selbstverständlich nicht fehlen. Zwischendurch werden Fotos ge- und allzu wachsame Wachen erschossen, dennoch ist „heimlich, still und leise“ der Weg zum Ziel.

Spannend ist „Mission Impossible: Operation Surma“ auf jeden Fall: Sich in Ecken drücken, an Kanten entlanghängeln, Gegner würgen oder per Stealthkill ausschalten – das Stealth-Prinzip funktioniert halt immer wieder. Frustig wird es nur, wenn man vom Gegner entdeckt wird und noch einmal ganz von vorn beginnen muss oder ständig zum Alarm rennen muss, um den per Gadget abzuschalten. Manchmal ergibt sich so ein regelrechter Teufelskreis aus:

Er: Alarm!  
 Ich: Handkantenschlag  
 Er: bewusstlos  
 Ich: ihn wegtragen  
 Er: matt zu Boden sinken  
 Ich: Alarm ausschalten  
 Er: Alarm!

MS

## Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, GBA Publisher: Atari Termin: 5. Dezember USK: 12

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# Gregory Horror Show

„Shining“ für Kinder? Nein. „Psycho“ für Seelendiebe



Gregory ist der Hotelwirt und gleichzeitig Herr über die dort wohnenden Freaks (oben links). Die Krankenschwester Catherine ist eine von ihnen, und Blut abnehmen ist ihr das Liebste (unten links)

Durch Dunkelheit und dichten Nebel siehst du ein Licht: das Gregory-Haus. Du weißt nicht, wie du dort hingekommen bist, nur dass du eigentlich schon lange zu Hause sein solltest. Die „Gregory Horror Show“ kann beginnen. Kastenschädelige Figuren wie aus einem der skurrileren Nickelodeon-Cartoons bevölkern ein Hotel mit vernagelten Fenstern, flackernden Kerzen und knarrenden Türen. „Haunted House“ lässt grüßen. Alles ganz niedlich auf den ersten Blick? In den riesigen Kartonköpfen der Akteure ist jede Menge Platz für kranke Fantasien, bizarre Leidenschaften und andere psychische Abgründe. Jeder, der „Gregory Horror Show“ wegen der Comicoptik als Kinderspiel aburteilt, sollte noch mal einen genaueren Blick riskieren. Zum Beispiel auf die zwölf Gäste, die ihre Hotelrechnungen im richtigen Leben locker mit Auftritten in Freakshows verdienen könnten. Aber das ist im Spiel gar nicht nötig. Hotelieratte Gregory hält ohnehin jeden, ob nun liquide oder nicht, auf ewig in dem düsteren Hotel gefangen. Gleich zu Beginn erklärt er der verlorenen Seele in spe: „Hier im Gregory-Haus wirst du die Verkörperung deines wahren Ichs finden. Dies ist die Welt, nach der du dich immer gesehnt hast.“ Ein Slogan wie aus der Werbebroschüre von Scientology – und da kommt man bekanntlich auch nicht so leicht raus. Man könnte jetzt seitenweise Skurriles berichten. Von der „Geistes-Anzeige“, die

man verbessern kann, indem man ein gutes Buch liest. Davon, wie der Spieler, bevor er verrückt wird, erst leichte Kopfschmerzen bekommt, dann verwirrt ist, melancholisch wird und am Ende in die Dunkelheit abgleitet. Von dem Tod mit der norwegischen Flagge als Kopftuch, dem man im Traum die Seelen der Horror-Mitbewohner übergeben muss. Von „Neko Zombie“, der Katze, der man Augen, Ohren und Mund zugenäht hat. Oder „Lost Doll“, der Puppe, die sich in die „Terrifying Death Doll From Hell“ verwandelt, wenn sie sauer wird. Um wirklich zu verstehen, wie krank dieses Spiel ist, muss man es gespielt haben. Dabei setzt es nie auf hohle Blut- und Schockeffekte, sondern steht eher in der Tradition von „Shining“ und „Psycho“. Wie hart die Horrorshow ist, entscheidet die Fantasie des Spielers. Das erzeugt den spannenden Sog eines Horrorklassikers. Nicht allein wegen der filmischen Schnitte, die einen von Schock zu Schock beamen. „Resident Evil“ hin, „Silent Hill“ her – „Gregory Horror Show“ abends allein zu Hause zu spielen ist eine echte Mutprobe. Böser wird's nicht. BM

**Wertung:** sehr gut

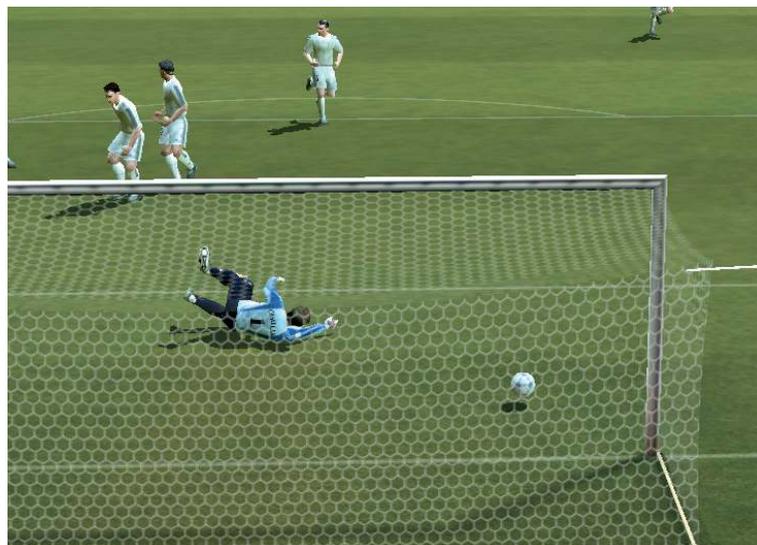
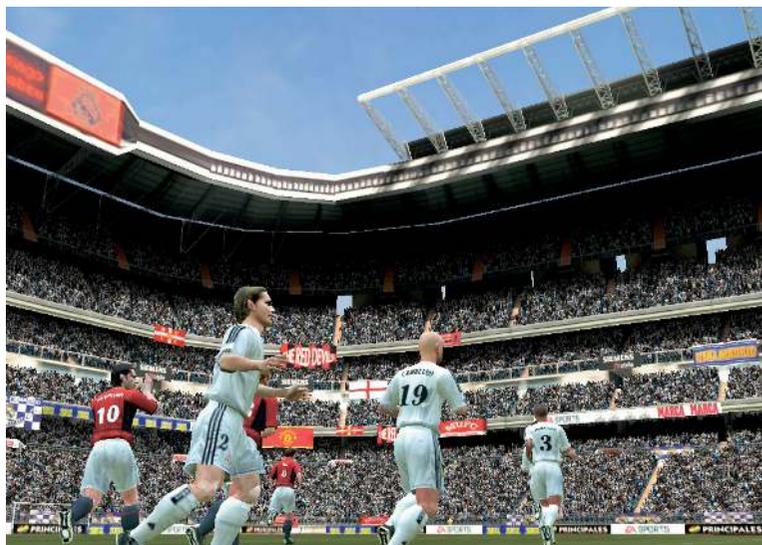
Plattform: PS2 Publisher: Capcom Termin: 03. Dezember USK: 12

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

# FIFA Football 2004

## Original Fangesänge, original Stadien: You'll Never Walk Alone



Die Stadien sind in „FIFA 2004“ absolut überzeugend gestaltet. Die echten Schlachtgesänge der Fans machen Gänsehaut. Die Spieleranimationen sind butterweich, die Bewegungen sehr detailliert

Die Menge tobt, das Stadion bebt, der Rasen brennt – so wünscht sich der Fan einen Stadionbesuch. Leider wird er allzuoft enttäuscht und bekommt ein 0:0 vorgesetzt. Was nun soll eine Fußballsimulation bieten? Nur den Hurra-Kick, der uns am besten gefällt, oder auch eine gehörige Portion taktisches Rumgewürge? „FIFA 2004“ versucht eine Gratwanderung, die nicht ganz gelingt. Optisch war es immer über jeden Zweifel erhaben. Während sich aber mit den Jahren Bitmaps in Polygone und simple Figuren in realistische Profi-Nachbildungen verwandelten, blieb das Spielgeschehen auf einem eher dürrtigen Level.

Das wollten die Entwickler mit der diesjährigen Neuauflage grundlegend ändern. Und tatsächlich: In begrenztem Maße ist nun auch die Steuerung von Mitspielern möglich, um sie in freie Räume laufen zu lassen oder gar den Weg für den eigenen Mann frei zu sperren. Ohne das Erlernen dieser neuen Möglichkeiten stehen die Chancen auf einen Erfolg schlecht, denn die künstliche Intelligenz macht ihrem Namen endlich alle Ehre. Löcher werden sofort gestopft, die Verteidiger sind kaum auf dem falschen Fuß zu erwischen und greifen in brenzlichen Situationen durchaus mal zur Blutgrätsche. Trotzdem wirkt der Spielablauf manchmal zu eintönig und hölzern. Hier hat eindeutig der Konkurrent „Pro Evolution Soccer 3“ die Nase vorn. Die Präsentation zählt dagegen wie

immer zu den absoluten Stärken von „FIFA 2004“. Die Menüs werden akustisch von Bands wie The Jam, Radiohead oder Underworld untermalt. Und laufen die butterweich animierten Spieler erst einmal ins Stadion ein, trumpft „FIFA 2004“ erst richtig auf. Originalgetreue Stadien inklusive individueller Fangesänge für viele der über 350 teilnehmenden Teams aus 16 Ländern lassen staunen und machen Gänsehaut.

Abgerundet wird ein Match mit einer schicken Zusammenfassung, bestehend aus den Highlights – von rüden Fouls bis hin zu den Toren. Ein über fünf Saisons laufender Karrieremodus bietet Zielvorgaben vom profanen Nichtabstieg bis hin zu 20 Siegen für den Spielertrainer. Transfers kosten nicht nur Bares, sondern auch Prestigepunkte, die man auch zum Training individueller Spielerfähigkeiten einsetzen kann. Der spannende Online-Modus bleibt übrigens leider PC- und PS2-Besitzern vorbehalten. AB

### Wertung: überdurchschnittlich

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

# Ratchet & Clank 2

## Tradition verpflichtet: Ratchet ballert, bis die Rohre glühen



Das Waffenarsenal ist üppig, die Inszenierung der verschiedenen Wummen grandios (oben links). „Ratchet & Clank 2“ ist ganz allgemein ein echter Augenschmaus

„Double Trouble“ haben sich zurzeit alle Hersteller auf die Fahnen geschrieben. Selbst Mario sitzt nicht mehr allein im Kart. Was mit „Banjo & Kazooie“ als harmlos-hartes Buddy-Jump'n'Run begann, hat sich inzwischen zum Partnergenre schlechthin entwickelt. Auch Sonys „Ratchet & Clank 2“ beruft sich auf das Ideal des Teamwork. „Ratchet und ein bisschen Clank“ wäre dabei auf jeden Fall der fairere Titel gewesen. Aber Videospieldenken haben keine Starallüren, und so macht sich das Duo einträchtig auf den Weg, ein mysteriöses Ding namens „Proto-Pet“ wieder zu beschaffen. Sollte es in falsche Hände gelangen – und das tun solche Sachen ja immer –, ist die Welt in Gefahr.

Während Ratchet wie im ersten Teil mit Werkzeug und riesigem Waffenarsenal durch die Gänge wütet, Sicherheitsroboter zerballert und kleine Rätsel löst, hat Clank telepathische Kräfte und kann so andere Roboter steuern und Türen öffnen, Brücken bauen oder Rätsel lösen. Gut 20 upgradefähige Waffen warten auf das Desasterduo.

Also. Wer sagt eigentlich, dass die Zukunft der Videospiele im Online-Gaming mit riesigen Welten liegt? Mir reicht es völlig, wenn ich in einem Spiel ballern, rennen, Charaktere aufbauen, Waffen upgraden, denken und auf Schienen grinden kann. „Ratchet & Clank 2“ ist ein grafisches Feuerwerk, und notorische Kaputtmacher

freuen sich über jede Kiste, die im Weg steht und zerblasen werden kann. Man spürt deutlich, was Spielfluss wirklich bedeutet: keine Sackgassen, immer Lösungen, man mäht sich durch die Level wie Sigourney Weaver durch eine Horde Aliens.

„Ratchet & Clank 2“ macht dort weiter, wo der letzte Teil aufgehört hat. Kaum Experimente, mehr und größer ist ja geradezu selbstverständlich. Auf der Spielerebene sind außer den sphärischen Welten und den coolen Waffen und Gadgets kaum Neuerungen zu vermelden. Das ist nicht schlimm, das ist „Ratchet & Clank“. Im direkten Duell würde ich „Jak 2“ zwar vorziehen. Aber wer den ersten „Ratchet“-Teil liebte, sollte zu „Ratchet 2“ greifen. Es ist das geradlinigere Spiel. Reine Geschmackssache: Neigt man zum lauten, schnellen Actionshooter, greife man sich „Ratchet & Clank 2“, wer anspruchsvoll jumpen will, ist mit „Jak 2“ besser dran. Glücklicherweise, wer beide hat. MS

**Wertung:** sehr gut

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

# Legacy Of Kain: Defiance

## Eidos fügt zusammen, was zusammen gehört



Kain und Raziel machen grafisch ein richtiges Fass auf. Tolle Effekte umschmeicheln die detaillierten Charaktere. Aber darauf sollten sich die Spieler nicht ausruhen. Das Gegneraufkommen ist enorm und bringt die beiden ein ums andere Mal in die Bredouille

Manchen Gestalten möchte man ungern nachts auf der Straße begegnen. Raziel und Kain gehören jedenfalls nicht zu den Leuten, die bei ABM-Projekten einem Kinderhort zugeteilt würden. Vielmehr wären beide Top of the Spot in jeder Gruftidisco, bekämen einen Haufen Süßigkeiten zu Halloween und mit Rotwein in Gedichtform geschriebene Antworten auf die Kontaktanzeigen, die sie in Gothic-Postillen aufgegeben hätten.

Waren der Seelenfänger Raziel und sein erbitterter Gegner Kain in den bisherigen vier Teilen der „Soul Reaver“-Serie niemals gleichberechtigte Protagonisten, bekommen Fans der Düstertlinge nun endlich den Doppelpack: Erstmals sind beide in einem Spiel spielbar. Die Geschichte ist noch verworrener als die früheren Abenteuer: Kain ist auf der Suche nach seinem Lieblingsfeind Möbius, der sich in gotischen Gemäuern herumtreibt und frech am Zeitradd dreht. Raziel kämpft derweil mit noch ärgeren Problemen. Er ist im Mahstrom der Zeit verschollen und schwer damit beschäftigt, Seelen in der Spektralebene einzusammeln, damit sein Soul-Reaver nicht einrostet. Beide sind mal wieder in der Welt „Nosgoth“ unterwegs, diesmal um die geheimnisvolle Macht zu finden, die ihr Schicksal lenkt.

Für den nunmehr fünften Teil der Serie hat das Team von Crystal Dynamics einige Neuerungen in petto. Die Charaktere sind hervorragend animiert, überzeugen

durch noch mehr Details und fügen sich perfekt in die umwerfende Umgebungsgrafik ein. Um das Spektakel cineastisch in Szene zu setzen, vertraut man diesmal auf eine dynamische Kameraführung: Der Spieler hat nur noch geringen Einfluss auf den Blickwinkel. „Soul Reaver“-Neulinge werden sich freuen, Fans der Serie jedoch ob der Unübersichtlichkeit in Kampfsituationen fluchen. Und davon gibt es eine ganze Menge. Bei den spärlicher gestreuten und einfacheren Rätseln ist die automatische Kamera zuweilen sehr hilfreich, da sie auf Lösungsansätze hinweist. Mehr Bewegungsreichtum wurde in puncto Kampfsystem spendiert: Raziel und Kain verfügen über unterschiedliche Finishing Moves, mit denen sie den einen oder anderen Flawless Victory landen können. Außerdem verfügen sie über telekinetische Kräfte. Die Steuerung ist intuitiver als in den vorangegangenen Episoden. Insgesamt erfüllt „Legacy of Kain: Defiance“ abgesehen von der Kameraführung alle an das Spiel gestellten Ansprüche. SH

**Wertung:** sehr gut

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Eidos Termin: 3. Dezember USK: 16

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

HIER FEHLT  
EINE SEITE



**GEE**  
LOVE•FOR•GAMES

HIER FEHLT  
EINE SEITE



**GEE**  
LOVE•FOR•GAMES

HIER FEHLT  
EINE SEITE



**GEE**  
LOVE•FOR•GAMES

HIER FEHLT  
EINE SEITE



**GEE**  
LOVE•FOR•GAMES

# World Rallye Championship 3

## Kann Sonys „WRC“ im dritten Anlauf die Rallyekrone ergattern?



Das Schadensmodell lässt zumindest optisch keine Wünsche offen. Jeder größere Fahrfehler lässt sich an der Karosserie deutlich ablesen (oben links). Der neue Rallyeweltmeister Petter Solberg ist auch mit von der Partie (unten Mitte)

Wenn man sich als Entwickler daranmacht, ein Rallyespiel zu entwickeln, dann muss man sich schon einiges einfallen lassen. Seit Jahren sitzt Codemasters „Colin McRae Rallye“ als Klassenbesten auf der Pole-Position und hat bisher alle Angriffe der Konkurrenz erfolgreich abwehren können. Auch die beiden ersten Teile von Sonys „WRC“-Serie konnten daran nichts ändern. Jetzt starten die Entwickler der Evolution Studios einen neuen Anlauf und haben dabei zwei klare Assen im Ärmel. Eins davon ist die exklusive „WRC“-Lizenz, die es Sony als einzigem Publisher erlaubt, alle Teams, alle Strecken und alle Autos der aktuellen World Rallye Championship zu benutzen. Und dieses Ass wurde perfekt ausgespielt: Kein anderes Rallyespiel ist derartig gespickt mit Hintergrundinformationen zu Teams, Strecken, Fahrern, Autos und Geschichte der aktuellen WRC. Eine Vielzahl von Filmchen garniert zudem das Geschehen im Spiel und transportiert so mit Leichtigkeit die Faszination des Rallyesports. So läuft zum Beispiel bei der Fahrerwahl in einem kleinen Fenster im Menü ein minutenlanges Mitschnitt einer Lenkradkamera, die den Wahnsinn im Gesicht des Fahrers bei seinem Ritt über die Schotterpisten ins Wohnzimmer schwappen lässt.

Das zweite Ass von „WRC“ sind Autos, wie sie in keinem anderen Rallyespiel zu finden sind. Im Zuge der Entwicklung von „WRC3“ wurden die in der „World

Rallye Championship“ vertretenen Automarken von Sony aufgefordert, ihrer Fantasie in Sachen Autokreation freien Lauf zu lassen. Herausgekommen sind extreme Karren, die zwar mehr oder weniger auf den aktuellen Rallyefahrzeugen basieren, gleichzeitig aber Blech gewordene Monster sind. Mehr als doppelt so viel Pferdestärken und ein aberwitziges Flügelwerk verlangen vom Fahrer völliges Umdenken bei der Fahrzeugbeherrschung. Die ist übrigens im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert worden, auch wenn man sich fragt, wieso der Wagen an einer Wand mit 80 Grad Neigung fahren kann, ohne umzukippen. Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgebohrt. Bis auf wenige Pop-ups und die etwas farblos wirkende Fahrbahngestaltung kann die Optik durchaus überzeugen. Bleibt die Frage, ob „WRC3“ an „Colin McRae Rallye“ vorbeiziehen kann. In Sachen Fahrphysik und Simulationscharakter leider nicht. Dafür bietet „WRC3“ gerade deswegen einen leichten Einstieg in das Rallye-Genre, der von der authentischen Präsentation zusätzlich unterstützt wird. MH

**Wertung:** überdurchschnittlich

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

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



## Wallace & Gromit

Heiliger Chesterkäse! Nicht immer müssen Umsetzungen bekannter Fernseh- und Filmcharaktere am Vorbild scheitern. Ein schönes Beispiel präsentiert David Brabens Firma Frontier Development, die Erfinderseele Wallace und seinen nachdenklichen Haushund Gromit in unsere Hände legt. Unter Beratung von Schöpfer Nick Park erleben die entwaffnend niedlichen Knetgummifiguren über 18 Level hinweg ein Abenteuer rund um den verbrecherischen Pinguin Feathers McGraw. Bester Einfall: das Bananen-Gewehr. GW

**Wertung: überdurchschnittlich**

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



## NHL Hitz Pro

Tempo, Bodychecks und jede Menge Pucks im Netz. Die Neuauflage der Midway-Serie erinnert an schnelle Matches mit dem Tischeishockeyspiel aus Kindertagen. Als gute Mischung zwischen Arcade und Simulation wird bei den Modi von der NHL-Saison bis hin zu Amateurbasketball auf dem zugefrorenen See viel Abwechslung geboten. Grafisch kann dieser Titel nicht ganz mit den Genre-Genossen von EA und Sega mithalten, den Spielspaß schmälert das jedoch kaum. Sehr authentisch: der US-Kommentar mit Kaugummizunge. GW

**Wertung: gut**

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



## Final Fantasy Tactics

Abtauchen in eine ganz eigene Welt. Und zwar in Handflächengröße. SquareEnix liefert erstmals wieder eine Geschichte aus dem Final-Fantasy-Universum für Nintendos GBA und füllt mit 300 Missionen das kleine Modul bis an seine Grenzen. Die Mischung aus Rollen- und Strategiespiel ist zwar über Strecken recht textlastig, trotzdem fesselt die epische Story rund um den Helden Marche Radiuju bis zum Schluss. Sehr erwähnenswert: der orchestrale Soundtrack. MJ

**Wertung: sehr gut**

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

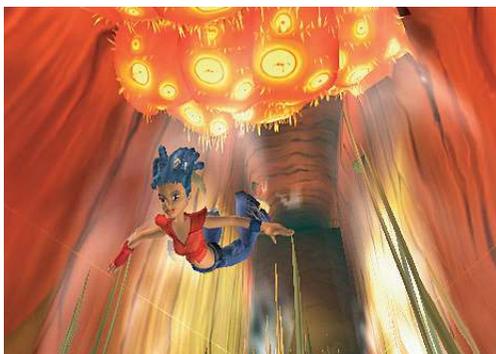


## Tiger & Dragon

Warum gerade aus Ang Lees „Crouching Tiger & Hidden Dragon“ ein Videospiel werden musste, werden wir wahrscheinlich nie erfahren. Die fast schwerelosen Kämpfe auf und unter den Palastdächern waren sicherlich eine Inspiration, konnten im Spielverlauf mit stellenweise unmöglicher Kameraführung jedoch nicht glaubhaft umgesetzt werden. Die Filmcharaktere Jen, Yu Shu Lien und Li Mu Bai wurden beim Sprung vom Zelluloid in die Konsole leider ihrer Magie beraubt. Gute Erinnerung: die Originalsequenzen zwischen den Levels. GW

**Wertung: na ja**

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



## Kya: Dark Lineage

Du bist Kya, und wirst durch ein Portal in eine fremde Welt gesogen, in der dein merkwürdiger Name und deine blauen Haare weniger auffallen dürften. Dort triffst du auf den Stamm der Natives, katzenhafte Kreaturen, die von dem Herrscher Brazul und seinen Wolfens unterdrückt werden. Wie in jedem Irgendwer-irdendwohin-verschlagen-Jump'n'Run-Adventure wird auf dem Weg nach Hause gerettet, was zu retten ist. Grafik und Gameplay sind extrem souverän gelöst. Wirklich neu: das Schweben in Windkanälen. BM

**Wertung: überdurchschnittlich**

Plattform: PS2 Publisher: Atari Termin: bereits erschienen USK: 6



## Metal Arms

Was ist aus Metall und kann laufen? Diese Frage kann in diesem Monat nur mit dem Namen Glitch beantwortet werden. Der mutige kleine Roboter tritt mit seinen Freunden gegen General Rost an, der natürlich alle anderen Roboter versklaven will. Der Entwickler Swingin' Ape steckte in die über 40 Level seines Debütwerks ganz unterschiedliche Spielideen, die auch für ältere Gamer literweise Spaß ausspucken. Gute Steigerung: die Mehrspielerarenen für bis zu vier Robo-Akteure. GW

**Wertung: gut**

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



## SW Jedi Knight: Jedi Academy

Statt Schultüte und neuem Scout-Ranzen bringt man als junger Jedi-Schüler unter der Aufsicht von Kyle Katarn das eigene Laserschwert mit zum ersten Schultag. Die Xbox-Umsetzung des PC-Titels bietet mit fünf verschiedenen Missionssträngen viel spielerische Freiheit. Freunde von Xbox-„Live“ werden die 23 Multiplayer-Arenen in den sechs verschiedenen Onlinemodi zu schätzen wissen. Sehr sehenswert: Die neue „Force Sight“ erlaubt es den Jedis jetzt, durch Wände zu schauen. GW

**Wertung: überdurchschnittlich**

Plattform: Xbox, PC Publisher: LucasArts / Activision Termin: bereits erschienen USK: 16



## Worms 3D

So sind Kriege mal erträglich. Würmer als Soldaten und eine knatschbunte Welt, in der sich wirklich alles zerballern lässt. Auch bei der Waffenwahl kannte der Wahnsinn keine Grenzen. Das fliegende Superschaf mit Umhang und eine Oma mit Krückstock sind nur zwei der durchgeticktesten Beispiele. Die Grafik ist eher grob gearbeitet, aber sonst stehen die vier Buchstaben von Sega mal wieder für außergewöhnliches Gameplay. Geniale Ketzerei: die heilige Granate und ihr Halleluja kurz vor der Explosion. MJ

**Wertung: gut**

Plattform: PS2, Xbox, PC Publisher: Sega / Atari Termin: bereits erschienen USK: frei

# MIT DER TÜR INS HAUS

Filme sind nicht mehr nur Filme, Games sind nicht mehr nur Games. Und selbst Bücher haben ihr eigenes Merchandize. Es gibt Überschneidungen in ihren Ideen und Bezügen, Anspielungen in Inhalt und Ausdruck. Und Ausformungen, von denen wir vielleicht nie geträumt hätten. GEE zeigt diese Übergänge auf und löst den isolierten Blick. Diesen Monat im Crossfader: „SWAT“

Text: Gregor Wildermann, Fotos: Benne Ochs



## Der Film

Man muss kein Filmexperte sein, um am Ende von Clark Johnsons „SWAT“ zu erkennen, dass Michael Tronik für den Schnitt des Films keinen Preis bekommen wird. „SWAT“ steht für „Special Weapons And Tactics“, und diesen Namen tragen in den USA die für besonders gefährliche Situationen eingesetzten Sondereinheiten der Polizei. Gleich zu Anfang des Films wird ein Banküberfall zu genau solch einer Situation. Geiseln sind in Gefahr, jede Millisekunde entscheidet über Tod oder Leben. An dieser Stelle bietet der Film noch alles, was so ein Film bieten muss: Action, Spannung und eine Stimmung, in der Fingernägel und Popcorn gleichermaßen weggeknabbert werden. Doch danach dauert es fast eine Stunde, bis Samuel L. Jackson als Dan „Hondo“ Herrelson ein neues Team zusammenstellt. Und dann vergeht noch mal eine halbe Ewigkeit, bis der weltweit gesuchte Kriminelle Alex Montel seiner Eskorte entfliehen kann. Am lahmen Tempo und diffusen Plot können auch die authentisch agierenden Teammitglieder Michelle Rodriguez, LL Cool J und Colin Farrell nichts ändern. Andere Nettigkeiten wie der Gastauftritt von Rod Perry aus der Originalfernsehserie sind da nur kleine Trostpflaster. [www.swat-der-film.de](http://www.swat-der-film.de)

## Das Spiel

Job & Future: Du bist Mathias Kincaid, der im Jahre 2018 ein international agierendes SWAT-Team leitet. Mit an deiner Seite sind Commander Tony Jackson als Experte für Bombenbekämpfung und Kana Lee, die alle Scharfschützenaufträge ausführt. Vor dir liegen 21 Einzelspielermissionen in Vancouver, in der Londoner U-Bahn, auf Costa Rica, in Sibirien, Paris oder Los Angeles. Die Gegner: eine Horde Terroristen mit Weltmachtphantasien und einem Haufen Psychosen. Alles schon gesehen, alles schon gespielt? Wenn da nicht ein Gameplay wäre, das erstmals eine Alternative zu stumpfem Rumballern ohne Rücksicht auf Verluste bietet. Das Zielsystem in „SWAT – Global Strike“ zeigt mittels eines Farbbalkens und Symbolen, welche Bedrohung vom Gegner ausgeht. Die entsprechenden Reaktionen wie zum Beispiel der Befehl zur Festnahme können akustisch über das Xbox-Live-Headset beziehungsweise das Socom-Mikrofon gegeben werden. Und genau in diesen Momenten beginnt der wirkliche Spaß, denn man merkt förmlich, wie der Adrenalinspiegel ansteigt. Mit „Breach!“ das Aufbrechen der Türen befehlen und gleich danach „Freeze!“ schreien, um den Gegner zur Aufgabe zu zwingen – genial. Dank der sehr guten Synchronisation sowie einer authentischen Klangkulisse aus Sirenen und Schreien erlebt man in diesen Momenten sein ganz persönliches Actionkino. [swatgst.vu-games.com/du/](http://swatgst.vu-games.com/du/)



### Die Serie

Zu realistisch, zu viel Gewalt. Dieses Kritikerurteil beendete im April 1976 eine der besten Polizeiserien, die je im Fernsehen zu sehen war. Nach nur zwei Staffeln mit insgesamt 35 Folgen quitierten Lieutenant Dan „Hondo“ Harrelson, Sergeant David „Deacon“ Kay, Officer Jim Street, Officer Dominic Luca und Officer T.J. McCabe vom „SWAT“ ihren Dienst. Dabei hatte Produzent Aaron Spelling eine Menge Hoffnungen in die Serie gesetzt. Bei dem Spin-off der Serie „The Rookies“ genoss sein Serienautor Robert Hammer in der Themenwahl große Freiheiten. Von gemeingefährlichen Heckenschützen, dubiosen Satanisten bis hin zu tauchenden Juwelendieben wurde alles aufgeföhren. Auf dem Beliebtheitshöhepunkt der Serie war die markante Erkennungsmelodie von Rhythm Heritage sogar in den amerikanischen Top Ten zu finden. Im deutschen Fernsehen lief die Serie unter dem Machonamen „Die Knallharten fünf“ und begann mit der Folge „Freiwild“ (Originaltitel: „The Killing Ground“). Die 90 Minuten lange Pilotfolge wurde leider in Deutschland nie ausgestrahlt und ist auch in der DVD-Box mit den ersten 13 Folgen der Serie nicht enthalten. [www.amazon.com/](http://www.amazon.com/)



### Die Waffe

Ist es pervers? Oder einfach nur bedenklich? Auf jeden Fall ist es Militarismus für den Hausgebrauch. Wer die „Heckler & Koch MP5A3“ das erste Mal in der Hand hält, bekommt das debile Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht. Die wegen ihre Zuverlässigkeit und Genauigkeit gelobte Waffe gehört zur Grundausrüstung vieler Spezialeinheiten. Und kostet in Korea gerade mal 35 Euro. Zumindest als eine von gut zwei Dutzend Nachbildungen bekannter automatischer Waffen der Modellbaufirma Academy. Und die machen keinen billigen Jahrmarktschrott. Ihre Waffen sind schwer und verschießen als „Air Soft Gun“ kleine, sechs Millimeter große Plastikugeln, die auf einer Entfernung von zwölf Metern immer noch ein Blatt Papier durchschlagen. Während hierzulande Plastikwaffen nur zum Karneval oder auf Kindergeburtstagen erlaubt sind, läuft der Verkauf der täuschend echt wirkenden Repliken in Asien über das ganze Jahr. Ob Micro-Uzi, das klassische M-16-Gewehr oder die komplette Glock-Handfeuerwaffenpalette – alles ist erhältlich. Die großen Gewehre verschießen dank Elektromotor wie ihre echten Vorbilder die Munition auch im Dauerfeuer. In Japan findet man Waffenrepliken der Firma Marui gern auch in ganz normalen Spielzeugläden oder in Geschäften mit dem treffenden Namen „Active Violence Store“. Zu jedem Modell gibt es eine „Bedienungsanleitung“, in der das steht, was auch für echte Waffen gelten sollte: „Never shoot on humans and animals.“ [www.academy.co.kr](http://www.academy.co.kr), [www.tokyo-marui.co.jp](http://www.tokyo-marui.co.jp)



### Das Buch

Charles Whitman hat es zu trauriger Berühmtheit gebracht. Am 1. August 1966 erschoss er vom Glockenturm der Universität von Texas zehn Menschen und konnte erst durch ein Spezialteam der Polizei gestoppt werden. Sein Amoklauf zeigte die Notwendigkeit von Polizeieinheiten mit Training für außergewöhnliche Situationen. Genau diesen Situationen und ihren Geschichten widmet Robert L. Snow über knapp 300 Seiten und wenige Bildern sein Buch „SWAT – Explosive Face-offs With America's Deadliest Criminals“. Trotz des reißerischen Titels hat Snow als Polizist mit 30 Jahren Berufserfahrung nüchterne und dabei gleichzeitig sehr detaillierte Beschreibungen von Tathergängen aufgeschrieben. Er erklärt in einzelnen Kapiteln die Organisationsstruktur und Arbeitsweise von SWAT-Einheiten und beleuchtet auch Sonderthemen wie Scharfschützen oder Geiselnemmerhandlungen. Fehlschläge und erfolgreiche Aktionen werden genau beschrieben. Vielleicht sind diese Geschichten ja eine ungefähre Vorbereitung auf Situationen, in die man selbst nie kommen wird. [www.theperseuspress.com](http://www.theperseuspress.com)



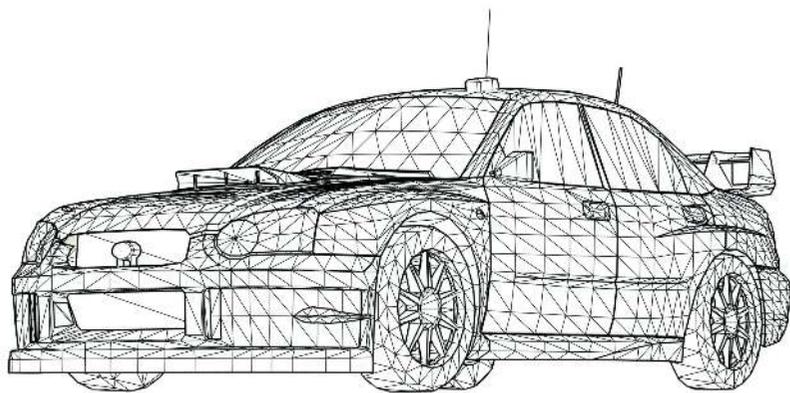
# RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

Spielt die Welt verrückt? „GTA“-Morde und „Everquest“-Witwen in den USA lassen die amerikanischen Gesetzgeber aufhorchen. Derweil trommeln sich in Japan Millionen die Hände wund



**Spielsucht:** „Wie lange noch werden wir unsere geliebten Videospiele in den USA uneingeschränkt genießen können?“ Diese Frage stellen sich zurzeit viele Gamer in den USA. Erst kürzlich gab es einen riesigen Medienhype um den so genannten „GTA“-Prozess. Zwei Jugendliche hatten mit einem Scharfschützengewehr auf Autos geschossen und einen Mann getötet. Sie behaupteten, von „GTA III“ zu der Tat inspiriert worden zu sein. Die Verwandten des Opfers klagten daraufhin gegen den Publisher Rockstar. Seitdem werden die Forderungen nach einem Eingreifen der Behörden immer lauter. Zusätzlichen Rückenwind bekommen die Games-Gegner von einer jüngst veröffentlichten Studie aus Holland. Diese bescheinigt Videospiele ein ähnlich hohes Suchtpotenzial wie Drogen. In den USA steht besonders Sonys „Everquest“-Serie in der Diskussion. 15 Prozent der „Everquest“-Spieler geben an, von dem Spiel abhängig zu sein, fünf Prozent können tatsächlich als suchtkrank eingestuft werden. Mittlerweile gibt es Internetforen, in denen sich die „Everquest“-Witwen treffen. Das sind vor allem Frauen, deren Partner sich in der Welt von „Everquest“ verloren hat. „Hallo, bin 19 Jahre alt, und seit einem Jahr ‚Everquest‘-Witwe. Mein Freund spielt mindestens fünf Stunden am Tag ...“ – so stellen sich die meisten Neuzugänge in diesen Communitys vor. Vielleicht sind Videospiele ja schon bald wie Zigarettenschachteln mit Warnhinweisen gepflastert: „Achtung! Dieses Spiel führt zu Schlafentzug!“ Tal Blevins lebt in San Francisco und ist Redaktionsleiter von IGN.com

**Trommelfeuer:** Kein japanischer Feiertag wird begangen, ohne dass das dumpfe „Don! Don! Don!“ der Wadaikos durch die Straßen schallt. Das Trommeln ist in Japan ein Ausdruck größter Freude. Wahrscheinlich ist „Taiko No Tatsujin“ deshalb eines der derzeit in Nippon meistverkauften Games. Denn in diesem Spiel dreht sich alles um das Trommeln auf den Wadaikos. Und davon sind die Japaner so begeistert, dass dieser Tage der dritte Neuaufguss für die PS2 und die sage und schreibe fünfte Version für die Spielhalle erscheint. Das Spielprinzip, rhythmisch Freude auszudrücken, gepaart mit den obligaten J-Pop- und Evergreen-Tunes, hat im Karaoke-Land eingeschlagen wie selten etwas. Wie bei den Rhythmusspielen „Karaoke Collections“, „Pop’n Music“ und „Dancing Stage“ macht auch bei „Taiko No Tatsujin“ allein die neue Musikbibliothek aus einem alten Spiel ein Update. Ein lohnendes Geschäft. Von den zwei bisherigen Home-Versionen wurden im Land des Trommelns schon weit über eine Million Exemplare verkauft. Am meisten Spaß macht „Taiko No Tatsujin“ aber in der Spielhalle. Denn dort stehen statt kleiner Trommeln und einem Paar Klöppel richtig große Drums. Die Hauptfigur der Serie, Smiley-Taiko hat in Japan übrigens schon Kultstatus erlangt, genauso wie die schöne Lautmalerei „Don ... Don ... DonDonDon“, unter der das Spiel vielen Japanern geläufig ist. Nils Dittbrenner ist Musikproduzent und Autor für die „De:Bug“. Zurzeit lebt er in Naruto, 50 Kilometer nördlich von Tokio



„Subaru Impreza“ im Anzug – Texturen sind der Stoff, aus dem die Flächen und Farben sind

# DIE TEXTUR

Im vergangenen Monat haben wir erklärt, was ein Polygon ist. In diesem Heft verraten wir, wie man Drahtgittermodellen eine Haut überzieht. Selbstverständlich wieder so, dass es jeder versteht

Da liest man immer von gelungenen Texturen, und das klingt dann total fachmännisch. Aber mehr als dass die Grafik ganz okay ist, sagt einem das nicht. Was genau soll man sich also unter einer Textur vorstellen? Der Duden weiß, dass der Begriff aus dem Lateinischen stammt, und übersetzt ihn mit „Gewebe“, „Faserung“. Klingt nach Stoffen und Anziehsachen. Und mit „anziehen“ ist man auch direkt auf der richtigen Spur. Denn Texturen sind die Anziehsachen für Drahtgittermodelle. Ob nun die Haut und die Kleidung einer Spielfigur, die glänzende Oberfläche des „Subaru Impreza“ aus „WRC 3“ (siehe Abbildung) oder die grauen und erdfarbenen Flächen eines Berges: Alle kriegen denselben „Stoff“ übergezogen. Ohne Texturen wären alle Videospiele nur Gerippe aus Punkten und Geraden vor einem einfarbigen Hintergrund.

Aber der Telespielwelt Fläche und Farbe zu verpassen ist gar kein so undurchschaubarer Zaubertrick, wie man jetzt denken könnte. Denn eigentlich sind Texturen erst mal nur einfache Bitmaps. Uff, Bitmaps – schon wieder ein Fachbegriff. Aber was eine Bitmap ist, ist schnell erklärt. Denn jeder, der schon einmal ein Bild auf seinem Computer gespeichert hat, hat schon mit einer Bitmap gearbeitet. Bitmaps sind alle zweidimensionalen Bilder, die wir auf dem Computer sehen. Unser Desktop-Hintergrund ist eine Bitmap, die Icons, die wir anklicken, um ein Programm zu starten und eben auch die Darstellungen der Familienalben auf unseren Fotodiscs. Bitmaps sind nicht mehr als Pixel, die kleinen Quadrate, von

denen jeder eine Farbe darstellt. Gemeinsam ergeben sie ein Bild. Je mehr Pixel ein Bild hat, desto höher ist die Auflösung. Ebenso verhält es sich mit den Texturen. Zum Beispiel mit denen, die auf dem Subaru zu sehen sind. Texturen lassen sich mit jedem gängigen Grafikprogramm wie Photoshop erstellen. Auch Fotos lassen sich als Texturen verwenden.

Aber wie kommen diese zweidimensionalen Texturen auf dreidimensionale Polygonmodelle? Sie werden draufgemappt. Mit einem so genannten 3D-Tool wird jedem Punkt der Textur ein Punkt (Vertex – siehe „Vom Fach“ im letzten Heft) auf dem Polygon-Modell zugewiesen. Damit die Textur nicht per Hand mit den Vertices verknüpft werden muss, verfügen die 3D-Tools über Werkzeuge, die den Grafikern die Arbeit erleichtern. Sie projizieren die Texturen auf das Objekt, und das Programm sucht sich die jeweiligen Verknüpfungspunkte zwischen den Texturen und den Vertices selbst aus. So bekommen die Objekte im Spiel ihr Gewand. Wenn also von „gelungenen Texturen“ gesprochen wird, geht es nicht um die grafische Gesamterscheinung, sondern darum, wie viel Mühe sich die Entwickler beim Kreieren der Bitmaps gegeben haben. Und im nächsten Heft: die Framerate.

Vielen Dank an Philipp Schellbach, Technischer Direktor und Mitbegründer von Yager Development, für seine geduldige Unterstützung.



# MICHAEL PERRY

## DIE SIMS BRECHEN AUS

Typen aus der Game-Industrie sind Langweiler, die den ganzen Tag Codes in ihren Computer hacken. Quatsch! Wir beweisen in jeder Ausgabe das Gegenteil. Dieses Mal: Michael Perry, Game Design Director von „Die Sims brechen aus“

**Wie lange brauchst du morgens zum Aufstehen? Bist du eher der „Nur duschen“-oder der „Ich brauch mein Frühstück und 'ne Zeitung“-Typ?**

Meistens bin ich bis drei Uhr morgens wach. Deswegen bleibe ich im Bett, so lange es geht. Ich drücke mindestens drei Mal auf Snooze, dann springe ich unter die Dusche. Frühstück gibt's nicht, nur viel Kaffee auf dem Weg zur Arbeit.

**Was machst du, wenn du eigentlich arbeiten musst, aber dich nicht aufraffen kannst?** Ich spiele irgendwelche Games, ist doch klar! Ich hab ein paar Klassiker auf meinem Laptop, mit denen ich mich ablenke. „Sim City Classic“, das neue „Civilization 3“ und eine alte Version von „Spaceward Ho!“.

**Magst du Autos?** Ich habe einen alten Honda Del Sol Vtec, in den ich mich neu verliebt habe. Vor einiger Zeit wollte ich mir ein neues Auto kaufen und habe mir ein paar angeguckt. Ich musste feststellen, dass mein alter Del Sol Vtec schneller war als die meisten der neuen Karren, die ich testgefahren bin. Also habe ich ihn behalten.

**Was ist dein Lieblingsfilm?** Bin ich ein Nerd, wenn ich jetzt „Star Wars“ sage? Ansonsten fand ich „Chihiros Reise ins Zauberland“ ziemlich toll.

**In welchem Film hast du zuletzt geheult?** Hmm, eigentlich heule ich in Filmen nicht. Aber „Der Gigant aus dem Weltall“ hat mich sehr bewegt.

**Was für Musik magst du?** Zurzeit höre ich viel Howard Roberts, einen Jazz-gitarristen. Ich musste feststellen, dass er die Musik für so ziemlich jede TV-Serie und für jeden Film in den fünfziger und sechziger Jahren gemacht hat. Er ist der Typ, der die Titelmelodie für „Familie Munster“ geschrieben hat.

**Was ist dein nächstes Urlaubsziel?** Hawaii ist für mich das Paradies auf Erden.

Und genau dahin werde ich auch wieder fahren. Es ist eigentlich egal, auf welche Insel, obwohl ... Kauai wäre bestimmt nett.

**Welches Spiel spielst du gerade am liebsten?** Jedes Jahr macht mich der neueste Teil von „Madden NFL“ süchtig, und dieses Jahr ist keine Ausnahme. „Zelda: The Wind Waker“ hat mich auch umgehauen. Ein Meisterwerk.

**Was machst du in deiner Freizeit?** Freizeit? Ich arbeite bei Electronic Arts! Wenn ich mal ein bisschen Zeit habe, gehe ich laufen. Ich kann jedes bisschen Sauerstoff gebrauchen, das ich kriegen kann.

**Was isst du gern?** In Kalifornien gibt es eine ganze Menge guter Sushiläden und Thairestaurants. Dort esse ich, sooft ich kann.

**Was hasst du an Videospielen?** Ich finde es grauenvoll, dass es so viele gute Spiele gibt. Ich komme einfach nicht dazu, sie alle zu spielen. Ein Spiel pro Woche, mehr ist nicht drin.

**Hast du ein Haustier?** O Gott, ich hatte schon seit Jahren kein Haustier mehr. Aber komischerweise hängen die Katzen aus der Nachbarschaft am liebsten bei mir rum. Keine Ahnung, weshalb.

**Bist du ein ordentlicher Mensch?** Na ja, ich bin schon okay, aber du solltest dir nicht mein Büro angucken. Das verschwindet unter Stapeln von Legospielzeug und Kilometern von Kabeln.

**Wie kann man sich dein Haus vorstellen?** Ich habe ein paar moderne Möbel, die sehr minimalistisch arrangiert sind. Den größten Aufwand habe ich mit meinem Heimkino betrieben.

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES



# LADEZEIT

**DAS POTEMKINSCHES PUBLIKUM** Text: Tobias O. Meißner

Es lohnt sich, über das Publikum von Computerspielen nachzudenken. Nicht das Publikum, das einem beim Spielen über die Schulter kiebitzt, sondern das im Spiel dargestellte, das von den Programmierern dazu benutzt wird, die Simulation einer Sportart rund zu machen.

Die kurioseste Zuschauerdarstellung findet sich dort, wo die Rechnerleistung (noch) nicht ausreicht, um Menschenmassen detailliert darzustellen. So gibt es Sportspiele, in denen die Tribünen plane Ebenen sind, auf denen wabernde Flecken begeisterte Menschen simulieren. Die Zuschauer sind nichts anderes als eine Lichtorgel, die den sportlichen Akteuren den flüchtigen Eindruck vermitteln soll, nicht allein zu sein. Wunderlicher noch: Bei einigen Rennspielen stehen zweidimensionale Sprites wie ausgeschnittene Pappfiguren an der Strecke. Fassadenmenschen. Oft nicht einmal zur Bewegung fähige Winkelemente. Ganze Familien kann man dort erkennen, in Regenjacken oder mit Schirm, und in Afrika stehen auch schon mal Pappgiraffen am Rallyestreckenrand, für das gewisse lokale Etwas. Das erinnert an die zweidimensionalen Dörfer, die der russische Fürst Potemkin im 18. Jahrhundert errichten ließ, um der Zarin vorzugaukeln, dass im Lande keine Not herrsche.

Ich frage mich immer: Was geht in einem Rennfahrer oder Fußballspieler vor, der ein vorgetäushtes Publikum hat? Was für ein merkwürdiges Universum wird da entworfen? Wo Sportarten sich selbst genug geworden sind, die Akteure einsam ihre Runden drehen, von übermächtigen Sponsoren finanziert, im Fernsehen übertragen (deshalb die häufigen Replays), aber ansonsten von Menschen verlassen?

Natürlich gibt es auch weniger unheimliches Publikum in Computerspielen. In einigen Fußballsimulationen wurden die Schlachtgesänge der Fans bestimmter Clubs akribisch gesampelt und lärmten nun authentisch von den virtuellen Rängen herunter. In „Final Fantasy IX“ muss man das Publikum durch eine gelungene Fechtsszene auf der Bühne hinreißen, bis selbst die übellaunige Königin anfängt zu applaudieren. Bei „Tekken 4“ gibt es einen Streetfighting-artigen Kampfschauplatz, um den herum eine johlende Meute von Zuschauern platziert ist, die dermaßen dreidimensional animiert und ausdifferenziert ist, dass es möglich scheint, sich als nächsten Kampfgegner einen dieser Gaffer herauszupicken. In einigen Story-Modis solcher Beat-'em-ups kämpft man sich seitwärts durch

Horden anstürmender Gegner, die womöglich nichts anderes sind als das nicht zufriedengestellte Publikum des vorherigen Hauptkampfes. Mir scheint bei solchen Gelegenheiten die Zukunft des Mediums durchzuschimmern. Man darf nie unterschätzen, dass Computerspiele das einzige der heutigen Erzählmedien sind, das technisch gesehen immer noch mehr oder weniger in den Kinderschuhen steckt. Ich sage für in etwa zehn Jahren ein Fußball-Computerspiel voraus, bei dem sämtliche 40 000 Zuschauer individuelle Gesichter, Bekleidung, Verhaltensmerkmale und (Sitzplatz-)Gewohnheiten haben und die Stadionkamera – wie im echten Fernsehen auch – in Situationen mit ruhendem Ball zufällig Zuschauer herauspicks und einblendet. Selbst der Programmierer eines solchen Spieles weiß dann nicht mehr, was ihn erwartet, und wird zum staunenden Betrachter seiner eigenen Welt.

Die virtuellen Zuschauer könnten sogar abendfüllend werden wie die Sims. Sie könnten nach Hause gehen und dort entweder den Sieg ihrer Mannschaft bejubeln oder sich frustriert zusaufen. Das Fußballspiel einmal in der Woche wäre vielleicht sogar nur ein Teilaspekt ihres Lebens, die Leistung des Computerspielers – das Fußballmatch zu gewinnen oder nicht – nur ein marginaler Einfluss auf einen ansonsten autark geführten Alltag, Schnittmenge mit einem ansonsten verborgen bleibenden Kosmos.

Dies wäre dann die Realität – widergespiegelt, fixiert und eingegossen wie in einer Kristallkugel, die wiederum durch virtuelle Tornetze geschossen werden kann. Das Publikum ist hierzu der Schlüssel. Das eigentliche Spiel verdichtet sich zur Fassade, zum Hintergrund für etwas, das sich in einem noch verborgenerem Hintergrund abspielen könnte. Computerspiele besitzen dieses Potenzial zur Mehrfachbrechung und nutzen es genau dann, wenn die potemkinschen Dörfer plötzlich ihre eigene Bevölkerung hervorbringen und diese Bevölkerung ihre eigene Revolution.

---

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.

HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

„Nur noch um die Ecke. Dann dürft ihr vorne sitzen.“



# KINDERSPIEL

KÜNSTLER ERINNERN SICH AN IHREN ERSTKONTAKT MIT VIDEOSPIELEN. DIESEN MONAT: BLUMENTOPF

**Kung Schu:** Meine ersten absoluten Spielehits waren „Bubble Bobble“ und „Wintergames“ auf dem C64. Ich hatte Krämpfe im Arm, Blasen an den Händen und eine große Kiste kaputter Joysticks (der Favorit war der Quickshot Pro) im Zimmer. Und für 'ne Goldmedaille hab ich schon damals die eine oder andere Nacht durchgezockt. „Bubble Bobble“ hab ich mit dem Computer zusammen zu Weihnachten bekommen, und anstatt nach der Bescherung „O Tannenbaum“ zu singen, hab ich mich in mein Zimmer eingesperrt und Kaugummiblasen verschossen. Ein echter Klassiker! **Aktuelle Hits:** „Halo“ und „Pro Evolution Soccer 2003“

**Roger:** Meine erstes Videospiel war „Pong“. Keine Ahnung, wie alt ich da war, aber ich habe es gerade erst vor ein paar Wochen wieder bei einem Kumpel gezockt und das Spiel zum ersten Mal auf einem Farbfernseher gesehen. Ich muss sagen: Immer noch dope! Kurz danach bin ich auf „Car Wars“ auf dem TI 99/4A hängen geblieben. Das Spiel war eine Mischung aus „Pacman“ und Autorennen und mein allererstes Spielmodul. Die anderen Games musste man zu der Zeit noch aus Magazinen abtippen, was eine Scheißarbeit war! (Noch mal Props an meine Mutter für die Hilfe.) **Aktueller Hit:** „Star Wars K.O.T.O.R.“

**Heinemann und Sepalot:** Auf dem 64er waren wir natürlich auch dabei; „Wintergames“, „Summertime“, „Commando“, „Rambo“, „California Games“, „Skate Or Die“ ... Hammer! Aber was uns dann erst so richtig gekickt hat, war „Monkey Island“: „Unglaublich, ey, gib dir mal die Grafik, das sieht ja voll echt aus! Benutze

mit, gehe zu, öffne, spreche mit und so weiter ... unzählige Möglichkeiten, Wahnsinn!“ Die nächste große Spielphase war dann im „Haushalt 2000“ (die Blumentopf-WG, Anm. d. Red.). „Super Mario 64“, ein absoluter Klassiker. Leider hat niemand von uns den obersten Stern im Uhrwerk holen können, was zu Schreianfällen und unkontrollierbaren Wutausbrüchen führte. Ein weiterer „Haushalt 2000“-Klassiker auf dem N64 war „Turok“. Nächte durchzocken, der Bildschirm war die einzige Lichtquelle und der Sound auf Anschlag gedreht. So macht Dinosaurier abschießen am meisten Spaß.

**Aktueller Hit:** „GTA: Vice City“

**Holunder:** Mein erstes Computerspiel war Tontaubenschießen bei meinem Vater im Max-Planck-Institut. Einige Kollegen von ihm haben das damals selbst programmiert, zu einer Zeit, als es, glaub ich zumindest, noch kaum Spiele gab, ich schätze so 83/84. Man hatte 20 Schuss, die Tauben sind unterschiedlich schnell vorbeigeflogen, und am Schluss bekam man einen Ausdruck mit der Zahl der Treffer. Grafisch natürlich der Wahnsinn, das Problem war nur, dass ich immer gegen meine große Schwester verloren habe. **Aktueller Hit:** „Space Invaders“

Das aktuelle Album von Blumentopf heißt „Gern geschehen“ und ist bei Four Music 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.



# Und im nächsten Heft:

**01 Driver 3:** Auch beim dritten Teil der „Driver“-Serie dreht sich wieder alles um wilde Verfolgungsjagden mit coolen Karren. Wir haben uns mit einem Stapel der besten Car-Chase-Movies auf dem Sofa von Chefentwickler Martin Edmundson breit gemacht, und mit ihm über seine geheime Leidenschaft geplaudert.

**02 Warren Spector:** Der Mann hat einige Meilensteine der Videospiegelgeschichte produziert: „Ultima Underworld“, „Wing Commander“, „System Shock“ und nicht zuletzt „Deus Ex“ – seine Spiele sind so herausragend wie er selbst. GEE hat ihn getroffen.

**03 Spiele:** EverQuest Online, Mario Party 5, Counterstrike, Unreal 2, Terminator 3: War Of The Machines, Rogue Ops, Castlevania, NFL 2K4, Star Trek: Shattered Universe, Max Payne 2: The Fall Of Max Payne, Kill.Switch, Alias, NBA 2K4

Ab 19. Januar 2004 am Kiosk.



HIER WAR  
MAL WERBUNG.

**GEE**  
LOVE • FOR • GAMES

**LOVE FOR  
GAMES**