Splinter Cell: Pandora Tomorrow Agententest: Sam Fishers Gadgets auf dem Prüfstand **Blut im Spiel** Provozieren Videospiele Gewalt? **Überflieger Far Cry** Ein deutscher Shooter erobert die Welt **Einkaufsführer** Die besten Gameshops Deutschlands

GEE©

Games_Entertainment_Education

Nur 3€

Blut im Spiel Provozieren Videospiele Gewalt?

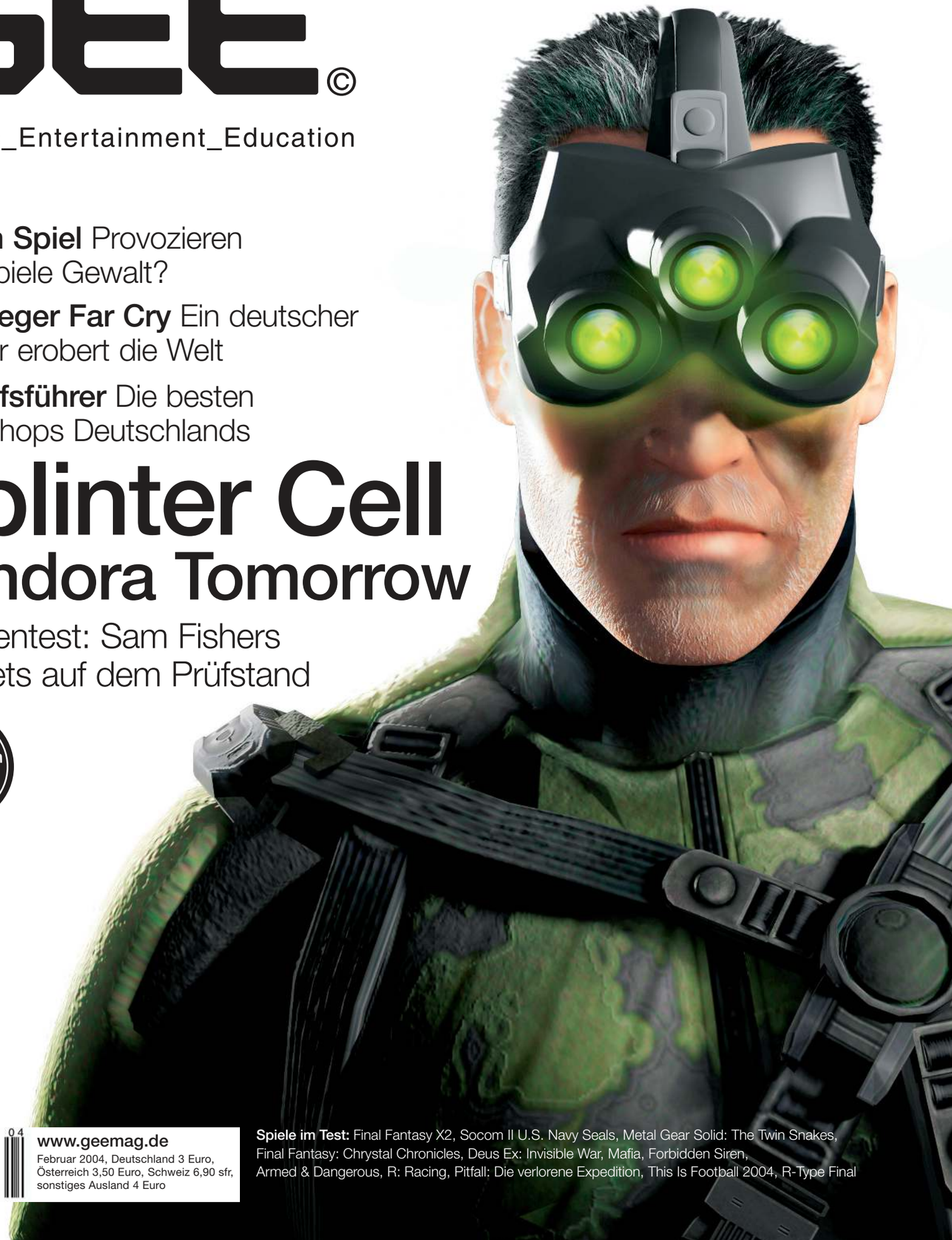
Überflieger Far Cry Ein deutscher Shooter erobert die Welt

Einkaufsführer Die besten Gameshops Deutschlands

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Agententest: Sam Fishers Gadgets auf dem Prüfstand

Die wichtigsten Spiele im Test



04.2004

4 196319 703001 04

www.geemag.de

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

Spiele im Test: Final Fantasy X2, Socom II U.S. Navy Seals, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Final Fantasy: Chrystal Chronicles, Deus Ex: Invisible War, Mafia, Forbidden Siren, Armed & Dangerous, R: Racing, Pitfall: Die verlorene Expedition, This Is Football 2004, R-Type Final

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Dein neues Zuhause

www.geemag.de

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Heft 04/04

Sie ist zum Glück schon länger her, die letzte große öffentliche Debatte über Gewalt in Videospielen. Okay, im Juni vergangenen Jahres schossen zwei amerikanische Jugendliche mit einem Kleinkalibergewehr von einem Hügel aus auf die nahe gelegene Interstate 40 in Tennessee und behaupteten anschließend, ein Videospiel wäre an allem schuld gewesen. Außer ein paar kurzen Meldungen gab es aber keine Reaktionen in der deutschen Presse. Seit die Schockwellen von Erfurt verebbt sind, herrscht Redepause in der ewigen Mediendebatte um Gewalt in Videospielen.

Das ist gut. Denn die Ruhe schafft die Gelegenheit, eine ernsthafte Diskussion zu diesem Thema anzuzetteln. Eine, die ohne verzweifelte Schuldzuweisungen und ebenso verzweifelte Gegenargumente auskommt. Einen Diskurs, der sich nicht nur mit dem Naheliegenden beschäftigt, nämlich ob Computerspiele Kinder zu Killern machen, sondern auch eine andere Frage aufwirft: Was macht die Gewalt in Videospielen mit den Videospielen?

Und in die Stille, die auf diese Frage folgt, stellt man dann weitere. Brauchen Videospiele überhaupt Gewalt? Dient sie nicht in vielen Fällen einfach nur dazu, von der Ideenlosigkeit der Entwickler abzulenken? Oder der Mutlosigkeit der Softwarepublisher, neue Spielekonzepte zu unterstützen? Behindert die Gewalt also, dass sich Videospiele weiterentwickeln? Und damit am Ende, dass Videospiele endlich auch in der breiten Öffentlichkeit als Kulturgut anerkannt werden, weil sie noch viel zu oft nichts anderes sind als halbherzig und effekthascherisch zusammengeklatschte Einheitsware? Eines steht fest: So lange die Videospielindustrie, die Fachpresse und die Spieler nicht entweder kritischer mit dem Thema umgehen oder aber sich endlich zu der Gewalt bekennen und erklären, warum sie auch in Videospielen ihre Berechtigung hat, statt verstohlen vor sich hinzuwurschteln, werden wir ein leichtes Ziel sein, wenn mal wieder jemand zur Pumpgun greift. Es ist ein guter Zeitpunkt, das zu ändern.

Viel Spaß mit GEE. Eure Redaktion

Inhalt 04/2004

05 Editorial
08 Meinung
10 Most Wanted: die Hai-End-Kanone
12 Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von eins und null
24 Die Akte: Musik nach Spielen
26 Auf die Augen: die besten DVDs
28 Auf die Ohren: die schönsten Platten
30 Gadgeteria: Technik, die begeistert

61 Tests: Final Fantasy X2, Socom II U.S. Navy Seals, Final Fantasy Chrystal Chronicles, Mafia, Deus Ex: Invisible War, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, R-Type Final, Forbidden Siren, Pitfall: Die verlorene Expedition, Armed & Dangerous, Whiplash, This Is Football 2004, R: Racing

86 Schnelldurchlauf: Games im Kurztest
88 Crossfader: Tim Burtons „Big Fish“
90 Vom Fach: das Pop-up
92 Ausweis: Denis Dyak, „Metal Gear Solid: The Twin Snakes“
94 Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge
96 Persönlichkeit: Oliver Korittke
98 Abspann

Storys

32 Inspector Gadget In „Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ schleicht Sam Fisher zum zweiten Mal mithilfe zahlreicher Gadgets um seine Feinde herum. Aber gibt es den High-Tech-Stuff wirklich? Und was ist dran an seinem Arbeitgeber, der NSA?

40 Blutprobe Gewalt ist aus Videospielen nicht wegzudenken. Die ewige Debatte darum leider auch nicht. Wenn also schon diskutiert werden muss, dann doch wenigstens mit originellen Argumenten. Hier sind ein paar

48 Heimatmelodie Mit „Far Cry“ kommt diesen Monat einer der wohl heißesten Ego-Shooter des Jahres auf den Markt. Entwickelt wurde er aber nicht etwa in Amerika, sondern in einem kleinen Ort in Bayern. Wir waren dort

54 Teleshop Klar kann man sich seine Videospiele auch im Saturn in der Einkaufsmeile besorgen. Viel mehr Spaß macht das Einkaufen aber in einem der kleinen, netten Gameshops, die wir für unsere Fotostrecke besucht haben

Betreff: 01/2004

Hallo, GEE-Team, die ersten drei Ausgaben eures Magazins haben mir gut gefallen, und ich bin sehr gespannt, ob die nächste Ausgabe diesmal zum genannten Termin am Kiosk verfügbar sein wird. Kurz mein Standpunkt zu Online-Games: Ich persönlich interessiere mich nahezu überhaupt nicht für Konsolen-Online-Spiele, da ich als Sammler von Videospielen nicht abhängig von der Verfügbarkeit eines Servers und der dortigen Präsenz anderer Spieler sein möchte. Abhängig von der Verkaufszahl eines Spiels ist nämlich auch der Betrieb des entsprechenden Servers. Ein sehr gutes Online-Spiel in einigen Jahren nur noch offline zocken zu können, weil sich außer mir niemand mehr dafür interessiert, ist in meinen Augen unbefriedigend.
Nebenbei möchte ich anmerken, dass Chris de Luca sich bei seinen „Kinderspielen“ nicht an „Winter Games“, sondern an „Decathlon“ erinnert hat. Erstens kam „Winter Games“ (Epyx) erst einige Zeit nach „Decathlon“ (Activision) und den genannten „Pac-Man“ und „Space Invaders“ heraus, und zweitens musste man bei „Winter Games“ den Joystick viel weniger „rütteln“ als in dem Artikel beschrieben. Weiterhin viel Erfolg, Simon Quernhorst

Hallo, liebe Redaktion, Linus Volkmanns „Deep Inside My Nerd“ aus der letzten Ausgabe kann ich natürlich so nicht stehen lassen. Die 35 Nerds, die bei uns Spiele entwickeln, sind unter anderem: Fußballer, Volleyballer, Mountainbiker, Marathonläufer, Skiläufer, Skateboarder, Reiter, Wing-Tsun-Trainer, Pianisten, Gitarristen, Buddhisten, Anglisten, Goa-DJs, Schweizer, Schrebergärtner, Bierbrauer, Oldtimer-Fahrer, verheiratet, Väter, Heavy-Metal-Fans, Reggae-Fans, Chanson-Fans und Country-Fans. Ach, und drei sind Frauen. Ansonsten großes Lob, dass ihr euch mit jeder Ausgabe ein Stück weiter vom (auch hier hoch geschätzten) großen britischen Vorbild entfernt und eure eigene Schiene findet.
Mit freundlichen Grüßen, Rouven Malecki, Core Technology, elkware

Hallo, GEE! Lob, Lob, Lob! Seitdem mir das erste Heft am Kiosk layoutmäßig förmlich entgegengesprungen ist, hab ich keine weitere Ausgabe verpasst. Immer mit ein wenig „Angst“ im Hinterkopf, ob sich das Heft etablieren kann. Ich hoffe, dass das mittlerweile geschehen ist, denn der übersättigte Videospielmagazin-Markt hat zumindest von mir aus nur auf ein solches Heft gewartet, auf dem nicht jede Seite bis auf den letzten Pixel des Weißraums beraubt wurde.
Weiter so, Gruß, Marc Grove

Sehr geehrte Damen und Herren, mit der dritten Ausgabe haben Sie das Niveau der beiden ersten Hefte leider nicht halten können. Ich habe Ihr Magazin wegen der Retro-Beiträge abonniert, die ich dieses Mal nicht finden konnte. Solch oberflächliche, fehlergespickte Beiträge wie der auf Seite 16 über den Nerd sind keine Empfehlung für Ihre Zeitschrift. Mit freundlichen Grüßen, Hans Christoph Tuchen

Hallo, euer Printdesign ist in Deutschland ziemlich elite, ihr kommt damit schon fast an die Publikationen des englischen Future-Publishing-Verlags heran. Aber bitte sperrt die PC-Spieler nicht aus! Niklas

Hello, der Bahn sei Dank: eine Stunde Verspätung gehabt, diverse Buchläden abgeklappert, euer Heft gesehen, reingeguckt, begeistert gewesen, gekauft.
Die GEE ist eine echte Erfrischung im Dschungel der PC-Spiele-Mags. Das fängt beim Layout an – endlich ein Spieleheft, das ein erwachsener Mensch dank fehlender Kinderkram-Cover ohne Scham in der Öffentlichkeit lesen kann. Das hört bei den Artikeln auf – so wurde noch nirgends über PC-Games geschrieben.
Momentan lese ich „Page“ und „GameStar“. Wenn GEE noch etwas am Layout feilt und die Spieletests etwas weniger dem „Style is everything“-Grundsatz folgen (sprich: informativer werden), wird es für mich statt zwei Magazinen nur noch eines geben: GEE. Macht weiter so. Gruß, Alex

Moin, Jungs, ich bin ja wirklich überaus zufrieden mit den Fotos zur Frauen-Roundtable-Geschichte, weil sich die Fotografin wirklich alle Mühe gegeben hat, mich nicht wie die Armee der Finsternis aussehen zu lassen. Aber dass man mir eiskalt unterstellt, ich sei nur über meinen Freund zum Daddeln gekommen, ist unhaltbar. Ich habe schon vor meinem C64 gesessen, als ihr noch ein Quark im Schaufenster wart, meine Lieben. Außerdem habe ich offensichtlich weder meinen Satzbau noch mein Kraftausdruckarsenal unter Kontrolle gehabt, sodass ich mich als völlig behirbelte Prolette geoutet fühle, was wohl mein Fehler ist. Zur Strafe schreibe ich euch demnächst mal ein paar Rezensionen.
Beste Grüße, Sonja

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
Art-Direktion: Jan Spading
Redaktionelle Mitarbeit: Uwe Buschmann (UB), Stephan Freundorfer,
Alexander Geyer (AG), Moses Grohé, Jan Hennig (JH), Sven Herwig (SH),
Mauritius John (MJ), Tobias O. Meißner, Mattias Mertens, Sonja Müller (SM),
Benedikt Plass, David Siems (DS)
Fotos & Illustrationen: Benne Ochs, Petra Kohl, Klaus Merz,
Christoph Leib
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

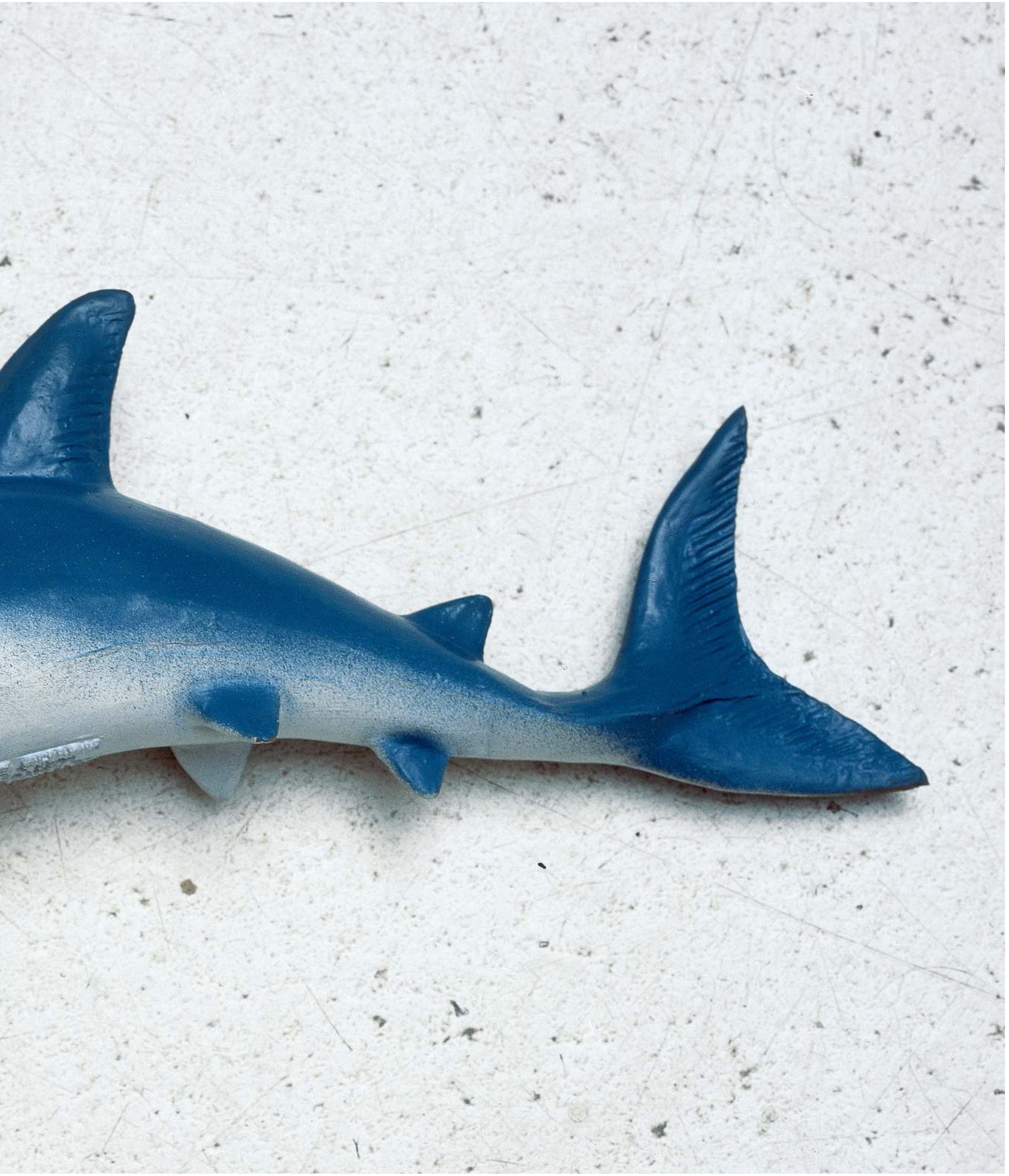
HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Die Hai-End-Kanone

aus „Armed & Dangerous“

Wenn man es genau betrachtet, sind Waffen eine ziemlich idiotische Sache. Man entwickelt immer neue, aufwendigere Schießprügel, Raketenwerfer, Bomben und Granaten, A-, B- und C-Waffen. Und über dem ganzen Erfinden wird total vergessen, warum es Waffen eigentlich gibt: Weil irgendwann irgendwer nicht auf eine bessere Lösung gekommen ist, mit seinem Gegenüber klarzukommen. Na ja, und irgendwie hat sich die Sache dann verselbstständigt. Seitdem wird erfunden, erfunden, erfunden. Und auch die Spielebranche rüstet kräftig mit. Ein neuer Shooter ohne eine noch krassere Bewaffnung wird direkt downgegraded, Aufrüstung wird zur Ehrensache. Mit „Armed & Dangerous“ ist jetzt endlich mal ein Spiel raus, das zeigt, wie albern die Idee von Bewaffnung eigentlich ist. Denn neben den üblichen Standards ist das Waffenarsenal in diesem Spiel mit allerhand herrlichem Unfug bestückt. Das schönste und begehrenswerteste Beispiel dafür ist wohl die „Hai-End-Kanone“, mit der man, Wortspiel-a-gogo, Haie auf seine Gegner abschießen kann. Einmal abgefeuert, gräbt sich der Hai, Rückenflosse stilecht landüber, durch die Erde und packt sich seine Zwischenmahlzeit. Mit einem majestätischen Sprung verschwindet er wieder im Boden, und eskortiert den fassungslosen Gegner in sein kühles Al-Grab. Schön ist das irgendwie. Und spaßig und albern und unfair und eigentlich total bekloppt. Aber letzteres sind echte Waffen ja auch. **Foto: Benne Ochs**

Gib die Flosse, Genosse



Invasoren

Es ist das alte Geburtstagfeiern-Problem: Was macht man mit Gästen, die ungeladen kommen und dann auch noch nutzlose Geschenke mitbringen? Wer braucht schon Serviettenhalter oder den „Weltatlas der Bergkristalle“? Alles gut gemeint und trotzdem furchtbarer Müll. Dieses Problem hat Toshihiro Nishikado nicht. Zumindest nicht bei seinem Kind. Das heißt „Space Invaders“, feierte letztes Jahr seinen 25sten und bekam das größte Geschenk von seinem Vater selbst. Zur Feier des Kultspiels erschien in Japan bereits vergangenen Herbst „Space Invaders Anniversary“ für die PS2, auf dem neun verschiedene Variationen inklusive der klassischen „Upright Version“ enthalten sind. Ab April ist dieser Titel nun auch in Europa erhältlich. Weitere Präsente gibt es von der englischen Firma Joystick Junkies, die eine offiziell lizensierte T-Shirt-Edition unter die Fashion-Victims und Nerds dieser Welt bringt, und von der Plattenfirma EMI. Denn das coolste Geschenk ist ganz klar eine Remix-Compilation, die Ende Januar veröffentlich wurde. 28 verschiedene Künstler aus dem Bereich der elektronischen Musik traten jeweils zu zweit mit Interpretationen zum Thema „Space Invaders“ an. Zum Beispiel Ken Ishii vs FLR, Die Raketen vs Kagami, Towa Tei vs Sweet Robots, Mijk Van Dijk vs Toby. Alles Musiker genau der Generation, die vor 25 Jahren bei „Space Invaders“ zum ersten Mal ihren Namen in eine Highscore-Liste eintragen durften. Solche Gäste lässt man natürlich auch dann gern auf seine Party, wenn sie keine Einladung haben.
www.joystickjunkies.com, www.pc.spaceinvaders.jp

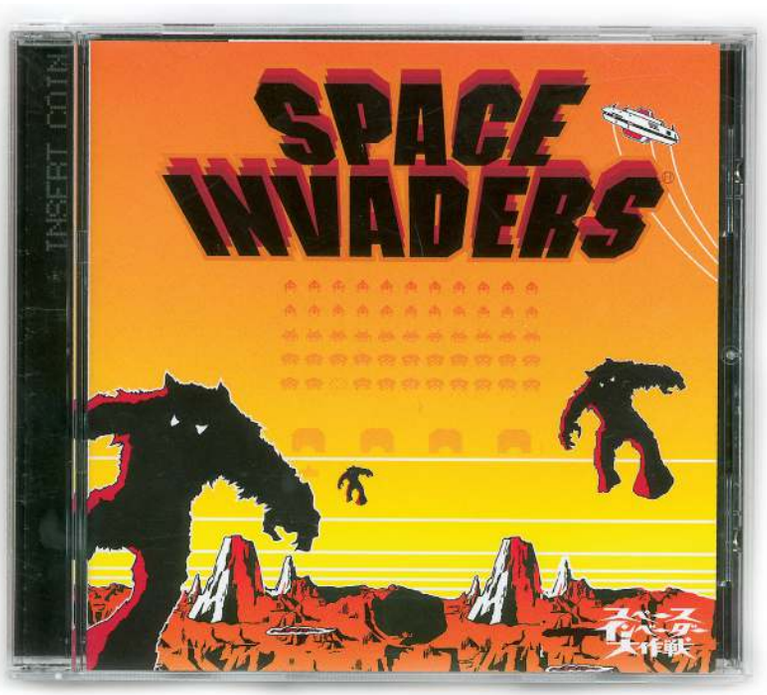


Foto: Benne Ochs

Endlich funkt es

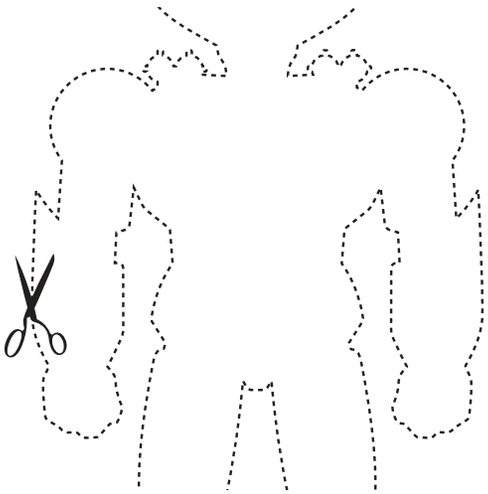
Eine Sendung über Videospiele im Radio? Kann das überhaupt funktionieren bei einem so visuellen Medium? Andreas Lange versucht’s. Der Dozent der Games Academy in Berlin, Leiter des Computerspielemuseums und Mitglied von DiGA e. V., einem Archiv für Computerspiele, moderiert die Radiosendung „Games Talk“. Die Themen: „Berufsbild Game-Designer“, „Gamesounds und -Soundtracks“, „Audiogames – Games für Blinde“, „Retro-Gaming“ und „Keep The Tradition“. Interessant ist vor allem der Ansatz seiner Sendung über Spiele für Blinde. Schließlich ist das Radio als reines Hörmedium dafür bestens geeignet. Es wird live Computer gespielt, außerdem rezitiert eine Schauspielerin Dialoge aus einem Text-Adventure. Leider ist der „Games Talk“ auf fünf Sendungen begrenzt, weitere Folgen sind bisher nicht geplant. Auf jeden Fall ist das Projekt ein Schritt in die richtige Richtung. Wir sagen: Bitte weitergehen.
Die bereits produzierten Sendungen sind im Internet auf www.reboot.fm abrufbar. Die nächste kommt am 21. März ab 15 Uhr entweder per Live-Streaming auf www.reboot.fm oder für Berliner auf UKW 104,1

Verlosung

GEE liebt euch. Und wie beweist man Liebe am glaubwürdigsten? Genau – mit geradezu verschwenderisch wertvollen Geschenken. Ganz im Stile viel beschäftigter Eltern haben wir deswegen für euch drei ganz exklusive Präsente an den Start gebracht: unter dem Stichwort „Bleikristall“ verlosen wir je drei Spiele „Final Fantasy Chrystal Chronicles“ für den Gamecube und drei Soundtracks zum Spiel. Diese sind in Deutschland übrigens nicht erhältlich. Ja. So sehr lieben wir euch.

Schnittmuster

Wenn du deinen Gamecontroller mal kurz für 30 Stunden aus der Hand legen kannst, um dir an etwas anderem als korrekt gedrückten Knöpfchen die Zähne auszubeißen, probier es mal mit einer Papierfigur aus dem Hause 3dpaper.com. Mit teilweise mehr als 1000 Teilen stellen dich deren Bastelbögen auf eine harte Probe. Zur Belohnung gibt’s am Ende aber eine bis zu 64 Zentimeter hohe Figur, gegen die gewöhnliche Plastikfiguren aus dem Manga-Shop ziemlich abstinken. Die entspannende und die Sinne schärfende Wirkung des endlosen Schneidens, Faltens, Klebens ist da ein netter Nebeneffekt. Und wenn du kurz vor Fertigstellung der Bogenschützin dann doch keinen Bock mehr hast, lässt du ihr knappes Lederbustier, das man aus irgendeinem unerfindlichen Grund einzeln aufkleben kann, eben einfach weg. Außerdem im Angebot: Dante aus „Devil May Cry“, Sayla Mass und Char Aznable von „Gundam“, Baseballspieler, Saurier, Soldaten und so weiter.
www.3dpapers.com

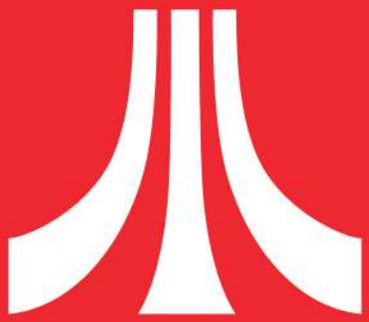


Englisch für Arme*

Messädsch Message
Faierwaier Firewire
Äckßelleräischen Acceleration
Ixtrihm Extreme
Dschenneräl General
Säffaier Saphir
Didschitel Digital
Intigräitid Integrated
Ssöwiss Service
Wohr War

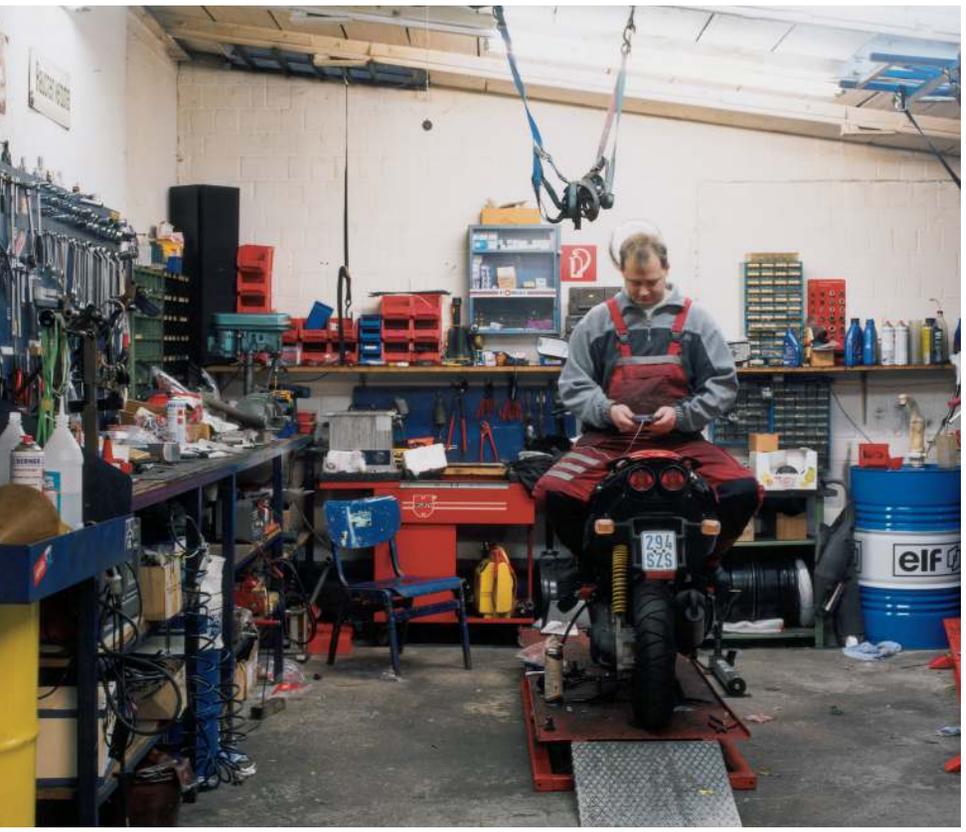
*In der „Computer-Bild Spiele“ werden Anglizismen in eingängige Lautsprache übersetzt. Hier unsere Top Ten des Monats

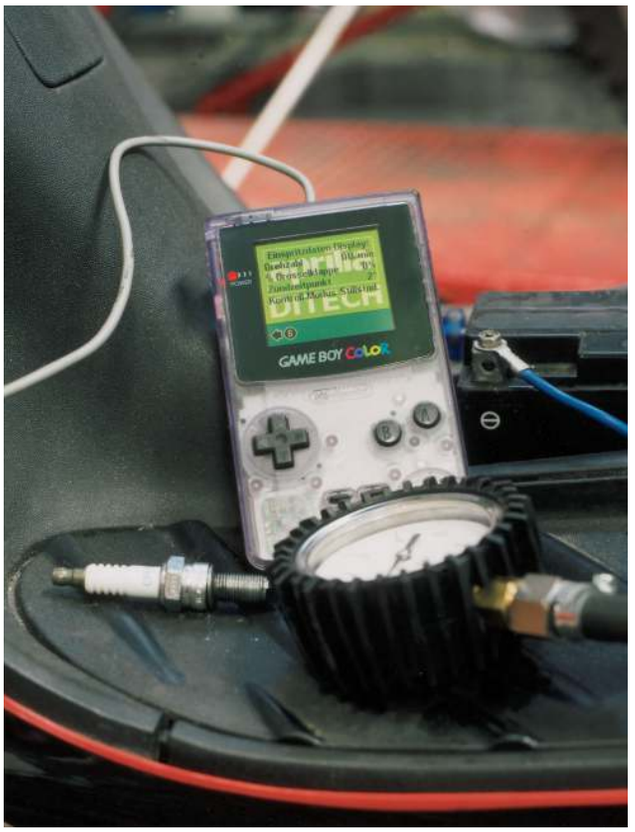
Old Economy



Kiffende Mitarbeiter, regelmäßige Wochenendpartys und Schreibtische, die unter Bergen von Pizzaschachteln kaum noch zu sehen sind – wer bei dieser Beschreibung nicht unweigerlich an ein Internet-Startup denkt, hat die letzten Jahre wahrscheinlich verschlafen. Glaubt man dem früheren Softwaredesigner Howard Scott Warshaw, sah so schon vor mehr als dreißig Jahren der Arbeitsalltag bei Atari aus. Die im Juni 1972 von Nolan Bushnell und Ted Dabney mit 500 US-Dollar Startkapital gegründete Firma war schon immer für ihr eher lockeres Betriebsklima bekannt. Atari war für seine Mitarbeiter nicht einfach irgendeine Firma, sondern eine Lebenseinstellung, die nach außen hin meistens Verwunderung auslöste. Genau darum geht es auf der DVD „Once Upon Atari“, die Howard Scott Warshaw in Eigenproduktion auf die Beine gestellt hat. Über 120 Minuten erinnern sich ehemalige Atari-Mitarbeiter wie Carla Meninsky, Bob Polaro, Rob Fulop, Rob Zdybel oder Jim Huether an ihren etwas anderen Arbeitsalltag. Leider geschieht dies ohne einen wirklichen inhaltlichen Rahmen, und über die Spiele oder den rasanten Auf- und Abstieg von Atari werden nur Andeutungen gemacht. Obwohl das Cover ein Firmenbild von den Mitarbeitern und Steven Spielberg zeigt, erfährt man zum Beispiel nichts vom den Millionen, die Atari mit dem Videospiel zu „E.T.“ in den Sand setzte. Daran will sich Howard Scott Warshaw als einer der Programmierer des Spiels wohl lieber nicht erinnern. Auch Tod Frye, der für Atari die Spielhallenversion von „Pac-Man“ auf das VCS-System transferierte, kommt mit seiner eigenen spannenden Geschichte kaum zu Wort. Am Ende erinnert „Once Upon Atari“ mehr an ein Urlaubsvideo im DVD-Format, gespickt mit der eher kuriosen Moderation von Warshaw, der mittels Tarotkarten den Wahrsager mimt. Lediglich absolute Hardcore-Fans von Atari werden diese „Dokumentation“ als das fehlende Puzzlestück aus der Firmengeschichte ansehen, das sie sich immer in den Schrank stellen wollten. Den wesentlich besseren Überblick gibt die Lektüre von Scott Cohens Buch „Zap! The Rise And Fall Of Atari“ (Xlibris Corporation), das sich wie ein spannender Roman liest. Inklusive Kiffern, Partys und den bereits erwähnten Pizzaschachteln.
www.onceuponatari.com, www.xlibris.com

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES





Italienisch für Gasgeber

Dass man mit dem Gameboy nicht nur spielen, sondern auch Fotos machen, drucken, E-Mails empfangen, Radio oder MP3s hören, fernsehen und durch Städte navigieren kann, ist in der Szene inzwischen hinlänglich bekannt. Doch noch immer scheinen die Möglichkeiten des Daddel-Allrounders nicht ausgeschöpft. Gerade hat der Motorradhersteller Aprilia, wenn auch ein wenig unfreiwillig, ein weiteres Einsatzlevel für den Gameboy freigeschaltet: Motorroller-Tuning Text: Moses Grohé, Fotos: Benne Ochs

Wer erinnert sich nicht daran: Als Schüler mit einem einigermaßen ausgeprägten Geltungsbewusstsein fieberte man dem 15. Lebensjahr mit mindestens ebenso großer Heftigkeit entgegen wie ein paar Jahre später der Volljährigkeit. 15, das hieß Mofaführerschein, und ein Mofa bedeutete einen guten Schlag bei den Ladys in der Klasse. Stand der Bock – im Idealfall ein Gerät der Firma Piaggio – dann erst mal in der heimischen Garage, dauerte es meist nicht lange, bis zum Schraubenschlüssel gegriffen wurde. Serienmäßige 30 Kilometer in der Stunde? Viel zu langsam. Dilettanten bohrten dann Löcher in den Auspuff und wurden so zu Dauergästen auf der örtlichen Polizeiwache, Profis schraubten gleich entsprechendes Equipment unter den gefederten Fahrersitz.

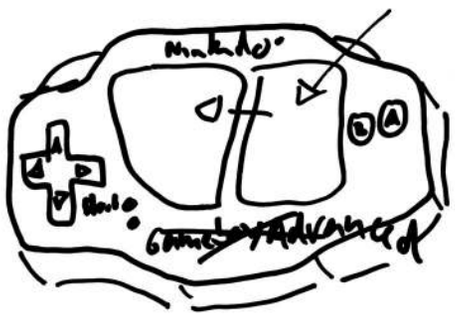
Heute ist die Lage ein bisschen anders. Elektronisches Motormanagement macht den Griff zum traditionellen Werkzeug überflüssig, stattdessen wird mit dem Computer am Leistungsoutput der Zweitaktmotoren gefeilt. Das ist auch bei den Rollern der italienischen Rollerschmiede Aprilia nicht anders. Als 2000 deren erste Modelle mit Einspritzmotor auf den Markt kamen, änderte sich für die Servicemitarbeiter in den Werkstätten einiges. Musste bisher am Vergaser rumgefummelt werden, wenn der Motor mal ins Stocken kam, musste nun die elektronische Motorsteuerung feingetunt werden. Doch statt, wie sonst allgemein üblich, auf einen Laptop als Diagnosegerät zurückzugreifen, entschied man sich bei Aprilia ausgerechnet für den Gameboy als Host für die Diagnosesoftware. Der ist wesentlich billiger und mit seinen fünf Tasten von wirklich jedem fehlerfrei zu bedienen. Also entwickelten die Aprilia-Techniker ein hübsches Modul für den Gameboy Color. Lila-transparent und mit einem speziellen Kabel versehen, wird es wie ein herkömmliches Spiel in den Gameboy gesteckt, das Kabel kommt in die entsprechende Buchse im Motor des Rollers. Und schon kann man sich den Status der Maschine anzeigen lassen und nach Herzenslust an den Parametern des Rollers rumspielen. Drehzahl rauf, Einspritzmenge runter, Zündzeitpunkt nach vorn: ein großer Spaß. Alles ist hübsch animiert und außerdem in Farbe.

Neben den üblichen Einstellmöglichkeiten zur Verbesserung der Laufkultur ermöglicht es die Gameboy-Software aber auch, die werksseitige Drosselung des Motors zu entfernen. Denn auch die ist elektronischer Natur und kann auf Knopfdruck beseitigt werden. Das kann zwar je nach Alter und Führerscheinklasse des Fahrers illegal sein, macht den Roller aber fast doppelt so schnell wie zuvor. Und „für den Motor ist das richtig gut, da er ungedrosselt viel sauberer läuft und dadurch nicht so schnell verrußt“, versichert der Vertragshändler, der seinen Namen lieber nicht gedruckt sehen möchte. Leider kann man das Modul als normalsterblich-pubertierender Rollerfahrer nirgendwo kaufen, sondern einzig und allein als autorisierter Aprilia-Händler bekommen. Und ob man, nur um die Mädchen in seiner Klasse zu beeindrucken, gleich Existenzgründer werden sollte, sei dahingestellt.

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Auf der Straße

GEE steigt ins Musikbusiness ein. Am 29. März erscheint das neue Album von Funkstörung. „Disconnected“ wird es heißen. Nicht ohne Stolz verkünden wir, dass wir die Tour zum Album der elektronischen Sound- und Beatstörer durch acht deutsche Städte präsentieren. Nämlich: 23.4. Oberhausen, 6.5. München, 14.5. Berlin, 15.5. Oschersleben, 16.5. Hamburg, 19.5. Essen, 22.5. Dresden. Weitere Infos unter www.funkstoerung.de

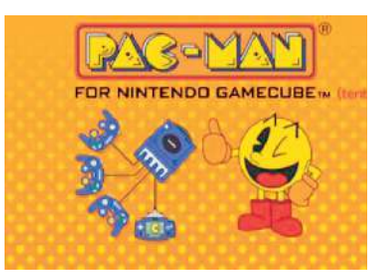


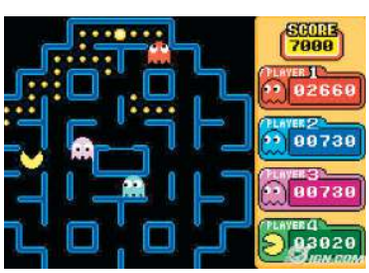
Doppelter Einsatz

Eigentlich sieht das weiße Hauptquartier von Nintendo Japan nicht nach einem Gebäude aus, in dem ein Geheimnis gehütet wird. Nur ein Wachmann steht am Eingangstor. Doch irgendwo hinter den Mahagonitüren liegen die ultrageheimen Entwicklungslabors, die Area 51 der Videospielindustrie. Und hier wurde das geboren, was Nintendo-Präsident Satoru Iwata als „unique entertainment experience" auf der kommenden E3-Messe in Los Angeles vorstellen will: der Nintendo DS, ein Handheld mit zwei getrennten TFT-Displays, die unterschiedliche Spielinhalte zeigen sollen. Bisher wurde noch kein Bild des Nintendo DS veröffentlicht. Bekannt ist nur, dass die beiden Bildschirme am Gerät hochkant angeordnet sind. So geteilt wie der Schirm ist auch die Meinung: Die einen werten den DS als übereilte Reaktion auf den anstehenden Verkaufsstart von Sonys PSP. Japanische Softwarepublisher wie Sega oder Namco lobten dagegen die neue Spielidee und arbeiten bereits an entsprechenden Titeln. Eine goldene Erfolgsregel verletzt Nintendo auf jeden Fall: Bisher erschienene Gameboy-Advance-Titel werden voraussichtlich nicht mit dem DS kompatibel sein.

Gelbfieber

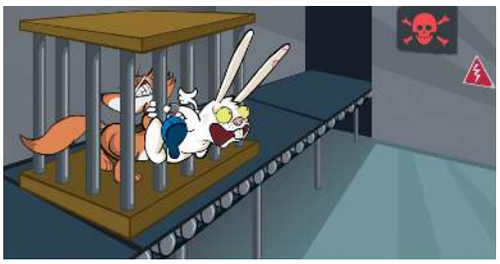
Manie, Wahnsinn oder Sucht? Diese Frage mag man sich Anfang der achtziger Jahre gestellt haben, als ganz Amerika auf der Jagd nach 240 kleinen Punkten, Kirschen und Power-Pills im „Pac-Man Fever“ war. Die gleichnamige Single stand in den US-Charts, und die Bestsellerliste der „New York Times“ führte in den oberen Rängen allein vier Lösungsbücher für das vom Japaner Toru Iwatani erfundene Kultspiel. Dem war auf der Suche nach einem Spielkonzept beim Anblick einer angeschnittenen Pizza die entscheidende Idee gekommen. Der kleine gelbe Held wiederum verdankt seinen Namen dem japanischen Wort „paku paku“, das in der japanischen Bildsprache das Auf- und Zuklappen des Mundes beschreibt. Fast 25 Jahre nach seinem Debüt feiert nun der kleine gelbe Freund dank der Idee eines anderen Game-Genies seine Wiedergeburt: Niemand anderes als Shigeru Miyamoto entwickelte für den Gamecube „Pacman Vs“, in dem ein Spieler die Rolle des Pac-Man auf einem GBA übernimmt, während bis zu drei andere Spieler am Gamecube einen der Geister Inky, Blinky, Pinky oder Clyde übernehmen. Iwatani selbst zeigte sich überrascht, dass sein Spiel noch mal neu veröffentlicht werden sollte – Miyamotos Spielkonzept überzeugte ihn und den ursprünglichen Hersteller Namco jedoch sofort. In Deutschland wird der neue Pac-Man-Titel im Bundle mit Electronic Arts’ „R: Racing“ am 26. März erscheinen und damit die Gamecube-Version des Rennspiels zum absoluten Must-have aller „Pac-Man“-Maniacs erheben.





Spielen befreit

Jeder kennt sie, diese netten kleinen Online-Games, die man anspielt und denkt: „Na ja, ganz witzig.“ Und plötzlich erwischt man sich dabei, wie man jede freie Minute erst im Büro und später zu Hause vor dem Schirm hockt. Das Online-Game zum Spiel „Whiplash“ (Rezension Seite 81) ist so ein Spiel. In 2D-Trash-Trickanimation prügelst du das Wiesel Spanx und den Hasen Redmond per Space- und Pfeiltasten durch drei Episoden. Schließlich ist es auch für eine gute Sache. Denn wer soll das verrückte Wiesel und den Hasen retten, wenn du es nicht machst? Natürlich ist die Nulltarif-Onlineversion nicht so gut wie das Original, aber wie gesagt: na ja, ganz witzig. Und plötzlich … whiplash.eidosgame.de



Heimtrainer

Dass es so allerhand beknackte Plastikcontroller für Videospiele gibt, ist ja nichts Neues. Aber Tanzmatten oder bunte Musikinstrumente sind fast schon Understatement, vergleicht man sie mit dem „Gamebike“. Dieser abstruse Apparat verwandelt jedes Mountainbike in Kombination mit einem Heimtrainer-Adapter in ein Joypad für Zweiradspiele. Sensoren an Vorder- und Hinterrad messen Antritt und Lenkbewegungen. Das macht nicht nur Spaß, sondern auch Muckis, sagt der Hersteller und empfiehlt auf seiner Website auch gleich die richtigen Spiele für das Gamebike. Neben Motocross- und Mountainbike-Spielen findet sich dort auch „Extreme G Racing“. Ihr wisst noch? Dieser Future-Racer, bei dem man mit 400 Sachen durch die Gegend brät? Das macht Muckis.
www.gamebike.com

Willkommen im Club

Das Forum auf www.geemag.de

GEE©
Games_Entertainment_Education

Kristallklar

Als herauskam, dass Microsoft den widerspenstigen Japanmarkt mit einer weißen und einer blauen Limited-Edition-Konsole zähmte, waren die europäischen Fans erst perplex, dann eifersüchtig und am Ende frustriert. Deswegen bugsiert Big Bill ab dem 14. März eine limitierte Box in europäische Regale. Wie limitiert die „Chrystal Edition“ jetzt genau ist, ließ Microsoft bis Redaktionsschluss offen. Trotzdem: Die Vorbestellungen boomen. Auf Amazon.de ist der Plastik-Schneewitchensarg schon weit in den Top 100 der „Verkaufsrang“-Charts.

Spielen lernen

Die Züricher Hochschule für Gestaltung und Kunst macht’s möglich, vom ewig übersehenen Nerd zum wissenschaftlich anerkannten Fachmann einer Zukunftsbranche zu werden – sie wird die erste staatliche Einrichtung im deutschsprachigen Raum, an der man Game-Design studieren kann. Der Studiengang bietet allerdings nur Platz für zehn Studierende pro Semester. Die aber sollen in den vier Jahren Studienzeit alles mit auf den Weg bekommen, was ein erfolgreicher Game-Designer braucht. Und das muss eine Menge sein. Denn schon die Aufnahmekriterien haben’s in sich: gestalterisch-künstlerische Begabung, solide Kenntnisse in Wahrscheinlichkeitsrechnung und Trigonometrie sowie Programmierkenntnisse werden vorausgesetzt. Der nächste Bewerbungstermin für das Sommersemester 2005 endet im September. interaction.hgkz.ch

Rüstzeug

Kindergarten, Schule, Studium oder Lehre, dann vierzig Jahre arbeiten und schließlich in Rente. Sid Garrand hatte eine andere Vorstellung von seiner Karriere. Als Kino- und Videospielfan baute er in mühsamer Handarbeit die komplette Rüstung eines Blueeyes-Soldaten aus „Final Fantasy: The Spirit Within“ nach. Auf Fan-Conventions und Comicmessen traf er dann Gleichgesinnte und stellte fest, wie viel Potenzial in seinem Sinn fürs Verkleidungenbasteln lag. Heute ist Sid Garrand Chef von „Nightmare Armour“ und Schneider des coolsten Kostüms der Videospielwelt: Der „Halo“-Anzug kostet inklusive Helm und eingebauter Lüftung 3500 Dollar, schindet dafür aber mächtig Eindruck. Das unlackierte Set der Rüstung aus Fiberglas und Aluminium plus Helmbausatz reißt dagegen nur ein knapp 2000 Dollar großes Loch in die Soldplanung. www.nightmarearmour.com

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Bauklötze, Staunen

Wer denkt, dass innovative Musikspiele mit „EyeToy Groove“ fürs erste an ihre Grenzen gestoßen sind, täuscht sich. In den Entwicklungslabors von Sony Japan werkelt eine Gruppe von Visionären an einer völlig neuen Idee von Beatkontrolle

Da waren Tanzmatten, Trommeln, Plastikgitarren und Rasseln. Doch die Add-ons zur Rhythmuseingabe in die Konsole waren immer der Spaß einer kleinen Minderheit. Wer wollte schon ein ganzes Spielzimmer voller Plastik, wenn er „normale“ Spiele sauber im Bücherregal aufreihen konnte. Folgerichtig hat es erst das kleine „EyeToy“ geschaft, die Wohnzimmer aller Welt zum Tanzen zu bringen. In Europa wurden innerhalb der ersten vier Monate sagenhafte eine Million Tanzkameras abgesetzt. Bewegen vor dem Fernseher wurde Pop.

Doch jetzt arbeitet gerade Sony, der Hersteller, der Musikspiele aus der Kuriositätenecke in den Mainstream beförderte, an einem Instrument, das das Spielen mit Musik wieder dahin bringt, wo es herkommt: in die Spielzimmer der Nerds. „Block Jam“ heißt die neue Erfindung, ist eine Art Domino für Hobbykomponisten und funktioniert so:

Block Jam besteht aus 25 Modulen, die in beliebiger Form kombiniert werden können. Jeder Block verfügt über ein LED-Display auf der Oberseite, das sich wie ein Knopf drücken lässt. An den Seiten befinden sich Schnittstellen, durch die die Blöcke miteinander verbunden werden können. Es gibt zwei verschiedene Arten von Würfeln: so genannte „Play-Blocks“ und „Path-Blocks“. Die Play-Blöcke starten eine Soundsequenz, und die Path-Blöcke bestimmen, welche Richtung die Sequenz nimmt. Jeder Block verfügt über verschiedene Sounds, und je nachdem, wie die einzelnen Blöcke kombiniert werden, ergeben sich immer wieder neue Grooves. An den PC angeschlossen kann man so mit „Block Jam“ eine schier unendliche Fülle von Klangsequenzen zusammenwürfeln. Das heißt: könnte. Denn noch ist gar nicht sicher, ob Sony seine Erfindung überhaupt auf den Markt bringen wird. Aber fragen wir doch einfach Henry Newton-Dunn, einen der Entwickler.

GEE: Wie kam es zu der Idee, Musik mit Bauklötzen zu komponieren?

Mit „Block Jam“ wollten wir ein System entwickeln, mit dem man vorgegebene Musikfragmente zu einer Komposition zusammenfügen oder einzelne Komponenten manipulieren kann. Uns war es dabei von Anfang an sehr wichtig, dass dieses System gleichzeitig sehr intuitiv, also leicht beherrschbar, und trotzdem experimentell herausfordernd sein sollte. So kamen wir dann auch auf die Idee, Blöcke zur Kontrolle des Sounds zu benutzen.

„Block Jam“ funktioniert als Ein-Mann-Unterhaltung, hat aber auch einen ausgeprägten kooperativen Charakter. Eine typisch japanische Eigenschaft?

Nein, ich denke nicht. Das Bedürfnis nach Kooperation ist doch eine kulturübergreifende Eigenschaft des Menschen. Natürlich gibt es Unterschiede in der Art des Zusammenspiels. Ich denke aber auch, dass gerade viele neue Technologien diese Unterschiede verschwimmen lassen. Das gilt meiner Meinung auch für Musik, der man schon immer nachgesagt hat, dass sie Menschen verbindet, und die jetzt weltweit über das Internet abrufbar ist. Gleichzeitig wird Musik aber auch immer persönlicher: Mein Kopfhörer, meine MP3-Kollektion, der Soundtrack zu meinem Leben – in vielen Momenten ist Musik von einer Gemeinschaftsware weit entfernt. Das ist okay, aber wenn Musik interaktiv sein soll, muss man dieses Erlebnis unserer Meinung nach mit anderen Menschen teilen können.

Das schreit ja förmlich nach einer Online-Version von „Block Jam“ …

Wir haben bereits eine Network-Version von „Block Jam“ getestet. Es ist eigentlich recht einfach. Jeder Benutzer hat ein Set von Blocks und kann auf seinem Bildschirm sehen, wie die anderen Benutzer ihre Blocks konfigurieren. Wir gaben jedem Benutzer ein anderes „Ton-Set“, sodass die einzelnen Benutzer keine Mühe hatten, sich auseinanderzuhalten. Gleichzeitig mussten sie zusammenarbeiten, um das musikalische Ganze zu erschaffen. Fast so wie in einer richtigen Band, in der sich die verschiedenen Instrumente zum großem Arrangement zusammenfügen.

„Block Jam“ ermöglicht es dem Spieler zwar Sounds zu manipulieren. Diese kommen aber aus der Konserve. Ist das nicht eine Beschränkung?

Das kommt ganz darauf an, wie man „Block Jam“ betrachtet. Sieht man es als neuartige Form eines Musikinstruments, dann ist die Tatsache, nur vorgefertigte Sounds manipulieren zu können, natürlich eine Einschränkung. Auf der anderen Seite aber kann man „Block Jam“ auch einfach als eine ganz neue Form eines Playback-Controllers sehen, und dann ist die Freiheit ziemlich groß. Momentan beschränkt sich unsere Interaktion mit dem Medium Musik doch auf das Drücken der Stop-, Play- und Rewind-Taste auf dem CD- oder MP3-Player beziehungsweise auf das Arrangieren unserer Playlists. Wir wollten mit „Block Jam“ tiefer in die Interaktion zwischen den Menschen und ihrer Musik eindringen, ihnen die Möglichkeit geben, einzelne Elemente selbst neu zu arrangieren.

Wird es außer dem „Path Block“ und dem „Play Block“ noch andere Blöcke und damit Interaktionsmöglichkeiten geben?

Nein, „Block Jam“ wird sich nicht mehr ändern, die Entwicklung ist abgeschlossen. Trotzdem haben sich uns während dieses Projekts viele Möglichkeiten gezeigt, wie man ein Modulsystem verwenden kann. Module, oder Bausteine, sind sowohl von Design- als auch von technologischen Gesichtspunkten aus betrachtet sehr interessant. Damit ein Modulsystem nützlich ist, sollte es so viele Funktionen wie möglich haben. Auf der anderen Seite muss es gleichzeitig möglichst einfach sein, um benutzbar zu bleiben. Zu wenige Möglichkeiten be-

deuten Beschränkung, zu viele Möglichkeiten Verwirrung. Es muss eine Balance gefunden werden.

Bis jetzt kann bei „Block Jam“ nur mit 25 Blöcken musiziert werden. Was hat diese Zahl an Blocks vorgegeben?

Geld! Und natürlich technische Grenzen. Wie jedes Projekt in einer Firma hatten auch wir ein begrenztes Budget, aber das war die kleinere Hürde bei der Entwicklung. Größere Probleme bereiteten uns die Grundgesetze der Elektronik. Die „Block Jam“-Module teilen sich eine Daten- und Stromschnittstelle. Je mehr Blöcke also verwendet werden, desto höher ist die Stromstärke, und damit steigt auch die Anzahl der Störsignale. 25 Blocks waren das technische Limit. Aber davon abgesehen sind wir überzeugt, dass man auch mit 25 Blöcken mehr als genug Kombinationsmöglichkeiten hat.

Wird „Block Jam“ die Wahrnehmung von Musik verändern?

Das hoffen wir. Wir haben uns von Anfang an Gedanken darüber gemacht, wie nicht nur normale User „Block Jam“ benutzen würden, sondern auch, wie ein Komponist das tun würde. Mit „Block Jam“ entsteht Musik anders als bisher, und folglich wird sie vermutlich auch anders klingen.

In der aktuellen Version funktioniert „Block Jam“ nur an einen PC gekoppelt. Gibt es Pläne, das System PS2- oder PSP-kompatibel zu machen?

Theoretisch könnte eine PSP oder eine PS2 genau dieselbe Funktion erfüllen, die in der jetzigen Version der PC übernimmt, doch dafür gibt es zurzeit keine Pläne. In unseren persönlichen Vorstellungen ist „Block Jam“ ein Stand-alone, eher ein Home-Audio-System als ein Game-Controller. Ein interaktives Musikgerät für ruhige Momente.

Wie weit ist die Entwicklung von „Block Jam“, und was ändert sich noch?

„Block Jam“ war nie mehr als ein Forschungsobjekt, und mit unserem Prototyp ist das Ziel dieses Projektes erreicht. Aber wir erhoffen uns von unseren Erfahrungen mit „Block Jam“ neue Impulse für weitere Entwicklungen auf diesem Sektor.

Wer „Block Jam“ wirklich verstehen will, findet hier neben einer Fülle an weiterführenden Information auch einen kurzen Film zum Download: www.csl.sony.co.jp / IL / projects / blockjam /

Mischware

Für viele Gamer ist die Musik in Videospielen nur ein Hintergrundgeräusch. Für DJs und Musikproduzenten dagegen sind die Sounds und Melodieabfolgen eine direkte Inspirationsquelle. Schon die Covergestaltung lässt ahnen, dass Videospiele bei manchen Musikern fest zur Lebenswelt gehören. Wir haben die besten Beispiele herausgesucht Text: Gregor Wildermann

01

02

03

04

05

06

07

08

01 Bochum Welt – Module 2 (Rephlex / 1988)
Der junge Italiener Gianluigi kreuzt gern mal verzerrte Elektrosounds mit herrlich kitschigen Melodieläufen. Seine besten Stücke erschienen auf Rephlex, dem Plattenlabel von – genau – Aphex Twin. Der bewies damit mal wieder seinen außergewöhnlichen Geschmack, denn bei Stücken wie „Asteroids Over Berlin“ geht nicht nur Nerds das Herz auf. www.bochumwelt.com

02 Sid Musique – Commodore C-64 (Erkrankung durch Musique / 2002)
Deutschlands beliebtester Heimcomputer hat gleich eine ganze Generation auf elektronisch erzeugte Klänge geeicht. In freier Anlehnung an den Computerklassiker stehen auch die elf Tracks von Musikern wie den Computer Rockers, Hans Platzgumer oder GDeluxxe. Abseits deren Elektrohits verdient allein das Cover den größten Retropokal. www.mooner-industries.de

03 Computer Rockers – Galaxy Defender (Breakin Records / 1998)
Das Musikuniversum des Engländers Ed DMX besteht wahrscheinlich komplett aus 8-Bit-Prozessoren und frühen Elektrosounds. Das Cover von „Galaxy Defender“ erinnert an alte „Super Mario“-Titel, der erste Track heißt „Insert Coin“. Neben einem Dutzend Old-School-Elektrotracks sind auch die Titelmelodien von Spielklassikern wie „Burgertime“ und „Pengo“ drauf. www.dmxkrew.dircon.co.uk

04 Various Artists – Input 64 (Enduro / L’Age D’Or / 2001)
Schon Norbert Bayers Steckmosaik auf dem Cover von „Input 64“ erinnert an die Zeiten, in denen der C64-Brotkasten für einige Momente wichtiger als das Skateboard war. Auf einer der besten Compilations mit Originalmusik aus alten C64-Spielen finden sich Stücke von Rob Hubbard, Peter Liepa, Chris Huelsbeck und Martin Galway. www.enduro-disks.de

05 The Electric Family – Mariopaint (Irdial Records / 1995)
Die Platten des englischen Label Irdial Records waren Anfang der neunziger Jahre wohl das, was man „experimentell“ nannte. Alle Tracks dieser Compilation mit Stücken von Anthony Manning, Beautyon oder Ray Tracing wurden mit dem „Mariopaint Music Sequencer“ aufgenommen. Purer Trash und in jeder Sekunde ein Vergnügen. www.irdial.com

06 DJ Scissorkicks – Video Computer System (Fused And Bruised / 1999)
Das wohl schönste Cover in Anlehnung an alte Atari-2600-Games. Leider findet sich musikalisch auf dem Album von DJ Scissorkicks alias Anthony Chapman lediglich ein Aufguss unverzeihlicher Big-Beat-Suppe. Irgendwie schade, denn an Games denkt man bei diesen Tracks als allerletztes. Lediglich „Because I Like The Disco“ bleibt da noch fiepsend im Gehörgang hängen. www.fab.uk.com

07 Mijk Van Dijk Pres. Game Trax Vol. 1 E.P. (Superstition Records / 2000)
Der Berliner DJ und Produzent ist ein Riesenfan von Konamis „Pro Evolution Soccer“-Serie und hat in der Vergangenheit mehrere Videogames mit seinen Soundtracks veredelt. Zu „Ridge Racer 5“ erschien abseits der Compact Disc auch dieses 12”-Vinyl, dessen Rendermotiv jeden Plattenschrank in eine Schatzkiste verwandelt. www.mijkvandijk.de

08 Mat 101 – Goodbye Mum! (Balance Records / 1999)
Eugenio Vatta, Marco Passarani und Andrea Benedetti rannten als Kinder nach ihrem Spaghettiteller bestimmt immer an ihre Atari-Konsole. Nicht nur das Cover ihrer Platte wurde offensichtlich von den Space Invaders inspiriert, sondern auch die 13 Elektrotracks darauf. Die sind so genial chaotisch, dass die Epilepsiewarnung von Videospielen hier auf jeden Fall passen würde. www.finalfrontier.net

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

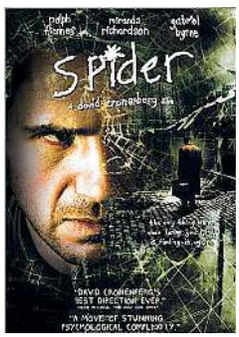
Bang Boom Bang

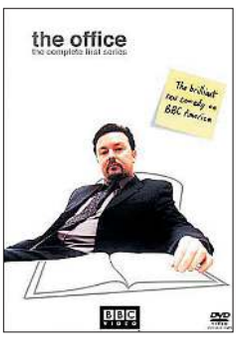
Mehr Explosionen, mehr Spaß: „Bad Boys 2“ starring Will Smith kommt als Doppel-DVD

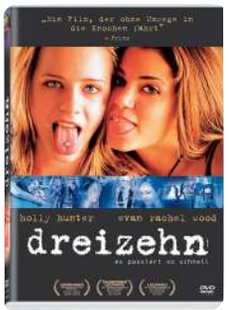
Text: David Siems

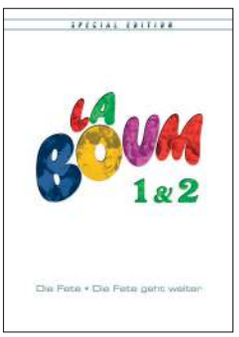
Mit Will Smith und Martin Lawrence ist es ein bisschen wie mit Bud Spencer und Terence Hill: Jeden Ort, an den sie kommen, hinterlassen sie lässig in Schutt und Asche, und das Waffenarsenal ihrer Gegner wiegen sie locker mit einem mindestens ebenso hart einschlagenden Feuersturm an Sprüchen auf. Acht Jahre hat es gedauert, bis das Sequel zu „Bad Boys“ fertig war. Acht Jahre älter sind im Film auch die Drogenfahnder Mike Lowrey (Will Smith) und Marcus Burnett (Martin Lawrence) – aber zum Glück kein Stück erwachsener. Die Hassliebe zwischen den beiden wird noch immer mit teenieesken Angebersprüchen, Rangeleien und männerherzerwärmenden Versöhnungsritualen gepflegt. Vor allem die heimliche Beziehung zwischen Mike und Marcus' jüngerer Schwester Syd (Gabrielle Union) sorgt für reichlich Zunder zwischen den beiden Edelprolls und treibt Marcus an den Rand der Verzweiflung. Denn der hat seinen brandgefährlichen Job an der Seite des Gefahrensuchers sowieso schon seit geraumer Zeit satt. Vielmehr sehnt er sich danach, an ruhigen Abenden mit Cocktail und HipHop am neu erworbenen Garten-Swimmingpool abzuhängen. Doch zu seinem Verdruss hat er nicht allzu viel Zeit, seine Midlife-Crisis zu pflegen. Denn der kubanische Industrielle und Drogendealer Tapia (Jordi Mollá) versauert ihm seinen Frühruhestand: Tonnen von Ecstasy will er im großen Stil von Amsterdam nach Miami schmuggeln, um damit das amerikanische Festland zu überfluten. Bei der Wahl der Transportmittel geht der Drug-Lord besonders perfide zu Werke: ausgeweidete Leichen dienen als Versteck und bieten eine Steilvorlage für makabre Schenkelklopfer Marke Popcorn-Kino. Denn natürlich plumpsen die Toten während einer spektakulären Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagd auf der Autobahn aus einem gefakten Krankenwagen. Noch schöner als die Leichen prasseln den Helden allerdings die Wagen von einem Autotransporter entgegen. Und auch wenn es abgedroschen klingt: „Bad Boys 2“ ist der erste Actionfilm seit langem, der alle genretypischen Zutaten im richtigen Verhältnis mischt. Eine halb gare Romanze, nimmerleere Magazine, Autos, die sich beim leisesten Anschubsen in einen Feuerball verwandeln, laue HipHop-Mucke und Dialoge, die der eigentliche Soundtrack des Films sind. Bud Spencer und Terence Hill gefällt's bestimmt.

Bonus: eine Extra-Disc mit entfallenen Szenen, Filmdokumentationen, dem Jay-Z-Video „La-la-la“ und einem Produktionstagebuch









01 Spider 02 Die Fliege 03 Donnie Darko 04 The Office 05 Dreizehn 06 La Boum 1 & 2

01 Spider (Redbus) Es ist ja eine Sache, mit schlechten Big-Budget-Filmen die Leinwände der Cinedoms unserer Großstädte zuzukleistern. Aber wenn die Blockbuster so viel Raum im Kinoprogramm einnehmen, dass der neueste Film von David Cronenberg gar nicht erst anläuft, ist endgültig Schluss mit lustig. Wer „Spider“ sehen will, muss leider in die Portokasse langen und die DVD in England bestellen. Aber die Story lohnt die Marke. Gerade aus der Psychiatrie entlassen checkt Spider, toll gespielt von Ralph Fiennes, in ein skurriles Reihenhaus ein. Damit beginnt für ihn ein nervenzerfetzender Horrortrip in die Vergangenheit und für den Zuschauer ein spannendes Flashback-Puzzlespiel. Dabei ist „Spider“ kein Horrorfilm, sondern ein Film, an dessen Ende der Horror steht. UB

02 Die Fliege (Fox) Am Anfang wirkt es schon ein wenig albern, wenn der Schauspieler David Hedison mit dem riesigen Fliegenkopfballon auf den Schultern durch die Aufbauten taumelt. Der ganze Film ist nicht so kühl, nicht so schneidend brutal und düster wie das Cronenberg-Remake von 1986. Doch ganz unbemerkt zieht einen das Original von 1958 dann doch in den Bann. Denn die Geschichte fährt einem heute noch so ins Mark wie damals. Es ist die Angst, irgendetwas in sich aufzunehmen, das einen unabwendbar verändert. Krebs erregende Handystrahlung, BSE-verseuchtes Rindfleisch oder schlechtes Fernsehen, das unsere Gehirne verkümmern lässt. Und: Oft genug sind unsere Maßnahmen dagegen genauso unfreiwillig komisch wie der Fliegenkopf von Hedison. BM

03 Donnie Darko (MC One) Was haben Donnie Darko und Alice aus dem Wunderland gemein? Beide sind Teenager, und beide sehen sie Hasen. Nur ist der Nager, der sich Donnie als Frank vorstellt, zwei Meter groß und so überhaupt nicht niedlich. Das Langohr erzählt Donnie nämlich, dass in ziemlich genau 28 Tagen, 6 Stunden, 42 Minuten und 12 Sekunden die Welt untergeht. „Donnie Darko“ ist einer dieser Filme, den Werbestrategen mit „Jetzt schon ein Kultstreifen“ labeln würden. Und dieses Mal haben sie sogar Recht. Neben dem komplett abwegigen Drehbuch macht vor allem Hauptdarsteller Jake Gyllenthal, der den psychisch derangierten Donnie in der Intensität eines Alex aus „Clockwork Orange“ gibt, diesen Film zum Hit. AG

04 The Office (BBC Worldwide Publishing) Englischer Humor ist manchmal unübersetzbar. Schade. Denn aus diesem Grund wird die BBC-Serie „The Office“ es wohl niemals in die hiesigen Programme schaffen. Dabei könnten sich gerade die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten mit ihr prima gegen die private Konkurrenz profilieren. „The Office“ ist die effektivste Waffe gegen Reality-TV-Luftnummern wie „Die Streetworker“ oder „Die Castingagentur“. Die Serie ist eine Sitcom im Reality-TV-Style, die das Büroleben eines Papierherstellers aufs Korn nimmt. Hauptfigur ist David Brent, der Abteilungsleiter, ein Egomane mit erstklassigen Entertainerqualitäten. Wie gesagt: leider nicht im TV, aber ab sofort bei jedem wohlsortierten DVD-Importeur. UB

05 Dreizehn (Fox) Tracy und Evie, zwei dreizehnjährige Mädchen, sitzen auf dem Bett in Tracys Kinderzimmer und schnüffeln Lösungsmittel. Dabei schlagen sie sich abwechselnd ins Gesicht, immer wieder, bis das Blut kommt. „Zuerst wollten wir eine Teeniekomödie machen. Doch dann erzählte mir Nikki aus ihrem Alltag, und wir erkannten, dass das die viel spannendere Geschichte war", sagt die Regisseurin Catherine Hardwicke, die das Drehbuch gemeinsam mit der damals vierzehnjährigen Hauptdarstellerin Nikki Reed geschrieben hat. Und so wird in dem Film weit weniger gelacht als geklaut, getrunken, gepöbelt und mit Rasierklingen in die Arme geschnitten. Derb wie „Kids“, nur eben mit Elternhaus-von-Nebenan-Realness statt durchgestylter Großstadtlässigkeit. BM

06 La Boum 1 & 2 (Universum) Du bist ein Junge? Du wurdest in den Siebzigern geboren? Sophie Marceau ist deine erste heimliche Jugendliebe? Du bist nicht allein. Schließlich war die Französin im ersten der zwei „La Boum“-Teile (1980) bildhübsch und gerade 13 Jahre alt. Das entging auch nicht Eißfeldt und Tropf (beide Jahrgang ‘76), die ihr HipHop-Projekt La Boom nach dem Kult-Schmachtfetzen benannten. Sophie Marceau spielt das Mädchen Vic, das langsam, aber sicher Gefallen an Jungs, Feten und selbstverständlich am Knutschen findet. Wir beneiden Mathieu (Alexandre Sterling) dafür, dass er ihre erste große Liebe sein darf, und Vic für ihre saucoole und immer verständnisvolle Großmutter, die für jedes Problem eine Lösung parat hat. DS

Gestärkt und gebügelt: die vier Herren von Franz Ferdinand

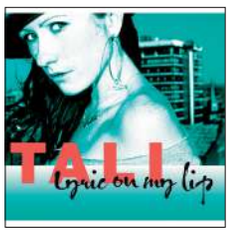
Franz Ferdinand

Der Soundtrack zur Wohnzimmerrevolution

Text: Gregor Wildermann

Warum benennt sich eine aus Glasgow stammende Band nach dem österreichischen Erzherzog, dessen Ermordung den Ersten Weltkrieg auslöste? Robert Hardy, Alexander Kapranos, Nicholas McCarthy und Paul Thomson mussten diese Frage in den vergangenen Monaten wohl öfters beantworten, denn ihr Debütalbum auf dem renommierten Indielabel Domino Recordings hat die englische Presse gleich zum Jahresanfang zu überproportionalen Begeisterungsstürmen veranlasst. Dabei ist spätestens bei den letzten Akkorden des gleichnamigen Albums „Franz Ferdinand“ mehr als nachvollziehbar, warum der „New Musical Express“ behauptet, dass „diese Band dein Leben verändern kann“. Da verwundert es kaum, dass sie in ihrer Heimatstadt Glasgow bei einem Überraschungskonzert im örtlichen Virgin-Megastore den Albumverkaufsrekord der Manic Street Preachers überboten. In Deutschland wurde die Veröffentlichung des Albums dann auch gleich mal vorverlegt und erste Konzertauftritte zusammen mit Sportfreunde Stiller für Anfang Mai terminiert. Doch wie klingen Franz Ferdinand? Zuerst ist man versucht, ähnliche Bands als Referenz zu bemühen. Und so klingen ihre Songs mal wie The Cure oder die B-52’s, dann wieder ein wenig wie Zoot Woman oder White Stripes. Dabei ist es geradezu eine Freude, wie eingängig ihre Refrains und Melodieläufe sind. Die vierköpfige Band macht Musik, bei der man gern auch nachts um halb drei noch Papier und Stift zusammenklaubt, wenn der Radiomoderator den Namen der Band nennt. Außer leicht melancholischen Momenten wie der Ballade „The Dark Of The Matinée“ sind fast alle der insgesamt elf Songs enorm tanzbar. Vor allem ihre zweite Single „Take Me Out“ reiht sich mit ihrem markanten Basslauf und den fast mechanisch wirkenden Schlägen der Hi-Hat bestens in die Welle tanzbarer Punkplatten von US-Bands wie Radio 4 oder The DFA ein. Selbst für den diesjährigen Berliner 1. Mai hat die Band den passenden Soundtrack geschrieben: Bei „This Fire“ lassen Textzeilen wie „I’m going to burn this city“ schon jetzt leichten Benzingeruch in die Nase steigen. Und vielleicht definiert das auch am besten das erste Album von Franz Ferdinand: elf Songs für kleine und große Revolutionen. Und damit wären wir auch wieder bei der Frage nach dem Erzherzog als Bandnamen.

Infos zu Album und Band unter www.franzferdinand.co.uk



01 Tali 02 Redrama 03 Paul Kalkbrenner 04 Tonka 05 Seachange 06 John Frusciante

01 Tali: „Lyric On My Lip“ (Full Cycle / Rough Trade) Neue Freundschaften reanimieren ein altes Genre. Tali, Female MC aus Neuseeland, reimt über die rasanten Beatmonster der Bristoler „Full Cycle“-Drum’n’Bass-Posse um Roni Size. Wie gut diese englisch-neuseeländische Freundschaft funktioniert, zeigt das Album vom ersten Track an. Im Gegensatz zu den meisten MCs der Drum’n’Bass-Szene verfügt Tali über echte Reimskills. Was jedoch noch viel wichtiger ist: Ihre Stimme hat Seele. Und so gehen ihre Reime weit über die Funktion des bloßen Crowd-Anpeitschers hinaus, wie man sie von so vielen anderen Drum’n’Bass-Live-MCs kennt. Auf „Lyric On My Lip“ beherrscht endlich einmal der MC die Beats, nicht umgekehrt. Und wenn man ganz genau hinhört, kann man das Herz des Drum’n’Bass wieder leise schlagen hören. UB

02 Redrama: „Everyday Soundtrack“ (Virgin) Straight outta Helsinki oder: Andere Länder haben auch brennende Mülltonnen. Finnland konnte man auf der HipHop-Landkarte nie richtig verorten. Landesweit weder weltbewegende Rapper noch DJs oder Produzenten. Bis jetzt. Denn mit Redrama und seinem abwechslungsreichen Rap-Album wird sich das wohl ändern. Hier gibt's punktgenaue Beat-Produktion und Wortsport in Reinform. Verspielte, dramatisch akzentuierte Samples, die sehnsuchtsvoll an alte Zeiten erinnern. Also eher De La Soul als 50 Cent. Als Kirsche auf dem Alte-Schule-infizierten HipHop gibt’s Ragga-Einflüsse. Eine schöne Abwechslung zu der konstanten R’n’B-HipHop-Schwemme aus USA – und das aus Skandinavien. Wie finnen wir das? Superdope, alter Schwede! UB

03 Paul Kalkbrenner: „Self“ (Bpitch Control / Zomba) Wie verirrt sich ein Akkordeon mit schunkeligen Seefahrermelodien als musikalisches Hauptmotiv auf ein Elektronikalbum aus Berlin? Nach den ersten beiden Alben „Superimpose“ und „Zeit“ muss Paul Kalkbrenner wohl den Ruf von „Abwechslung ahoi“ vernommen haben. Dem goldenen Handwerk der minimalen Tracks ist Kalkbrenner trotzdem treu geblieben, und so spinnt er auf „Self“ feinstes elektronisches Seemannsgarn. Dabei klingt das Album anfangs wie den Soundtrack zu einer langen, gleichmäßigen Flussfahrt. Bei Stücken wie „The Grouch“ oder „Since 77“ geht an Deck dann aber doch einiges, und spätestens bei „Press On“ herrscht klangliche Sturmflut. Mast- und Schotbruch!, würde Hans Albers sagen. GW

04 Tonka: „1984“ (EastWest) War es das erste Bier? Der erste Kuss? Oder der erste Schulverweis? Vielleicht werden wir niemals erfahren, warum Tonka diesen Titel für sein erstes eigenes Album gewählt hat. Aber vielleicht ist das auch gar nicht wichtig. Nach jahrelanger Zusammenarbeit mit Ian Pooley und ein paar Soloprojekten ist es jetzt endlich da, Tonkas Album, und es ist gut. Verdammt gut. Die vierzehn Clubhousetracks werden immer wieder von Vocaltalenten wie Lara McAllen, Kim Appelby und Juliette flankiert, wobei es mit dem Teufel zugehen müsste, wenn nicht wenigstens einer der Tracks in den Charts landete. Der beste Anwärter dafür ist zusammen mit DJ Thomilla aka Die-eine-Hälfte-der-Turntable-Rocker gelungen. Wenn bei „Not Satisfied“ nicht die Hände in die Luft fliegen, muss die Clubdecke samt Diskokugel schon sehr tief hängen. GW

05 Seachange: „Lay Of The Land“ (Matador / Beggars Group / Indigo) Seachange schon jetzt im März als den Independent-Newcomer des Jahres zu bezeichnen, ist vielleicht ein bisschen voreilig. Dennoch: Die sechs Freunde bieten feinstes Indierockpotenzial. Frisch und mitreißend sind die zwölf Songs auf „Lay Of The Land“, allesamt Single-Anwärter, die ins Rückenmark gehen und sich für Geigen, Bläser oder Keyboards nicht schämen und dabei noch richtig dreckig klingen. Um dem Stellenwert ihres Bandprojekts Nachdruck zu verleihen, zogen Seachange sogar zusammen. Und nicht einmal die Geschichte von einem Hausgeist im neuen Eigenheim konnte die Briten davon abhalten, ein hervorragendes Album zu komponieren. Wenn das kein gutes Zeichen für die Zukunft ist. Wir jedenfalls sind, wie gesagt, schon jetzt, äh, begeistert. SM

06 John Frusciante: „Shadows Collide With People“ (WEA) „Jeden Tag einen Song schreiben.“ Das klingt wie: „Morgenstund’ hat Gold im Mund“ und überhaupt nicht nach Künstlergenie. Trotzdem ist es John Frusciantes Motto. Und so umweht auch das vierte Album streckenweise eher der Geist einer Fleißarbeit als die verschrobene Genialität seines Erstlings „Niandra Lades …“. Immerhin hat Frusciante es wohl diesem Motto zu verdanken, dass er es schafft, neben seiner Tätigkeit als Gitarrist der Chili Peppers regelmäßig solo zu veröffentlichen. Und auch wenn die Songs eingängiger daherkommen – ein bisschen verschroben sind sie noch immer, die weit ausgerollten Elektroteppiche und die mit dem Kitsch flirtenden Melodien. Und so manchen Track hätten Anthony und Flea sicher gern auf einem Peppers-Album gesehen. BM

Gadgeteria

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

01 Digital Music Player

Während mit Apples „iTunes-Store“ seit kurzem ein vernünftiger MP3-Webshop am Start ist, ist O2 konzeptionell schon einen Schritt weiter. Warum soll man sich die klingenden Datenpakete nur mit seinem Computer abholen können? Mit dem „O2 Digital Music Player“ kann man seine Lieblingssongs ganz einfach per GPRS-Handy aus dem Äther ziehen. Zum Start des Service steht eine Songbibliothek von 20000 Titeln bereit. Pro runtergeladenem Track werden 99 Cent fällig, auf der 64 Megabyte großen SD-Card des „Music Player“ ist Platz für 60 Titel. Damit ist er zwar noch lange kein „iPod“-Killer, dafür ein echtes Statement auf dem Schulhof. Mit laufendem O2-Vertrag für 99 Euro im Fachhandel erhältlich

02 Sky Patrol Helikopter

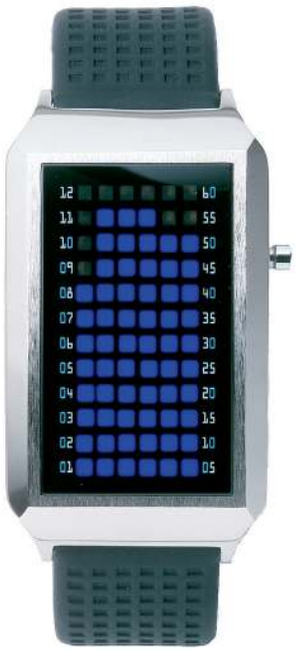
Wer hat als kleiner Junge nicht neidisch auf die Typen vom Modellflug-Club mit ihren ferngesteuerten Hubschraubern geschielt? Flugzeuge waren okay. Aber Hubschrauber, das war die Königsklasse: unbezahlbar teuer und sauschwer zu fliegen. Beides ist der „Sky Patrol“-Helikopter nicht. Das Komplettpaket kostet inklusive Startrampe und Akku rund 100 Euro, und die beigepackte Fernbedienung kennt nur zwei Kommandos: Gas geben und Gas wegnehmen, also hochfliegen und runterkommen. Dem richtigen Helikopterpiloten-Feeling sind damit natürlich enge Grenzen gesetzt. Zur Bewältigung eines Kindheitstraumas reicht’s allemal. www.boystuff.co.uk

03 SIMKey Datenbank

Sein Handy zu verlieren ist eine ziemlich unangenehme Sache. Nicht wegen des Funkknochens, die kriegt man ja von den Anbietern inzwischen bei jeder Gelegenheit hinterhergeworfen. Nein, wirklich schmerzen tun nur die Telefonnummern von all den hübschen Nachtschwalben, potenziellen Arbeitgebern und vertrauensvollen Drogendealern, die auf die Sim-Card gebannt und mit dem Handy auf immer verloren sind. Doch es gibt ein Mittel gegen den Super-Gau: Die „SIMKey“-Datenbank kann die Datenpakete von bis zu drei Sim-Cards verdauen. Einfach einstecken, Adressbuch runterladen und an einem sicheren Ort verstauen. Für rund 20 Euro fast so was wie eine Lebensversicherung. www.boystuff.co.uk

04 Pimp Watch

Bei dem Zeiteisen der japanischen Firma „Pimp Watches“ ist der Name Programm: Die nach dem Motto „Tetris meets LED-Technik“ designte Uhr garantiert einen souveränen Auftritt und neidvolle Blicke. Und weil nur 500 Stück außerhalb Japans verkauft werden, muss man nicht befürchten, dass irgendwelche Spacken mit dem gleichen Klunker auflaufen. Besonders ausgefuchst ist die Zeitanzeige: Es gibt 12 Leuchtpunkte für die Stunden und 60 weitere Punkte für die Minuten. Und auf einmal versteht man auch, warum die Uhr „Pimpin’ ain’t easy“ heißt. Das System will gelernt sein. 149 Dollar, www.tokyoflash.com



05 Thomson Lyra 2860

Hmmmm. Eine Videojukebox, also ein Videorekorder, im Hosentaschenformat. Braucht so was irgendjemand? Nö, wahrscheinlich nicht. Aber lustig ist die Vorstellung trotzdem, sich seinen Lieblingsfilm aus der Glotze auf den „Lyra“ zu spielen, um die Vorlesung am nächsten Tag oder den Besuch bei der lieben Verwandschaft wenigsten ein bisschen unterhaltsam zu machen. Der „Lyra“ schluckt nämlich so ziemlich alles: Fernsehfilme, Videofilme, mit der Digicam gedrehte Videos und DVD-Filme vom Rechner. Und wenn die noch nicht MPEG-4-Format haben, wandelt er den ganzen Kram einfach automatisch um. Für 699 Euro nicht gerade ein Schnäppchen, aber Dinge, die kein Mensch braucht, sind ja gern etwas teurer. www.thomson.de

06 Director’s Cut Take 2

Du hast keine Lust mehr auf eine Schrankwand voller Videotapes, kannst dich aber auch nicht von deiner „Captain Future“-Sammlung trennen? Kein Problem – wofür gibt es schließlich Computer und DVD-Brenner? Man muss doch nur das analoge Videosignal in ein digitales verwandeln! Leider war das bisher keine besondere Freude. Die gängigen USB-Digital-Analog-Wandler lieferten nicht gerade ein Heimkinoerlebnis ab. Der „Director’s Cut“ von Miglia schon. Dank Firewire-Verbindung ist die kleine Zauberkiste mit jedem neueren Mac oder PC kompatibel, das Videosignal kann wahlweise über S-Video oder Composite-Kabel eingeschleift und sodann vom Computer auf eine DVD gebrannt werden. Nett: separater Audio-Cinch-Eingang, PAL/NTSC umschaltbar. Und endlich sind einmal alle benötigten Kabel ab Werk dabei. 339 Euro, www.miglia.com

Inspector Gadget

Hört was aus dem Kasten – der unsichtbare Dritte zeigt uns, wie man die Nachbarn aushorcht

Die NSA ist die größte Geheimorganisation der Welt, ihr wohl berühmtester Vertreter Sam Fisher, Hauptakteur in „Tom Clancys Splinter Cell: Pandora Tomorrow“. Aber wie nahe ist der virtuelle Geheimagent an seinen realen Vorbildern? Und wie sieht’s mit seinen Gadgets aus? Wir haben unter Einsatz unseres Lebens Informationen über die NSA zusammengetragen und Sam Fishers Hilfsmittel mit einem Experten dem Reality-Check unterzogen **Text: Gregor Wildermann, Michail Hengstenberg, Fotos: Klaus Merz**

Ein Blick auf die Uhr. Es ist der 2. April 2006, kurz vor zehn Uhr nachts. NSA-Agent Sam Fisher steht auf dem Dach des Zuges Paris–Nizza. Sein Auftrag: die Welt zu retten. Die wird von einem indonesischen Guerillaführer und seinem Biowaffenprojekt „Pandora Tomorrow“ bedroht. Sam Fisher öffnet die Dachluke und entert den Gepäckwaggon. Das Spiel beginnt …

Szenenwechsel. Es ist der 13. Februar 2003, elf Uhr morgens. Im Hamburger Stadtteil Barmbek in der Wagnerstraße vor einigen Büroflachbauten. Ein Tanzstudio, eine Filmschnittfirma und eine Company mit dem nichts sagenden Namen P3. Hinter der Abkürzung versteckt sich „Professionelle Personenschutz Produkte“, und selbst das ist noch eine recht weitläufige Beschreibung für die Produktpalette der Hamburger Firma: Minikameras, Bewegungsmelder, Abhörwanzen und ein ganzes Sortiment an Dietrichen und anderen Türöffnern finden sich auf der firmeneigenen Website. Und das ist noch die harmlose Ware. Über die wirklich interessanten Produkte wird nur hinter geschlossenen Türen gesprochen. Diskretion ist in der Branche oberstes Gebot, der Graubereich zwischen legaler und verbotener Technik nur schwer einzugrenzen. Wahrscheinlich hat P3 aus diesem Grund auf ein Schaufenster verzichtet.

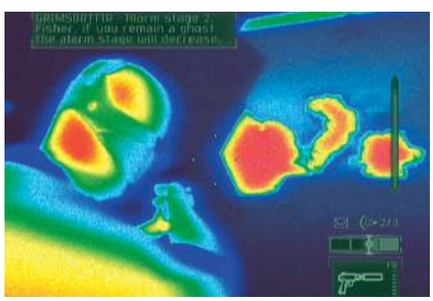
Fredy Steinhauer ist Vertriebsleiter von P3 und ein echter Experte in Sachen Agententechnik. Seit einem Jahr führt er den Hamburger Hauptsitz der international operierenden Firma. Ein kompetenter Ansprechpartner, um über einen anderen

Experten in Sachen Geheimdienst-Gadgets zu sprechen: Sam Fisher, Hauptdarsteller in Ubisofts erfolgreichem Agentenepos „Splinter Cell“.
Denn das war nicht nur so erfolgreich, weil die Grafik so toll und die Missionen so ausgefuchst waren. Es waren Sam Fishers Gadgets, die „Splinter Cell“ über andere, vergleichbare Titel erhoben. Solid Snake hatte kein Glasfaserkabel, mit dem er durch einen Türspalt hindurchgucken konnte, Ethan Hunt kein Gewehr, mit dem er Miniaturkameras verschießen konnte. Und bei allen Gadgets hatte man stets das Gefühl, dass sie auch in der Realität von Agenten benützt würden – und nicht, dass sie dem Gehirn eines allzu fantasievollen Spieleentwicklers entsprungen seien. Außerdem war der technische Schnickschnack auch perfekt ins Spiel integriert: So war die Wärmebildkamera nicht nur einfach dazu da, sich die Gegner mal in LSD-Optik anzugucken. Man konnte mit ihr Zahlenschlösser knacken, auf der die unterschiedlich farbigen Fingerabdrücke eines Wachmannes einen Hinweis darauf gaben, in welcher Reihenfolge er die Tasten zuvor gedrückt hatte.
Doch wie realistisch sind solche Gadgets wirklich? Existieren Dinge wie die Kabelkamera auch außerhalb von Sam Fishers Welt?
„Diese so genannten Endoskopkameras wurden für den Einsatz im medizinischen Bereich entwickelt. Jeder, der schon mal eine Magen- oder Darmspiegelung hat über sich ergehen lassen müssen, hat Bekanntschaft mit diesem Kameratyp gemacht. Im Sicherheitsbereich werden sie vor allem von Polizeisondereinheiten benutzt, um unbemerkt einen Raum zu überwachen. Die Preise für die Basissysteme starten bei 5000 Euro, die Variante mit Farbbild kostet um einiges mehr.“
Okay. Und was ist mit der Wärmebildansicht oder dem Restlichtverstärker, der im Spiel der Kabelkamera zugeschaltet werden kann? „Prinzipiell ist so was technisch kein Problem. Trotzdem kommt eine Kombination in der Praxis selten vor. Wir führen aber zum Beispiel einen Feuerwehrhelm mit integrierter Wärmebildkamera. Damit können Menschen oder Brandherde auch durch verschlossene Türen ausgemacht werden. Diese Helme sind zusätzlich mit Funktechnik ausgestattet, sodass die Feuerwehrleute von Menschen dirigiert werden können, die genaue Ortskenntnisse besitzen.“
Wenn also schon zivile Einrichtungen mit Wärmebildkameras arbeiten, lässt sich denken, wie weit die Entwicklung in den Labors der Militärs und Geheimdienste fortgeschritten ist. Doch wie sieht es mit den Richtmikrofonen aus, die Fisher immer wieder zum Einsatz bringt, um brisante Gespräche mitzuschneiden? Zum Beispiel in „Pandora Tomorrow“, wo er ein Gespräch zwischen Ex-CIA-Agent Norman Soth und dessen Auftraggeber von einer dunklen Küche im fahrenden Zug aus belauschen muss? „Na ja, ein richtiger Agent würde wohl eher versuchen, möglichst nahe an seine Zielperson heranzukommen, um das Gespräch

„Splinter Cell“: die Gadgets

01 Miniaturkameras

Für die Raumüberwachung gehören versteckte Miniaturkameras zum unentbehrlichen Rüstzeug jedes Agenten. Sam Fisher kann im Spiel sogar Kameras mit eingebauter Betäubungsgasfunktion über sein Gewehr verschießen. Reale Minikameras haben etwa die Größe einer Streichholzschachtel, liefern Schwarzweiß- oder Farbbilder und sind ab 100 Euro erhältlich. Kameras in Stiften, Gürteln oder Sonnenbrillen kosten rund das Fünffache. www.p3-deutschland.de



02 Wärmebild- und Nachtsichtgerät

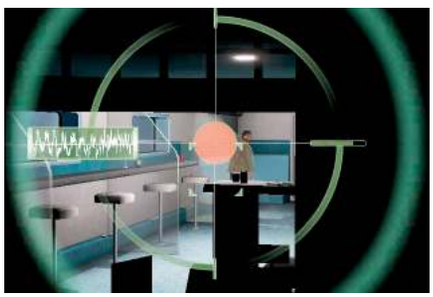
Wer ähnlich wie der Third-Echelon-Agent unerkannt durch dunkle Räume schleichen oder die Wärmestrahlung seiner „Gegner“ zur Früherkennung nutzen will, muss tief in die Tasche greifen: Für ein gutes Nachtsichtgerät sind um die 500 Euro fällig. Ein Wärmebildgerät ist für den Privatgebrauch kaum erhältlich. Deutsche Feuerwehrmänner testen allerdings gerade das „CT-Vista“, das Temperaturunterschiede von gerade mal 0,10 Grad optisch differenziert darstellen kann. www.ct-video.de

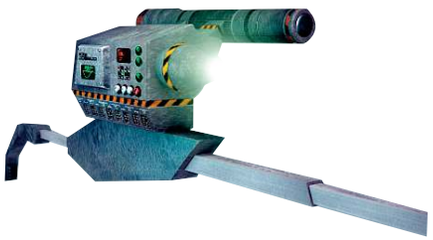
direkt aufzuzeichnen“, sagt Steinhauer. Diese Möglichkeit hat Sam Fisher natürlich nicht. Sein Kampfanzug ist nicht gerade das, was man unauffällig nennt. Also muss er in dunklen Küchen rumsitzen und ein Richtmikrofon benutzen. „Richtmikrofone“, doziert Steinhauer, „haben eine Reichweite von vier bis fünf Metern, sind aber extrem anfällig für Nebengeräusche. Wenn sich im gleichen Raum noch andere Menschen unterhalten oder aber Musik läuft, wird es schwer, etwas zu verstehen. Dann sind Geräte gefragt, die mit einem Verstärker arbeiten. Und die sind natürlich nicht gerade handlich. Das gleiche gilt für die so genannten Schallmikrofone. Mit denen kann man auch Gespräche aufzeichnen, die hinter verschlossenen Fenstern stattfinden. Das Mikrofon registriert die von den Stimmen erzeugten Schwingungen der Fensterscheibe. Aber das ist absolutes High-End-Equipment und lässt sich nicht mal eben so in der Hosentasche mitführen.“

Spätestens hier wird deutlich, dass „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ ein Spiel ist, dem in Sachen Realismus Grenzen gesetzt sind. Aber ist das schlimm? Nein. Wer will schon als virtueller Geheimagent erst mal ein aktenschrankgroßes Abhörgerät zusammenbasteln, bevor der Lauschangriff losgehen kann? Doch selbst wenn es das Mini-Equipment noch nicht geben sollte, zählt doch die Tatsache, dass man als Spieler immer das Gefühl hat, dass all diese Dinge möglich sind. Und dieser Effekt wurde von den Entwicklern bei Ubisoft mit viel Feingefühl erzielt. So verzichteten sie bereits im ersten Teil darauf, ihrem Helden Sam Fisher ein ganzes Waffenarsenal vom Revolver bis zur Panzerfaust auf den Rücken zu schnallen – nicht unriskant, wo doch die zu ergatternden Waffen gerade bei Spielen dieses Genres eine der ersten Prüfdisziplinen sind.

Stattdessen wurde Fisher mit allerlei intelligenten Hilfsmitteln und einem Auftraggeber ausgestattet, der zwar real existiert, aber trotzdem viel Platz für Fantasie zulässt. Im Spiel verschickt die NSA und ihre erfundene Unterabteilung „Third Echelon“ kleine Agentengruppen an die Krisenherde dieser Welt, um verdeckt und im Sinne der USA etwaige Probleme zu lösen. Natürlich weiß man, dass es solche Spezialeinheiten bei der US-Armee gibt. Und auch die NSA existiert. Aber was ist ihre Aufgabe – und gibt es Agenten wie Fisher wirklich?

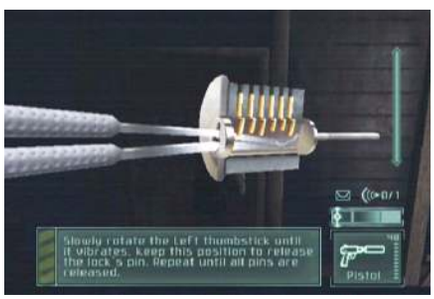
Gegründet wurde der Geheimdienst als eine von insgesamt 13 Sicherheitsbehörden der USA am 4. November 1952. Die Entschlüsselung ausländischer Geheimnachrichten gehört zur Hauptaufgabe der NSA, deren Angestellte sich weitgehend aus Mathematikern, Informatikern und Linguisten zusammensetzen. Die Zentrale der halb zivilen, halb militärische Behörde liegt in Fort Meade im US-Bundesstaat Maryland und beschäftigt rund 38 000 Mitarbeiter. Abseits davon ist nur wenig über „Crypto City“ bekannt. Selbst die schriftlichen Ankündigungen der dortigen Sonntagsmesse sind mit einem Vermerk zur sofortigen Vernichtung des

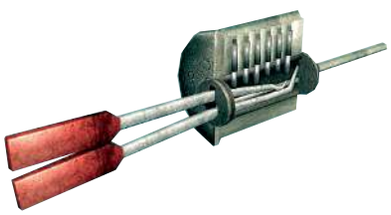




03 Richtmikrofone

Wer aus Entfernungen von fünf bis zehn Metern ein Gespräch mithören will, ist schon ab 100 Euro dabei. Für größere Reichweiten kommen Parabolmikrofone zum Einsatz, diese haben allerdings in etwa den halben Durchmesser einer handelsüblichen Satellitenschüssel und sind damit nicht mehr ganz so unauffällig. Gespräche hinter Wänden belauscht man am besten mit Stethoskopgeräten. Mit Preisen ab 500 Euro müssen einem diese Infos aber einiges wert sein. www.p3-deutschland.de

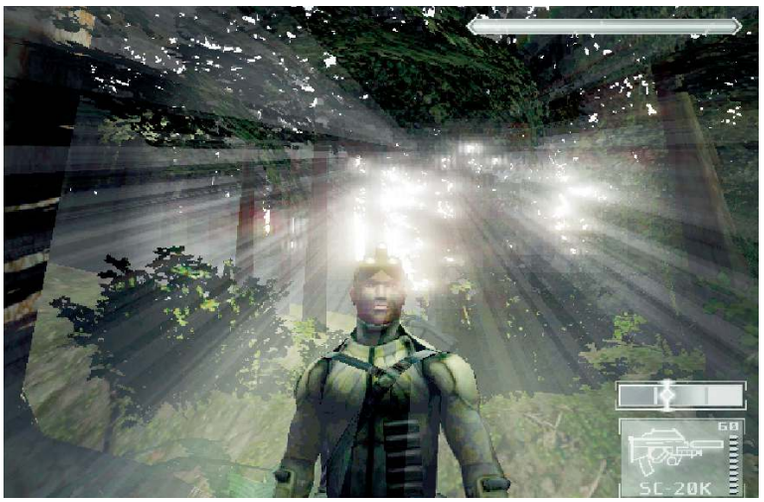




04 Türdietrich

Wie im Spiel ist das Knacken eines Türschlosses eine Arbeit, die viel Feingefühl erfordert. Wer aber schon einmal einen Schlüsseldienst rufen musste, hat eine Vorstellung davon, wie schnell Profis ein Schloss knacken können. Einfache „Pick-Sets“ sind schon ab 60 Euro zu haben, während elektrisches Profiwerkzeug bei einem Preis von 300 Euro beginnt. Dabei unterliegen die Käufer dieses Werkzeugs keiner polizeilichen Meldepflicht. www.m-s-c.net

Dokuments versehen. In Fort Meade existiert deswegen sogar eine eigene Recyclinganlage für Papierdokumente, deren Ausstoß groß genug ist, die NSA-eigene Pizzaschachtelfabrik mit Altpapier zu versorgen.
Andere offizielle Zahlen zur „No Such Agency“ lassen ebenfalls erahnen, welch riesiger Apparat dahinter verborgen ist. So beträgt das Budget für den jährlichen Stromverbrauch der Behörde rund 21 Millionen Dollar. Und würde die NSA als Wirtschaftsunternehmen in der jährlichen „Fortune 500“-Liste des größten Wirtschaftsmagazins der USA aufgenommen, befände sie sich unter den ersten zehn Prozent der finanzstärksten Unternehmen der Welt. Die Behörde betreibt 120 Abhörstationen über den gesamten Globus verteilt, beschäftigt Linguistiker für 95 verschiedene Sprachen und hört nach Expertenschätzungen täglich rund drei Milliarden Telefongespräche und 90 Prozent des Internetdatenverkehrs automatisiert ab. Diese werden vom „Echelon“-System nach markanten Stichwörtern und den Namen gesuchter Personen gescannt. Mit der Field Station F-81 in Mietraching bei Bad Aibling/Rosenheim gehört auch ein deutscher Standort zum Spionagenetzwerk. Dieser Stützpunkt wird jedoch am 30. September dieses Jahres aufgelöst und nach Menwith Hill (England) und Griesheim/Darmstadt verlegt. Zum Teil hat der Umzug technische Gründe, allerdings dürfte auch der „Echelon-Bericht“ damit zusammenhängen. Darin beschuldigte eine europäische Untersuchungskommission die USA, mit dem Echelon-System Spionage zum eigenen wirtschaftlichen Nutzen zu treiben.
Und auch wenn ein Charakter wie Sam Fisher nur schwer in das eher zivilwissenschaftliche Profil der NSA des realen Lebens zu passen scheint: Parallelen gibt es genug. So passt die Art, wie unser Agent seine Missions-Updates von seinem Einsatzleiter Irvin Lambert übermittelt bekommt, durchaus in das Bild moderner Echtzeitkommunikation via Satellit. Und auch der Grundgedanke der NSA, die Überwachung, findet sich überall in „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ wieder. Was wäre Sam Fisher ohne seine „Sticky Cams“, die er mit seinem „SC-20L“-Gewehr verschießen kann, um seine Gegner aus einem sicheren Versteck heraus beobachten zu können? Und was wäre das Spiel ohne die ständige Furcht, selbst Opfer der feindlichen Kameras zu werden?
So wundert es auch kaum, dass Fredy Steinhauer dem virtuellen Agenten Sam Fisher seinen Segen gibt. „Die Art und Weise, wie im Spiel mit den Kameras umgegangen wird, ist sehr realistisch“, resümiert er. „Wir bieten alleine 400 verschiedene Kameratypen an. Schwarzweiß, in Farbe, mit allen verschiedenen Arten von Objektiven.“ Und? Kann dann auch ein Gadget wie die Sticky-Cam wirklich funktionieren? „Denkbar ist es schon. Je aufwendiger die Technik, desto anfälliger das Kamerasystem. Trotzdem ist es durchaus denkbar, dass eine solche Minikamera verschossen werden könnte, wenn sie von einer Kautschukmasse umgeben wäre. Diese Technik wird bereits bei der Personenverfolgung eingesetzt, wo Peilsender auf diese Art und Weise an Fahrzeugen angebracht werden. Und die Kamera, die das Betäubungsgas versprüht, funktioniert im Grunde genommen genau wie eine Alarmanlage, die bei Aktivierung durch einen Eindringling Reizgas versprüht.“
Und was ist nun mit seinen Aktivitäten als Mitglied der NSA? Offiziell verbietet die Order 12333 vom Dezember 1981 zwar „unethische Aktionen oder Mordaufträge auszuführen oder dazu anzustiften“. Trotzdem starben seit Bestehen des Nachrichtendienstes 150 Mitarbeiter „in Ausführung ihres Dienstes“. Was sollen wir uns darunter vorstellen? Einen Herzinfarkt bei der Übersetzung einer besonders spannenden Geheimbotschaft? Einen Stromschlag bei der Dateneingabe in den Computer? Oder vielleicht doch eine tödliche Schusswunde bei einem Auftrag, der auf dem Dach eines Zuges zwischen Paris und Nizza beginnt?



Vorsicht vor dem Hunde. Sam Fisher wird in „Pandora Tomorrow“ auch erstmals im Dschungelgebiet und in einem fahrenden Zug operieren. Dabei jagen ihn nicht nur die Biowaffen-Bösewichter, sondern auch deren Kampfhunde

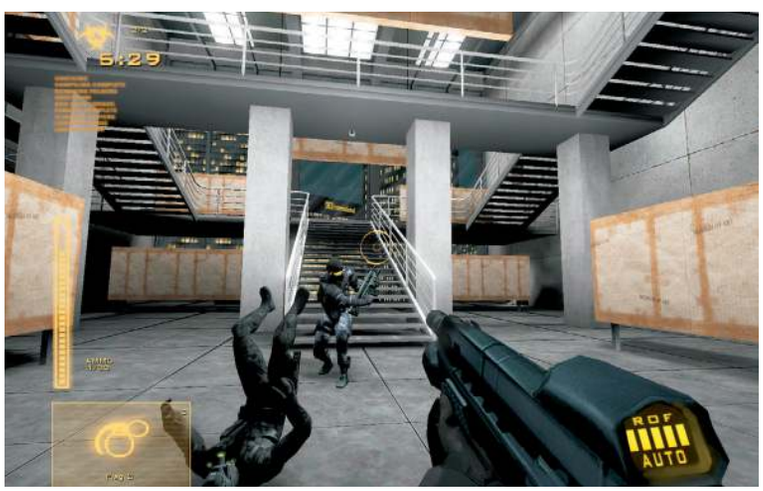
HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Das Spiel

„Fisher, willkommen zurück im Einsatz!“ So beginnt die Fortsetzung von „Tom Clancy’s SplinterCell: Pandora Tomorrow“. Und obwohl mehr als ein Jahr seit Fishers letzter Mission vergangen ist, braucht man nur wenige Sekunden, um sich wieder in die Schattenwelt des Third-Echelon-Agenten einzufinden. Seine erste Aufgabe versetzt den Spieler an einen aktuellen politischen Krisenherd: die US-Botschaft in Dili, der Hauptstadt des seit Mai 2002 unabhängigen Ost-Timor, wurde von Guerillas überfallen … willkommen zurück.

Doch was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Grafisch wirkt „Pandora Tomorrow“ nur marginal besser, was in Anbetracht des bereits erreichten Grafikstandards kein Kritikpunkt ist. Sehr gelungen sind die Spielabschnitte, in denen Sam Fisher sich durch dichte Urwaldvegetation kämpfen muss. Alle Blätter sind einzeln ausgearbeitet und detailreich animiert. Auch sonst ist keine wahre Revolution zu verzeichnen, wobei auch hier nur wieder gesagt werden kann, dass ein Spiel wie „Splinter Cell“ höchstens noch im Detail zu verbessern ist. Und das haben die Entwickler getan. So wird der markante „Split Jump“ nun öfter von der Spielumgebung eingefordert als im ersten Teil, und mit dem so genannten SWAT-Turn dreht er sich jetzt spektakulär an offenen Türen vorbei. Neben allerlei Kleinigkeiten wie einem Laserpointer für Sams Pistole überrascht vor allem die musikalische Untermalung: Für die zeichnete nämlich der Argentinier Lalo Schiffrin verantwortlich, der vor allem durch seine Soundtracks zu „Bullitt“, „Mission: Impossible“, „Dirty Harry“ und „Starsky & Hutch“ bekannt wurde.

Doch auch an dem grundsätzlichen Spielaufbau wurde gefeilt. Die Aufmerksamkeit der Gegner ist jetzt in drei Stufen unterteilt und wird konstant im Display angezeigt. Schon eine achtlos liegen gelassene Leiche kann die Alarmstufe erhöhen. Lässt der Spieler seine Opfer in der Nähe von Lichtquellen zurück, kann es sogar zum kompletten Missionsabbruch durch Sam Fishers Vorgesetzten Irving Lambert kommen. Der wohl größte Unterschied zum Vorgänger ist der neue Multiplayer-Modus, der sich entweder offline mit zwei verlinkten Xboxen oder eben online spielen lässt. Dort stehen zwei Charaktergruppen zur Auswahl: Auf der einen Seite die Söldner einer privaten amerikanischen Armee mit dem Namen Argus (Armed Guardian Services), die mit allerlei Waffen und Gadgets ausgestattet sind und in der Egoperspektive gesteuert werden. Ihr Gegenpart sind die Spione von Shadownet, die ähnlich wie Sam Fisher nur über Elektroschockpistole und ein Nachtsichtgerät verfügen. Aus dieser Konstellation, in der die eine Gruppe über genau die Fähigkeiten verfügt, die die andere nicht hat, ergibt sich bei „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ eine Spannung im Duell Mensch gegen Mensch, die über ihre Genregrenzen hinaus neue Wege in Sachen kreatives Gameplay aufzeigt.



Die Online-Charaktere

01 Argus-Söldner Technisch hervorragend ausgestattet, gehen sie mit Bewegungsmeldern und Scheinwerfern auf die Jagd nach Spionen und schützen gesicherte Objekte. **02 Shadownet-Spione** Ähnlich wie Fisher sind sie nur leicht bewaffnet und finden in der Dunkelheit ihren besten Verbündeten. Eine gute Taktik und Teamabsprache entscheiden über den Erfolg oder Misserfolg ihrer Mission.

01

02

Blut im Kopf: In „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ kann Fisher nun auch kopfüber seiner Arbeit nachgehen (rechts unten). Im Multiplayer-Modus, der sowohl online als auch offline spielbar ist, entscheidet oft das richtige Versteck über Sieg oder Niederlage

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Blutprobe

Um es mal deutlich zu sagen: Die Gewaltdebatte bei Computerspielen nervt gewaltig. Und zwar nicht, weil Gewalt geil ist oder eben nicht oder überhaupt, sondern weil die Argumente stumpf, langweilig, unoriginell sind. Statt also weiter mit den ollen Kamellen zu hantieren, ist es an der Zeit, neue Fragen zu stellen, neue Antworten zu versuchen, neue Thesen zu formulieren. Hier ist unser Baukasten für eine andere Debatte über Gewalt in Computerspielen

Text: Mathias Mertens

Die „Bild am Sonntag“ hat letztes Jahr versucht, die Unfälle auf deutschen Straßen mit dem Spiel „Autobahnraser“ in Verbindung zu bringen. Leider ist niemand auf diese schöne Variante der Gewöhnungs- beziehungsweise Nachahmungstheorie angesprungen. Doch warum eigentlich nicht? Denn diese Theorie besagt doch, dass ich mich an alles, was ich in den Medien sehe, höre oder lese, mit der Zeit gewöhne und es irgendwann dann auch in die Tat umsetze. Und was für Ego-Shooter gelten soll, nämlich dass sie mich so perfekt trainieren, dass ich reale Pumpguns aus der Hüfte für gezielte Kopfschüsse auf hundert Meter Entfernung einsetzen kann, das muss doch auch sonst gelten.

Anleitung zum Gewalttätigsein

„Project Gotham Racing“ wird doch wohl einen 14-Jährigen so ausbilden, dass er in einen Ferrari steigen und durch die engen Gassen von Florenz rasen kann. „Amped“ macht den Feierabend-Rodler in wenigen Wochen zum railslidenden Tailgrabber, „Super Mario Sunshine“ verwandelt die Couch-Potato in einen hürdenlaufenden Feuerwehrmann, „Amplitude“ katapultiert den Blockflötenschüler an die Spitze der internationalen Dancefloor-Charts, „Tetris“ stößt Karrieren als Abbruchunternehmer an. Und weil sich die Theorie nicht auf Computerspiele beschränkt, sondern allgemein für Medien gilt, kann man auch schlussfolgern, dass die Lektüre von nachahmungstheoretischen Wissenschaftstexten dazu führt, dass ich anfange, langweiliges Deutsch zu sprechen, ständig unbewiesene Behauptungen von mir zu geben und kurzsichtig zu werden.

Eine Sache wird bei all dem Gerede über Gewöhnung und Abstumpfung gern vergessen: dass sie auch Überdruss erzeugen kann. Bis ich in „Half-Life“ perfekt war, musste ich es wochen- und monatelang mehrere Male durchspielen, mich so stark daran gewöhnen, dass ich irgendwann schlagartig genug davon hatte. „Mission completed“, kann man da nur achselzuckend sagen und zum nächsten Spiel übergehen.

Und obwohl keine ernsthafte wissenschaftliche Untersuchung jemals die Nachahmungstheorie bewiesen hat, halten Medienkritiker an ihr fest und bauen sie sogar noch aus. Modelllernen nennen sie das, was beim Zuschauen oder Spielen passieren soll. Da geht es nicht mehr nur um die beiläufige Anregung zum Zuschlagen, sondern um die systematische und zielgerichtete Ausbildung zum Gewalttäter. Das hundert- und tausendfache Nachvollziehen der Gewaltmodelle beim Spielen führe dazu, dass diese verinnerlicht und abrufbereit als Skripte in den Köpfen gespeichert werden. Sagen sie. Prima. Das nächste Mal, wenn ich also durch die Straßen einer Küstenstadt in Florida cruise, im Radio „Broken Wings“ von Mister Mister höre und in die Schießerei zwischen zwei rivalisierenden Drogenhändlerringen gerate, springt bei mir sofort reflexartig das Programm an. Ich drücke die Dreiecktaste, um aus dem Wagen zu springen, ziehe mit L2 meine Waffe, schiebe den linken Ministick nach vorn … Moment! Ganz so lässig komme ich doch nicht aus dem Wagen, erst mal muss ich mich abschnallen und den Motor ausschalten. Und schon das Rennen hinter die Deckung geht mir ganz schön auf die Kondition. Außerdem ist der Rückstoß meiner Knarre ziemlich gewaltig. Wenn ich denn überhaupt verstanden habe, wie ich sie entsichere. Also erst mal das Speichermenü aufgerufen, um die Sequenz noch mal neu zu starten … ach nee. Geht ja gar nicht.

Man lernt tatsächlich ein Modell beim Computerspielen. Nämlich eines für Computerspiele. Ein äußerst komplexes Zusammenspiel von Controllerbeherrschung, Bewegung innerhalb einer Engine, Orientierung auf verschiedenen kartografischen Versionen der Spielumgebung, Zurechtfinden in verschachtelten Menüsystemen. Man operiert mit speziellen Elementen wie Fadenkreuz, Power-ups, Inventories oder Upgrades. Ganz zu schweigen von Fantasiewaffen und Zaubersprüchen. Das Abrufen dieses Skripts in der Realität ist selbst dann, wenn man es wollte, unmöglich. Das ist so, als würde man einem trainierten Schwertkämpfer unterstellen, er wäre zum Töten ausgebildet worden, um ihn dann in einen Panzer zu setzen, damit er es beweisen kann.

Aber wenn Gewaltspiele schon keine Anleitungen darstellen, so putschen sie doch zumindest auf. Und gewalttätige Menschen werden somit zu ihren Taten angestachelt. Antwortet der Feld-Wald-und-Wiesen-Nachahmungstheoretiker und möchte so seine Position halten können. Er übersieht dabei, dass nicht nur die Darstellung von Gewalt aufputscht. Diese Aufputsch- oder Erregungstheorie,

wie sie in der Wissenschaft heißt, geht davon aus, dass die Darstellung von Gewalt im Film oder Computerspiel mich als Zuschauer so aufwühlt, dass meine gesamte Gefühlslage in Wallung gerät. Diese Wallung ist eine große Menge Energie, die einen Weg aus mir heraus sucht. Um ihr ein Ventil zu geben, darf ich nicht mehr untätig herumsitzen, sondern ich muss handeln und die Energie nach außen verteilen. So weit, so verständlich. Aber warum sowohl die Erregung als auch das Loswerden der Energie auf Videospiele beschränkt sein muss, leuchtet nicht ein. Welche Verzweiflung, welcher Hass kann in Kindern aufsteigen, wenn sie von ihren Eltern gezwungen werden, „Ein Schloss am Wörthersee“ zu gucken? Welch herzzerreißendes Mitleid kann im frisch verheirateten Endzwanziger wogen, wenn er die erniedrigenden Betteleien der Abservierten in „Nur die Liebe zählt“ mitansehen muss? Wie groß ist die Hoffnung, die durch „Deutschland sucht den Superstar“ erzeugt wird, und wohin dann mit diesem Drang zur Weltkarriere, wenn man schon in der ersten Runde rausfliegt?

Versteht man Gewalt als einen Versuch, angestaute Energie loszuwerden, ist es doch eigentlich egal, wo diese Energie herkommt, ob von „Medal Of Honor“ oder aus „Vom Winde verweht“. Man prüfe nur mal, welcher Film einen mehr bewegt und beschäftigt, „Scream“ oder „Titanic“. Außerdem ist Gewalt nur einer von vielen Wegen, seine Energie wieder loszuwerden. Der von „Doom 2“ aufgeputschte 18-Jährige kann sich auch fanatisch auf den Pflegejob im Altersheim stürzen, was die Popularität von Gewaltspielen bei Kriegsdienstverweigerern erklären würde.

Bei Spielen soll es sich um gefährliches suggestives Material handeln. Um Verführer, Lehrer, Drill-Sergeants, die mich zur Kampfmaschine ausbilden. Der logische Schritt wäre, dass ich meine Rolle als Gewalttäter ausfülle

Der eingebildete Kranke

Die Diskussion über die Wirkungen von Gewalt kann auch dazu führen, dass ich daran glaube. Anders formuliert: Jugendschützende Modifizierungen, marktschreierische Zeitungsartikel über Medienverwahrlosung und andere Klassiker, Indizierungen, Verbote und sonstiger Backlash machen mich darauf aufmerksam, dass Gewalt tatsächlich eine Wirkung hat. Vorher saß ich nur stumpf vor meinem Shooter, und es passierte rein gar nichts. Jetzt aber soll es sich dabei um gefährliches suggestives Material handeln, um Verführer, Lehrer, Drill-Sergeants, die mich zur Kampfmaschine ausbilden. Und es stellt sich das alte Hypochonder-Phänomen ein. Plötzlich sehe ich überall Anzeichen für meine Verrohung und Gewalttätigkeit, verstärke sie durch diese Aufmerksamkeit, kann irgendwann nichts anderes mehr wahrnehmen und ergebe mich meiner eingebildeten kriminellen Natur. Die medienkritische Literatur, besonders die der Nachahmungstheoretiker, zeichnet sich durch ein ultramechanistisches Menschenbild aus. Ihren Ausführungen zufolge gibt es keinen freien Willen, jeder Reiz führt zwangsläufig zu einer Reaktion. Wenn ich nun also lese, dass mich Computerspiele gewalttätig machen, dann muss ich zu dem Schluss kommen, dass es schon geschehen ist. Diese Ächtung und Geringschätzung, die mir entgegenschlägt, ist ein Zeichen dafür, dass ich anders sein muss. Mein Spaß am Spiel ist ein weiteres Indiz dafür, dass ich schon verdorben bin. Der logische Schritt ist dann, dass ich meine Rolle als Gewalttäter auch ausfülle. Genau so wollen sich aber Computerspieler nicht beschreiben lassen. Also setzen sie sich dagegen zur Wehr.

Der durchschnittliche „Counter-Strike“-Verteidiger führt genau anderthalb Argumente im Mund: „Hunderttausend spielen es, und nur einer läuft Amok“ und „Also, ich spiele das jetzt seit meiner Kindheit, und ich habe noch nie jemanden umgebracht“. Der erste Satz argumentiert mit einem Standard aus dem Mathematikunterricht: der Gauß’schen Normalverteilung. Alles, ob nun Körpergröße, Intelligenz, Lebensdauer von Kühlschränken oder Zeitungsartikelqualität, hat ein Spektrum von ganz viel Durchschnitt und einigen Extremen an den Rändern der Verteilung. Okay. Das heißt dann aber auch, dass man durch ein Verbot von „Counter-Strike“ den einen Amoklauf hätte verhindern können, oder nicht? Dann müsste man das ja wohl sofort tun. Und weiter gedacht: Du spielst seit deiner Kindheit und hast noch niemanden umgebracht – ja und? Was nicht ist, kann ja noch werden. Du hast ja noch ein paar Jahre vor dir. Auch dein persönliches Verhalten unterliegt über einen längeren Zeitraum der Gauß’schen Normalverteilung.

In gewisser Weise ist dieses typische Gegenargument genauso mechanistisch wie die Nachahmungstheorie. Auch hier muss man zwangsläufig mit einem Gewaltausbruch rechnen, zwar nur alle hunderttausend Mal, aber was macht das schon? Bei hunderttausend Spielen müsste es theoretisch jedes Mal einen solchen Effekt geben. Jedes Mal ist es ein Einzelfall. Denkt man das Normalverteilungsargument zuende, dann müsste eigentlich alles zensiert werden: Computerspiele, Filme, Fernsehsendungen, Rosamunde-Pilcher-Romane, Phil-Collins-Platten. Alles wird Einzelne zu radikalem Verhalten anstacheln können.

1980 Shark Attack

1979 wurde die Farbe ins Spiel gebracht. Schon ein Jahr später flossen die ersten Blutpixel. Der Spieler in „Shark Attack“ war ein Hai auf Taucherfang.

1985 Freitag, der 13.

Auf der Jagd nach Jason war die Motorsäge immer am coolsten. Richtig sägen durfte man allerdings nicht. Morde wurden mit einem Standbild des Massakrierten quittiert.

1987 Barbarian

Im Barbarenland wurde in bester Conan-Manier akkordgeköpft. Ebenso akkordmäßig schafften allerdings die Mütter die immer neuen Kopien aus den Kinderzimmern.

Ganz so weit will dann doch niemand gehen. Statt alles zu verbieten, wird dann eben entschärft, damit sich die aufputschende oder zur Nachahmung anregende Wirkung nicht einstellen kann. Wenn die Gegner also grün bluten oder sich hinhocken, statt umzufallen oder sich auflösen, statt leichig herumzuliegen, dann ist das nicht jugendgefährdend. Und zwar, weil die Gewalt dann nicht mehr so plastisch und realistisch ist. Aha, dann könnte ich folglich auch einen Elchkopf aufsetzen und Leute beleidigen, weil ich dann nicht mehr realistisch aussehe, oder wie? Oder mir einen Hemingwaybart wachsen lassen, weil ich dann keine schlechten Artikel mehr schreibe? Oder eine Fototapete an die Wand kleben und plötzlich im Südseeurlaub sein?

Wenn man die Logik ernst nimmt, die hinter dieser „Entschärfung“ von Computerspielen steckt, dann müssten die neuen Formen doch auch eine Wirkung haben. Was bedeutet es dann zum Beispiel, dass durch meine Einwirkung Menschen dazu verdammt werden, ewig auf dem Boden hocken zu bleiben, ohne Hoffung auf Erlösung? Bin ich dann nicht ein viel schlimmerer Menschenschinder, als wenn ich sie mit einem klinisch präzisen Kopfschuss aus dem Leben schicke? Ermuntern mich die offensichtlichen Aliens, die grün bluten, nicht zu viel skrupelloserer Anwendung von Gewalt? Und zeigt mir nicht das Verschwinden von Leichen, dass Gewalt überhaupt keine Konsequenzen hat? Besser als durch solche Entschärfungen kann man Gewalt doch nicht verharmlosen.

Stop Teaching Our Game Designers To Kill

Die Diskussion über die Wirkungen von Gewaltdarstellungen im Computerspiel beschränken sich immer auf die Menschen. Was aber mit den Spielen geschieht, darum kümmert sich keiner. Denn in gewisser Weise kann auch den Spielen Gewalt angetan werden. Zum Beispiel dadurch, dass die Gewalt selbst in Spielen immer langweiliger wird, denn die kenne ich schon. Ich habe schon „Doom“, „Quake“, „Unreal“ und „Half-Life“ gespielt, da bietet mir „Medal Of Honor“ außer dem Setting nicht wirklich etwas bahnbrechend Neues. Richtig ärgerlich wird es, wenn mein gerade einsetzender Tunnelblick, der Flow, der sich beim Spielen

---

1987 Double Dragon

Die unbeholfenen Moves bei Tecmos Spielhallenprügler erinnerten noch eher an die Rangeleien englischer Gentlemen als an den knallharten Überlebenskampf eines Karate-Tigers.

1992 Mortal Kombat

Die übermenschlichen Blutschwälle bei jedem Schlag machten „Mortal Kombat“ in Deutschland kurze Zeit zum Bestseller – dann landete das Beat-’em-up auf dem Index.

1993 Doom

Ein Jahr, nachdem ID Software mit „Wolfenstein 3D“ das Genre Ego-Shooter erfunden hatte, brachte das Studio „Doom“ heraus und löste damit einen FPS-Boom aus.

einstellt, durch völlig blöde Finishing-Move-Animationen oder endlose Metzeleien unterbrochen wird, wenn ich einfach nur weiterkommen will. Nicht ohne Grund schalten „Counter-Strike“-Profis die Auflösung runter und würden auf alles Blutgespritze verzichten, wenn es der Geschwindigkeit des Spiels zugute kommt. Es scheint sogar, als ob das pauschale Setzen auf Gewalt die Entwicklung neuer Spielkonzepte behindert. Im Sinne der Erregungstheorie kann man mit Gewalt grundsätzlich ein Interesse erzeugen. Das heißt: Ich spiele ein langweiliges Gewaltspiel lieber als ein langweiliges Spiel ohne Gewalt, einfach, weil die Action mir mehr bietet. Dass das Spiel langweilig ist, kann so einigermaßen versteckt werden. Die Publisher glauben dann, weil mehr Gewaltspiele gekauft werden als andere, dass hier ein Bedürfnis befriedigt wird, und produzieren weiter dieselben verkleideten Langweiler. Dass ein überragendes neues Spiel aber viel mehr Erregung erzeugen würde, wird gar nicht mehr in Betracht gezogen. „Pac-Man“ rockte mehr als „Space Invaders“, wurde abgelöst von „Elite“, das von „Tetris“ übertrumpft wurde, das wiederum von „Doom“ in den Arsch getreten wurde, das von „Myst“ abgehängt wurde – so sah es mal aus. Wie viel qualitative Neuerung, jetzt mal polemisch gefragt, im neuesten High-End-Ego-Shooter festzustellen ist, bleibt dahingestellt.

Genau solche Fragen werden aber gar nicht an die Industrie herangetragen. Das einzige Feedback außer Verkaufszahlen, das die Publisher bekommen, kommt von den Spielemagazinen. Deren Rezensenten sind wahrscheinlich auch vom Immergleichen genervt, können das aber in ihrem Bewertungsraster gar nicht abbilden. Stattdessen sorgt die perfekte Grafik, der tolle Sound, die smoothe Framerate für ordentlich Prozentpunkte, sodass aus dem Resultat von 83,2 Prozent abgelesen werden muss, dass es sich um ein gutes Spiel handelt. Auf diese Weise wird man auch noch die 1000ste Variation von „Half-Life“ mit „GTA“-, „Dead Or Alive“- und sonstigen Erfolgsspiel-Elementen gut finden müssen – und sie auch entsprechend von der Industrie geliefert bekommen.

Das pauschale Setzen auf Gewalt fügt nicht den Nutzern Schaden zu, sondern den Spielen. So entstehen keine neuen Konzepte. Es wird viel zu wenig darüber

1995 Killer Instinct

Nach dem Erfolg von „Mortal Kombat“ wurde der so called Familienkonsole SNES von Nintendo höchstselbst ein knallharter Prügler spendiert. Bestimmt für jobgefrustete Väter.

1995 Zombie Raid

In den Spielhallen ließen die Hobbyschützen die verschwitzten Lightguns die Runde machen und töteten, was es zu töten gab: in der Regel Untote.

1996 Quake

Unglaubliche Waffen und unglaubwürdige Blutfontänen sind das Rezept, das jeden Teil von „Quake“ zu einem Meilenstein des Ego-Shooter-Genres machte.

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

nachgedacht, welche Funktion das Schießen, In-die-Luft-Jagen, Auslöschen im Computerspiel hat. Oft ist es doch nur ein erweiterter Zugriff auf das Spielgeschehen, um die eigene Position zu verbessern. Zum Beispiel beim Future-Racer. Zuerst gab es nur mich und meinen Gleiter, den ich möglichst perfekt steuern musste, um an den Gegnern vorbeiziehen zu können. Dann gab es die Kanone, mit der ich zusätzlich auch noch an einer anderen Stelle wirken konnte, nämlich direkt vor mir. Und dann kam die Lenkrakete, die ein Eingreifen an ganz vielen Stellen und unabhängig von meiner Position ermöglichte. Statt dass nun aber andere Waffen erfunden würden, die mir noch mehr Zugriffsmöglichkeiten auf den Raum ermöglichen, werden einfach die alten neu angepinselt und ganz viel Programmierleistung in die Explosionen gesteckt.
Man sollte also aufhören, sich mit Gewalt in Computerspielen aus moralischen Gründen zu beschäftigen. Wichtiger sind die strukturellen Gründe. Gewalt im Computerspiel ist nicht grundlegend schlecht oder gut. Es kommt darauf an, in welchem Gesamtzusammenhang sie steht und welchen Sinn sie darin hat. Um es mal mit einem Filmbeispiel zu sagen: Es hat Gründe, warum „Terminator“ ein großartiges Kunstwerk ist, man sich bei Jean-Claude Van Dammes Filmen aber nicht einmal an einen bestimmten Titel erinnern kann. Und es liegt nicht daran, dass Schwarzenegger der bessere Schauspieler ist und er besser zuhauen kann – der Film ist einfach besser in seiner Form: wie er mit Gewalt umgeht und sie einsetzt, um eine starke Geschichte mit starker Emotionalität zu erzählen. Es wäre schön, wenn das auch öfter bei Computerspielen geschähe.

Mathias Mertens ist promovierter Literatur- und Medienwissenschaftler und Buchautor. Hatte in Hannover und Hildesheim Lehraufträge zur Film- und Computerspielgeschichte und -analyse. Zurzeit arbeitet er an der Uni Gießen in einer Forschungsgruppe zum Thema „Transnationale Medienereignisse von der Frühen Neuzeit bis zur Gegenwart“

1999 Tony Hawk’s Pro Skater

Nach einem gewaltigen Sprung fliegt man manchmal gewaltig auf die Fresse, Blutspritzer inklusive. Aber ist das jetzt schon blutig oder einfach nur realistisch?

2003 Postal 2

„Postal 2“ einte die Spielergemeinde. Alle fanden die AI, Ladezeiten und Levelarchitektur unglaublich mies, und: Jeder fand, dass dieser FPS das brutalste Spiel ever war …

2004 Manhunt

… nur um nicht mal ein Jahr später dasselbe über das düstere Snuff-Adventure „Manhunt“ zu sagen – das dann auch gar nicht mehr in Deutschland erschien.

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Ein Sheriff-Office in Houston/Texas? Nö. Ein Arbeitsplatz im Entwicklerstudio Crytek in, äh, Coburg/Bayern

Heimatmelodie

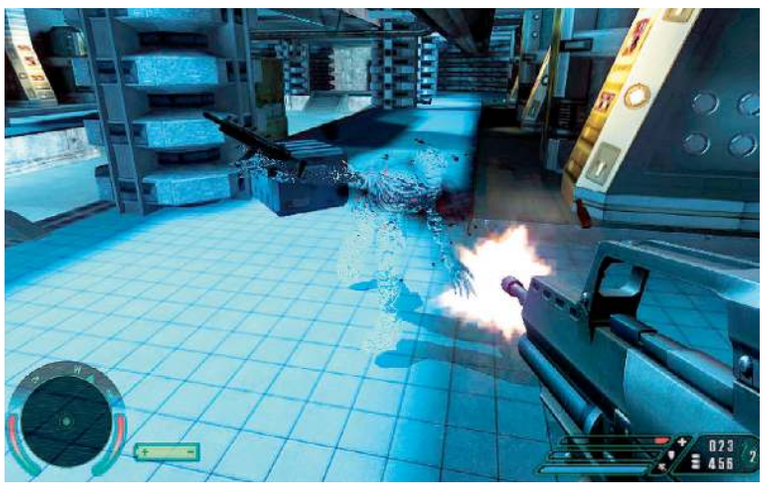
Aus Deutschland kommen keine international erfolgreichen Computerspiele. Diese lähmende Ansicht scheinen alle deutschen Entwicklerstudios zu teilen. Alle außer Crytek, die mit ihrem Spiel „Far Cry“ schon Monate vor Erscheinen weltweit für Furore sorgten. Ein Besuch bei den Pionieren aus Coburg

Text: Benjamin Maack, Fotos: Benne Ochs

Coburg ist eine kleine Stadt in Franken, wo man nachts das Fenster offen lassen kann und die Männer am Stammtisch darüber plaudern, welchen Burschenschaften ihre Söhne angehören. Die größte Sehenswürdigkeit der Stadt ist die Veste Coburg, die zweitgrößte Burg Deutschlands, die sich auf einem Sandsteinhügel über die Stadt erhebt. Auf der Burg gibt es eine bedeutende Sammlung altdeutscher Maler aus der Dürerzeit. Doch die Augen der videospielenden Welt sind in den letzten Monaten auf einen Hinterhof am Fuße des namenlosen Sandsteinhügels gerichtet. Dort, in einem hellblau und altrosa gestrichenen Siebziger-Jahre-Anbau, wird auf drei Stockwerken eines der vielversprechendsten Spiele des Jahres entwickelt: „Far Cry“. Richtig gehört. Nicht in Melbourne, Newcastle oder San Francisco, sondern in einer Kleinstadt in Bayern wird ein Spiel entwickelt, das weltweite Aufmerksamkeit und respektable Rezensionen erntet.

In den Büroräumen ist es ruhig. Nur das Surren der Prozessorlüftungen und das Klicken von Maustasten ist zu hören. Die Jalousien sind heruntergelassen, es ist Crunch-Time. Ende nächster Woche muss „Far Cry“ raus in die Produktion. Mit beeindruckender Effektivität legen die 55 Mitarbeiter letzte Hand an. In einem Raum im Erdgeschoss wird das Spiel von einem Dutzend Testpersonen auf die letzten Bugs abgeklopft, im schaumstoffverkleideten Raum nebenan integriert der Sound-Engineer die letzten Klänge, während im ersten und zweiten Stock noch am Multiplayer-Mode gefeilt wird und die letzten grafischen Feinheiten eingearbeitet werden. So sehr beeindruckt die Konzentration, die hier über allem liegt, dass man ganz vergisst, seinen Kopf auf Programmierer-Vorurteil-Mode zu stellen. Hey, wir haben doch alle „Microsklaven“ von Douglas Coupland gelesen. Also: Wo sind sie, die Pizzaschachteltürme? Die Schlafsäcke? Die Dreitagebärte

und der unangenehme Mief von durcharbeiteten Nächten? Nichts. Die Prozessorlüfter blasen sauberen Computergeruch in den Raum.
Die Brüder Avni und Faruk Yerli sitzen in dem kleinen Konferenzraum. Die beiden Türken wirken ein bisschen wie die Klitschkos der Entwicklerbranche. Durchtrainiert, mit kantigen Gesichtszügen, korrektem Haarschnitt und Universitätsabschluss in BWL. Erst als Cevat, der jüngste der drei Brüder, hereinkommt, verfliegt dieser Eindruck. Er ist gerade 26 und der Ideengeber für das Projekt. „Ich habe schon immer gern gespielt und auch ein bisschen programmiert. Während meines BWL-Studiums kam mir dann die Idee, selbst Spiele zu entwickeln.“ Cevat schaffte es, seine beiden älteren Brüder von seiner Vision zu überzeugen. Sie gaben ihre Jobs als Leiter einer Werbeagentur und Geschäftsführer einer Consultingfirma auf und taten sich mit Cevat zusammen. Trotzdem sind sie heute nicht die großen Brüder, die dem Kleinsten sein Hirngespinst in rentable Bahnen lenken. Auf allen drei Visitenkarten steht „Executive Vice President“. Mit unverhohlener Begeisterung



Nachdem einige Wochen vor Erscheinen des Spiels das erste Demo-Level von „Far Cry“ zum Download bereit stand, war klar: Crytek hatte weder in Sachen grafischer Qualität noch in puncto Gerissenheit der AI zu viel versprochen

sprechen die drei von den Anfängen ihrer Firma Crytek, als es nur die drei Chefs und noch keinen Angestellten gab. Denn begonnen hat die Idee mit einem 233-Mhz-PC und einer ISDN-Leitung in einem Jugendzimmer im Haus ihrer Eltern in Coburg. 1999 rief Cevat die Seite www.crytek.de ins Leben. Eine Online-Programmierer-Community, die, gefüttert mit Cevats Ideen, schnell zum weltweiten Netzwerk zwischen ambitionierten Hobbyentwicklern, aber auch Profis aus der Branche und Professoren wurde. Innerhalb eines Jahres waren die Konzepte und Engines für drei Spiele entwickelt: „Engalus“, ein Ego-Shooter, bei dem man nicht nur sich selbst, sondern gleich das gesamte Universum retten sollte, „Silent Space“, ein klassischer Space-Shooter und „X-Isle“, ein weiterer Ego-Shooter, der auf einer karibischen Insel spielt. Ein traumhaftes Setting für einen virtuellen Kurzurlaub – oder für eine Verschwörungsgeschichte, aus der man sich mit einem beachtlichen Waffenarsenal den Weg durch eine intelligente Gegnerschaft freifeuern muss. „X-Isle“ war das Spiel, dass es in die Produktion schaffte. Auf Anraten des Publishers Ubisoft wurde allerdings der Name in „Far Cry“ geändert. Spiele, deren Name mit einem „X“ beginnt, dürfen auf der Xbox nämlich nicht veröffentlicht werden. Aber Halt mal. Wie schafft es ein kleines deutsches Entwicklerteam überhaupt, an einen Publisher wie Ubisoft zu kommen? Die Geschichte der drei Brüder klingt fast wie der Masterplan für den Aufschwung der deutschen Wirtschaft. Eigeninitiative, Erfindungsgeist, Innovation – alles ist drin.
2000 nahmen die drei einen Flieger zur E3 nach Los Angeles, im Gepäck eine CD mit drei Spieledemos. Dort angekommen, zogen sie zum Stand des Hardware-Herstellers Nvidia und zeigten die Demo. Zwei Minuten gab der damalige Developer-Relations-Manager Kevin Strange den dreien, um ihn zu überzeugen. Aus zwei Minuten wurden zwei Stunden. „Nach kurzer Zeit stand die gesamte Firma um den Computer und sah sich die Demo an. Wir wussten vorher noch nicht einmal, ob sie überhaupt laufen würde. Aber auf Nvidias High-End-Computer lief sie dann sogar noch besser als bei uns zu Hause. Strange sagte uns später, dass das der beste Terrain-Renderer sei, den er je gesehen habe“, erzählt Cevat nicht ganz ohne Stolz in der Stimme. Für den Rest der E3 hatten sie Gespräche mit den Topmanagern der wichtigsten Publisher. Am letzten Tag den entscheidenden Termin bei Ubisoft. Bis zum Vertragsabschluss dauerte es dann allerdings noch zehn Monate. Am 23. März 2001 fuhren sie mit einem Mietwagen nach Paris. Acht Stunden dauerten die Verhandlungen mit Yves Guillemot, dem Chef von Ubisoft. „Bevor der Vertrag endgültig unterschrieben wurde, mussten wir ihm versprechen, dass unser Spiel besser wird als ‚Halo‘, ‚Doom‘ und ‚Half-Life‘.“ Ob sie ihr Versprechen würden halten können, wussten die drei damals noch nicht. Heute wissen sie zumindest, dass sie mit „Far Cry“ technisch gesehen in der weltweiten Entwicklerelite mitspielen. Die Reaktionen der Fachpresse beweisen es. „Far Cry“ ist der erste Spieltitel überhaupt, der ein Cover bei der „PC Gamer“ in den USA bekommen hat, ohne dass das Spiel schon vorher ein Begriff war. Die englische „PC Games“ kürte die AI von „Far Cry“ zu einer der zehn zukunftsweisenden Erfindungen, die das Gameplay revolutionieren werden. „Ein englischer Games-Journalist war vor einigen Monaten da“, erzählt Cevat euphorisch, „er hat unser erstes Testlevel für die AI gespielt. Nicht viel, ein Wald, ein Kornfeld und eine Hütte. Und alle paar Minuten biss er ins Gras.“ Aber das Entscheidende sei gewesen, dass der Journalist nicht frustriert war. Er hatte einfach das Gefühl, dass die AI schlauer war als er und ihn immer wieder geschickt überlistete. Wie in einem Schachspiel Kasparow gegen X3D Fritz. Und tatsächlich: Egal wie oft man

einen Abschnitt wiederholen muss, die Gegner reagieren jedes Mal anders. Sie formieren sich, stellen dich, jagen dich sogar und schleichen sich in deinen Rücken. Der Schwierigkeitsgrad ist in fünf Stufen unterteilt, von „Easy“ über „Veteran“ bis „Realistic“ verhalten sich die Gegner mehr oder weniger intelligent. Die wahre Revolution von „Far Cry“ hört aber auf den Namen „AI-Autobalancing“ und kann im Optionsmenü alternativ zu der herkömmlichen Schwierigkeitsgrad-Abstufung angewählt werden. Ist diese Option aktiviert, passen sich die Gegner stufenlos dem Können des Spielers an, ohne dabei auf die fünf festgelegten AI-Abstufungen zurückzugreifen. Ein unglaublich schlechter Spieler wird vor quasi scheintoten Gegnern stehen, entwickelt er sich aber mit fortschreitendem Spielverlauf zum Supersoldaten, zieht das Spiel gleich. Und zwar noch über die höchste Schwierigkeitsstufe hinaus. Ein unendlich guter Spieler würde also auf unendlich gute Gegner stoßen.

„Nvidea gab uns zwei Minuten, sie mit unserer Demo zu überzeugen – nach zwei Stunden scharte sich die gesamte Führungsriege begeistert um den PC“

So ausgefeilte Technik schüttelt man nicht einfach aus dem Ärmel. Dafür braucht man ein Team von Spezialisten und Videospiel-Addicts. Auch hier beschritt Crytek neue Wege: „70 Prozent unserer Angestellten haben vorher noch nie an einem Videospiel gearbeitet. Es sind Spezialisten aus der Filmbranche, Programmierer aus anderen Fachbereichen und junge Talente aus der MOD-Szene. Sie kommen aus insgesamt 13 Ländern, darunter Australien, England, Finnland, Russland, Mazedonien und Israel. Da ist zum Beispiel der 21-jährige Chris Auty, der als Teenager mit seinen „Counter-Strike“-MOD-Leveln „Aztec“ und „Inferno“ zur Szenegröße avancierte. Oder Raymond Leung, der Concept Artist des Kinofilms „Starship Troopers“, und Richard Tsao, der für Microsoft „Tao Feng“ und „Dungeon Siege“ entwickelte. Kurzum: ein beeindruckendes Line-up, vor dem so mancher gestandene Entwickler den Hut ziehen kann.

Aber mal ehrlich. Was treibt jemanden aus New York, London oder Toronto in die Kleinstadt Coburg? „Das kulturelle Angebot ist es sicher nicht“, witzelt Cevat. Aber Crytek gibt sich Mühe, den Exgroßstädtern das Leben unterhaltsam zu gestalten. Im Sommer kauften Faruk und Avni einen Grill. Zwei Wochen lang standen die Chefs mittags im Garten und brutzelten Steaks für die versammelte Mannschaft. Zusätzlich setzten sie durch, dass im örtlichen Kino an einem Tag der Woche ein aktueller Film im englischen Originalton gezeigt wird. Und jeden Dienstag ist türkischer Tag bei Crytek. Dann kommen Mutter Yerli und ihre Tochter und machen türkisches Essen für alle 55 Mitarbeiter.

Doch am Ende zählt für die Mitarbeiter natürlich nicht das Rahmenprogramm, sondern das Produkt – und das ist international hoch anerkannt. So wurde die Cry-Engine, das Herz von „Far Cry“, bereits an ein koreanisches Entwicklerstudio verkauft, als sie sich noch in der Entwicklung befand – und das, obwohl den Koreanern zeitgleich die bewährte Unreal-Engine angeboten wurde. Da ist es kein Wunder, das sich fast täglich neue begabte Programmierer bei Crytek bewerben. Nur die besten werden zum Gespräch gebeten. „Wir fliegen sie auf unsere Kosten ein und lassen sie ein paar Tage zu uns ins Studio kommen. Zum einen, um zu sehen, ob sie unseren Anforderungen entsprechen, andersherum natürlich auch, damit sie sehen können, ob ihnen das Arbeitsklima und die Umgebung gefällt“, erklärt Avni. Mit dem Zug kommen wenige nach Coburg. Nicht weil es in Deutschland keine talentierten Programmierer gäbe. „Deutsche haben einfach eine schwie-

Vergesst alle Vorurteile in Sachen kreatives Chaos in Entwicklerbuden. Dies hier war der einzige halbwegs unaufgeräumte Platz, den unser Fotograf im gesamten Studio finden konnte

rige Arbeitsmoral. Wir mussten bei deutschen Programmierern leider viel öfter die Erfahrung machen, dass sie es nicht gewöhnt sind, unter Druck zu arbeiten. Oder sie fordern für jede geleistete Überstunde gleich einen Ausgleich“, sagt Faruk. „Sie identifizieren sich einfach nicht so sehr mit dem Projekt. Um ein Spiel wie ‚Far Cry‘ auf die Beine zu stellen, braucht es eine Menge Idealismus und Opferbereitschaft von jedem.“ Die drei Brüder bilden da übrigens keine Ausnahme. Schließlich haben sie fünf Jahre ihres Lebens und eine Menge Kapital in das Projekt gesteckt. Und das für ein Videospiel. Die Menschen in Coburg sehen das mit gemischten Gefühlen. „Die meisten wissen nicht so richtig, was sie von der Sache halten sollen. Nicht mal unsere alten Schulkameraden und Bekannten verstehen ganz genau, was wir hier machen. Wahrscheinlich aus demselben Grund, warum die deutschen Banken sich quergestellt haben, als es darum ging, uns Geld zu leihen: Software ist keine Maschine, die man zusammenschrauben, hinstellen und verkaufen kann.“

Am 23.2.2004, genau zwei Jahre und elf Monate nach Unterzeichnung des Vertrags bei Ubisoft, ist „FarCry“ endlich fertig. Die drei Brüder arbeiten bereits an einem neuen Projekt. Cevat ist schon dabei, den „Perfect Screenshot“ für das Spiel zu entwickeln. Ein „Perfect Screenshot“ ist die Zeichnung, die am Anfang eines Spieles steht. „In ihr“, erklärt Cevat, „muss alles drin sein, was das Spiel später ausmacht. Der Hauptcharakter, das Setting, die Stimmung des Spiels und die außergewöhnliche Idee.“ Und ein bisschen ist auch die Firma Crytek wie ein perfekter Screenshot. Ein perfekter Screenshot für die Aussicht auf eine rosigere Zukunft für den Entwicklerstandort Deutschland. Die Gebrüder Yerli, die vor der ungewöhnlich gewöhnlichen Kulisse Coburgs eine außergewöhnlich gute Idee hatten: „FarCry“.

Das Spiel

Der Helden-im-Ruhestand-Klassiker: John Carver will seine Special-Agent-Vita mit einem Job als Bootsvermieter auf einem Inselparadies entzerren. Natürlich wird es nichts mit dem ruhigen Lebensabend, und natürlich passiert kein kleines Unglück, sondern eine Katastrophe, die Waffengewalt erfordert – was Carver bleibt, ist die postkartenschöne Landschaft. Eine Landschaft, die dich als Spieler dazu verführt, den Actionhelden Carver erst einmal zu vernachlässigen und stattdessen als Frührentner Carver den einen oder anderen Aussichtspunkt zu besteigen, um dich an der weitläufigen Umgebung zu erfreuen. Denn die Grafik ist grandios bis ins Detail. Auf der anderen Seite ist die AI eine zu große Herausforderung, um sie einfach links liegen zu lassen. Im „Realistic“-Mode, dem härtesten Schwierigkeitsgrad, agieren deine Widersacher fast schon wie reale Ego-Shooter-Asse.

Gegen 17 verschiedene Feindtypen kämpfst du dich durch acht weitläufige Level. Dabei kannst du dich mit Buggys, Booten und sogar einem Paraglider fortbewegen. Wichtiger als die Fortbewegungsmittel und dein gesamtes Waffenarsenal ist allerdings ein eher unspektakuläres Gadget: ein Fernglas, mit dem du Feinde anvisieren und somit ihre Bewegungen auf deinem Radar sichtbar machen kannst. Ohne den Feldstecher ist es eine verdammt harte Aufgabe, das düstere Geheimnis des Eilands aufzudecken. Nämlich, dass der böse Dr. Krieger in den weit verzweigten Tunneln unter der Insel ein neues … aber das findest du am besten selbst raus.

In der Insel ist der Wurm drin. Nachdem man sich per Durchschussverfahren der Widersacher auf der Oberfläche entledigt hat, dringt man zum Kern des Problems vor: superaggressive genveränderte Monstersoldaten

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

● Second Reality, Hamburg „Jeder Kunde hat einen Namen“, heißt Frank Schleedes goldene Regel, seit er 1997 seinen Laden eröffnete. Für die meisten seiner 900 Stammkunden ist er deswegen Kumpel und Dealer zugleich. Er bemüht sich, für alle Wünsche und Probleme eine Lösung zu finden, und gut rumhängen kann man bei ihm auch. Maxstr. 33, Tel. 040 / 69 64 04 50

Hamburg

Berlin

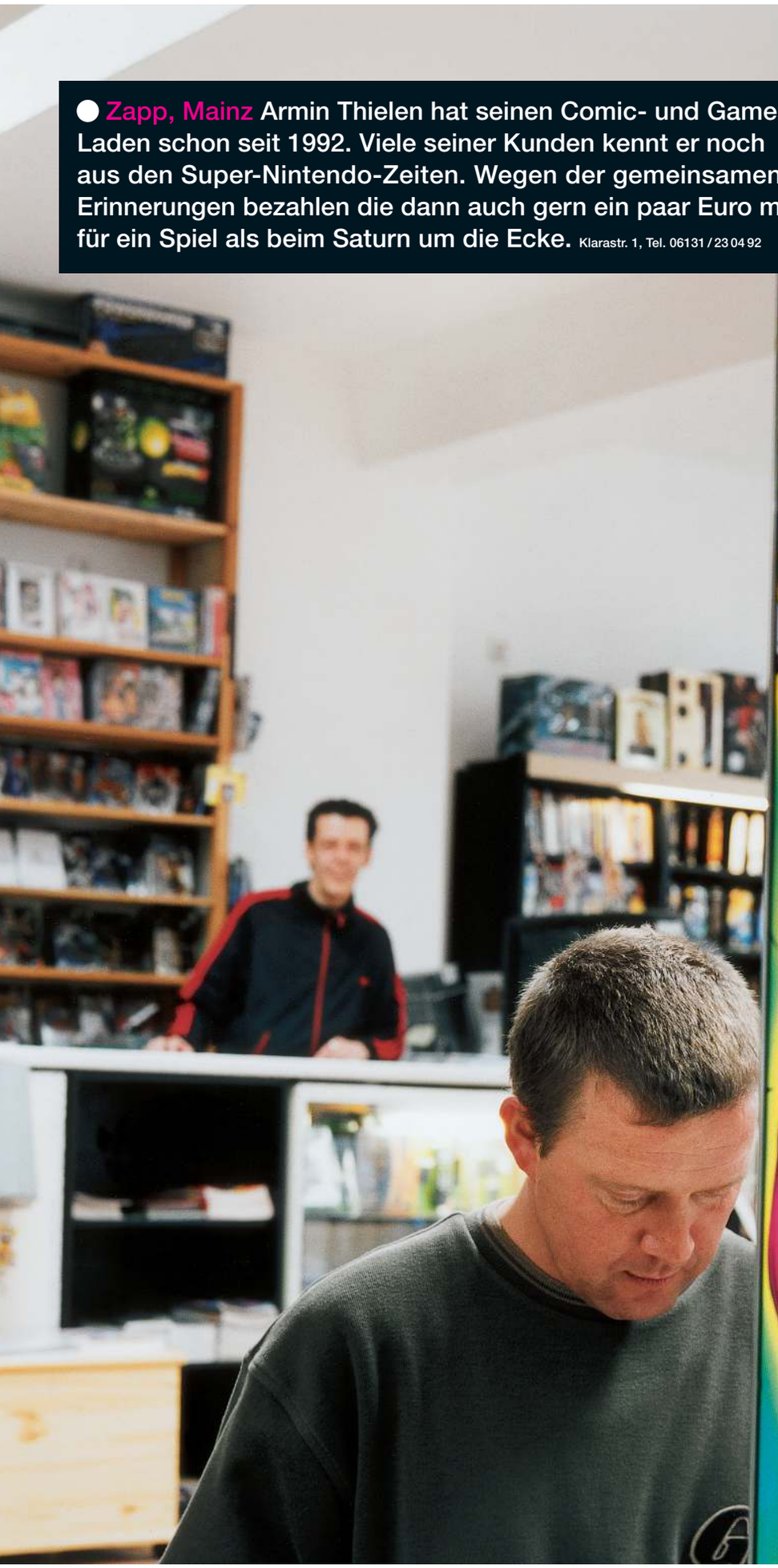
Teleshop

In England hat jede Kleinstadt mindestens einen Game-Shop in der Einkaufsmeile. Wer sich in Deutschland ein Spiel kaufen will, muss in der Regel auf anonyme Großkaufhäuser zurückgreifen. Aber es gibt sie auch hier, die kleinen Läden, in denen Videospiele nicht Ware, sondern Lebenseinstellung sind. Wir haben sie besucht Text: M. Hengstenberg, Fotos: Petra Kohl

Mainz

München

● **Zapp, Mainz** Armin Thielen hat seinen Comic- und Games-Laden schon seit 1992. Viele seiner Kunden kennt er noch aus den Super-Nintendo-Zeiten. Wegen der gemeinsamen Erinnerungen bezahlen die dann auch gern ein paar Euro mehr für ein Spiel als beim Saturn um die Ecke. Klarastr. 1, Tel. 06131 / 23 04 92



● **Roby Rob Shop 2, Berlin** Dieser Laden ist nicht unbedingt die richtige Adresse, um den Wunschzettel seiner Kinder abzuarbeiten. „Unterhaltung für Erwachsene“, beschreibt Inhaber Peter Brammann sein Angebot und meint damit Videospiele und DVDs, die Großhandelsketten lieber nicht führen. Warschauer Str. 77, Tel. 030 / 42 25 65 06

● **Media Attack, Berlin** Ralf Andreas Kock hat den Kampf mit den Großen aufgenommen. Sein Rüstzeug: ein großes Angebot. Neben den aktuellen Games gibt's bei ihm nämlich auch haufenweise gebrauchte Spiele bis zurück zum Mega Drive. Nebenbei betreibt er über seine Website einen bundesweiten Spieleversandhandel. Lüderitzstr. 21, Tel. 030 / 45 02 02 07

● **Game Zone, München** Klaus Schöpls Game Zone ist der Größte unter Deutschlands Kleinen. Es gibt nicht nur zwei Filialen in München und einen Internetversand. Sondern auch ein Web-Portal, auf dem eigene Redakteure die Community mit Spielerezensionen und News versorgen. Trotzdem steht er immer noch gern hinter der Theke und fachsimpelt mit seinen Kunden. Orleansstr. 55 und Schillerstr. 23a, Tel. 01805 / 48 83 88

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Tests 04/2004

62 Final Fantasy X2
66 Socom II U.S. Navy Seals
68 Final Fantasy Chrystal Chronicles
70 Mafia
72 Deus Ex: Invisible War
74 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
75 R-Type Final
76 Forbidden Siren
78 Pitfall: Die verlorene Expedition
80 Armed & Dangerous
81 Whiplash
82 This Is Football 2004
84 R: Racing

So werten wir

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

Final Fantasy X-2

Was kann der zweite zweite Teil der Neverending Story?

Unfair, aber reizvoll: Yuna, Rikku und Paine werden auf der Jagd nach den Sphäroiden-Kristallen immer wieder von der skrupellosen Jägerin LeBlanc aufgehalten

Pro 7 vor ein paar Wochen: Ein Mittvierziger steht auf der Bühne und trällert mehr schlecht als recht seinen schnulzigen Klassiker „Neverending Story“. Der Typ heißt Limahl, war Teen-Idol und Sänger der in den Achtzigern für kurze Zeit angesagten Formation Kajagoogoo. Zack, springt die Wehmut in mein Gehirn. Ich denke an die „Unendliche Geschichte“ und Michael Ende. Ein paar Tage später: Die Redaktion ruft an. „Final Fantasy X-2“ ist da, und ich darf es besprechen. Wieder muss ich an die „Unendliche Geschichte“ denken. Ich frage mich, wie Square es schaffen konnte, mich über zehn „Final Fantasy“-Teile hinweg immer wieder aufs Neue zu begeistern. Und dann kommt ein wenig Skepsis in mir auf. Immerhin ist es das erste Mal in der Geschichte des Spiels, dass Square einen direkten Nachfolger veröffentlicht. Vorher gab es ja nur Episoden, die in sich rund und abgeschlossen waren. Hatte Teil X der Serie überhaupt das Zeug für einen Nachfolger? Oder wird „Final Fantasy“ mit „X-2“ gar endgültig zum Klassiker? Oder werde ich hier eines Mythos beraubt? Fürs erste werfe ich meine Zweifel über Bord und lege die Spieldisc in die PS2 ein.

Die Story schließt relativ nahtlos an „Final Fantasy X“ an. Die Bedrohung mit dem hässlichen Namen Sin ist besiegt worden. Yuna, die Heldin, hat sich zusammen mit ihrer Freundin Rikku einer Bande von Sphäroidenjägern angeschlossen. Die Sphäroiden sind Kristalle, die Informationen über die Zukunft und die Vergangenheit in sich tragen. Yuna hofft, durch sie Aufschluss über das Schicksal ihres Freundes Tidus zu erlangen, der seit dem Endkampf gegen Sin spurlos verschwunden ist. Zusammen mit Rikku und Neufreundin Paine macht sie sich auf, möglichst viele Sphäroiden zu finden, um mit den in ihnen gespeicherten Informationen den Vorfall lückenlos aufzuklären und am Ende Tidus in die Arme schließen zu können. Doch natürlich ist die Sache nicht ganz so einfach. Denn das „Möwenpack“ – so nennen sich die drei – bekommt mächtig Gegenwind von einer skrupellosen Jägerin namens LeBlanc, einer extrem fiesen Person, die von Fair Play offenbar noch nie etwas gehört hat.

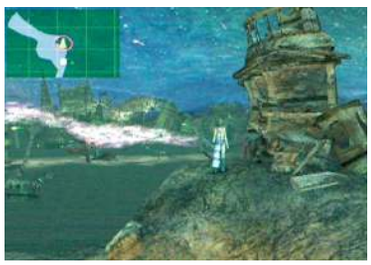
Sie klaut einen der Sphäroiden vom Schiff des Möwenpacks, und zwar – wie könnte es anders sein – ausgerechnet den Kristall, in dem Yuna zuvor ihren verschollenen Freund Tidus zu sehen geglaubt hat. Ein elementares Puzzlestück also. Dass dies kein Zufallsgriff war, wird ihr später klar. LeBlanc ihrerseits sah nämlich im selben Klunker die Vegnagun, eine Waffe, die so mächtig ist, dass sie ganz Spira vernichten könnte. Spätestens ab diesem Zeitpunkt überkommt den Spieler die typische „Final Fantasy“-Faszination. Und wer die Vorgeschichte kennt, wird dieses Gefühl noch mehr auskosten können, denn Yuna plaudert

Durch das nonlineare Gameplay kann der Spieler die Geschichte mit zahlreichen Minigames und Nebenplots von 15 auf ganze 30 Stunden verlängern. Das geht leider arg auf Kosten der Handlungsdichte

während des Abenteuers mit einer Menge alter Bekannter. Diese Gespräche helfen aber zugleich auch den Quereinsteigern, die Vorgeschichte des Spiels und die „Final Fantasy“-Welt allgemein besser zu verstehen.

Doch auch wer der Serie seit dem ersten Teil die Treue hält, wird einiges an Neuheiten entdecken können: So ist der jüngste „Final Fantasy“-Spross erstmals missionsbasiert, folgt also keinem linearen Storyverlauf. Zwar sind alle Auträge in die Gesamtstory eingebettet, zugunsten einer größeren Freiheit wurden diese jedoch nicht miteinander verkettet. Man kann alle Orte von Anfang an bereisen und erkunden. Allerdings wird die Geschichte nur an bestimmten Punkten wirklich weiter erzählt, und das Spiel gibt einem recht deutliche Hinweise, wo diese sind. So kann der Spieler die Spieldauer mitbestimmen. Folgt er den Hinweisen, sieht er binnen 15 Stunden den Abspann. Wählt er den einen oder anderen Umweg, wird er mit zahlreichen Minigames und Nebenplots belohnt. Diese Variante sorgt für mindestens 30 Stunden Spielspaß. Was eigentlich ganz nett klingt, entpuppt sich nach einiger Zeit allerdings als atmosphärischer Killer. Denn natürlich kann die Story nur schwer zu einer angemessenen Dichte kommen, wenn es eigentlich egal ist, was man gerade macht und welchen Weg man wählt. Es will das Gefühl nicht weichen, dass sich Square mit dieser Idee um die eigene Stärke gebracht hat. Auch in Sachen Kampfsystem wurden neue Wege eingeschlagen. Obwohl – genau genommen wurde nur ein altes System ein wenig aufgefrischt. Denn das so genannte Active-Time-Bullet-System ist bereits aus den früheren „Final Fantasy“-Teilen bekannt. Hier gibt es keine geregelte Reihenfolge bei Kämpfen, sondern eine Zeitleiste, die sich je nach Charakter langsamer oder schneller auffüllt. Für das Gameplay bedeutet das den Ausnahmezustand. Das Chaos regiert das Geschehen. Buttonbashing galore, sozusagen. Ein wenig aufgefangen werden die extrem hibbeligen Kämpfe allerdings durch das Kostümsystem. Dieses erinnert ein wenig an das Jobsystem aus „FF 6“ und definiert die Fähigkeiten der Protagonisten. Man kann während der Kämpfe das Outfit wechseln und so die besonderen Fähigkeiten des Charakters festlegen. Yuna erfährt so die Wandlung von einer weißen Magierin zur Kriegerin oder zur Schützin. Besonders toll sehen die dazugehörigen Zwischensequenzen aus, die schon andeuten, dass die Gegner eigentlich sofort ihre Koffer packen und sich schleunigst vom Acker machen können.

Jedes der Kostüme verfügt über verschiedene Abilities, welche im Kampf automatisch erlernt werden. Von Kampf zu Kampf erhält man immer mehr Fähigkeiten. Diese hat man aber ehrlich gesagt auch bitter nötig, denn der Schwierigkeits-



Leider ist der Schwierigkeitsgrad der Gegner recht unausgewogen. Schon am Anfang kann es passieren, dass ein Riesenmonster die komplette Clique basht

grad der Gegner ist recht unausgewogen. So trifft man schon ganz am Anfang auf Monster, die ruckzuck die gesamte Heldentruppe platt machen. Das nervt besonders dann, wenn sich die Charaktere noch im Aufbau befinden. Hier hilft eigentlich nur das Rambo-Prinzip: alles wegballern, was sich bewegt, und bloß nicht rumtaktieren. Ist man dann erst mal zum Krieger geworden, kommt man auch ganz gut mit dem eigenwilligen Kampfsystem zurecht. Trotzdem wusste das rundenbasierte und eher beschauliche Kampfsystem des Vorgängers besser zu gefallen.

Ganz ähnlich wie in „FFX“ ist die Grafik. Diese wurde nicht spektakulär aufgebohrt, sondern glänzt eher routiniert durch schöne Szenarien. Stages wie „Techno-Dungeon“ oder „Bevelle“ gehören zu den trippigsten ihrer Zunft. Die Umgebung wurde noch detaillierter dargestellt und mit netten kleinen grafischen Gimmicks ausgestattet. Richtig ins Zeug gelegt hat man sich beim Charakterdesign. Besonders die Haute Couture der Mädels sieht extrem schick aus. Weiter verbessert wurde auch die Mimik. Die verschiedenen Emotionen kommen jetzt noch besser rüber. Gefühle der anderen Art dürfte allerdings der Soundtrack bei den Hardcore-Fans auslösen. Die aufwendigen orchestralen Arrangements der Vorgänger sind passé: Stattdessen wird der gemeine Europäer mit überdrehtem J-Pop konfrontiert. Abgehärtete Viva-Gucker werden diesen Synapsenangriff leicht wegstecken, alle anderen greifen zu Oropax.

Prima gelungen ist dagegen die komplett englische Synchronisation. Hier waren Profis am Werk. Die gleiche Sorgfalt hätte man sich auch bei der sonstigen Pal-Anpassung gewünscht. Zwar hatten Square Enix im Vorfeld ihr Ehrenwort gegeben, dass es diesmal keine ärgerlichen Pal-Balken geben würde. Aber nix, die blöden Balken sind immer noch da. Eine unendliche Geschichte der unangenehmen Art. So hat mich persönlich „Final Fantasy X-2“ nicht nur hier ein wenig enttäuscht. Das ganze Spiel kommt ein wenig zu routiniert, zu abgeklärt rüber, wirkliche Innovation gibt es nicht.

Vor kurzem kündigte Square Enix an, dass es keinen dritten Teil von „Final Fantasy X“ geben wird. Und vielleicht ist das das Beste so. In Würde abtreten, anstatt wie Limahl von Kajagoogoo bis ans Ende seiner Tage die „Neverending Story“ zu besingen. Ich zumindest freue mich schon auf „FF11“. SH

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2 **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Socom II U.S. Navy Seals

Sieg auf ganzer Linie: „Socom II“ ist der König im PS2-Netzwerk

Im Singleplayer-Modus schon spannend, entfaltet „Socom II U.S. Navy Seals“ online seinen vollen Reiz. Vor allem auch deshalb, weil Sony jetzt konsequent gegen Schummler vorgeht

Wer schon einmal ein paar Runden „Counter-Strike“ im Netz gespielt hat, kennt diese Situation: Du duckst dich hinter einem Stapel Kisten. Ein Gegner läuft an deinem Versteck vorbei, sieht dich aber nicht. Du heftest dich mit einer durchgeladenen Kalaschnikow an seine Fersen, und deine Pulsfrequenz steigt auf Marathonläuferniveau. Szenarien wie dieses machen Online-Ego-Shooter so spannend, und „Socom II U.S. Navy Seals“ bietet genug davon. Schon der erste Teil verließ sich vor allem auf die Faszination, online gegen menschliche Gegner zu spielen. Dieses Spielprinzip ist natürlich auch bei „Socom II U.S. Navy Seals“ gleich geblieben. Auch dieses Mal geht es wieder darum, je nach Missionsziel alle Gegner auszuschalten, Geiseln zu retten oder feindliche Einrichtungen in die Luft zu pusten. Der Fokus des Onlinespiels liegt bei der Fortsetzung jedoch klar auf dem Gruppensieg – aufgrund eines neuen Wertungsalgorithmus erhalten alle Spieler des Siegerteams Punkte. Dadurch wird es auf einmal auch interessant, eine taktisch wichtige Position zu bewachen, die nicht unbedingt Kills verspricht. Zusätzlich zum Herzstück des Spiels, dem Online-Modus, gibt es bei „Socom II U.S. Navy Seals“ aber auch wieder einen Offline-Singleplayer-Modus. Rund ein Dutzend Missionen stehen dann auf dem Programm, bei denen der eigene Charakter per Controller gesteuert und die restlichen Kameraden per Voice-Commands über den Bildschirm dirigiert werden. Gibt man zum Beispiel das Kommando „Bravo stealth to Charlie“ über das Headset, so schleicht das Bravo-Team zum Einsatzziel Charlie; weil auch die Dialoge der Teamkollegen durch den Kopfhörer rauschen, kommt da schnell mal echte Einsatzstimmung auf.

Die Schwachstellen des Vorgängers wurden dabei von Zipper Interactive konsequent ausgemerzt. So gab es in der Vergangenheit beim Online-Zock oft Probleme mit Spielern, die ihre Chancen auf unerlaubte Weise per Cheat-Code verbesserten. Sony kontert im zweiten Teil mit der „DNAS“-Technologie, durch die Cheater sofort aufgespürt werden sollen. Die Strafen für Schummler sind drakonisch: Wer unangenehm auffällt, wird direkt geblockt und hat erst einmal zehn Tage Zeit, sich über Sinn und Zweck von Fair Play Gedanken zu machen.

Einer der größten Kritikpunkt am ersten Teil war jedoch die Belegung der Dauerfeuertaste. Es gab aber wohl kaum einen „Socom“-Spieler, der nicht mindestens einmal in einem hitzigen Feuergefecht aus Versehen mit der L3-Taste von automatischem Feuer auf Einzelschuss umgestellt hatte und danach das Problem mit roher Gewalt aus der Welt schaffen wollte. Beim Nachfolger muss die L3-Taste nun für einige Sekunden gedrückt werden, um die Schussmodi zu wechseln, was derlei Situationen verhindert. Doch auch abseits dieser elementaren Schwach-

Schade, dass Military-Shooter aus den USA nie ohne Propaganda auskommen. „Socom II U.S. Navy Seals“ macht da leider keine Ausnahme

stellen wurde bei „Socom II U.S. Navy Seals“ kräftig gefeilt. Wer die karge Grafik des Vorgängers kennt, staunt nicht schlecht über die vielen Details des zweiten Teils: Da schleicht man durch hüfthohes Gras und verfallene Ruinen, die Sonne scheint so hell, dass man selbst vor dem Fernseher noch die Augen zusammenkneifen muss. Das Waffenarsenal wurde noch einmal gehörig aufgestockt – der Spieler kann diesmal nicht nur Handfeuerwaffen, Sturm-, Scharfschützen- oder Maschinengewehre auswählen, sondern verfügt auch über Schrotflinten, Granatwerfer und Antipersonenminen.

Damit wären wir auch direkt beim Knackpunkt des Spiels: der Moral. Dass trotz der weltweiten Ächtung von Landminen genau diese Waffengattung als neueste Ergänzung zur Verfügung steht, lässt einen erst einmal stutzen, ist aber noch lange nicht das Ende der Fahnenstange. So kann man im neu hinzugekommenen Missionstyp „Escort“ als Terrorist sein Punktekonto aufbessern, indem man unbewaffnete Blauhelme exekutiert. Insgesamt wirft „Socom II U.S. Navy Seals“ bei Spielern ohne monochromes Weltbild einige Fragen auf: Warum rekrutieren sich die Terroristen vornehmlich aus den so genannten Schurkenstaaten? Oder warum tragen alle feindlichen Soldaten schwarze Schnauzbärte? Ein Blick in die Credits verschafft Aufklärung: Die Zusammenarbeit mit dem „United States Naval Special Warfare Command“ hat sich offensichtlich nicht nur auf den Austausch von technischem Know-how beschränkt. Irgendwie schade, denn abgesehen von diesem Beigeschmack von Propaganda ist „Socom II U.S. Navy Seals“ eine ziemlich runde Sache: Der Einzelspielermodus ist gelungen, die schwache Gegner-KI des Vorgängers deutlich verbessert. Interessant wird’s aber erst, wenn man sich im Netz mit anderen Humanoiden duelliert. Neue Rekruten tun sich dort anfangs schwer, da – natürlich – keine Rücksicht genommen wird. Nur wer die Maps kennt und treffsicher mit den Waffen umgehen kann, hat eine reelle Chance, auch einmal eine Runde zu überleben. Dann aber steigt die Motivation exponentiell, und wenn man sich durch clevere Taktik und trainierte Reflexe als letzter Überlebender des eigenen Teams gegen eine Übermacht von Feinden durchgesetzt hat, schüttet der Körper mehr Glückshormone aus als nach einem absolvierten Marathonlauf. Womit wir wieder beim Anfang unserer Geschichte wären: Ich hocke also hinter diesem Stapel Kisten … JH

Wertung: sehr gut

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

Final Fantasy: Chrystal Chronicles

Mit diesem Spiel wird eine alte Liebe wiederbelebt

Neues Konzept im alten Gewand: „Final Fantasy: Chrystal Chronicles“ ist mehr Hack’n’Slay als reines Rollenspiel

Wie der gehörnte Ehemann muss sich Nintendo gefühlt haben, als Square nach „Final Fantasy VI“ bekannt gab, ab sofort weitere Teile nur noch für die Playstation zu entwickeln. Im Big-N-Vorstand hatte man das große P in den Augen, schließlich war die „Final Fantasy“-Serie seit NES-Zeiten stets eine Art Flaggschiff von Nintendo. Alle Versuche, Square umzustimmen, scheiterten. Und so musste man machtlos zusehen, wie sich die „Final Fantasy“-Reihe auf der Next-Generation-Konsole zu einer einzigen Gelddruckmaschine verselbstständigte und dem Konkurrenten riesige Hardware-Absatzzahlen bescherte. Was folgte, war eine Eiszeit. Nintendo war tief gekränkt. Die einstige Braut war mit dem Feind im Bett, jeglicher Kontakt zwischen Nintendo und Square abgebrochen. Studierte BWLer werden ob dieser Vorgänge nur müde mit den Achseln zucken, auf die Gesetze der Marktwirtschaft hinweisen und die Diskussion mit einem lapidaren „So ist das nun mal“ beenden. Gott sei Dank gibt es im Business aber nicht nur Schlipsträger, sondern auch Menschen, deren Herz mit 128 Bit getaktet ist. Ein paar von ihnen arbeiten offensichtlich bei Nintendo und konnten wohl den Rest der Truppe davon überzeugen, die Ex nach Jahren des Schweigens mal wieder anzurufen und zu fragen, ob da vielleicht doch noch ein kleines Feuer lodert. Es bahnte sich eine erneute Liaison an. Doch was würde Square für den Gamecube entwickeln? Eine exklusive „Final Fantasy“-Episode, wie es viele Fanboys in diversen Foren weltweit prognostizierten? Oder doch nur ein Remake eines älteren Teils?

Mit „Final Fantasy Crystal Chronicles“ bekommt der Gamecube nun die von Nintendo und Fans gewünschte exklusive Entwicklung. Dabei handelt es sich nicht um ein „Final Fantasy“ im reinen Sinne, sondern eher um eine Hack’n’Slay-Variante, die im erweiterten Umfeld des „Final Fantasy“-Universums spielt.

Die Welt wurde durch Miasma, eine fiese, toxische, nebelartige Substanz, an den Rand des Untergangs gebracht. Bevor die Ausdünstung des Bösen auch das letzte Lebenslicht auslöschen konnte, entdeckten findige Bewohner, dass bestimmte Kristalle diese Bedrohung aufhalten können. Da diese jedoch nur eine arg begrenzte Halbwertzeit haben, müssen die Kristalle jährlich durch so genannte Myrrhetropfen aufgefrischt werden. Um die begehrten und extrem seltenen Tropfen zu aquirieren, schickt jede Stadt eine Karawane von Abenteurern quer über Berge, durch Höhlen, Wüsten, Städte und Ozeane, um den lebensnotwendigen Nachschub aufzutreiben. Eine dieser Karawanen übernimmt der Spieler. Damit die giftige Nebelbank ihm bei diesem Vorhaben nicht in die Quere kommt, schleppt er stets einen „Crystal Cage“ mit sich herum, der so eine Art Klippo für Abenteurer ist. Er schützt die Party vor dem giftig-nebeligen Ungemach, hat je-

Schade: Eine richtig packende Story bekam „Final Fantasy: Chrystal Chronicles“ nicht spendiert. Überzeugen tut’s am Ende trotzdem

doch den Nachteil eines beschränkten Radius: Entfernt man sich zu weit vom Käfig, geht dies unweigerlich auf die Gesundheit. Somit müssen Kristall und Käfig immer in Reichweite bleiben. Im Solospielermodus übernimmt ein lieber Moogle-Vogel den truppennahen Transport, im Multiplayer-Modus muss ein weiterer Spieler diese Fleißarbeit verrichten. Insgesamt kämpft man sich durch 14 Stages, die über eine Worldmap angesteuert werden. Dabei zertrümmert man mittels Waffen oder Zauber jeden Gegner, der sich in den Weg stellt. Am Ende geht es gegen die jeweiligen Level-Obermotze, die sich teilweise als recht hartnäckig herausstellen, sodass man manchmal vor Frust am liebsten den Cube rund machen würde. Kleinere Rätsel wie das Umlegen eines Schalters gibt es auch, doch diese sind eher rudimentär. Das ganze Geschehen erinnert ein wenig an „Dark Alliance“, kommt allerdings mit ein paar richtig netten Ideen um die Ecke. So kann man bestimmte Zauber zu einem mächtigeren kombinieren, oder Briefe an die Daheimgebliebenen schreiben, um im Gegenzug wertvolle Tipps oder Gegenstände zu erhalten. Zudem haben die verschiedenen Charaktere ihre eigenen Leibgerichte. Steht der eine eher auf vegetarische Kost, isst ein anderer auch gern Herzhaftes mit Fleischeinlage. Je nach Nahrung wirkt sich dies auf die Gesundheitsleiste aus. Ökotrophologie-Elemente im Konsolenspiel – herrlich!

Weniger einfallsreich ist leider der Plot ausgefallen. Am Ende steht ein Pott Myrrhetropfen, das war’s. Dafür hat man sich bei der Grafik richtig ins Zeug gelegt. Liebevoll gezeichnete Landschaften, detailliertes Charakterdesign und schöne FMV-Sequenzen gehören zu den Stärken des Spiels. Über den Eso-Sound kann man geteilter Meinung sein, doch am Ende fügt er sich unaufdringlich ins Gesamtbild. Richtig entfalten kann sich das Spiel erst im Mehrspielermodus, in dem man mit bis zu vier Spielern die Welt retten kann. Hierzu braucht man allerdings vier GBAs samt Linkkabel. Diese ersetzen den herkömmlichen Controller, das Display dient als Karte oder Inventory. Eine schöne Idee, doch ob jeder die erforderliche Hardware besitzt, ist eher fraglich. Doch trotz einiger Schwachpunkte muss man „Final Fantasy Crystal Chronicles“ am Ende lieben. Und wer weiß: Vielleicht erwächst aus dieser kleinen Liaison ja wieder eine richtige Beziehung zwischen Square und Nintendo. SH

Wertung: überdurchschnittlich

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

Mafia

„GTA“ auf Italienisch?

Glanz und Gloria von Lost Heaven: Mal fährt man Rennen mit anderen Gangsterkutschen (oben links), mal sind die gangstertypischen Hinterzimmer der Ausgangsort für Aufträge, die nur allzu oft mit einer Todespirouette enden

New York, 15. April 1931. In einem Restaurant auf Coney Island sitzen Mafiapate Joe „The Boss“ Masseria und sein Vertrauter Salvatore „Lucky“ Luciano beim Mittagessen. Luciano steht auf, entschuldigt sich und geht auf die Herrentoilette. Kurze Zeit später betreten vier Killer das Restaurant und erschießen Masseria. Lucky Luciano hatte seinen Chef an dessen größten Rivalen Salvatore Maranzano verraten. Einen Monat später beraumt Maranzano im Kongressraum des „Grand Concources“-Hotel in der Bronx ein Treffen aller wichtigen Mafiosi New Yorks an und fügt sie zu den fünf großen Mafia-Familien des Big Apple zusammen. Die Cosa Nostra der Neuzeit ist geboren.

Genau in diesem Zeitraum vor der Neuordnung der Familien spielt „Mafia“. Vor zwei Jahren wurde der Titel von dem tschechischen Entwickler Illusion Softworks veröffentlicht, jetzt erscheint es bei Take2 für PS2 und Xbox. Vor allem die Animationssequenzen der Handlung rund um Hauptcharakter Tommy Angelo spiegeln eine Atmosphäre wider, die man bisher nur aus Kinofilmen wie „Es war einmal in Amerika“ oder „Die Unbestechlichen“ kannte. Selbst wenn die typischen Mafiaelemente während der letzten Filmjahrzehnte zum betonierten Klischee verkommen sind, ist die Mischung aus Hinterzimmerpaten, Prohibition und Blutrache immer noch eine reizvolle Kulisse, um selbst einmal zur Tommy-Gun zu greifen. Kein Problem. Gleich zum Anfang des Storymodus gerät Tommy Angelo, Taxifahrer in Lost Heaven, einer Mischung aus Chicago und New Orleans, per Zufall in einen Schusswechsel und wird von zwei Mafiaschergen zur Karriere des Fluchtwagenfahrers genötigt. Das verwundert ein bisschen, denkt man doch bei einem Titel wie diesem als erstes an einen Shooter. Tatsächlich aber ist „Mafia“ überwiegend ein Fahrspiel, dessen große Motivation darin besteht, die mit viel Liebe zum Detail gestalteten zeitgenössischen Automobile freizuschalten. Deren Reisegeschwindigkeit ist zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber gleichzeitig auf charmante Weise auch aus alten Schwarzweißfilmen vertraut. So drehen sich viele der insgesamt 20 Missionen um die Oldtimer: Mal zertrümmert Tommy mit dem Baseballschläger die Autos der Konkurrentenfamilie, mal stiehlt er für den Don einen Carozella-Rennwagen. Zur Navigation dienen ein Kompass und die Stadtkarte, die gegnerische Autos und den eigenen Standpunkt konstant anzeigt. Abseits des linearen Storymodus darf man sich frei in den drei Stadtbereichen bewegen, um mit Taxi- und Krankenfahrerjobs etwas Geld zu verdienen. Dabei kommt man mit rüder Fahrweise nicht weit; zuerst beschweren sich die Passagiere, und wenn es ganz schlecht läuft, wird man wegen Überfahrens einer roten Ampel plötzlich von der Polizei gesucht. Entweder hält man dann an und bezahlt

Ein typischer Tag im Leben des Mafia-Azubis Tommy Angelo: mit Baseballschlägern Autos zerdeppern und gegen Belohnung schwarz bemantelte Kriminelle umnieten

eine Geldstrafe oder versucht, ganz im Stile von „GTA“, den Gesetzeshütern zu entkommen. Doch spätestens hier werden bei der Konsolenumsetzung die Mängel deutlich. Die Stadtatmosphäre wirkt durch die geringe Zahl von Fußgängern oder Straßenbahnen und gerade mal einer Hand voll verschiedener Autos seltsam mechanisch. Neben den extremen Pop-ups wirken die Fassadentexturen trotz ihrer Vielfalt einflächig monoton. Ganz im Gegensatz zum durchaus ähnlichen „GTA 3“ bietet „Mafia“ leider keinen Anreiz zum Entdecken von versteckten Items oder Sondermissionen.

Die technischen Limits der PS2 mögen für all das vielleicht ein Grund, am Ende aber keine Entschuldigung sein. Wenn bei jeder Fahrt über eine Brücke das Geschehen für fast eine Minute zum Ladebild wechselt, geht der Spielfluss zwangsläufig baden. Titel wie „Prince Of Persia“ haben erst vor kurzem bewiesen, wie man auch auf einer PS2 optisch und spielerisch beeindruckende Levels kreieren kann. Leider lag zum Test keine Xbox-Version vor, und so steht noch aus, ob diese Mängel auf der Microsoft-Konsole auch eine Rolle spielen. Ärgerlich bleibt es trotzdem, denn gerade der Unterschied zwischen In-Game-Grafik und Cut-Scenes ist in „Mafia“ eklatant groß: Die langen Animationssequenzen setzen für Konsolenspiele definitiv einen neuen Standard und tragen ganz erheblich zur Atmosphäre von Tommy Angelos Gangsteralltag bei. Die makellosen Gesichts- und Rauchanimationen rangieren schon fast auf Spielfilmniveau. Das gleiche gilt für den Sound der Stadt, der Autos und der Sprecher, bei denen die markigen Synchronstimmen von Joe Pesci, Marlon Brando und Andy Garcia sofort an Hollywood denken lassen. Für die Hintergrundmusik wählte man zudem authentischen Dixiejazz von Django Reinhardt, den Mills Brothers, Lonnie Johnson oder Songs von Louis Prima. Auch die Shooter-Sequenzen mit Maschinenpistolen wie der berüchtigten Tommy-Gun machen höllisch Spaß.

Wer also dem Faktor Stimmung deutliche Präferenzen einräumt, ist mit „Mafia“ bestens beraten. Wer jedoch einen spielerischen Sandkasten in der Vielfalt von „GTA3“ oder „Vice City“ sucht, wird bei Mafia nicht fündig und ärgert sich am Schluss über den heftigen Schwierigkeitsgrad und allerlei technische Mängel. Eine Bereicherung ist „Mafia“ durch sein ungewöhnliches Setting und die authentische Präsentation allemal. GW

Wertung: gut

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

Deus Ex: Invisible Wars

Frisst die Revolution ihre Kinder?

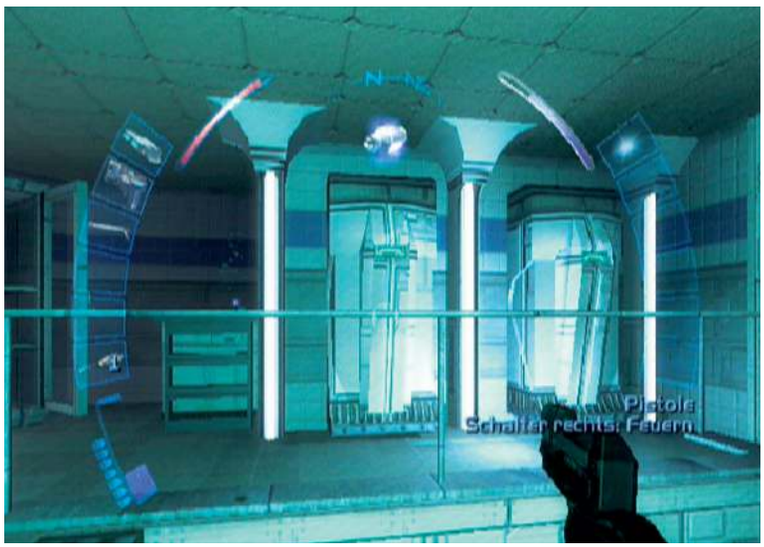
Zimmer mit Aussicht: Nahezu alle Gegenstände lassen sich bewegen, auch wenn es im Spiel eher selten für die Handlung entscheidend ist. Weniger beweglich sind die Gesichter der Charaktere. Besonders in den Cut-Scenes (unten, Mitte) wirken sie seltsam maskenhaft

Der Raum ist klein. Eine Schlafkoje, ein Schreibtisch, auf dem ein Schokoriegel der Marke „Monty Bytes“ liegt, und ein Deckenventilator, der sich mit leisem Surren dreht. Rechter Hand öffnet ein vergittertes Fenster den Blick auf den Vollmond, der zwischen zwei Hochhäusern aufgeht. Im Schatten eines Vordachs bewegt sich eine Taube. In einem Glaskasten liegt ein Basketball, den ich aufnehmen und werfen kann. Wäre diese Welt weniger lebensecht, wenn Schokoriegel, Taube und Ventilator fehlten? Könnte ich sie weniger ernst nehmen, wenn der Basketball nicht realistisch von der Wand abprallen würde?

Obwohl dieses Zimmer, der Startpunkt von „Deus Ex: Invisible War“, an sich eher belanglos erscheint, deutet seine Aufmachung auf zwei elementare Spielprämissen, die sein geistiger Vater Warren Spector im GEE-Interview der letzten Ausgabe schon fast als Religion predigte: Optionen und Realismus. In der Fortsetzung zu seinem ersten Teil von „Deus Ex“ (2000) lassen sich folgerichtig nahezu alle Objekte physikalisch vertraut bewegen. Die Spielumgebung im First-Person-View offenbart trotz linearer Aufträge immer mehrere Wege zum Ziel. Und selbst das Ende bietet vier verschiedene Ausgänge des Geschichtenverlaufs rund um Alex Denton, genannt Alex D, einem nanotechnologisch veränderten Klon aus den Genen von J.C. Denton, dem Hauptcharakter des ersten Teils.

20 Jahre nach J.C. Denton sieht die Zukunft ganz schön düster aus: Eine Weltwirtschaftskrise, Terrorismus und große Kriege lähmen im Jahr 2052 die Menschheit. In den USA und den Vereinten Nationen nutzen verschiedene religiös motivierte Gruppen das Chaos zur Planung eines Geheimbundes mit dem Ziel einer Diktatur.

Sobald Alex D, dessen Geschlecht wahlweise männlich oder weiblich sein kann, den Basketball und Schokoriegel hinter sich lässt, offenbart sich der Figur diese bedrohte Sci-Fi-Welt voller Möglichkeiten. Rede ich mit dem Soldat am Aufzug oder durchsuche zuerst die Gänge? Lese ich die Meldungen am News-Terminal, oder folge ich den Anweisungen der Akademiedirektorin? Der Wunsch nach einer möglichst flexiblen und damit auch abwechslungsreichen Spielwelt zeigt sich bei „Invisible War“ schon bei der Zahl der Dialoge: 30 000 Sätze sind komplett – und sehr gelungen – in deutscher Sprache synchronisiert. Nahezu jeder Charakter hat ein Repertoire an Sätzen, die ähnlich einem Zeitungshoroskop gewisse Standardfloskeln enthalten und dennoch viel zur Atmosphäre beitragen. Zentrales Spielinterface für Alex D ist sein auf Knopfdruck aktivierbares Head-up-Display, in dem Waffen, Gepäck und seine manipulierbaren Körperzonen aufgelistet sind. In fünf Körperzonen können Bio-Mods mit jeweils drei verschiedenen Funktionen installiert



Licht und Schatten: Atmosphärisch profitiert das Spiel von der Regie der Lichtquellen in klaustrophobischen Gängen und begehbaren Luftschächten, durch die sich Alex D den Weg bahnt

werden. Wie schon beim Vorgängerspiel erlaubt das Mod-System eine sehr individuelle Modifikation von Alex Ds Fähigkeiten: Von der starken Kämpfernatur bis zum hoch sensiblen Techniker motivieren verschiedene Mods für Röntgenblick, Selbstheilung oder Unsichtbarkeit unterschiedlichste Vorgehensweisen. Bestimmte Mods können nur auf dem Schwarzmarkt gekauft werden und geben entsprechend ungewöhnliche Fähigkeiten: Mit der Vampir-Mod saugt man Lebensenergie, die Spider-Mod verleiht die Fähigkeit zur Lenkung krabbelnder Spider-Bots.
Vorteil und Nachteil liegen beim Mod-System eng beieinander: Einerseits sind die Kombinationsmöglichkeiten der unterschiedlichen Biomods sehr reizvoll. Die negative Seite dieser Vielfalt liegt jedoch im Zeitfaktor, denn das ständige Aufrufen des Menüsystems lähmt auf Dauer den Spielfluss. Gerade am Anfang hat „Invisible War“ dadurch eher den spielerischen Reiz eines Listensystems für Schrauben und Dübel vom Baumarkt nebenan. Hat man aber erst mal die wichtigsten Kombis raus, verselbstständigen sich die Handgriffe.
Handlungsschauplätze wie Seattle, Kairo, Trier, die Antarktis oder New York wurden von Ion Storm mit viel Detailversessenheit gestaltet. Der Umgang mit Lichtquellen wie Neonlampen und Feuer sorgt für optische Abwechslung in den manchmal etwas eintönigen Levelstrukturen.

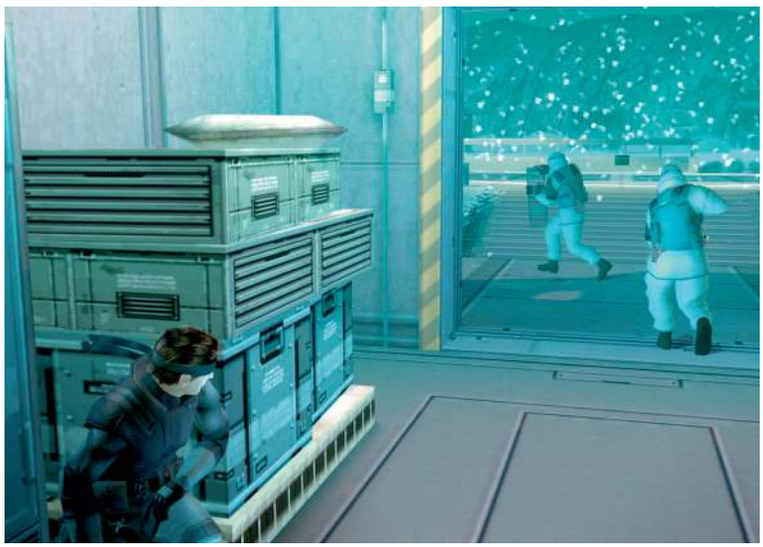
Leider hat das Spiel jedoch einige Schwachpunkte, die gerade wegen des Anspruchs, eine interaktive und realistische Welt zu bieten, umso mehr enttäuschen. So wirken die Gesichts- und Körperanimationen maskenhaft und abgehackt. Bei vielen gegnerischen Charakteren klafft zwischen der Sprache und dem Handeln eine zu große Lücke. So können manche nicht an Leitern hochklettern oder bleiben regungslos, wenn man aus nächster Nähe mit Waffen auf sie zielt.
Die überragenden Wertungen des ersten „Deus Ex“ wird seine Fortsetzung naturgemäß nicht einheimsen können. Vor allem Biowares X-Box-/PC-Titel „Star Wars – Knights Of The Old Republic“ hat den Standard im Bereich der Rollen- und Adventurespiele in höhere Qualitätsregionen verlegt. Trotzdem bietet Warren Spectors neueste Schöpfung eine Zukunftswelt, die erfahrene Spieler unbedingt erforschen sollten und die für alle, die genügend Neugier mitbringen, auch immer wieder inhaltliche Überraschungen offenbart. GW

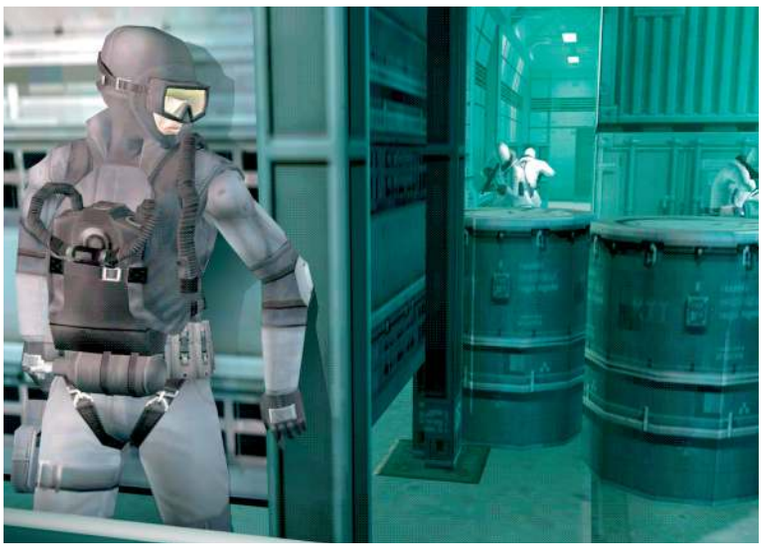
Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: Xbox, PC **Publisher:** Eidos **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Gefährliches Comeback: Solid Snake auf dem Gamecube





Klar: Die Grafik wurde für den Gamecube noch mal kräftig aufpoliert. Leider gibt's in Sachen Gameplay nix Neues

Hat es Sinn, ein sechs Jahre altes Spiel noch einmal zu veröffentlichen, in einem anderen Gewand, für eine neue Konsole? Wenn es ein Spiel gibt, bei dem man zumindest ins Grübeln kommen darf, dann ist das „Metal Gear Solid". Der 1998 erschienene erste Teil verwischte wie kein anderes Game vor ihm die Grenzen zwischen Spielfilm und Videospiel und erfand nebenbei auch noch das Stealth-Genre. Konami überlegte nicht lange und bringt jetzt mit „Metal Gear Solid: The Twin Snakes" ein aufpoliertes Remake des ersten Teils auf den Gamecube. Aber ist Solid Snake immer noch der Top Dog unter den unsichtbaren Helden? Oder wurde er von seinen Nachahmern übertrumpft?

Zumindest in Sachen Präsentation ist „Metal Gear Solid: The Twin Snakes" noch immer das Maß der Dinge. Wenn im Intro die Kamera in die Tiefen der eiskalten Beringsee abtaucht, nur um nach wenigen Sekunden ein still dahingleitendes Atom-U-Boot einzufangen, wenn der orchestral-sphärische Sound einsetzt und die Namen der Sprecher über den Bildschirm laufen, dann verwandelt sich auch die schimmeligste Junggesellenbude in einen Kinopalast. Die Story um Elite-einheiten, geheime Waffenprojekte und eine große Verschwörung ist auch heute noch genauso fesselnd wie vor sechs Jahren und wird zudem von komplett überarbeiteten Cut-Scenes weiter aufgewertet. Doch während hier noch der Status quo in Form von Bullet-Time-Sequenzen integriert wurde, beließen die Entwickler in Sachen Gameplay fast alles beim Alten. Und so wirkt Solid Snake an vielen Stellen wie ein Vater, dem die eigenen Kinder inzwischen erzählen, wie's läuft. Das gilt vor allem für die Kamera, die, anders als bei aktuellen Stealth-Titeln, nicht frei schwenkbar ist, sondern die Perspektive diktiert. Zwar wurde unserem Helden die Ego-Ansicht aus „Metal Gear Solid 2: Substance" spendiert, doch die ist umständlich zu bedienen und hilft nur selten weiter. Weiter geht es mit der Tatsache, dass Solid Snake nicht in der Hocke gehen kann. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: entweder aufrecht zu gehen oder wie eine fußlahme Eidechse über den Boden zu kriechen. So etwas untergräbt die Glaubwürdigkeit und ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Auch bei den Gadgets wurde nicht aufgerüstet. Das stört zwar nicht wirklich, lässt „Metal Gear Solid: The Twin Snakes" aber am Ende alt aussehen. Zusammenfassend kann man nur sagen: Wer's noch nicht kennt, greift bedenkenlos zu. Alle anderen dürfen sich fragen: Hat das Sinn? MH

Wertung: sehr gut

Plattform: Gamecube **Publisher:** Konami **Termin:** 26. März **USK:** 16

R-Type Final

2D ade! Der Kult-Spaceshooter feiert seinen Abschied

„R-Type Final“ ist der letzte Teil der „R-Type“-Reihe. Und sehr gelungen. So freundlich wird man viel zu selten von einem Shooter verabschiedet

„Von der Sommersonne umhüllt / grüßte ich die Seevögel / Doch dann … / betrat ich den Dämonenbau.“ Mit diesen Worten beginnt „R-Type Final“, der letzte Teil der wohl größten 2D-Space-Shooter-Serie überhaupt. Der Entwickler Irem begründete 1987 mit „R-Type“ dieses Genre und wird es mit „RTF“ nun wohl auch zu Grabe tragen. Und fast klingen die ersten Zeilen, als würden die Freunde der Serie mit diesem letzten Teil noch ein Stück ins Grab folgen dürfen. 3D killed the 2D-Shooter. Man könnte jetzt einen Witz machen, darüber, dass 3D-Games einfach mehr Tiefe haben. Aber das stimmt nicht. Denn unter dieser 2D-sechs-Level-Arcade-Shooter-Hülle tobt das Leben. Natürlich kann man das Spiel mit „Ich daddel das Ding im ‚Baby‘-Mode durch, das bringt mir bei sechs Levels eine Stunde Spielzeit“ abwatschen. Aber so tickt „RTF“ nicht. Denn die sechs Level lassen sich mit über hundert Raumschiffen bewältigen, die dem Spieler alle mehr oder weniger verschiedene Strategien der Levelbewältigung abfordern. Eine Vielfalt, die in ihrem Genre ohnegleichen ist. Am Anfang des Spiels muss man allerdings erst mal mit drei Schiffen vorlieb nehmen. Denn „RTF“ verlangt von seinem Spieler, dass er es kennen lernt. So ermöglichen einem die verschiedenen Bewaffnungen der Flieger, verschiedene Pfade zu nehmen. Manche führen einen auf kürzestem Weg zum Endgegner, andere lotsen den Spieler in Kaskaden von Feinden. Natürlich sind diese Variationen nicht mit zweimal Durchspielen gefunden. Aber ein Bekannter wird auch nicht nach zwei Treffen zum besten Freund. So viel Aufmerksamkeit muss natürlich vergolten werden. Wird es auch. Denn andersherum lernt das Spiel auch dich kennen. In seinem Memory-Card-Gedächtnis speichert es jede deiner Bewegungen, jede Zeit, wie oft die Level gespielt wurden, Feindabschüsse und sogar, wie oft du deine Kanonen abgefeuert hast. Und so wirst du einerseits nach jedem abgeschlossenen Level mit einem neuen Raumschiff belohnt. Andererseits nach schwer durchschaubaren Algorithmen, die dir das Gefühl geben, dass das Spiel dir manchmal einfach ein Raumschiff schenkt, weil es dich so gut leiden kann.

So geht mit „R-Type Final“ nun also eine Ära zu Ende. Natürlich ist das Spiel nicht perfekt. Weder gibt es große Änderungen am Spielaufbau, noch versucht dieser Teil auf Krampf, der beste Teil der Serie zu sein. „R-Type Final“ ist einfach ein gelungener Schlusspunkt nach fast zwei Jahrzehnten „R-Type“. BM

Wertung: sehr gut

Plattform: Gamecube **Publisher:** BigBen **Termin:** 26. März **USK:** 16

Forbidden Siren

Und ewig wabert der Nebel des Grauens

Grafisch kommt „Forbidden Siren“ zwar nicht ganz an „Silent Hill 3“ heran, dafür haben die Entwickler eine vertrackte Story erdacht, die einen immer wieder ans Pad fesselt

Als gebürtiges Landei weiß ich, was ein Leben auf dem Dorf bedeutet. Wenn man es gut getroffen hat, gibt es eine Dorfkaschemme, einmal jährlich eine Scheunenfete und als Höhepunkt des Jahres das Schützenfest. In Japan sind die Dinge offenbar ein wenig anders gelagert. Schon der bloße Gedanke an Dörfer scheint bei den dortigen Entwicklern die Assoziationskette Zombies-Blut-Panik-Nebel und Taschenlampenlicht auszulösen. Anders kann man sich das immergleiche Setting von Horrorspielen wie „Resident Evil“, „Silent Hill“ oder Sonys „Forbidden Siren“ kaum erklären.

Im Falle von „Forbidden Siren“ wütet das Böse im japanischen Dörfchen Hanyuda, welches von einem Blutmeer umgeben ist und von der Außenwelt abgeschnitten wurde. Intaktes Dorfleben: Fehlanzeige. Gerade mal zehn Überlebende sind es, die sich gegen eine Horde von Zombies wehren müssen, um gleichzeitig die rätselhaften Vorgänge in Hanyuda zu ergründen. Eine richtige Einleitung in die Geschichte um die Vorgänge im Dorf gibt es nicht. Das Spiel ist in 78 zum Teil recht kurze Episoden unterteilt, die sich auf einer Art Storyboard zu einem Ganzen zusammensetzen. So übernimmt man im Verlauf der Geschichte alternierend die Geschicke der zehn Protagonisten, bringt mehr und mehr Licht in die eigentliche Story und erfährt Details über die zwischenmenschlichen Verquickungen der Überlebenden. Was anfangs verwirrt, entwickelt im Laufe des Spiels eine dramaturgische Dichte, die einen nicht mehr loslässt. Eine Neuerung im Survival-Action-Biz ist zudem die Fähigkeit der Helden, sich ins Sehzentrum der Gegner einzuklinken. Mit dieser X-Men-artigen Kraft ist es möglich, die Blickwinkel der Zombies genauestens auszuloten, um diesen dann möglichst unversehrt aus dem Weg zu gehen. Das ist auch überlebenswichtig, denn mehr als drei Attacken übersteht keiner der Charaktere. Der Weg zum Missionsziel will somit wohlbedacht sein und entwickelt sich in der Praxis zu einer wahren Orgie für Stealthfetischisten. Für die solide Gänsehaut sorgt die Kombination aus feiner Grafik, die sich zwar nicht ganz mit der von „Silent Hill 3“ messen kann, aber den Horror angemessen ins Bild rückt, und einem schaurig beklemmenden Soundtrack. Von H. P. Lovecraft inspiriert und in bester Asia-Horror-Manier in Szene gesetzt, ist dieses Spiel erste Wahl für alle, die den Schneid hatten, bei Filmen wie „Ringu“ und „The Grudge“ kein einziges Mal wegzugucken. SH

Wertung: überdurchschnittlich

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

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Pitfall: Die verlorene Expedition

Harry in der Grube, saß und schlief …

Spring und renn und kick und schwing: Auf den ersten Blick wirkt Pitfall Harry nicht besonders sympathisch. Aber als Jaguardämonenfutter ist er auch zu schade

Vor zwei Wochen traf ich Edge Of Realitys „Pitfall Harry“ zum ersten Mal, um mit ihm „Die verlorene Expedition“ zu unternehmen. Auf den ersten Blick eine unangenehme Reisebegleitung: großmäulig, altklug, auf eine schmierige Art politisch unkorrekt – und ein Gesicht wie ein drittklassiger Hollywood-Jungschauspieler. Andererseits hatte ich schon immer eine Schwäche für Underdogs. Hey! Ich habe die beiden „Quatermain“-Filme ein gutes Dutzend Mal gesehen, bin aber nie mit Indiana Jones warm geworden. Also ab in den Dschungel.

Und der wirkt auf den ersten Blick auch recht belebt. Als ich den Abenteurer durch das hüfthohe Gras stürmen lasse, schrecken Vögel auf. Die piraniaverseuchten Gewässer überquert Harry, ganz klassisch, springend, von Krokodilrücken zu Krokodilrücken. Affen und Eingeborene erschweren ihm das Vorankommen. Und selbstverständlich schwingt er sich an Lianen über Gruben. Alles wirklich lässig, hoch motivierend. Hinzu kommt die tolle Analogstick-Steuerung der Arme. So tunkt Harry zum Beispiel seine Feldflasche ins Wasser, wenn man sie ihm in die Hand gibt und den Stick nach vorn drückt. Zieht man den Knüppel nach hinten, hebt der Abenteurer die Flasche an die Lippen und trinkt. So sehr fühlte man sich selten einem Jump’n’Run-Helden verbunden. Doch nach einer gewissen Zeit verfliegt die Freude über dieses Feature, und es fällt auf, dass der Dschungel über seine Bewohner hinaus sehr statisch wirkt. Genauso leblos wirken auch die Aufgaben, die das Spiel stellt. Nach nur einer Stunde hat man bereits 19 Prozent des Abenteuers bestanden. Und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich nicht nennenswert. Hinzu kommt, dass viele Lösungen für Probleme brav eingeblendet werden. Man fühlt sich an manchen Stellen fast ein bisschen von dem Spiel gebabysittet.

Wenn man allerdings den Anspruch auf, äh, Anspruch an den Spieler vernachlässigt, dann ist „Pitfall“ ein hervorragendes Popcorn-Game. Es passt wunderbar zwischen Feierabend und die „Tagesschau“ – keine Sekunde frustrierend, aber eben auch wenig herausfordernd.

Weiterspielen sollte man auf jeden Fall: um den ersten und den zweiten Teil von „Pitfall“ freizuspielen. Und es tut mir fast ein bisschen Leid für Entwickler Edge Of Reality. Denn verglichen mit der harten, aber fairen 2D-Version von früher ist „Die verlorene Expedition“ leider nur ganz nett. BM

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, GBA **Publisher:** Activision **Termin:** bereits erschienen **USK:** 6

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Armed & Dangerous

Nicht nachdenken – umnieten!

Außer Spaß kein Anspruch: „Armed & Dangerous“ setzt auf coole Waffen, viele Gegner und derbe Sprüche – und macht damit alles richtig

Hier ist das Spiel für alle, denen selbst „Brute Force“ noch zu taktiklastig war: Als Anführer der illustren Löwenherzen ballert der einsilbige Rom aus allen Rohren, bis sich wirklich gar nichts mehr bewegt. Die Löwenherzen, eine Gruppe von Dieben, deren Kopfgeldsumme sich je nach Geschick des Spielers stetig erhöht, sind unterwegs, um dem fiesen König Forge und seinem degenerierten Neandertalersohn das legendäre „Buch der Herrschaft“ abzuluchsen. Auf diesem Weg stellen sich Rom, dem muffeligen Maulwurf Jonesey, dem Tee trinkenden Roboter Q1-11 und dem stinkenden blinden Wahrsager Rexus Heerscharen schwerstbewaffneter Gegner in den Weg. Die sollte man am besten in alter „Serial Sam“-Manier ummähen. Wichtig: niemals auch nur auf die Idee kommen, den Sam Fisher auszupacken. Die künstliche Intelligenz des Spiels ist nämlich derart seltsam und unverständlich, dass es reine Zeitverschwendung wäre, einen Gedanken an taktische Manöver zu vergeuden. Sonst ist man schneller tot als man „Aber ich hatte mich doch versteckt!“ jammern kann. Die Gegner schießen manchmal schon, bevor man in Sichtweite ist, während sie andererseits nicht einmal mit den Schultern zucken, wenn ihnen ein toter Kollege auf den Kopf fällt. Gleichzeitig sind auch Roms Kumpane, die man sich zur Verstärkung herbeirufen oder irgendwo hinschicken kann, häufig so strunzdumm, dass sie weder in Deckung gehen noch an Munition sparen, wenn es darauf ankommt. Das Gruppengefühl ist reine Makulatur, man kann die Jungs genauso gut irgendwo parken und die insgesamt 21 Missionen alleine erfüllen. Dafür gibt es tolle Extrawaffen, wie zum Beispiel die völlig irre Hai-End-Kanone, die Haie verschießt oder das tragbare Schwarze Loch. Die oben genannten Defizite schmälern den Spaßfaktor jedenfalls nicht nennenswert. Eine gut bedienbare Steuerung, die überdurchschnittliche Grafik und liebevollstes Charakterdesign, gepaart mit politisch herrlich unkorrekten Witzen in den Zwischensequenzen, garantieren diesem Third-Person-Shooter eine begeisterte Fanschar, die die nächsten Monate bei jeder Gelegenheit Sprüche des Spiels zitieren wird. Die deutsche Synchronfassung ist übrigens sehr gelungen und adaptiert den schrägen Humor durchaus zielgruppengerecht, wenn es um Fäkalscherze, Franzosen- und Schweizerwitze sowie Trinkgebräuche geht. Herrlicher Ballerklamauk! SM

Wertung: überdurchschnittlich

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

Whiplash

Zwei Versuchskaninchen sinnen auf Rache

Ein Herz für Tiere! Trotz einiger kleinerer Macken überzeugt „Whiplash“ am Ende doch – und verdankt das vor allem seinen schreiend komisch designten Hauptcharakteren

Das Genron-Imperium ist ein böser Verein. Die Firma macht Millionen im unsauberen Geschäft mit Kosmetika. Leidtragende dieses Erfolgs sind mal wieder die Tiere, an denen die neuen Kreationen getestet werden. Und hat eines der putzigen Versuchsobjekte mal ausgedient, droht ihm ein gemeines Schicksal: Es wird an einen artfremden Leidensgenossen gekettet und mit ihm in den Gen-Rekombinator gesteckt, eine Höllenmaschine, die die Features der beiden Wesen arg durcheinanderwürfelt und völlig neue, unglückliche Kreaturen wieder ausspuckt – zur hellen Begeisterung des durchgedrehten Genron-Moguls Mr. Mann. Dem Kaninchen Redmond und dem Wiesel Spanx droht ebendiese Rekombination. Ersteres ist durch verschiedene Haarlacktests unzerstörbar geworden, letzteres durch die vielen Elektroschocks völlig wahnsinnig, und Mr. Mann freut sich schon auf das Endergebnis. Doch wie durch ein Wunder entkommen die beiden und ziehen fortan eine Schneise der Verwüstung durch die Hochburg der Tierversuche.

Der Spieler steuert das Wiesel und benutzt den Hasen, der ein großer Fan von neunmalklugen Kommentaren ist, hemmungslos als Allzweckgerätschaft. Mit Helium gefüllt ergibt das Karnickel beispielsweise einen praktischen Ballon, mit dessen Hilfe man ferne Plattformen erreichen kann, einmal angezündet öffnet Redmond Feuertüren. Und Maschinen sabotiert man am besten, indem man den zeternden Hasen einfach hineinstopft. Hinzu kommen weitere nützliche Moves, die es erst freizuspielen gilt. So kann man während des Spielverlaufs durch eine pfiffige Hasen-Schleuder-Technik auch gleiten oder noch verheerendere Schlag-Combos lernen. Hat man allerdings alle verfügbaren Upgrades erreicht, werden die vorhandenen Variationsmöglichkeiten schnell langweilig. Zusätzlich wird das engagierte Gekloppe leider von der Kamera erschwert: Die nervt zuweilen mächtig mit unübersichtlichen Einstellungen. Auf der Positiv-Seite stehen eine ziemlich perfekte Steuerung, der coole Soundtrack und eine stimmige Cartoon-Optik. Der größte Pluspunkt von „Whiplash“ sind aber die Hauptdarsteller selbst: Derart abgedrehtes und liebevolles Charakterdesign dürfte es ruhig öfter geben. Bei Redmond und Sphanx kann selbst der engagierteste Tierhasser nicht anders, als die felligen Freunde zu lieben. SM

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Eidos **Termin:** bereits erschienen **USK:** 6

This Is Football 2004

Aus mit der grauen Maus

Offline schon ein dickes Pfund, dreht „This Is Football 2004“ auch online richtig auf – und spielt dieses Jahr ganz klar in der Spitzengruppe der Konsolen-Liga

Das Terrain schien lange abgesteckt, der Meister schon im Vorfeld klar. An der Spitze der Liga rangierte Konamis „Pro Evolution Soccer“, dicht gefolgt von Electronic Arts’ „FIFA Soccer“. So sah die Tabellenkonstellation der Konsolen-Buffer in den letzen Jahren aus. Es gab da zwar noch „This Is Football“, aber das war höchstens eine kleine, graue Maus, die man vielleicht am besten mit dem VFL Bochum vergleichen konnte. Doch dieses Jahr ist bekanntlich alles anders: Bochum dreht so richtig auf und fegt mal so eben im Spaziergang die blöden Bayern weg. Genauso verhält es sich mit dem diesjährigen „This Is Football“. Krebste man bis dato der Konkurrenz immer ein wenig hinterher, hat man diesmal das Trainingslager voll ausgenutzt, um die eigenen Schwächen auszumerzen und gestärkt in die neue Saison zu gehen. Natürlich wurden im Vorfeld auch einige spektakuläre Neuverpflichtungen getätigt. So verfügt „This Is Football 2004“ über einen ausgefeilten Online-Modus, in dem bis zu acht Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Die Konstellationen sind dabei frei wählbar. Für das richtige Stadion-Feeling sorgt die Kommunikation via Headset. Hier kann man herrlich rumprollen und die Gegner mit altklugen Fußballweisheiten vom Spiel ablenken – mit Sicherheit der wertvollste Transfer der Saison. Da es in jeder Mannschaft nicht nur Häuptlinge, sondern auch Indianer geben muss, hat man sich auf dem Markt umgeschaut und gleich noch ein paar Verstärkungen für den Offline-Bereich mitverpflichtet. So verfügt das Spiel jetzt über einen ausgefeilten Karrieremodus, in dem man sein ganz eigenes Kreisligateam im besten Falle ins Oberhaus führen kann. Hier sind Managerqualitäten gefordert, und wer an die Spitze will, sollte am Anfang erst mal auf Talente setzen. Ein Beckham allein unter Berufsblinden garantiert lange noch keinen Aufstieg. Zudem gibt es natürlich weiterhin die üblichen Turniere und einen Arcade-Modus für den schnellen Kick zwischendurch. Den größten Sprung hat allerdings die Präsentation gemacht. Die Bewegungen sehen butterweich aus, und die Spieler sind äußerst gut getroffen. Selbst der eitle Olli Kahn wird diesmal wohl von einer gerichtlichen Klage absehen. Spielerisch findet sich „TIF 2004“ irgendwo zwischen actionlastigem „FIFA“ und simulationslastigem „PES“ wieder. Also nix mehr mit Graue-Maus-Image. Dieses Team spielt ab sofort an der Spitze mit. SH

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2 **Publisher:** SCEE **Termin:** 24. März **USK:** frei

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

R: Racing

„R:“ wie „Ridge Racer“? Leider nicht …

„R: Racing“ ist ein solides Rennspiel. Vielleicht wäre sogar mehr daraus geworden, wenn die Augen der Entwickler nicht ständig an ihren Hauptdarstellerinnen hängen geblieben wären

Komisch. Ein Rennspiel von den „Ridge Racer“-Machern, aber das „Ridge Racer“-Feeling ist weg bei „R: Racing“. Keine spektakulär-spaßigen Driftorgien mehr durch glitzernde Wolkenkratzerschluchten, untermalt von treibender Technomusik. Stattdessen normale Rennstrecken in krisseligem Grün und Grau. Suzuka, Motegi, Phillip Island. Keine bunt bepinselten Fantasiekarossen mehr am Start, sondern ein bunter Querschnitt der Traum- und Sportwagen dieser Welt. Übrig geblieben ist nur die Technomucke, aber auch die will nicht mehr so richtig überzeugen.

Mit jeder Runde „R: Racing“ verstärkt sich stattdessen das Gefühl, dass von den Entwicklern ordentlich in Richtung „Gran Turismo“ geschielt wurde. Leider war das keine gute Idee: An dem Genreprimus kann man sich nur verheben.

Dabei ist „R: Racing“ kein schlechtes Rennspiel. Von den zwei deplatzierten Rallye-Einlagen abgesehen ist die Fahrphysik nachvollziehbar, der Fuhrpark vielfältig: Le-Mans-Prototypen, europäische Oldtimer, amerikanische Muscle-Cars – es werden alle gängigen Geschmäcker befriedigt. Die zwei Pflichtdisziplinen eines Rennspiels erfüllt „R: Racing“ also souverän. Doch gerade „Gran Turismo“ hat auch gezeigt, wie kleine Details den Wohnzimmersessel in einen Kohlefaser-Schalensitz verwandeln können. Und ausgerechnet bei den Details scheint die Namco-Jungs der Wille verlassen zu haben, etwas ganz Großes auf die Beine zu stellen. Die Autos klingen überhaupt nicht nach PS-Monstern, sondern wie Nähmaschinen mit Zweitaktmotor. Die Gegner fahren ihre Runden wie auf Schienen und rauschen einem gnadenlos ins Heck, wenn man ihren programmierten Pfad kreuzt. Die Auswahl an Kursen ist mager, gerade am Anfang des Karrieremodus’ drücken die immer gleichen Strecken erheblich auf die Motivation. Und im Challenge-Modus wächst sich das dann zum echten Handicap aus: Dort winken nämlich eine Vielzahl von Wettbewerben – nur wer will die absolvieren, wenn’s immer über dieselben Pisten geht?

So kommt einem der weibliche Hauptcharakter Rena fast schon wie eine Entschädigung vor. In ihre Rolle schlüpft der Spieler im Karrieremodus, um dann in den Zwischensequenzen gezeigt zu bekommen, was die wirkliche Herausforderung für Frauen im harten Rennfahreralltag ist: zu verhindern, dass ihnen die Brüste aus dem Overall fallen. MH

Wertung: okay

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** EA **Termin:** 26. März **USK:** frei

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

.hack: Infection Part 1

In Japan und Amerika hat das „Dot Häck“-Fieber mit eigenem Anime, Fernsehserie und Videospiel schon längst um sich gegriffen. Das Game simuliert dabei ein Online-Rollenspiel – offline. Als erster von insgesamt vier Teilen führt „Infection“ in die Geschichte vom jungen Spieler Kite ein. Dessen Welt ist von einem Virus infiziert, und Kite muss die Vernichtung aufhalten. Grafisch und spielerisch ist der Titel sehr speziell gestrickt. Löblich: Die erste 30-minütige Folge der Anime-Serie liegt als DVD bei. GW

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2 **Publisher:** Atari **Termin:** bereits erschienen **USK:** ab 12

Lethal Skies 2

Neben Astronaut, Lokführer und Feuerwehrmann will jeder Junge irgendwann auch mal Pilot werden. Die in Japan entwickelte Fortsetzung von „Lethal Skies“ bietet mit 19 Militärjets und 20 Einsätzen einen relativ einfachen Einstieg in diesen Kindheitstraum. Optisch hat sich allerdings kaum etwas geändert, dafür sind die Dogfights spielerisch souverän gelöst. Herausfordernd: Über i.Link lassen sich mehrere PlayStation-2-Konsolen für Mehrspieler-Luftkämpfe verbinden. MJ

Wertung: gut

Plattform: PS2 **Publisher:** BigBen Interactive **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12

Spy Hunter 2

Die besten Szenen in James-Bond-Filmen sind immer noch die Verfolgungsjagden in ultrateuren Luxussportwagen. Ähnliches Flair verspricht die zweite Neuauflage des Arcade-Klassikers von Midway. Über 16 Level mutiert der „Interceptor“ vom Auto zum Boot zu einem Motorrad, während Dutzende von Gegnern die Edelkutsche beharken. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die schwache Gesamtoptik lähmen jedoch die lässige Agentenfahrt. Ansehnlich: das Retrofeature „Spy-Hunter Then & Now“. GW

Wertung: okay

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

Carve

Wenn Unterwäschefirmen bei Minusgraden mit leicht bedeckten Models werben, können Videospielpublisher ihre Sommersporttitel auch im Winter veröffentlichen. Dieser Jetski-Racingtitel von Argonaut Games überzeugt vor allem durch Spieltempo und einen guten Xbox-Live-Modus. Einziger Wermutstropfen ist die Wasseranimation, die eher nach einer Eisfläche aussieht und genauso spiegelt. Vielleicht liegt das ja an der Jahreszeit. Beeindruckend: die Wasserspritzer auf der digitalen Mattscheibe. GW

Wertung: gut

Plattform: Xbox **Publisher:** Take2 **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei

---

Sphinx und die verfluchte Mumie

Ägyptische Mythologie gepaart mit Jump'n'Run-Elementen klingt im ersten Moment ein wenig konstruiert. Doch im Fall von „Sphinx" stimmt die Mischung, denn durch knifflige Rätsel und einfallsreiche Puzzles hebt sich diese Interpretation des Genres wohltuend von der Konkurrenz ab. Dazu passt auch das liebevolle Charakterdesign und der schöne Levelaufbau. Sicher zettelt „Sphinx" keine Revolution an, weiß aber trotzdem durchweg zu überzeugen. Gelungen: die beeindruckenden Sonnenuntergänge. SH

Wertung: sehr gut

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

Wrath Unleashed

In diesem Genre-Mix aus Strategiespiel und Beat-'em-up sind die Arbeitsplätze von vier verschiedenen Overlords auf dem Planeten Terra zu besetzen. Gewinner der schachbrettartigen Kämpfe erhalten neue Territorien und Rohstoffe. Freunde von Fantasykreaturen à la „Magic The Gathering" werden diesen Lucas-Arts-Titel lieben. Gerade im Singleplayer-Modus aber kann man als normalsterblicher Spieler schon mal an der AI verzweifeln. Lobenswert: die stimmungsvolle Synchronisation. GW

Wertung: gut

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

Spawn: Armageddon

Mit seinem dämonischen Antihelden Spawn schaffte Comiczeichner Todd McFarlane seinen Durchbruch. Nun wurde der Mantelträger bereits zum zweiten Mal als Videospiel umgesetzt, doch auch dieser Versuch kann nicht richtig überzeugen: Die Grafik ist in ihren besten Momenten lahmer Durchschnitt, und auch der Antiheld wirkt eher uninspiriert. Zudem zerrt das ständige Drücken der Kampfbuttons schnell an allen Sehnensträngen. Einfallsreich: Als Bonus sammelt Spawn über 40 original Comicmotive. MJ

Wertung: na ja

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

Dance Europe

Wer schon mal für die nächste Runde von „DSDS" an seiner Performance feilen will, ist mit „Dance Europe" von Big Ben Interactive bestens beraten. 20 Songs von Rund DMCs „Walk This Way" bis zu Sophie Ellis Baxtors „Murder On The Dancefloor" bringen Schwung in die eingerosteten Tanzbeine. Leider muss zusätzlich zum Spiel noch eine Tanzmatte erstanden werden, weil „Dance Europe" nicht mit üblichen Matten kompatibel ist. Ganz schön anstrengend: der happige Schwierigkeitsgrad. MH

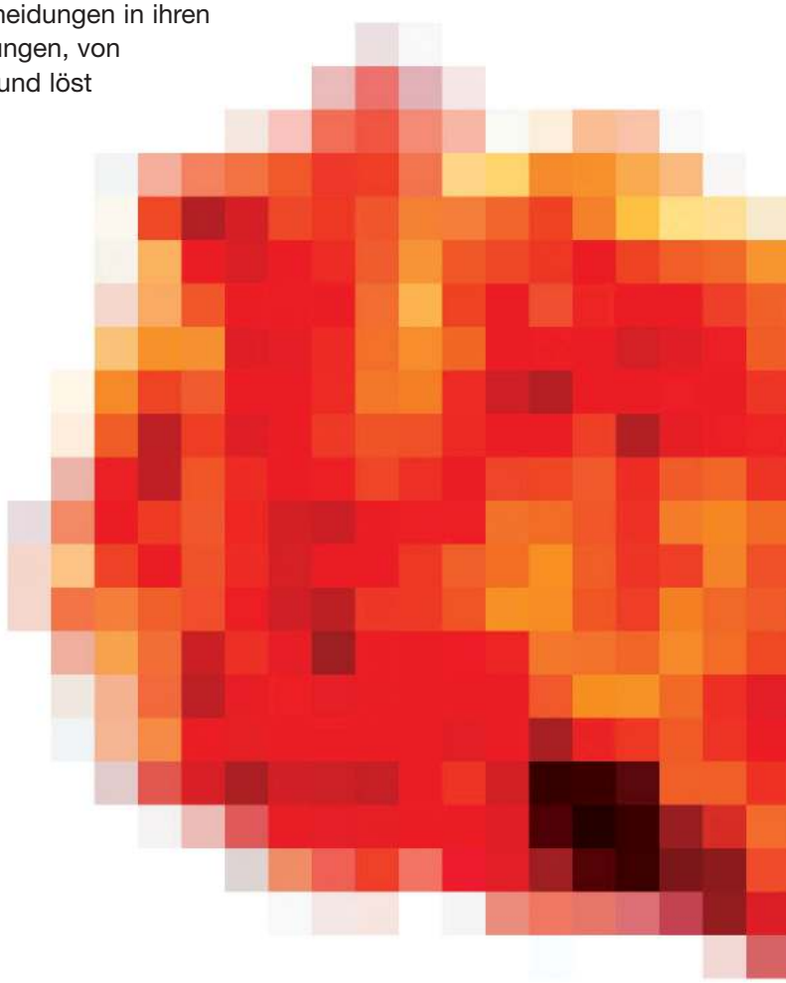
Wertung: okay

Plattform: PS2 **Publisher:** Big Ben Interactive **Termin:** bereits erschienen **USK:** frei

Lügenmärchen

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

Text: Gregor Wildermann



Der Film

Wo endet die Wahrheit, und wo beginnt die Lüge? Geht es nach Edward Bloom (Albert Finney), verträgt seine Lebensgeschichte sehr viel Fantasie. Und die meisten seiner Zuhörer amüsieren sich köstlich, wenn der gebrechliche alte Mann die Fakten wie Baron Münchhausen mit wahnwitzigen Kapriolen und Abenteuern ausstaffiert. Lediglich sein Sohn Will Bloom (Billy Crudup) erträgt diese persönlichen Märchenstunden nicht mehr. Er ist ernsthafter Journalist, verheiratet, bald selbst Vater eines Sohnes und will endlich wissen, wer sein Papa wirklich gewesen ist. Dies ist die Ausgangssituation von Tim Burtons neuester Leinwandgeschichte „Big Fish“, die sich ganz auf die visuelle und erzählerische Tradition des alten Hollywoodkinos beruft. Auf der Bühne der Gedankenwelt des Mr. Bloom stehen Riesen, Werwölfe, siamesische Zwillinge und selbstverständlich eine Frau – die große und einzige Liebe des jungen Edward Bloom, der von Ewan McGregor leider etwas maskenhaft dargestellt wird. Aus diesen Zutaten mischt Tim Burton eine absurd-groteske Komödie, die zwar stellenweise hart an der Grenze des Kitsches entlangschrammt, von Schauspielern wie Danny DeVito oder Steve Buscemi aber immer in die Glaubhaftigkeit zurückgeholt wird. Und so wendet sich Tim Burton nach halbherzigen Produktionen wie seinem „Planet der Affen“-Remake und „Sleepy Hollow“ endlich wieder seinem eigentlichen Talent zu: abwegige Geschichten von Außenseitern mit einer geradezu umwerfenden visuellen Kraft zu erzählen. www.bigfish-der-film.de

Der Zirkus

Es ist sicherlich kein Zufall, dass der Edward Bloom aus Daniel Wallaces Buchvorlage auf seinem Weg in die weite Welt zuerst in einem Zirkus landet. Kein Ort spiegelt besser die fantasievolle Gedankenwelt des Hauptcharakters wider, auch wenn heutige Zirkusbetriebe kaum noch an die im Film gezeigten „Freakshows“ von früher erinnern. Die Geburtsstunde des modernen Zirkus, wie wir ihn heute kennen, geht zurück auf den britischen Exsoldaten Philip Astley. Der eröffnete 1772 in London eine Reitschule, die später mit einem Dach versehen wurde. Das runde Gebäude erhielt den Namen „Amphitheatre“ und war das architektonische Vorbild für alle Manegen dieser Welt. Gegen Ende des 18. Jahrhunderts stellten europäische Zirkusfamilien neben artistischen Einlagen zum erstenmal auch exotische Tiere wie Löwen und Elefanten zur Schau. Anfang des neunzehnten Jahrhunderts dann begann ein Kapitel der Zirkusgeschichte, das heute kaum noch als komisch bezeichnet werden kann. In „Völkerschauen“ und „Panoptiken“ wurden Asiaten und Schwarzafrikaner vorgeführt oder Menschen mit abnormer Physiognomie in Käfigen ausgestellt. Personen wie der dreibeinige Lentini, der Rumpfmensch Kobelkoff oder der Albino Tom Jack wurden zwar international bekannt, werfen aber gleichzeitig ein unangenehmes Licht auf so manchen immer noch existierenden Zirkus. Stellvertretend für das Schicksal dieser so genannten Freaks, deren Berufsstand in dem gleichnahmigen Filmklassiker von 1932 seinen letzten großen Auftritt hatte, stehen in Film „Big Fish“ der Riese Karl und die siamesischen Zwillinge Ping und Jing.

Das Spiel

Wer einmal in die wunderbar absurde Welt des Tim Burton abgetaucht ist, wird sich vielleicht fragen, warum noch keiner seiner Filme als direkte Vorlage für die sonst so unvermeidlichen Computerspielumsetzungen herangezogen wurde. „Big Fish“ hätte ein wunderbares Adventure werden können, „Mars Attacks“ ein guter Jump-&-Run-Shooter, und „Beetlejuice“ gäbe genug bizarre Charaktere für einen ganzen Schrank voller Videospieltitel her. Als erste Umsetzung eines Burton-Projekts hat nun aber „Nightmare Before Christmas“ den Sprung in die digitale Welt geschafft. Das Spiel beginnt inhaltlich ein Jahr nach der Filmhandlung: Jack Skellington muss den wiederbelebten Oogie Boogie davon abhalten, Halloween Town für immer und ewig zu besetzen. Andere bekannte Schauplätze der Filmvorlage wie Finkelsteins Labor oder der Friedhof kommen ebenfalls vor. Die Entwickler des Capcom Production Studio 3 statteten Jack zur Bewältigung seiner Aufgabe mit drei verschiedenen Kostümen aus, die der Spielfigur jeweils andere Möglichkeiten bieten. Mit der Gummiseelenpeitsche fängt Jack Skellington Gegner ein, als „Kürbiskönig“ spuckt er Feuer und als „Santa Jack“ sind Geschenke und Gabensack die Waffen seiner Wahl. Zum kommenden Halloween-Fest soll das Spiel für die PlayStation 2 fertig sein. www.capcom-europe.de

Die Bücher

Die feinen Unterschiede zwischen einer wahren Geschichte, einer kleinen Schwindelei und einer ausgekochten Lüge sind das zentrale Thema von „Big Fish“. 108 Mintuen lang zeigt Edward Bloom dem Zuschauer, wie man gleichzeitig von Grund auf Betrüger sein und doch von allen Menschen geliebt werden kann. Für Nachahmer, die ihr eigenes, graues Ego auf ähnlich simple Weise tunen wollen, empfiehlt sich neben kuriosen Märchen aus dem Internet vor allem der Griff ins Bücherregal: „Das Ei des Kolumbus und andere Irrtümer“ von Pat Lauer (Orbis Verlag) bietet mit über 350 landläufigen Halbwahrheiten genügend Material, um sich im Freundeskreis als rechter Hallodri und Mann von Welt zu präsentieren. In dieselbe Kerbe schlagen auch das Autorenteam Götz Trenkler und Walter und Dennis Krämer, die zu ihrem „Lexikon der populären Irrtümer“ (Piper Verlag) letztes Jahr sogar eine Fortsetzung rausbrachten. In diesem Nachschlagewerk der etwas spezielleren Art erfährt man unter anderem, ob die Chinesische Mauer wirklich vom Mond aus zu sehen ist und General Custer wirklich General war. Und wem die gute Kinderstube bei der Jonglage mit Halbwahrheiten den Kopf vor reuiger Röte explodieren lässt, dem sei das „Guinness Buch der Rekorde“ ans Herz gelegt. Dort finden sich die mit Abstand abstrusesten Geschichten von Menschen, die so blödsinnige Dinge tun, wie sie sich nun wirklich keiner vorstellen kann. Und sie sind alle wahr.
www.randomhouse.de/orbis, www.jonas-verlag.de, www.guinnessworldrecords.de

Das Pop-up

„Hey, du warst doch eben noch nicht da!“ Pop-ups sind die unerwünschten Überraschungsgäste in Videospielen. Sie tauchen plötzlich auf und verwüsten den harmonischen Gesamteindruck. Aber woher kommen sie?

Irgendein Pop-up kennt jeder: Es gibt die netten, die sich beim Aufklappen der Seiten eines Kinderbuchs aufstellen, die nervigen, die uns den Blick auf Internetseiten mit Werbung verkleistern. Und dann gibt es noch eine dritte Sorte von Pop-ups. Nämlich die Irritierenden in Videospielen. Sie tauchen plötzlich völlig unvermittelt aus dem Nichts auf und zerstören die Illusion von der virtuellen Welt. Aber welcher Fehler in der Matrix sorgt eigentlich dafür, dass plötzlich etwas dort steht, wo vorher nichts war? Das Zauberwort heißt „Level Of Detail“, kurz LOD. Das ist die gängige Technik, um viele Objekte in einem Videospiel auf einmal darzustellen. LOD funktioniert so: Sind die Monster, Autos, Sniper-Schützen oder Gebäude weit weg, werden sie weniger detailliert dargestellt als in der direkten Umgebung des Spielers. Kommen sie näher, wird ihnen eine höhere Anzahl an Polygonen spendiert. Logo. Wenn jemand auf einen zukommt, erkennt man ja auch erst auf wenige Meter Entfernung, was auf seinem T-Shirt steht. Manche Programmierer wollen sich diese Arbeit sparen und lassen das Objekt einfach erst ab einer bestimmten Entfernung sichtbar werden. Nach dem Motto: Merkt ja keiner. Doch hat man es dann doch mitgekriegt, nerven die Objekte gewaltig, die plötzlich aufpoppen, anstatt langsam größer zu werden.

Allerdings sind diese Fata Morganas in neueren Spielen eher selten. Denn zum einen sind Pop-ups in der Vergangenheit häufig eine Folge schlechter Prozessorleistung gewesen, zum anderen gibt es immer mehr Tricks, um das Problem aus der Welt zu schaffen. Zum Beispiel das „Reinfaden“, also einen Übergang zwischen Sichtbar und Unsichtbar zu programmieren. Oder das „Reinskalieren“, womit man Objekte in kurzer Zeit von sehr klein auf sehr groß hochziehen kann. Und so stirbt das Pop-up im Videospiel immer mehr aus.

Vielen Dank an Bernd Beyreuther, Chef des Entwicklerstudios Radon Labs und an die Games Academy in Berlin. www.radonlabs.de, www.gamesacademy.de

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Denis Dyack

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: Denis Dyack, Präsident von Silicon Knights und Producer von „Metal Gear Solid: The Twin Snakes“

Gibt es Momente in deinem Leben, wo es dir lieber wäre, nicht gesehen zu werden? Na klar, die hat doch jeder. Zum Glück sind diese Situationen ja eher selten, bei mir zumindest. Wenn ich den Moment meines Lebens rauspicken müsste, an dem ich am allerliebsten sofort im Erdboden verschwunden wäre, würde ich meine Tanzstunden wählen, die ich für meinen Abschluss als Sportlehrer machen musste. Man stelle sich vor: ein Ringer aus der College-Mannschaft in Strumphosen, der kreatives Tanzen übt – und alles wird auf Video aufgezeichnet. Ich bin heilfroh, dass diese Kassette verloren gegangen ist.

Welches Gadget von „Solid Snake“ wäre das nützlichste in deinem Privatleben, und wann würdest du es benutzen? Als erstes würde ich natürlich den Stealth-Anzug haben wollen. Klar. Jeder hätte Spaß daran, mal unsichtbar zu sein. Andererseits hätte ich auch sehr gern das Taschentuch von Sniper Wolfe. Ich bin schon öfter von Hunden gebissen worden, und ich habe keine Ahnung warum. Vielleicht hätte das Taschentuch ja die gleiche beruhigende Wirkung auf die Hunde in der Nachbarschaft wie auf die Wölfe in „MGS: Twin Snakes“.

Welches war der erste Film, den du im Kino gesehen hast? An den ersten kann ich mich nicht erinnern. Aber der, der mich am meisten beeindruckt hat, war auf jeden Fall „Enter The Dragon“ mit Bruce Lee (deutscher Titel: „Der Mann mit der Todeskralle“, Anm. d. Red). Ich habe den Film, als ich klein war, bestimmt 50 Mal gesehen. Ich habe als Kind alles geliebt, was mit Martial Arts zu tun hatte.

Und welches war der letzte Film, den du im Kino gesehen hast? Irgendeine romantische Komödie. Meine Frau durfte aussuchen.

Was laugt dich bei der Arbeit am meisten aus? Die verschiedenen Abteilungen in der Firma zu koordinieren, um sicher zu gehen, dass alle Spiele auf dem richtigen Weg sind und alle Termine eingehalten werden.

Und was macht richtig Spaß? Das Spielen. Fast alle Mitarbeiter von Silicon Knights sind leidenschaftliche Spieler, und alle lieben es, eigene Spiele kreieren zu können.

Welches Spiel spielst du momentan nonstop? Es ist lange her, dass ich ein Videospiel nonstop gespielt habe. Im Büro lief eine Zeit lang immer „Counter-Strike”. Ich bin aber momentan viel zu beschäftigt, um viel zu spielen. Dabei ist das für mich als Entwickler sehr wichtig, um zu sehen, was die anderen so machen.

Sammelst du etwas? Ja. Schwerter. Für jedes Spiel und jeden großen Meilenstein in der Firmengeschichte steht ein Schwert im Firmenflur.

Bei was wirst du schwach? Schokolade.

Hast du Waffen oder Geheimagenten-Gadgets zu Hause? Ja, tatsächlich habe ich ein Nachtsichtgerät. Wirklich ein sehr cooles Spielzeug.

Hast du ein Haustier? Ja, ich liebe Tiere. Momentan kümmere ich mich um den 160 Pfund schweren Rottweiler meiner Mutter. Außerdem haben wir eine Katze.

Was machst du am liebsten am Wochenende? Meistens arbeite ich. Aber wann immer es geht, spiele ich oder verbringe Zeit mit meiner Frau.

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

Ladezeit

Das Erwachsenwerden

Spiele sind Spielzeug, in jedem Warenhaussortiment kann man das nachprüfen. Dort haben sich zwar PC-Spiele knapp in die Computerabteilung gerettet, die Konsolen jedoch stehen neben Stofftieren und Plastik-Actionfiguren unter „Spielwaren“.

Das ist seltsam, wenn man bedenkt, welche Innovationen und kulturellen Bereicherungen auf dem Computerspielesektor programmiert werden. Allein in den letzten Monaten: „XIII“ oder „Prince Of Persia“ oder „Dog’s Life“ oder das provokante „Manhunt“ – im Vergleich zu diesen kämpferischen Spielen wirken Film- und Musikbranche geradezu erstarrt, gelähmt von ihrer jahrzehntelangen Bedeutung und zitternd vor Furcht angesichts wegbröckelnder Märkte. Theoretisch könnten Computerspiele jetzt keck an Deck springen und das leerlaufende Ruder übernehmen, aber sie tun es nicht. Sie können es nicht, weil in der Vergangenheit schon zu viele Fehler begangen wurden, die leider immer noch nicht behoben sind.

Das Medium Film hörte schon etwa zehn Jahre nach seiner Erfindung auf, eine billige Jahrmarktattraktion zu sein, wo auf Leinwänden Pferde galoppierten und Menschen niesten und Eisenbahnen auf das Publikum zurollten, bis dieses kreischend die Flucht ergriff. Das Kino entwickelte den Mehrakter, ein den Bühnen entlehntes Erzählformat, welches Aufnahmen von „drinnen“ (Studioatelier) und „draußen“ (die freie Natur) zu romanhaften Schaubild-Epen verschmolz. Aus den Lichtspielhäusern (auch hier wurde der Begriff noch abwertend benutzt) wurden Filmtheater.

Computerspiele verpassen oder vermeiden diesen Schritt hin zum Erwachsenwerden beharrlich.

Schuld daran ist nicht zuletzt die Art und Weise, wie sich diese Medium selbst begreift. Immer scheint es nur um Oberflächenreize zu gehen, um grafisches Blockbusting. Technische Weiterentwicklung wird in erster Linie genutzt, um alles besser aussehen zu lassen, aber nicht, um erzählerisch mehr Tiefe zu gewinnen. Dabei würden Ernsthaftigkeit und Spielvergnügen sich gar nicht ins Gehege kommen. Man erinnere sich an „Half-Life“, das vor allem deswegen so legendär wurde, weil es die herkömmliche Baller-Action um eine sorgfältige Story-Atmosphäre bereicherte.

Antikriegsspiele (wie in GEE 02 skizziert) wären denkbar, die dennoch schweißtreibend und herausfordernd wären. Karrieresimulationen, in denen Tief- und Höhepunkte psychologisch ausgelotet würden. Familienepen mit weit verzweigter Besetzungsliste und einer Jahrhunderte umspannenden Handlung. Authentisch simulierte Historiendramen.

Wichtig hierfür wäre auch die Medienpräsentation. Das Niveau, auf dem Fernsehen und Zeitschriften über Computerspiele berichten. Auch hier fehlt es leider viel zu oft am Analytischen, an strukturalistischem Nachdenken oder an der Bildung, die man braucht, um auf etwas Anspruchsvolleres als einen aktuellen Kinofilm querverweisen zu können. So lange Experten nicht als Kenner betrachtet werden, sondern als Freaks, so lange herausragende Spieler nicht Leistungsträger oder Idole werden können wie im Sport, sondern als Extremdaddler oder Profizocker abgebürstet werden, so lange wird das Medium Computerspiele auch keine Aura der Bedeutsamkeit erhalten können.

Gesellschaftlich schon gar nicht. Im Feuilleton findet ein innovatives Computerspiel keinen Widerhall, denn es ist ja nur ein Spiel. Als ob Film, Literatur, Sport und leider viel zu oft auch Wirtschaft so viel mehr wären als ein Spiel. Oder Theater, wo sich erwachsene Menschen nackt ausziehen und sich laut deklamierend im Dreck suhlen. Was ist daran nicht Spiel? Was ist daran anspruchsvoller als ein gutes Spiel?

Oder umgekehrt gefragt: Wo befindet sich bei Computerspielen eigentlich die Grenze zum Sport? Wo zur Börse, Wirtschaft, wo zum Arbeitsmarktfaktor? Wo zur Simulation? Wo zur Erzählung? Zur Innenarchitektur? Zur Kompositionslehre? Zur Malerei, zum Grafikdesign? Zur Werbung? Wo zum pädagogischen Lehrmittel? Zur systematischen Besessenheit? Zur Alternativbiografie? Wo zum Amoklauftrigger – dem bedauerlicherweise einzigen Kontext, in dem Computerspiele plötzlich ernst genommen und sogar überschätzt werden?

Dass hier etwas Grundlegendes falsch läuft, versäumt, nicht verstanden oder auch schlicht nicht vermittelt wird, ist offensichtlich.

Dabei liegt es an uns, mit dem Spielen endlich ernst zu machen.

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

Oliver Korittke im Kreise seiner Liebsten: Neben Videospielen sind Actionfiguren Olivers zweite große Leidenschaft

Foto: Christoph Leib

Kinderspiel

Künstler erinnern sich an ihren Erstkontakt mit Videospielen. Dieses Mal: der Schauspieler Oliver Korittke

Ich habe wahrscheinlich genau die gleichen Erfahrungen mit Videospielen gemacht wie alle anderen 1968 Geborenen auch. Es fing an mit einem Schwarzweißfernseher und so einem komischen Kasten, in den man Karten reinstecken konnte, Tennis und so. Na ja, und dann ging das ganz normale Programm weiter: Atari VCS, Mattel Intellivision, C64. Und natürlich musste ein Vectrex her. Ich bequatschte meine Eltern so lange, bis sie mir endlich eins zum Geburtstag schenkten. Leider ist es vor ein paar Jahren kaputt gegangen, aber ich habe inzwischen ein anderes gekauft. Damals war ich auch noch ein richtiger Sega-Gegner, was ich heute selbstverständlich nicht mehr bin. Ich habe immer noch zwei Dreamcasts und ungefähr vierzig Spiele. Sega war seiner Zeit auf jeden Fall voraus, nur hat's mal wieder keiner gemerkt. Stattdessen haben die Leute weiter auf der PSone gespielt, die eine viel schlechtere Grafik hatte.

Mein Schlüsselerlebnis in Sachen Computerspiele war aber „Formula One Grand Prix" auf dem Amiga 500. Wir waren damals sechs Freunde, die sich jedes Wochenende zum Formel-1-Daddeln getroffen haben. Immer, wenn wir zusammenkamen, spielten wir ein komplettes Rennen durch, und so nacheinander die ganze Formel-1-Weltmeisterschaft. Weil es damals aber noch keinen Multiplayer-Modus gab, musste jeder Spieler nach drei Runden den Joystick während der Fahrt weitergeben, sodass jeder einmal drankam. Seitdem liebe ich Spieleabende mit meinen Kumpels – und Autospiele. Ich habe für jede aktuellen Konsole ungefähr 40 Spiele zu Hause, und mindestens die Hälfte sind Rennspiele. Ich spiele zwar auch gern Ego-Shooter und ab und zu ein Prügelspiel, aber mein Herz schlägt für Autospiele. „Colin McRae 04" ist zurzeit mein absolutes Lieblingsspiel, davon kriege ich regelrechte Adrenalinschübe. Man darf natürlich nicht in dieser Karlsson-vom-Dach-Optik spielen, sondern muss die Cockpitansicht nehmen.

Aktuelle Lieblingsspiele: „Colin McRae Ralley 04", „Need For Speed Underground", „Soul Calibur 2", „Tiger Woods PGA Tour 2003"

Oliver Korittke ist aus verschiedenen Fernseh- und Kinoproduktionen bekannt. Unter anderem spielte er den Gelegenheitsgauner Keek in „Bang Boom Bang" und den verstockten Taxifahrer Udo in „Für eine Handvoll Gras"

Bringdienst

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

Special Deal! Wir verlosen unter allen neuen Abonnenten drei Nintendo Gamecubes inklusive kabellosem Wavebird-Controller

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

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

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

GEE bekommen

Meine Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Land, Postleitzahl, Ort

Telefon, Geburtsdatum

Datum, Unterschrift des Abonnenten

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

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

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

GEE verschenken

Adresse des Abo-Empfängers

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Land, Postleitzahl, Ort

Telefon (falls bekannt)

Diesen Coupon bitte an: GEE Magazin / Aboservice, Schanzenstr. 70, 20357 Hamburg
oder per Fax an +49.40.46 88 32 34

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

Und im nächsten Heft:

01 Star-TÜV Nach „EyeToy Groove“ will Sony mit „Sing Star“ den nächsten Kassenschlager vom Band laufen lassen. Aber fördert das Karaoke-Game wirklich Gesangs- oder gar Starqualitäten? Wir haben deutsche Singstars zum Test gebeten

02 Hopp oder top Auf dem Friedhof der Videospiele tummelt sich eine illustre Konsolengesellschaft. Manche von ihnen waren so genial, dass sie von ihrer Zeit einfach nicht verstanden wurden. Wir präsentieren die tragischsten Schicksale der Videospielgeschichte

03 Spiele Onimusha: Blade Warriors, Way Of The Samurai 2, Alias, Champions Of Norrath, Unreal 2: The Awakening, Bad Boys 2, Tenchu: Return From Darkness, Harvest Moon: A Wonderful Life, Tom Clancy Ghost Recon: Jungle Storm 3, Deadly Skies, Ninja Gaiden, Firefighter F.D. 18, MX Unleashed, World Championship Pool, Steel Batallion: Line Of Contact, Silent Scope Complete, Rise To Honour, Knights Of The Temple, Boktai: The Sun Is In Your Hands, Dead Men’s Hand, Red Dead Revolver, Hitman: Contracts, Rallisport Challenge 2, DTM Race Driver 2, Metroid: Zero Missions

Ab 10. Mai 2004 am Kiosk.

01

02

03

HIER WAR
MAL WERBUNG.
GEE
LOVE•FOR•GAMES

LOVE FOR GAMES