

GEE[©]

Games_Entertainment_Education

Nur 3€

Konsolenflops Die größten Verlierer der Videospiegelgeschichte

Außerirdisch Der „Space Invaders“-Erfinder im Interview

Ninja Gaiden Alles über die Killer in Schwarz

Games To Go Die besten Spiele für dein Handy

Karaoke-Revolution!

Donots, Die Happy, Ferris MC, Elli, Angelika Express: Deutsche Popstars testen Sonys „Singstar“



DTM Race Driver 2, Project Zero 2, Rallisport Challenge 2, Hitman: Contracts, Transformers, Alias, Firefighter F.D. 18, Fight Night 2004, Metroid: Zero Mission

05.2004



www.geemag.de

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



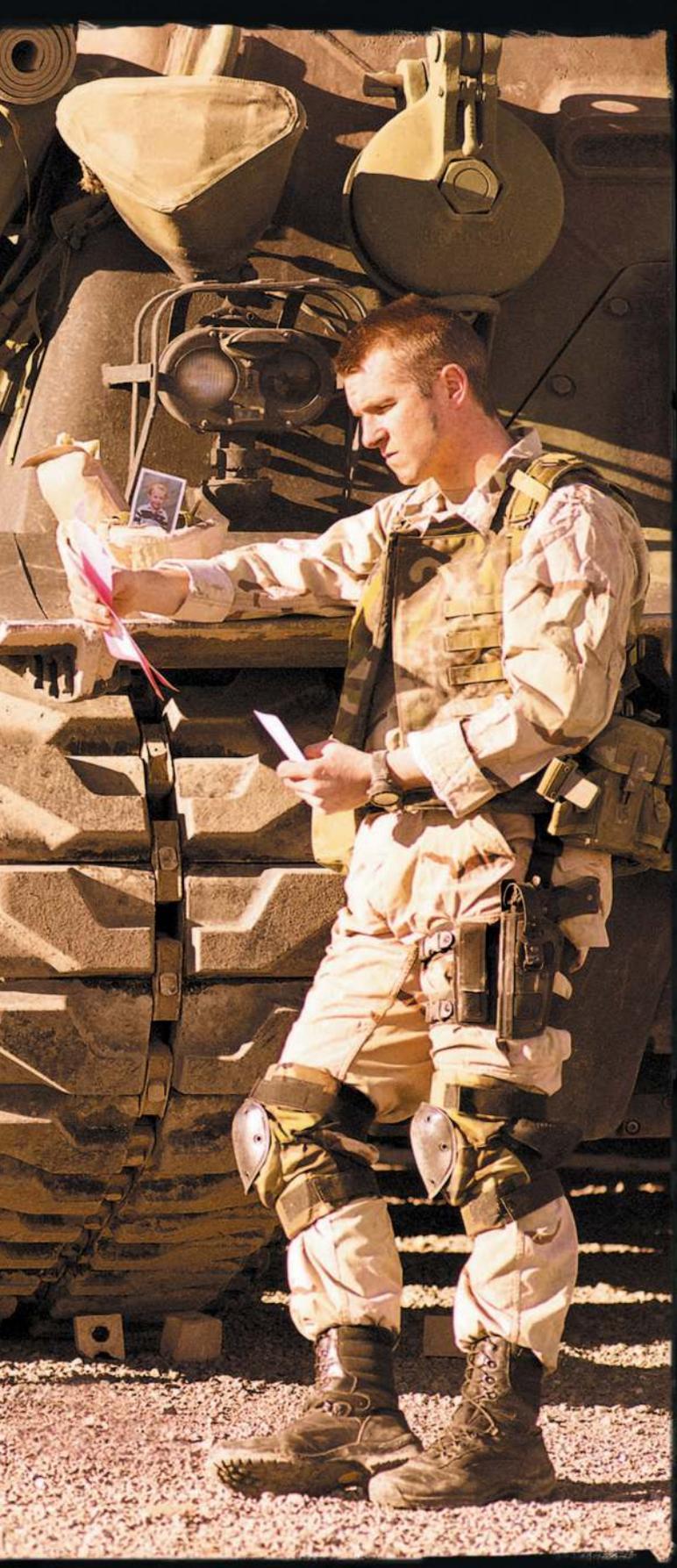
Karaoke-Revolution! Donots, Die Happy, Ferris MC, Elli, Angelika Express – Deutsche Popstars testen Sonys „Singstar“ Konsolenflops Die größten Verlierer der Videospiegelgeschichte Außerirdisch Der „Space Invaders“-Erfinder im Interview Ninja Gaiden Alles über die Killer in Schwarz Games To Go Die besten Spiele für dein Handy



**DIE BESTEN KOMMANDANTEN
FÜHREN IHRE MÄNNER NICHT
NUR ZUM SIEG, SIE BRINGEN
SIE HEIL NACH HAUSE.**

IHR EINSATZ BEGINNT IM JUNI 2004





★ DIE TRAININGS-SIMULATION DER US-ARMY-INFANTERIE. ★

"WENN DER SPIELVERLAUF NUR HALB SO
ABWECHSLUNGSREICH WIE DIE GENIALE GRAFIK
WIRD, IST DIE XBOX UM EINE PERLE REICHER."
- GAMEPRO 10/2003

"WENN FULL SPECTRUM WARRIOR SO
GUT WIRD, WIE ES IM MOMENT
AUSSIEHT, WIRD PANDEMIC EINIGE
PREISE GEWINNEN."
- XBM FEBRUAR/MÄRZ 2004

"FULL SPECTRUM WARRIOR HAT ALLE
STRATEGIEFANS UNSERER REDAKTION
SCHON JETZT ÜBERZEUGT."
- OXM 5/2004



EIN MÄCHTIGER GEGNER
ERFORDERT EINE NOCH
MÄCHTIGERE TAKTIK

PFC. SHIMENSKI UND SGT.
WILLIAMS RETTEN EINEN
VERWUNDETEN INFANTERISTEN
VOR FEINDLICHEM FEUER



TEAMWORK IST IHRE STÄRKE:
XBOX LIVE KOOP-MODUS



★★ TRETEN SIE DER US ARMY BEI: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ★★

FULL SPECTRUM WARRIOR™

XBOX
LIVE

THQ
WWW.THQ.DE



Chad Tucker

KYLIE MINOGUE'S
PET CARE DIRECTOR

Lee®

BEHIND THE SCENES
SINCE 1889



Heft 05/04

Letztes Jahr im Sommer. Sony bringt sein „Eyeto“ raus. Eine kleine Kamera, die man oben auf seinen Fernseher stellt, mit einem USB-Stöpsel an die Playstation 2 anschließt, um dann wild fuchtelnd Fenster zu putzen oder einen Ball mit dem Kopf hochzuhalten. Die Fachpresse hält sich in ihren Reaktionen bedeckt. Ein netter Gag, aber mehr wohl auch nicht. Und auch Sony selbst scheint nicht so richtig überzeugt. Nur 100 000 Stück werden für den deutschen Markt produziert, man will schließlich nicht sitzen bleiben auf den Dingen. Was dann passiert, hat niemand einkalkuliert: Innerhalb von zwei Wochen ist „Eyeto“ ausverkauft, Sony vom Erfolg seines netten Gags eiskalt überrumpelt worden.

Dieses Jahr im Sommer. Sony bringt „Singstar“ raus. Ein Karokespiel, mit dem man zu zweit oder allein vor dem Fernseher singen kann. Die Reaktionen in der Fachpresse sind verhalten. Klar, Musikspiele sind nichts Neues. Dieses Feld beackert Konami mit seiner „Bemani“-Serie schon seit Jahren, kommt aber über einen Kuriositätenstatus nicht hinaus. Auch der kürzlich erschienene „Xbox Music Mixer“ war kein rechter Erfolg. Und obwohl „Singstar“ im Look and Feel weit vom japanophil-freakigen Eindruck bisheriger Singspiele entfernt ist, scheint Sony selbst von dem Experiment mal wieder nicht ganz überzeugt. Sonst hätte man wohl von vorneherein mehr Songs auf die Disc gepackt, statt erst mal zu gucken, was passiert, und dann mit verschiedenen Editionen neues Liedgut nachzuliefern.

Dabei kann es eigentlich gar keinen besseren Zeitpunkt für ein Spiel wie „Singstar“ geben. Denn wenn man mal genau hinguckt, treten Videospiele auf der Stelle. Natürlich – die Optik wird immer realistischer, und, ja: Onlinegaming eröffnet neue Spielvarianten. Am Ende sind es aber immer dieselben Spielprinzipien, die von den immer gleichen Leuten gespielt werden. Was Videospiele brauchen, sind neue Perspektiven, und vor allem: neue Videospiele. So wie vor neun Jahren, als die Playstation und eine geniale Werbekampagne Videospiele vom Kinderzimmerzeitvertreib zum Lifestyle-Statement machten und mit Spielen wie „Wipeout“ nicht nur einfach eine neue Dimension enterten, sondern mit dem Soundtrack zum Spiel auch gleich den ersten Querverweis auf andere Unterhaltungsmedien gewagt wurde. Vielleicht ist es also wieder an Sony, das Videospiele neu zu definieren. Als etwas, das sich weniger ernst nimmt, weniger erwachsen ist, dafür aber mehr Leuten Spaß macht. Mit „Eyeto“ hat Sony eine Theorie für das neue Videospiele aufgestellt. Ihr mit dem Werbeslogan „fun anyone?“ einen Namen gegeben. Vielleicht gelingt mit „Singstar“ der Beweis.

Viel Spaß mit GEE! Eure Redaktion

Inhalt 05/2004

05 Editorial

08 Meinung

10 Most Wanted: Die Löschkanone

12 Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null

28 Die Akte: Videospielden allein zu Haus

30 Auf die Augen: Die besten DVDs

32 Auf die Ohren: Die schönsten Platten

34 Gadgeteria: Technik, die begeistert

68 Tests: DTM Race Driver 2, Hitman: Contracts, Fight Night 2004, Alias, Rallisport Challenge 2, Transformers, Project Zero 2 – Crimson Butterfly, Firefighter F.D. 18, Metroid: Zero Mission

88 Schnelldurchlauf: Games im Kurztest

90 Crossfader: „Dawn Of The Dead“

92 Vom Fach: Die künstliche Intelligenz

93 Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge

94 Ausweis: Gavin Raeburn, „DTM Race Driver 2“

96 Persönlichkeit: Bernd Begemann

98 Abspann



Storys

36 Gesangseingabe „Singstar“ soll Sonys neues „Eyetoys“ werden. Wir haben echte Singstars zum Test vor die PS2 gebeten

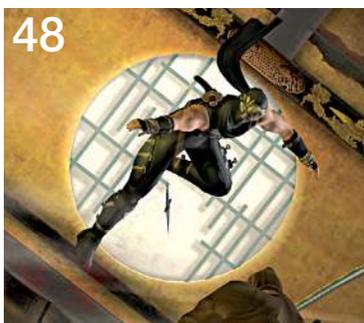
42 Game Over Nur die Besten sterben jung. Sechs Spielkonsolenschicksale, die zu Tränen rühren

48 N wie Ninja Gaiden Ninjas in Videospielen sind en vogue. Doch das Wissen über die Schattenkämpfer ist dürftig. Wir klären auf

54 Kriegsanleihen WW2, Vietnam, Husseins Gefangennahme – ist es eigentlich makaber, Krieg in allen Details nachzudaddeln?

60 Space Invader Toshihiro Nishikado ist nicht berühmt, sein Spiel schon. Ein Gespräch mit dem One-Hit-Wonder – 25 Jahre danach

62 Games To Go Wann hat man schon Zeit, ausgiebig zu spielen? Mit dem Handy praktisch ständig. Elf Spiele für elf Momente



Betreff: 04/2004



Hola zusammen, habe gerade die letzte Ausgabe gelesen. Am besten fand ich die „Far Cry“-Geschichte. Habe deswegen vor meinem Kollegen glänzen können. Der hatte nämlich das Spiel mit zur Arbeit genommen. Zwei andere interessieren sich auch dafür. Einen Tag später erzählt man schon von der Megagrafik und der Bomben-KI. In der Pause dann mein Auftritt:

„Hey, wisst ihr überhaupt, woher das Spiel ‚Far Cry‘ kommt?“

Der erste: „Nee, woher denn?“

Der nächste: „Ich glaube, Ubisoft hat es gemacht.“

Ich dann: „Es kommt aus Coburg, und es waren drei Türken.“

Die anderen: „Wie? Das gibt’s doch nicht. Drei Leute können doch kein Hammerspiel produzieren.“

Ich wieder: „Natürlich nicht, die haben eine Menge Profis aus aller Welt ...“

Ja, so ungefähr lief das. Hab mal geprollt mit den Infos aus der Reportage. Komisch fand ich nur, wie kurz danach die Spielebeschreibung war. Und beim Testteil stört mich, dass da viel zu viele Infos zu den Spielen fehlen. Wertungskästen finde ich besser, und die „subjektive“ Meinung des Testers sollte auf alle Fälle in einem Extrakasten stehen. Dafür war die Kolumne von Tobias O. Meißner wieder klasse. Wenn ich mehr Zeit hätte, würde ich seine Bücher lesen.

Gruß, Este

Lob! Lob! Lob! Herzlichen Glückwunsch an euch, dass ihr es geschafft habt, ein optisch wie inhaltlich gutes Magazin zu „produzieren“, und an mich, dass ich mich ab jetzt zu euren Stammlesern zählen darf. Mir gefällt, dass ihr euch unserem Lieblingshobby mit einem journalistischen Ansatz nähert. Aber ein bisschen Kritik muss auch sein. So stimme ich euch in eurer Kritik an „FF X-2“ zwar zu, aber dennoch hätte das Spiel ein „Sehr gut“ verdient. Überhaupt ist euer Wertungssystem ein klein bisschen zu offen, und warum kommt „Gut“ bitte vor „Überdurchschnittlich“? Ansonsten weiter so, der Stil ist klasse.

Gruß, John

P.S.: Das Jobsystem stammt aus „FF V“, nicht aus Teil VI.

Hi erst mal! Hier ein bisschen Zucker und ein paar Peitschenhiebe. Zum Anfang ein wenig Zucker: Das Design eurer Zeitschrift degradiert andere Spielezeitschriften zu „After ‚Bravo‘ before ‚Bild‘“-Augenkrebsverursachern. Einen Artikel wie „Heimatmelodie“ über deutsche Spieleentwickler möchte ich in dieser Art öfter lesen. Und nun die Peitsche: Ich bin der Meinung, dass Nostalgie zwar schön ist, aber auch nur in einem gewissen Maß. Es gibt so viel Neues im Bereich „Games – Entertainment – Education“, über das es sich zu schreiben lohnt. Man muss einfach akzeptieren, dass „Pac-Man“ gestern war. Also: Bügelt das aus, und einer erfolgreichen Zukunft als führendes „Adult“-Gamers-Mag steht nichts mehr im Wege.

mfg Thiemo P. Fischer

Grüße, GEE-Team, hab mir gestern das erste Mal euer Mag gekauft, und ich muss sagen: Glückwunsch! Besonders gut hat mir der Beitrag zu Gewalt in Videospiele gefallen. Da werden mal nicht nur Standardphrasen runtergebetet, sondern auch neue Aspekte des Themas beleuchtet. Schön wäre es übrigens, wenn ihr in eurem „Friedhof der Konsolen“-Special in der nächsten Ausgabe mal ein paar Zeilen über den Atari Lynx verlieren könntet. Ihr wisst schon, der Farbdisplay-Handheld, den man sogar auf Linkshändersteuerung umschalten konnte (sprich, ihn auf den Kopf stellte und das Bild um 180 Grad gedreht wurde).

Außerdem hätte ich da noch ein paar Ideen beziehungsweise Ansatzpunkte, mit denen ihr euer Heft, zumindest in meinen Augen, noch besser machen könntet. Zunächst mal die Tests. Für eine fundierte Meinungsbildung sind mir die meisten einfach zu kurz. Ich will ja nicht, das ihr jetzt auch mit 'nem Wertungskasten anfängt oder dem fünften Klon des dritten Hits von links 'ne Doppelseite spendiert, aber Spiele wie zum Beispiel „Wrath Unleashed“ hätten echt etwas mehr Aufmerksamkeit verdient. Nicht dass mir das Spiel sonderlich gut gefallen würde – es geht einfach darum, dass so ein Konzept eher selten vorkommt und so was honoriert werden muss. Nicht in Wertungs-, aber in Aufmerksamkeitsform. Wie wäre es denn mit einer Kuriositätenecke?

In jeder Ausgabe könntet ihr ja auf einer Seite die echten Exoten der Konsolenwelt verewigen, von deren Existenz kaum einer überhaupt etwas weiß. Spiele, die einfach so merkwürdig sind, dass man mal was davon gehört haben muss. Ein Kandidat dafür wäre „Naval Ops: Warship Gunner“. Ich sage nur: R-Type meets Lego meets 3D meets „Schiffe versenken“. Wie oft wird schon ein Spiel programmiert, in dem man sein eigenes Schlachtschiff bastelt und damit dann haufenweise andere Schiffe versenkt, nur um an Geld für neue Teile zu kommen, mit denen man dann noch derbere Pötte basteln kann? In diesem Sinne,

keep on zocking, Stephan

Impressum

Verlag: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg,

Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-78

Redaktionsanschrift: GEE Magazin, Kampstr. 4, 20357 Hamburg

Herausgeber: Jens de Buhr, Volker Hansch

Redaktion: Chefredakteur: Michail Hengstenberg,

stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann, Textchef: Benjamin Maack

Art-Direktion: Jan Spading

Redaktionelle Mitarbeit: Uwe Buschmann (UB), Alexander Geyer (AG),

Moses Grohé, Rüdiger Henneke, Jan Hennig (JH), Sven Herwig (SH), Tobias

O. Meißner, Thilo Mischke, Sonja Müller (SM), Benedikt Plass, Daniel

Schieferdecker (DSD), David Siems (DS)

Fotos & Illustrationen: Benne Ochs (Titel), Tina Berning, Klaus Merz

Schlussredaktion: Sven Barske

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch

Tel. 040/188885-79, Fax 040/188885-88, hansch@geemag.de

Vertrieb: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH,

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

Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

Ab: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg,

Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-78

Briefe an die Redaktion: GEE Magazin, Kampstr. 4,

20357 Hamburg oder info@geemag.de

Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck nur mit

Genehmigung des Verlages, Gerichtsstand ist Hamburg

Splinter Cell® Pandora Tomorrow

Tauch ein in ein aufregendes Agenten- Epos: Du kontrollierst Sam Fisher, einen Agenten der NSA-Unterorganisation Third Echelon. An exotischen Schauplätzen wie einem Dschungel-Camp in Indonesien oder einem Labor in Paris muss sich Sam Fisher auf brisante, geheime Missionen begeben, über die nicht einmal die amerikanische Regierung informiert ist!



Bestell-Keyword:

SAM



gameloft

Für Sharp GX10(i), GX20; Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Motorola V300, V525, V600; SonyEricsson Z600; Sagem MY V-65, MY V-75; Panasonic X60.

Nur
3,99 €¹
pro
Game

Die beste Game-Action für alle Handy-Netze!

Roque – Crawling in Las Vegas (Action)

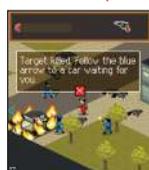


Die Kakerlake ist zurück: Spiel mit Roque in drei verschiedenen Varianten. Lass es krachen beim Kung Fu, zocke beim Strip Poker oder schwing als Disco King die Hüften.

Bestell-Keyword: **MTV**

Für Sharp GX10(i), GX20, GX30; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Panasonic X 60; Samsung E710; Motorola V300, V525, V600; SonyEricsson T610, Z600; Sagem MY V-65, MY V-75

Mafia Wars (Action)



Erlebe den Mythos Mafia am eigenen Leib! Als Handlanger des großen Don hast du eine Menge gefährlicher Missionen zu bestehen.

Bestell-Keyword: **MAFIA**

Für Sharp GX10(i), GX20, GX30; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7600, 7650, 8910i, N-Gage; SonyEricsson Z600, Z1010; Motorola V300, V525, V600; Panasonic X60; Samsung Z105, E710; Sagem MY V-65, MY V-75.

French Empire (Adventure)



Frankreich im frühen 19. Jahrhundert: ein Eroberer und seine Armee auf dem Weg zur Herrschaft in Europa. Schlüpfe in seine Rolle und unterwirf dir deine Gegner!

Bestell-Keyword: **EMPIRE**

Für Sharp GX10(i); Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Motorola C450; SonyEricsson T610, Z600.

Tetris® (Logic)



Geschicklichkeit, Schnelligkeit und ein gutes Auge entscheiden über Erfolg oder Niederlage. Schneller als du glaubst und erbarmungsloser als du denkst!

Bestell-Keyword: **TETRIS**

Für Sharp GX10(i), GX20; Nokia 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250(i), 3650, 7650, N-Gage; Motorola V300, V525, V600.

Colin McRae Rally 04 (Sport)



Rally pur! Fahre die 3 Original-Rally-Cars auf Matsch, Asphalt und Schnee durch 5 verschiedene Wertungen.

Bestell-Keyword: **RALLY**

Für Sharp GX10(i), GX20, GX30; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Motorola V300, V525, V600, Sagem MY V-65, MY V-75.

Vodafone Fußballmanager (Sport)



Schlüpf in die Rolle eines Spielers oder agiere als Manager und coache deine Mannschaft zum erfolgreichsten Team aller Zeiten.

Bestell-Keyword: **BALL**

Für Sharp GX10(i), GX20, GX30; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; SonyEricsson Z600; Motorola V300, V525, V600.

MotoGP 2 (Sport)



Erlebe die neue Dimension des Motorradrennens mit MotoGP 2 in 3D! Quick Race, Karriere und Stunt Modus werden dich fesseln. Helm auf und los!

Bestell-Keyword: **MOTOR**

Für Sharp GX10(i), GX20, GX30; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Motorola V300, V525, V600; Sagem MY V-65, MY V-75; SonyEricsson T610, Z600, Z1010.

MX Unleashed (Sport)



Das ultimative Motocross-Spiel gibt dir das Gefühl, dass du jede Kurve, jedes Gefälle und jede Bodenwelle spürst. 15 verschiedene Strecken mit Wahnsinns-Power.

Bestell-Keyword: **MOTOCROSS**

Für Sharp GX10(i), GX20; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600; Sagem MY V-65, MY V-75.

1 3,99 EUR pro Spiel zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungsentgelt für den Spieledownload sowie Kosten für die Bestell-SMS bei Vodafone, E-Plus, O2 (Germany), T-Mobile Deutschland. Evtl. muss die WAP-Push-Funktion Deines Handys aktiviert werden. Abwicklung bei Eplus, O2 (Germany), T-Mobile Deutschland über bruNET AG. © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Pandora Tomorrow and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. MotoGP™ and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. MX Unleashed and MotoGP 2 © 2004 THQ, THQ Wireless, Madtap and the respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Tetris®; © Elorg Company, LLC 1987-2002, Tetris Logo by Roger Dean; © The Tetris Company 1997. All Rights Reserved. © 2004 The Codemasters Software Company Limited "Colin McRae Rally 04" (tm) is published by Synergenix Interactive under license by Codemasters. "Colin McRae" (tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license.

So einfach kannst du alle Games bestellen:

Per SMS aus allen Handynetzen:

- 1 SMS mit dem Bestell-Keyword an 77977*.
- 2 Du erhältst eine SMS zum Anklicken, um das Spiel downzuloaden.

77977

Im Vodafone live! - bzw. WAP-Portal:

- 1 Gehe auf Spiele.
- 2 Unter Load-A-Game findest du die oben aufgeführten Spiele.

Noch viel mehr im

Vodafone live!- bzw. WAP-Portal



How are you?

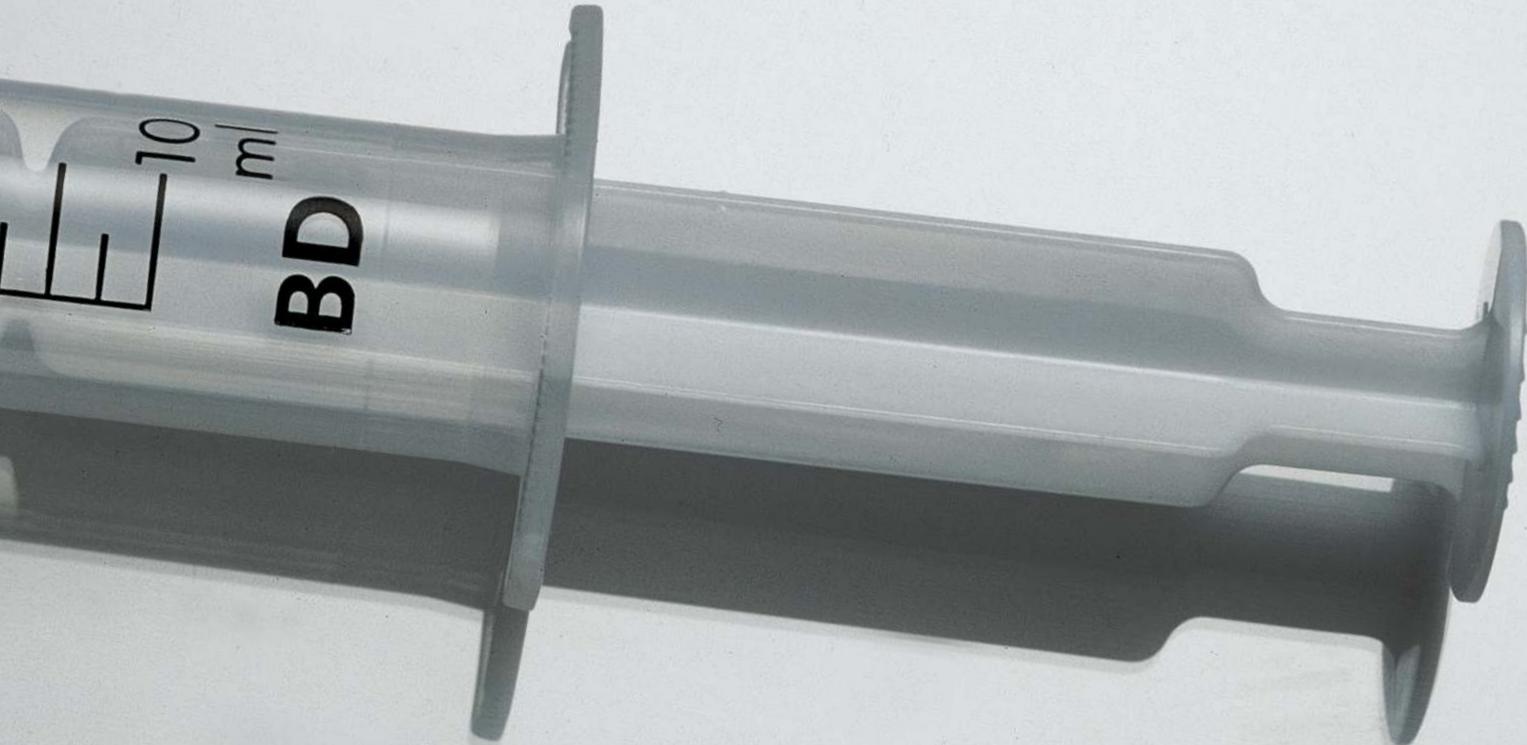


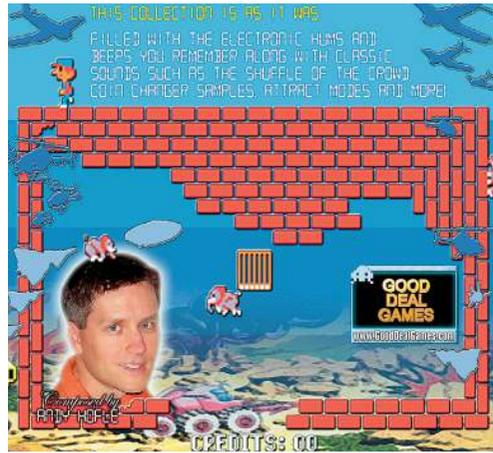
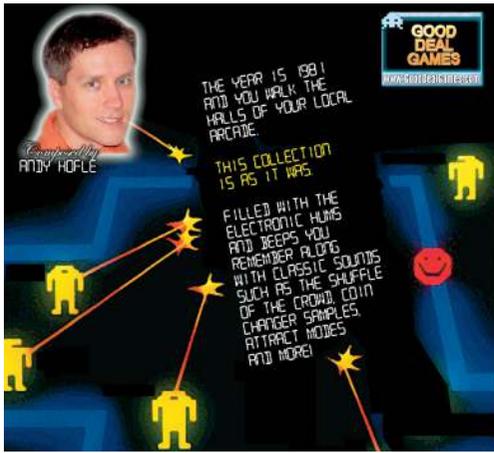
Die Löschanne für den Hausgebrauch

Die Löschanne aus „Firefighter FD 18“

Was wäre die Welt ohne Feuerwehrmänner? Auf jeden Fall um ein Videospiel ärmer. Auch drei Jahre nach dem 11. September genießt der gemeine Feuerwehrmann in den USA noch immer Heldenstatus. Nun kommt das Spiel zum Retter in Rot. Und die Freude darüber könnte auch die größte mediale Heldenmaschine nicht trüben. Schließlich hat jeder von uns mindestens eine gute Erinnerung an den Traum vom Feuerwehrmannsein. Vielleicht eine wie diese: Mein Freund Henning und ich im Sommer im Garten seiner Eltern. Es ist warm, und auf dem Grundstück gibt es eine Pumpe, mit der sie das Wasser direkt aus der Erde holen, deshalb dürfen wir Feuerwehrmänner spielen und alles löschen: den Schuppen, das Blumenbeet, die Häuserwände. Und wenn wir den Frühstückstisch der Eltern erwischen, sagen sie: „Das trocknet ja wieder.“ Das war 1985. Einen Sommer später war Tschernobyl in die Luft gegangen, und Hennings Eltern haben die Pumpe abgestellt.

Feuerwehrmann werden. Keine Ahnung, ob jemand als Kind diesen Wunsch wirklich ernst genommen hat. Und spätestens die immer besoffenen Prolls von der Dorffirewehr, die freitags in der Disco immer die Schlägereien anfangen, haben einen dann endgültig von der Vorstellung kuriert, mit Kurzbeil und Löschanne in den Kampf gegen die Flammen zu ziehen. Dass der Feuerwehrmann in uns trotz allem nicht kaputt zu kriegen ist, beweist „Firefighter FD 18“. Sich in die Flammen stürzen zum Menschenretten. Um dich rum eine Feuerhölle, wie du sie das letzte Mal in dem Film „Backdraft“ gesehen hast. Flammen, die an deiner Uniform fressen, Wände von Rauch und herabstürzende Deckenteile und nur der Feuerwehrschauch in deiner Hand und die besten Erinnerungen aus deiner Kindheit in deinem Kopf. **Foto: Benne Ochs**





Instant-Spielhalle

CDs mit den Soundtracks von Computerspielen erscheinen mal im Zuge der historischen Aufarbeitung, mal als reiner Merchandising-Wahn und manchmal einfach, weil die Musik gefällt. Alles schön und gut. Doch Andy Hofle von der US-Firma Good Deal Games hatte eine bessere Idee: Warum nicht CDs nach Jahren sortiert rausbringen, auf denen die unterschiedlichsten Arcade-Spiele wie im Vorbeigehen zu hören sind? So wurde eine Sound-Collage aus Game-Melodien und Bleeps zusammengepuzzelt, die klingt wie ein Spaziergang durch eine Spielhalle – und zwar eine Spielhalle zu ihrer besten Zeit. Die Editionen für 1981 und 1983 kommen jetzt raus. Für knapp 13 Dollar gibt's die persönliche

Automatenvergangenheit übers Netz zu kaufen. Die Verwendungsmöglichkeiten sind vielfältig: zum Runterkommen nach „Half-Life 2“, als akustische Ausrede bei Seitensprüngen („... du, Schatz, ich bin gerade in der Spielhalle“) und als Partyspaß, bei dem Nerds das Spiel erraten oder zu der CD Reise nach Jerusalem spielen. Dabei laufen sie um die Konsolen, und wenn die akustische Daddelhölle aussetzt, muss die Hand am Controller sein. Wie auch immer. Wenn sich selbst DVDs mit abgefilmtem Kaminfeuer wie warme Semmeln verkaufen, dürften die ersten beiden Folgen dieser wunderbaren CD-Reihe in Nullkommanix ihre Zweitaufgabe erleben. www.gooddealgames.com



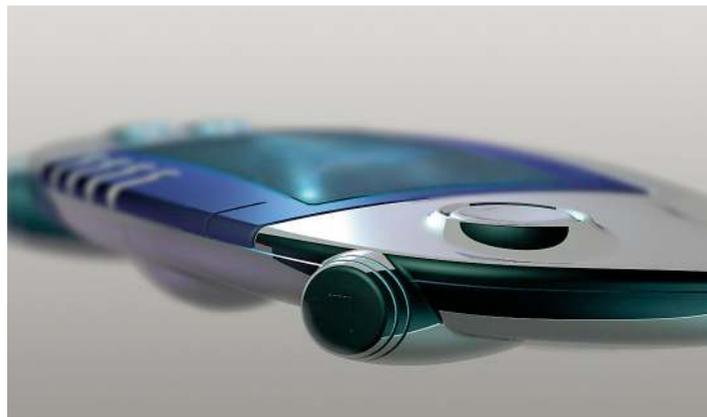
Games und Gimmicks

Wiedersehen macht Freude. Zumindest bei Nintendos legendärem Famicom. Und weil das so ist, wird das zwanzigste Jubiläum der Nintendo-Konsole mit Ausstellungen, aber vor allem auch allerlei Spezialeditionen zünftig begangen. Besonders der Gameboy Advance, schick in Rot-Weiß, erwärmt das Herz vieler Old-School-Freunde. Dabei war dies erst der Anfang einer ganzen Revival-Welle, die jetzt auch Amerika erfasst hat. Denn dort erscheint bereits die zweite Serie mit neu aufgelegten Famicom-Klassikern. Für jeweils 19 Dollar feiern Spiele wie „Clu Clu Land“, „Wrecking Crew“, „Dig Dug“, „Ghosts 'n' Goblins“, „Mystical Ninja Goemon“ und natürlich „Mario Brothers“ ihr Wiedersehen auf dem Gameboy Advance. In Japan veröffentlicht die Firma Mega House dazu noch eine Reihe von CDs mit den Soundtracks diverser NES-Klassiker, die sie unter dem Namen „Game Sound Museum“ auf putzige Mini-CDs presst. Insgesamt fünfzehn offizielle Titel finden sich in Bonbonpackungen. Nie war es so einfach, sich für schlappe 2,50 Euro ein kleines Stück vom Glück zu kaufen.

Außenseiter

Mannomann. Auf dem Handheld-Markt ist ganz schön was los. Nokia löst wohl mit seinem Update des N-Gage endlich die Versprechungen ein, die schon das erste Gerät halten sollte. Sony will sich mit seiner PSP ab 2005 am liebsten gleich den gesamten Handheld-Markt einverleiben. Nintendo prophezeit für seinen Doppelbildschirm-Gameboy nicht weniger als die Revolution des mobilen Spielens, ach was, der Videospieldwelt überhaupt. Und jetzt, praktisch aus dem Nichts, kommt eine kleine Firma aus England mit einem Handheld daher, das, so verspricht es die firmeneigene Website, die versammelte Konkurrenz in den Staub werfen soll. Die Eckdaten des auf der CES (Consumer Electronics Show) in Las Vegas erstmals unter dem Namen „Gametrac“ präsentierten Gerätes lesen sich in der Tat beeindruckend: 400-Megahertz-Prozessor von Samsung, Windows-CE-Betriebssystem und jede Menge Features wie Bluetooth, MP3-Player, Movie Player, MMS und – natürlich – einer Kamera. Interessant ist dabei vor allem die Kombination aus mobiler Spieleplattform und GPS. Andere Gametrac-Besitzer sollen sich per Satellit bis auf den Meter genau orten lassen, was sich zwar verdächtig nach George Orwells „1984“ anhört, aber vor allem neue Spielkonzepte möglich macht. So ist es zum Beispiel denkbar, die Suche nach anderen Teilnehmern zur Hauptaufgabe eines Spiels zu machen, nur dass diese nicht wie bisher nur virtuell, sondern eben auch leibhaftig gefunden werden müssen.

Ein wenig mysteriös scheint die ganze Angelegenheit dennoch. So sind auf der Firmenwebsite gerade mal drei Spiele für den Handheld-Überflieger angekündigt. Ein wenig mager angesichts der Spieleflut für Gameboy und N-Gage. Auch der beschwörungsformelartige Werbeslogan „ein neues Zeitalter bricht an“ verwirrt den Besucher mit dem muffigen Odeur eines Rollenspielabends. Dort muss auch der neue Name für den Gametrac entstanden sein. Der ist nämlich Gizmondo, „von heute an und für immer“, wie es die Startseite verkündet. Gizmondo. Na dann. Wir sind gespannt. [Mehr Infos unter www.gametrac.com](http://www.gametrac.com)



Alter und Schönheit

Macintosh SE/30, Sinclair ZX Spectrum, Commodore SX64, IBM System 360 und Connecting Machine CM-5: Auch wer diese Namen nicht aus dem Stand den jeweiligen Old-School-Computern auf den Shirts zuordnen kann, wird erkennen, dass jeder von ihnen schöner ist als die hässlichen, grauen Dosen, die man heute unter dem Schreibtisch verstecken muss. Gleich zwei kaufen. Eins für sich selbst und eins für den hässlichen Heimcomputer. **Zu bestaunen und bestellen für 32 Euro unter www.roverdog.de**

Welche Person?

Den Spieler durch die Perspektive des Spiels näher an den Charakter zu bringen, den er verkörpern soll, ist nichts Neues. Schon 1993 verhalf ID Software mit „Doom“ der Ego-Perspektive zum Durchbruch in der Videospieldwelt. 1999 erlangte das Wort Ego-Shooter mit dem Massaker in Littleton dann auch über die Szene hinaus traurige Berühmtheit. Jetzt, fünf Jahre später, nimmt sich der Regisseur Gus Van Sant („My Private Idaho“, „Good Will Hunting“) mit seinem Film „Elephant“ dieses Themas an. In allen Einzelheiten schildert er einen Tag an einer amerikanischen High School, vom Schulbeginn bis zum Massaker nach dem Mittagessen. Ein wichtiger Aspekt dabei ist die Third-Person-Perspektive. Minutenlang folgt die Kamera den Akteuren. Ohne Controller in der Hand bekommt dieser Anblick selbst für Gaming-Gewohnte etwas beängstigend Unbeherrschbares. Ein Effekt, der Teil des gigantischen Bezugssystems ist, das Gus Van Sant in „Elephant“ aufbaut und mit dem er versucht, den verzweifelten Erklärungsversuchen in der öffentlichen Diskussion über Gewalt an Schulen einen Spiegel vorzuhalten.

www.elephantmovie.com



Volle Kontrolle



„It's good for outdoor use“, rief mir der freundliche Messechinese auf der Spielwarenmesse Nürnberg noch hinterher. Ein Hinweis, der mir doch nachhaltig Kopfschmerzen bereitet. Allein wäre ich nie auf die Idee gekommen, mich mit meiner Konsole auf die Wiese zu setzen (Strom womöglich über Zigarettenanzünder-Adapter aus dem Auto) und da auf dem winzigen Screen des LCD-Controllers zu daddeln. Also, im Sommer mal das ganze Equipment Richtung Balkontür schieben, das ist schon drin. Dann jedoch mit dem 16:9-Plasmabildschirm im Schatten, mir in der Sonne und einem kühlen Getränk in der Hand. Aber auf der Wiese macht ein Gameboy weiterhin die bessere Figur. Vielleicht hat der so genannte EL-748 für die PS2 deshalb noch keinen Vertrieb in Deutschland. Obwohl: In Zwei-Personen-Haushalten mit nur einem Fernseher wäre er vielleicht doch ganz praktisch. Sie spielt „Need For Speed“ auf dem Controller, damit er in Ruhe „Cobra 11“ gucken kann. www.esel.com.hk



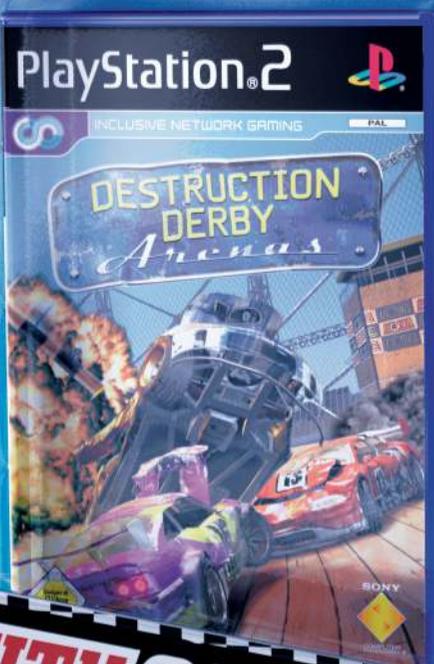
Der Pate stand Pate

Es hätte alles ganz anders kommen können. Warren Beatty, Jack Nicholson und Dustin Hoffman bekamen von Francis Ford Coppola das Rollenangebot des Michael Corleone. Sie lehnten dankend ab. Und den Studiobossen der Paramount gefiel es gar nicht, sich Marlon Brando in der Rolle des Vito Corleone vorzustellen. Coppola hielt daran fest und wäre deswegen beinahe gefeuert worden. Als „The Godfather“ nach einem Roman von Mario Puzo 1972 in die Kinos kam, waren all diese Querelen vergessen. Marlon Brando gewann den Oscar als bester Darsteller, und die „Der Pate“-Trilogie gehört heute zu den Meilensteinen der Kinogeschichte. Nun hat sich Electronic Arts die Rechte an einer Videospieldumsetzung gesichert. Spiele wie „Mafia“ und vor allem die „GTA“-Serie haben bewiesen, wie viel Storypotenzial in den Karrieren von Gangstern liegen kann. Wie freuen uns jedenfalls schon jetzt auf zwielichtige Unterredungen im Mahagonizimmer und auf untreue Familienmitglieder mit zufälligen Unfällen. Und hoffen, dass die Entwickler nicht das wichtigste Kommunikationsmittel der Familie vergessen haben: den abgeschnittenen Pferdekopf.



OOa-NETWORK-GAMING

20



MONSIEUR CRASH



LENINGRAD COWGIRL

WITH 2 EXTRA FRIENDS

WARNING
CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS

Die abgebildete Verpackung ist nicht im Handel erhältlich. "D" und "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "OOa" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Studio 33. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Jetzt mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig Vollgas geben und alles demolieren, was vier Räder hat. Wie? Ganz einfach: Hol dir den Netzwerkadapter, leg Destruction Derby Arenas ein und gib Gummi.



FUN.
ANYONE?

Zweite Chance

Mit großen Ambitionen startete Nokia im Oktober vergangenen Jahres sein Handheld-Debüt mit dem N-Gage. Die Resonanz war, nun ja, gespalten. Jetzt kommt mit dem N-Gage QD ein Nachfolger auf den Markt, der eigentlich keiner sein soll. Wir haben mit Udo Szabo, Product Manager Gaming bei Nokia, über sein neues und sein altes Baby gesprochen

GEE: Nach nur acht Monaten kommt ein neues N-Gage. Wie fühlt sich das an?

Udo Szabo: Für mich persönlich fühlt sich das sehr gut an. N-Gage QD ist für uns ein weiterer Baustein auf dem Weg zum Mobile-Online-Gaming.

Wie war denn die Stimmung bei Nokia nach dem Presseecho auf das N-Gage?

Die Stimmung bei Nokia ist gut. Natürlich wussten wir, dass es nicht einfach sein würde, einen völlig neuen Markt zu erschließen, der ganz andere Gesetze hat. Ich denke, dass wir durch die letzten sechs bis acht Monate offener geworden sind und auch viel gelernt haben.

Bei Nokia arbeiten aber auch nur Menschen. Und für die muss es doch frustrierend sein, wenn ihr Baby mit so viel Häme überzogen wird.

Also erst mal muss ich sagen, dass uns ja auch positives Feedback erreicht hat. Natürlich haben wir Fehler gemacht. Aber ich zähle es zu unseren Stärken, dass wir nicht den Kopf in den Sand gesteckt, sondern die Ärmel hochgekrempt und das N-Gage QD entwickelt haben.

Wie schnell wurde der Entschluss gefasst, ein neues N-Gage rauszubringen?

Das N-Gage war von Anfang an als Plattform gedacht, die in unterschiedlicher Ausstattung für unterschiedliche Zielgruppen auf den Markt gebracht wird. Der Entschluss, ein zweites N-Gage zu etablieren, stand schon von Anfang an fest.

Wird es denn das erste N-Gage noch weiter geben?

Ich denke schon. Am Ende überlassen wir diese Entscheidung aber dem Markt.

Wie fand man bei Nokia eigentlich die so genannten Sidetalking-Websites, auf denen sich Leute alle möglichen Dinge ans Ohr gehalten haben, und so das N-Gage kräftig durch den Kakao zogen? Schmerzt das nicht?

Ach, das haben wir mit Humor genommen. Ich persönlich fand den Menschen am besten, der sich seinen Apple G4 ans Ohr gehalten hat. Der hatte bestimmt nach einer Minute einen ziemlichen Krampf im Arm.

Aber hätten solche Dinge nicht durch Zielgruppentests verhindert werden müssen? Wie auch das umständliche Wechseln der Cartridge?

Kurioserweise herrscht in diesem Punkt eine große Diskrepanz zwischen dem Feedback, das uns die User geben, und dem Echo in der Presse. Der normale User, der sich in der Regel drei bis fünf Spiele im Jahr kauft, empfindet das Wechseln der Cartridges nicht als störend. Andere Leute, die das N-Gage mit zehn Spielen geliefert bekommen und jedes zwei Minuten anspielen, offenbar schon.

Verwöhnte Journalisten zum Beispiel.

Das habe ich nicht gesagt. Tatsache ist aber, dass wir von den Usern ein anderes Feedback bekommen als von der Presse und aufgrund der negativen Berichterstattung viele Leute abgeschreckt wurden. Deswegen haben wir umgedacht und dem N-Gage QD einen herkömmlichen Slot spendiert.

Das hört sich alles so nüchtern an. Mal ehrlich – war nicht nach dem Release des N-Gage und den Berichten in der Presse bei Nokia Land unter?

Nein. Wir haben ja auch Zuspruch bekommen für den Mut, uns auf ein völlig neues Terrain zu wagen. Natürlich waren wir nicht glücklich über die ersten

negativen Reaktionen. Aber das hat sich dann nicht in Resignation niedergeschlagen, sondern in einem „Das können wir besser“.

Was ist Ihrer Meinung nach am neuen QD besser als an der ersten Version?

Den größten Schritt haben wir bei den Tasten gemacht, die jetzt ein viel konkreteres Gefühl vermitteln. Dann natürlich der Hot Swap Slot zum schnellen Wechseln der Spielcartridges und unter anderem eine neuer Akku, der jetzt zehn Stunden Spielzeit ermöglicht. Außerdem ist das N-Gage QD kleiner.

Beim QD wurden einige Multimedia-Features und die Tribandfunktion gestrichen.

Ist der QD-Käufer ein grundsätzlich anderer als der normale N-Gage-Käufer?

Das ist immer schwer zu sagen. Wir haben gemerkt, dass jemand, der nur spielen und telefonieren will, nicht bereit ist, Features mitzubezahlen, die er nicht braucht. Deswegen haben wir beim QD die Features reduziert, können es aber eben auch günstiger anbieten. Außerdem kann man sich zusätzliche Features wie zum Beispiel einen MP3-Player als Software auf das Gerät laden.

Wird es also demnächst noch ein drittes, ein verbessertes High-End-N-Gage mit den Features des ersten N-Gage geben?

Das möchte ich zu diesem Zeitpunkt nicht kommentieren. Aber ich verrate nicht zu viel, wenn ich sage, dass die Entwicklung bei Nokia nie still steht. In der Handybranche, wo jedes Jahr zig neue Modelle auf den Markt kommen, herrschen ganz andere Produktzyklen als in der klassischen Konsolenbranche. Deswegen sind wir flexibel und können schnell reagieren.

Ein letzter Versuch: Wie war denn nun die Reaktion der Menschen bei Nokia auf das negative Echo zum ersten N-Gage?

Wie gesagt: Wir waren nicht glücklich über die Kritik, aber wir sind auch nicht umgefallen. Für uns ist das N-Gage ein langfristiges Projekt, und wir streichen nicht beim ersten Problem gleich wieder die Segel. Ich persönlich bin sehr stolz darauf, wie wir bei Nokia durch die letzten Monate gegangen sind.

Also gut: Wenn Sie die Zeit zehn Monate zurückdrehen könnten, welches Gerät würden Sie dann auf den Markt bringen: das N-Gage oder das N-Gage QD?

Diese Frage stellt sich nicht.



PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFA and its member associations are trademarks of FIFA and its member associations. FIFA is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real player names and likenesses is endorsed by FIFA and its member associations.



Acht Freunde müsst ihr sein: TIF 2004 ist das einzige Fußball-Game mit einem 4 gegen 4 Online Modus. Dank Network-Gaming kannst du dir europaweit Mitspieler suchen und sogar per Headset jederzeit die Taktik besprechen. Genauso spektakulär wie das Teamfeeling: Gänsehaut-Atmosphäre in den Stadien, nochmals verbesserte Optik und unglaubliche 18.500 Spieler.





Abendanimation

Was haben sie nicht alles mitgemacht. Sie wurden verbrannt, gevierteilt, mit Äxten zerhackt und in die Luft gesprengt. Eines war das Leben von Tom und Jerry bestimmt nicht: langweilig. Zwanzig Jahre später brauchen Kinder und Berufsjugendliche offenbar Fernsehunterhaltung, die etwas mehr aus ihrer Erlebniswelt stammt. Was liegt da näher als die Abenteuer einer Computerspielfamilie? Seit Anfang März läuft immer freitags zur besten Abendstunde auf dem US-Sender UPN die animierte Serie „Game Over“. In den Hauptrollen: Rip Smashenburn, ein leidgeprüfter Rennfahrer, und seine Frau Raquel, gesprochen von niemand anderem als Lucy Liu, die sich mit den Kindern Billy und Alice sowie dem Haushund Turbo herumschlägt. In der Welt der Smashenburns haben allerlei Videospielcharaktere kleine Nebenrollen. So hatte Abe aus „Abe's Odyssee“

in der Pilotfolge einen Gastauftritt. Optisch erinnern die von DKP Effects designten Charaktere an Pixars Buzz Lightyear und seine Kollegen aus der „Toy Story“. Doch trotz dieses kleinen Zitats – mangelnde Originalität kann man der Serie ganz bestimmt nicht unterstellen. Und das bekamen die Macher auch schon von höchster Stelle attestiert: Marvel-Chef und Spiderman-Erfinder Stan Lee nannte die neue Show das „Cleverste und Beste“, was er seit langem im Fernsehen gesehen habe. Für sechs Folgen braucht DKP Effects rund acht Monate Produktionsarbeit. Und nach den ersten Zuschauerzahlen sieht es so aus, als dürfte das Team sich auf weitere acht Monate Arbeit an Staffel zwei vorbereiten. Parallel zur Serie erscheint übrigens auch das kostenlose PC-Spiel „Game Over In Machinimation“. www.gameover.tv

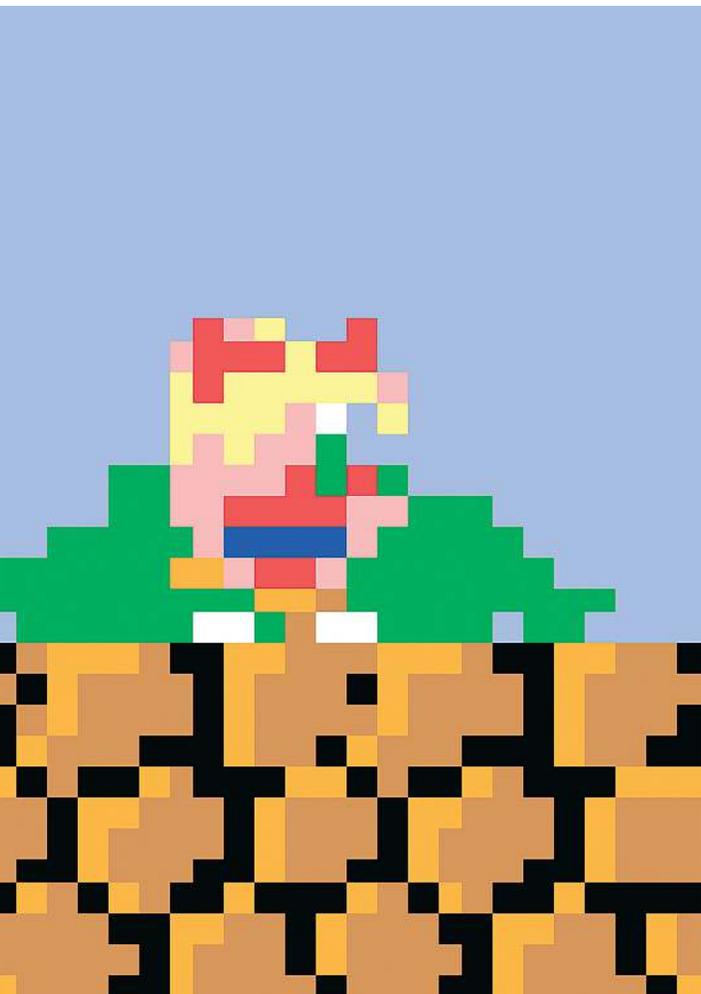


Opium fürs Volk

Seit sich Ehepaare wegen „Everquest Online“ scheiden lassen, wissen wir, dass Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games Menschen dazu bringen, sich seltsam zu verändern. Eine ganz neue Skurrilitätsbestmarke setzt in dieser Hinsicht „Ragnarok Online“. So verhängte die thailändische Regierung eigens eine Sperrstunde für das koreanische MMORPG. Und das nicht etwa wegen gewalttätiger Inhalte, sondern wegen des hohen Suchtpotenzials unter Jugendlichen. Ein Abschalten der Server zwischen 22 und 8 Uhr soll verhindern, dass der Nachwuchs gleich scharenweise mit dem Kopf aufs Schulpult schlägt. Seit Mai kann man „Ragnarok“ nun auch in Deutschland spielen. Der Download ist kostenlos, für das Spielen fällt eine monatliche Grundgebühr an. Bleibt nur zu hoffen, dass „Ragnarok“ nicht auch in Deutschland ein Fall für den Gesetzgeber wird. www.ragnarok-online.de

Kleine Bosse

Das Schicksal von Coverbands hat seine ganz eigene Tragik. Was sind das für Menschen, fragt man sich, die ihr Leben auf Kleinstadt-Marktplatzbühnen verbringen, um Songs zu spielen, die sie nicht selbst geschrieben haben, für ein Publikum, das Musik nur als Hintergrundrauschen beim Bügeln oder Autofahren kennt? Dass man auch ausschließlich covern kann, ohne dieses Schicksal zu erleiden, beweisen die Minibosses aus Phoenix/Arizona. Vielleicht liegt das an ihrem erlesenen Repertoire: Sie spielen ausschließlich die Soundtracks von NES-Klassikern – mit zwei Gitarren, Bass, Schlagzeug und natürlich ohne Gesang. Damit stoßen sie nicht immer auf Verständnis. Einmal waren sie die Vorband von Phantom Planet und spielten die Soundtracks von „Megaman 2“, „Punch Out“, „Castlevania“ und „Contra“ vor einem Haufen Teeniemädchen in engen Tops, die nur da waren, um den Phantom-Planet-Frontmann anzuschmachten. „Die Leute“, weiß Aaron Burke, der Begründer der Minibosses, „verstehen eigentlich ziemlich selten, was wir machen.“ Deshalb spielt die Band hauptsächlich auf Games-Messen, bei Game-Shop-Eröffnungen und sonstigen Nerd-Veranstaltungen. So hat sie sich eine kleine, aber treue Fan-Gemeinde erspielt: die so genannten Bossies, die sich auf ihrer Homepage regelmäßig über die letzten Konzerte und neuesten Aufnahmen der Minibosses austauschen. Und die können sich hören lassen. Einige der 8-Bit-Interpretationen stehen den epischeren Metallica-Kompositionen in nichts nach, andere sind vertrackt wie Postrock à la Joan Of Arc – aber es sind immer die Originalkompositionen aus den Spielen der Achtziger. www.minibosses.com



Dream-Team

Das vorzeitige Ableben der Dreamcast war für die Videospieldeme eine traumatische Ereignis, für manchen treuen Spieler sogar vergleichbar mit dem Verlust der Freundin. In der Regel gibt es zwei Möglichkeiten, mit solchen Situationen umzugehen. Entweder man geht schnell zur Tagesordnung über und versucht das Geschehene mit einer neuen Partnerin – in diesem Fall einer neuen Konsole – vergessen zu machen, oder man verschließt sich den Tatsachen und rettet sich in eine Scheinwelt, in der die Verschiedenen weiterleben kann. Die meisten Dreamcast-Besitzer werden wohl den ersten Weg gewählt und den hellgrauen Zauberkasten mitsamt den Spielen in den Keller geschafft haben. Doch eine kleine Gruppe von Spielern bleibt der letzten Sega-Konsole eisern treu. Seit Ende vergangenen Jahres ist die Website der Initiative „Dreamcast-Scene“ online und seitdem Anlaufstelle für ganz normale Fans und Hobbyentwickler zugleich. Und die halten die Dreamcast tatsächlich noch am Leben. Inzwischen ist nämlich aus der ursprünglich eher politisch motivierten Dreamcast-Scene, die mit Petitionen den Softwarestopp für die Sega-Konsole verhindern wollte, eine Dreamcast-Entwicklerszene geworden. Und die strickt unermüdlich an neuen Spielen für die von Sega längst abgeschriebene Konsole. Die meisten davon sind Portierungen von bereits für andere Plattformen existierenden Titeln, aber von Zeit zu Zeit verkündet die Website auch den Release eines neuen Titels. Zum Beispiel wird dieser Tage der erste offizielle Nachfolger zum C64-Klassiker „Giana Sisters“ für Dreamcast veröffentlicht. „Gianas Return“ ist dabei nicht unbedingt das, was man eine Hardware-Demo nennen würde. Aber trotz aller historisch bedingter Einfachheit in Sachen Grafik ist es ein richtiges, eigenständiges Spiel, das – natürlich politisch korrekt – als Freeware kostenlos zum Download bereitsteht. Wie ernst es die „Dreamcast-Scene“ meint, beweist im Übrigen das Linkkabel für Dreamcast und den ebenso seltenen Handheld Gamepark32. Die über den Zubehörvertrieb Lik Sang erhältliche Hardware-Erweiterung ist eine Eigenentwicklung der Dreamcast-Scene und funktioniert ähnlich wie das Linkkabel für Gameboy Advance und Gamecube vom Big Player Nintendo. So können zum Beispiel bestimmte Goodies in Spielen mithilfe des Linkkabels freigeschaltet oder aber MP3-Dateien von einer CD in der Dreamcast auf den GP32 gespielt werden. www.dreamcast-scene.com, www.lik-sang.com



Eine neue Welt mit tausenden neuen Bewohnern: SIMS aus ganz Europa führen in der Online Edition von Die Sims ihr eigenes Leben. Und das Leben ist aufregend: Von der großen Liebe bis zum Streit mit dem Nachbarn, vom Traumhaus bis zum Fashion Store – jeder kann sich aufbauen, was er will. Die SIMS online: noch komplexer, noch realer, noch spannender.



Eine Retrowelle ist 12 MB groß

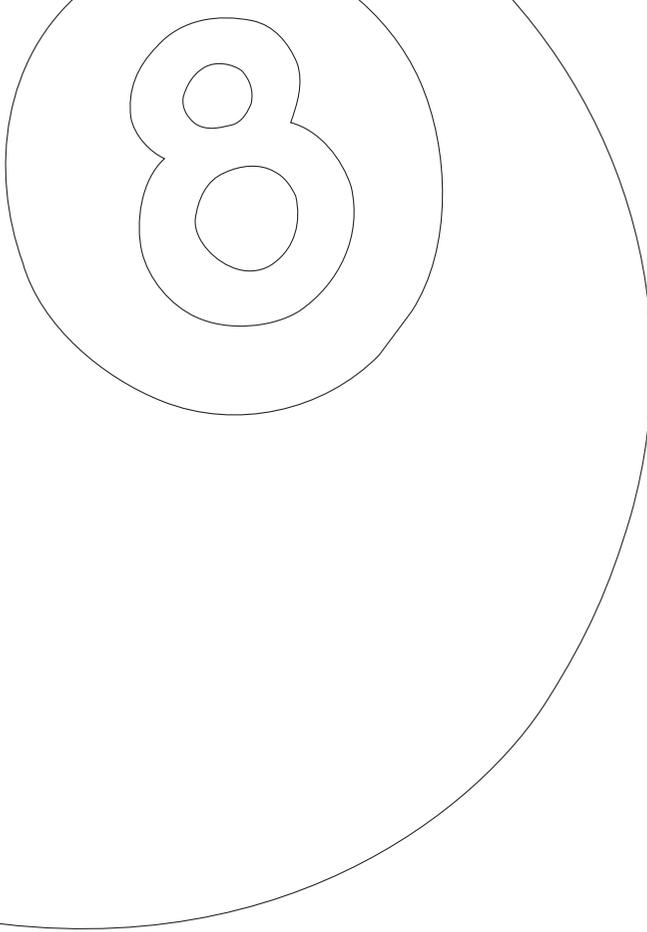
Was macht die Modebranche, um sich aus einer kreativen Misere zu befreien? Genau: Sie proklamiert eine Retrowelle, verkauft schwarz-grün geringelte Pullover zu unverschämten Preisen und erklärt erstaunten Jungendlichen die Ästhetik der achtziger Jahre neu. So ähnlich versuchen es verschiedene Publisher schon seit mehreren Jahren mit ihren ollen Spielen. Immer wieder erscheinen schrecklich teure Kompilationen von alten Atari-2600-Modulen und werden als lässiges Statement voller historischer Bedeutsamkeit und stundenlangem Spaß verschleudert. So steht dann „Moon Patrol“ mit seinem Freund „Mr. Pacman“ alleine und verlassen zwischen den grafischen Prachtknallern der letzten Wochen und wird nicht verkauft. Wer trotzdem nicht die Finger von den Retro-Compilations lassen kann, sollte sich den kleinen, aber großartigen Emulator namens MAME besorgen. MAME ist der kostenlose Gottvater der Emulatoren. Er emuliert drei Jahrzehnte spielgeschichtliches Zeitgeschehen. Präziser, er emuliert sämtliche existierenden und bereits verstorbenen Spielhallenautomaten von den frühen siebziger bis in die späten neunziger Jahre. Eine Zeit lang waren die Spiele für MAME zwar illegal, aber geduldet auf den Servern im Netz. Jetzt, da mit altem Zeug Geld verdient werden soll, ist das nicht mehr so. Trotzdem gibt es sie noch, und die so genannten ROMS sind nicht allzu schwer im Netz zu finden. Ein tolles Spiel kann man sogar direkt von der MAME-Seite runterladen: „Polyplay“ (Bild rechts) aus dem Jahre 1985. Und der Hersteller ist nicht etwa Capcom, nein, es ist die VEB Polytechnik Karl-Marx-Stadt. Wer keine Lust auf Ostklassiker hat, kann sich, wie schon gesagt, ein bisschen umsehen. Und sich in Windeseile eine ausgesuchte Bibliothek an schrillen alten Spielen, von weltbekannt, also „Street Fighter“ mit all seinen unendlich vielen Varianten und Klonen, bis hin zu absolut abwegig, zum Beispiel „Slaughter House“, auf die heimische Festplatte saugen. Also los geht's! MAME runterladen und die Videospiegelgeschichte durchzocken, bis die Augen schmerzen. www.mame.com



Die VIP-Schaukel

Jetzt gibt es endlich einen Grund, bei „Star Search“ mitzumachen: Electronic Arts USA hat zwecks Prominenzbeförderung eine Limousine zusammengeschustert, deren Innenausstattung jedem Videospieleler die Augen übergehen lässt. Die Basis des „Ultimate Game Vehicle“ bildet ein Vorabmodell des bald in Produktion gehenden Nissan-Sports-Truck QX56 mit satten 315 PS. Nur die dezent platzierten Aufkleber auf der Karosserie unterscheiden das Custom-Car äußerlich von dem Fließbandprodukt in spe. Doch der Fond steckt bis unter die Dachgepäckträger voll mit Daddel-High-Tech. Ein 94-Zentimeter-Flachbildfernseher, eine 5.1-Dolby-Surround-Anlage mit 20 Boxen und insgesamt 1800 Watt – und alles verkabelt mit einer Xbox und einer PS2. Wahnsinn! Aber wie gesagt: nur für wichtige Geschäftspartner und Popstars. Die werden sich aber vor allem für eins interessieren: eine gut sortierte Minibar.





Von der Stange

Du kennst „Kopfstöße“ nur von Schlägereien auf dem Oktoberfest? Und eine „Carambolage“ nur vom Ferienverkehrsstau auf der A1? Dann wird es Zeit für ein wenig Nachhilfe im Billard. Am besten mit diesen beiden brandneuen Spielen

Für Anfänger

Bisher hat es dich nie gereizt, deine Abende mit dubiosen Gestalten in verrauchten Spelunken zu verbringen. Und auf die Kreuzschmerzen vom Ständig-über-den-Tisch-gebeugt-Sein konntest du auch gut verzichten. Nun hast du aber „Die Farbe des Geldes“ mit Paul Newman und Tom Cruise gesehen und willst auch endlich zum Herrscher über Queue und grünen Tisch werden. Und wo ließe sich das besser erledigen als auf einer tropischen Insel voller Billardtische? Die Entwickler der amerikanischen Firma Ignition Entertainment bedienten sich für „Pool Paradise“ schamlos bei dem Konzept von „Dead Or Alive Beach Volleyball“ und packten neben Billard auch noch diverse Mini-Games wie Dartwerfen oder Skee-Ball in die exotische Kulisse. Auch ein „Pro-Shop“, in dem erspieltes Geld in neue Queues oder Laserzielgeräte investiert werden kann, kommt in „Pool Paradise“ vor. Erdacht hat dieses Set-up Archer Maclean, der auch schon für andere Billardtitel verantwortlich zeichnete. Dabei ließ er es sich nicht nehmen, eine Emulation des von ihm erfundenen Spielhallenklassikers „Dropzone“ im Spiel unterzubringen. Als klassische Billardvariationen kommen 6-Ball, 7-Ball, 8-Ball, 9-Ball, 15-Ball, 14-to-1 Continuous, Bowliards, Killer und Rotation vor. Auch sonst legte Archer Maclean größten Wert auf Vollständigkeit: Ingesamt 15 verschiedene Turniermöglichkeiten an elf verschiedenen Tischen lassen sich aus acht unterschiedlichen Kamera-perspektiven spielen. „Pool Paradise“ erscheint im Mai für alle bekannten Konsolen und den PC und ist die perfekte Grundausbildung für jeden Vorstadtkneipenmeister. www.ignition.com/products_pool_pc.htm

Für Profis

Schon beim Namen kommt Turnierflair auf: In „World Championship Pool 2004“ treten Amateure zurück an die Bar und lassen dafür 70 verschiedene Profis aus der IPA (International Professional Pool Players Association), der World 8-Ball Pool Federation und Matchroom Sports gegeneinander antreten. Vorbei auch die Zeiten, in denen du allein auf die weiße Kugel eingestochen hast. Zum ersten Mal geht ein Poolbillardspiel auch online, was natürlich doppelt Spaß macht. Das Spiel konzentriert sich auf sieben Spielvarianten. Mit dabei sind 8-Ball, 9-Ball, Hustle und Snooker. Außerdem ist es erstmals möglich, im Stile der großen Meister die Kugeln zu lupfen, was dem Trickshot-Modus und dem „Speed-Pool“ eine ganz neue Bedeutung gibt. Herzstück des Jaleco-Titels ist der Karriere-modus, bei dem du mehr als zwanzig offizielle Turniere durchlebst. Ärgerlich ist, dass selbst die Xbox-Version deutliches Kantenflimmern bei den gerenderten Spielobjekten zeigt. So blickt der Spieler auf die Bande der Spieltische und sieht nur eine hässliche, gezackte Linie. Auch die Spielecharaktere bewegen sich stellenweise sehr steif, und man fragt sich, ob sie ihr Queue verschluckt oder aber ... na ja, lassen wir das. Ganz schön daneben sind auch die knappen Outfits, in denen weibliche Billardspieler an den Tisch geschickt werden. Da erstellt man sich dann doch lieber einen dickbäuchigen Japaner im klassischen Frack als Spielfigur. „World Championship Pool 2004“ ist seit Ende April für PC, PS2 und Xbox erhältlich. Eine Gamecube-Version erscheint am 25. Juni. www.jaleco.co.uk/wcp2004/index.html

“Eines der beängstigendsten Spiele, das je erschienen ist.”

C&VG

PROJECT ZERO II

CRIMSON BUTTERFLY



“Sehr gutes Survival-Horror-Adventure mit abgefahrenerem Kampfsystem und gruseliger Atmosphäre.”

Playzone 03/04



Sequel to the most frightening game of all time.
WARNING
Do not play this game alone!

TECMO



UBISOFT

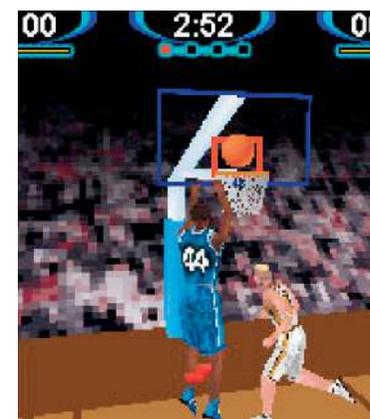
PlayStation 2

www.projectzero2.com

© TECMO, LTD. 2004. All Rights Reserved. Project Zero is a registered trademark of TECMO, LTD., . Published by Ubi Soft Entertainment GmbH. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

Eine Frage der Perspektive

Es gab ja schon öfter die Momente, wo Menschen von heute auf morgen umdenken mussten. Da hatte man sich an die Erde als Scheibe gewöhnt, und plötzlich sollte sie eine Kugel sein. Dreidimensional. Denselben Gedankensprung erwarten nun die Handyhersteller vom Konsumenten. Denn die im britischen Ort Hampshire beheimatete Firma Superscape Group macht es mit ihrer so genannten Swerve-Engine erstmals möglich, Charaktere und Objekte in Handyspielen auch dreidimensional zu animieren. Weniger sinnvoll im Spiel „Chesscapade“, wo die Möglichkeit, zwischen König und Dame hin- und herzuzoomen, einem noch nicht wirklich die 2D-Schuhe auszieht. Doch bei Handy-Games wie „Moto GP“ oder „Siemens 3D Rally“ schießt der neue Blickwinkel im wahrsten Wortsinn in eine neue Dimension. Vorbei ist es mit der starren Langeweile vieler 2D-Titel. Und wir können später unseren Enkeln von den Tagen erzählen, als Spiele am Handy den Schritt in die dritte Dimension taten. www.superscape.com

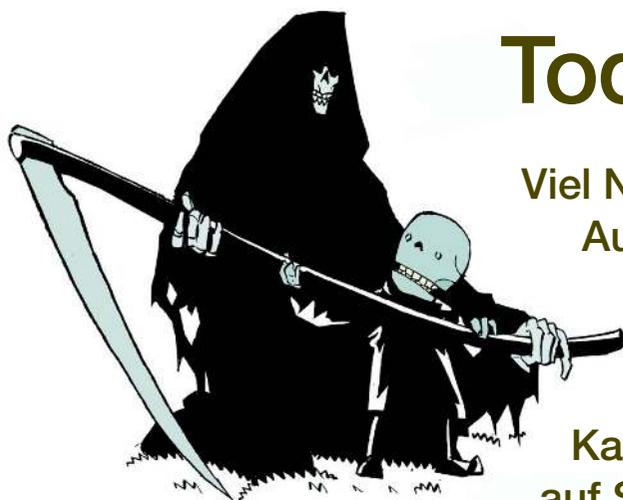


Tod im Taschenformat

Viel Neues gibt es nicht zu erzählen von Sonys PSP. Außer ein paar Designstudien gab es bislang auch nicht viel zu sehen. Zumindest nicht für den Otto Normalzocker. Doch auf der diesjährigen Game Developers Conference in Kalifornien wurde ein paar Auserwählten ein Blick auf Sonys ersten PSP-Titel gewährt. Sie wissen

jetzt: Der wahrscheinlich unter dem Titel „Death Jr.“ erscheinende Plattform-Shooter orientiert sich inhaltlich an Spielen wie „Maximo“ oder der „Medieval“-Serie. Held des Geschehens ist der Sohn von Gevatter Tod, der mit üppiger Bewaffnung durch Horden von Gegnern marodiert. Klingt nett, aber nicht gerade nach einer Sensation. Doch am Ende hatte Chris Charla, der Produzent des Spiels, doch noch eine Info parat, die das Herz eines jeden Spielers höher schlagen lässt: „Polygon für Polygon ist die PSP besser als die PS2.“ Und das wollten wir doch hören, oder?

Sehen? MPEG-Video gibt's unter www.gametrailers.com





Vorentscheidung

Über den Sinn von Spielen wie Electronic Arts' „UEFA Euro 2004“ kann man geteilter Meinung sein. Spielerisch hat sich nämlich seit dem letzten Teil der „FIFA“-Serie nicht viel getan. Ein Gutes hat das Spiel: Wer, wie unser Autor Sven Herwig, die Europameisterschaft fernab jedes Fernsehers verbringen muss, kann „UEFA Euro 2004“ die Meisterschaft schon vorher durchspielen lassen. And the winner is ...

Ich befinde mich inmitten 75 000 grölender Fans. Alle fiebern dem Eröffnungsspiel Portugal gegen Griechenland entgegen. Die Partie hält allerdings nicht das, was sie verspricht. Nur Figo ist glänzend aufgelegt und erzielt das erste Tor bei der Euro 2004. Am Ende gibt es für die Jungs von Otto Rehhagel eine dicke 3:0-Packung. Spiele wie Schweden – Bulgarien gucke ich mir gar nicht erst an, beim Unentschieden zwischen Frankreich und England hagelt es gelbe Karten, und Dänemark schlägt überraschend Italien mit 2:1. Ich stelle mir gerade die Schlagzeilen in der italienischen Presse vor, als der Klassiker Deutschland gegen die Niederlande angepfeift wird. Olli Kahn hält den Kasten bis zur Halbzeit dicht. Die Niederländer drücken auf die Führung, bis ausgerechnet Klose das mehr als glückliche 1:0 markiert. Dabei bleibt es bis zum Abpfiff. Puh, das Viertelfinale ist nahe. Das Spitzenspiel der zweiten Runde ist Holland – Tschechien. Ein echt harter Fight, der Platz gleicht nach sintflutartigen Regenfällen einem Torfeld. Erinnerungen an die Begegnung Deutschland – Polen 1974 kommen hoch. Das Spiel endet unentschieden. Gut für Rudis Jungs. Die wiederum tun sich gegen Außenseiter Lettland schwer und quälen sich zu einem 2:1. Der Dank des Teams gebührt wieder mal Olli, denn die um Wörns formierte Abwehr weist deutliche Schwächen auf. Die Engländer gewinnen planmäßig gegen die Schweiz, und auch Frankreich wird seiner Favoritenrolle gerecht. Am dritten Spieltag der Vorrunde machen die Topteams den Einzug ins Viertelfinale klar. Unsere Jungs müssen nun gegen Italien ran. Ein wahrlich unattraktives Spiel, das von vielen Nickeligkeiten geprägt ist. Ballack hat einen rabenschwarzen Tag erwischt, und der deutsche Sturm versiebt selbst beste Chancen. Rudi gestikuliert wild an der Seitenlinie herum. Hilft allerdings auch nichts, denn Deutschland scheidet allzu deutlich mit 2:0 aus. Spanien gewinnt gegen England, und Beckham sieht nach grobem Foul die rote Karte. Die englischen Fans toben. Frankreich gewinnt in der Verlängerung gegen Portugal mit 2:1. Und wieder einmal zeigt sich, dass ein Topspieler wie Zidane ganze Spiele entscheidet, denn sein Kopfball wirft die Gastgeber aus dem Turnier. Das notorische Überraschungsteam aus Dänemark zieht ebenfalls nach Sieg gegen Holland ins Halbfinale ein. Das erste Halbfinale zwischen Spanien und Dänemark endet nach der regulären Zeit 1:1 und bietet mehr Krampf als spielerische Klasse. Hier steht halt viel auf dem Spiel, und ähnlich nervös agieren die Spieler auch in der Verlängerung, die Spanien durch ein Tor von Raúl glücklich gewinnt. Schade, das grundsympathische Team aus Dänemark steht nicht im Finale. Hoffentlich packen es dafür die Italiener, denke ich mir. Die allerdings kommen nicht so recht in die Gänge und laufen schon zur Halbzeit Frankreich 0:2 hinterher. Am Ende steht es gar 0:3, und die Squadra azzurra verlässt mit hängenden Köpfen den Platz. Das überraschende Finale heißt Spanien – Frankreich. Ich würde all mein Geld glatt auf die Franzosen setzen, da die Spanier bei Welt- und Europameisterschaften noch nie etwas gewonnen haben. Gut, dass diese Simulation keine Standleitung zum Buchmacher hat, denn der astreine Konterfußball der Iberier überrascht auch die Équipe tricolore, die zwar das Spiel bestimmt, aber am Ende 2:0 vergeigt. Auf den Rängen geht die La-Ola-Welle um. Spanien ist tatsächlich Weltmeister. Ich schiebe das auf die eigensinnige KI des Spiels und setze im realen Leben weiterhin auf meinen Geheimfavoriten England.

Schnüre die Stiefel eines SEALS-TEAMS in SOCOM II: U.S. NAVY SEALS und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy Seals entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.



Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.



Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

SOCOM II
U.S. NAVY SEALS

FUN. ANYONE?

PlayStation 2



www.playstation.de www.socom2-game.com

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Helden allein zu Haus

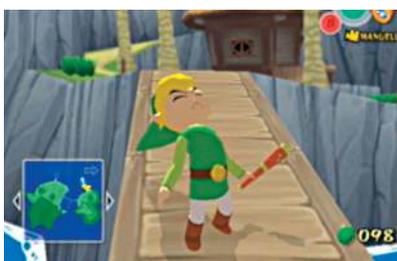
Was machen Spielhelden eigentlich, wenn sie nicht spielen müssen? Von ihren Chefs, also uns, in Ruhe gelassen werden? Die Akte wirft einen Blick in die Freizeit einiger Videospilcharaktere



Super Mario Sunshine (Gamecube, 2002): Mario macht das, was jeder Handwerker tut, wenn man ihm nicht auf die Finger guckt: schlafen.



Jak & Daxter – The Precursor Legacy (PlayStation2, 2002): Jak und Daxter sind immer auf Zündung – lässt man sie in Ruhe, machen sie Kunststücke.



The Legend Of Zelda: The Wind Waker (GameCube, 2003): Link dehnt lieber vor, denn nichts ist unpassender als ein Hexenschuss beim Bossfight.



Rayman Revolution (Playstation 2, 2000): Völlig losgelöst: Wenn er nicht gerade durch die Gegend hüpf, spielt Rayman mit seinem Bauch hochhalten.



Pikmin (Gamecube, 2002): Wie angenehm: In ruhigen Minuten lässt sich Käpt'n Olimar von seinen Pikmins den Helm polieren. Aber nur, wenn keiner guckt.



Spongebob Schwammkopf – Super-sponge (GBA, 2004): Unsere Lieblingsreinigungshilfe hat einen Hang zur Travestie: Sie verkleidet sich in Pausen.



Sonic Advance 3 (GBA, 2004): Während Tails mit einem Fernglas wahrscheinlich nach leicht bekleideten Füchsinen linst, gönnt sich Sonic ein Nickerchen.



Earth Worm Jim (GBA, 2001): Sport ist Mord: Regenwurm Jim springt Springseil – die Augäpfel sind die Griffe, die Sehnerven das Seil. Kranke Scheiße ...



Grabbed by the Ghoulies (Xbox, 2003): Das ausgiebige Popeln lässt sich Held Cooper nicht nehmen. Ebenso wenig den genüsslichen Verzehr der Ernte.



Scooby Doo und die Cyber-Jagd (GBA, 2002): In den Pausen wird für einen Fresswettbewerb trainiert: Ein Hot Dog nach dem anderen muss dran glauben.



Munch's Odyssey (XBox, 2002): Wie es sich für ein richtiges Pelztier gehört, hat auch Abe immer ein paar Läuse am Leib. Und die entfernt er mit Begeisterung.



Kung Fu Chaos (XBox, 2003): Hat Kung-Fu-Affe „Monkey“ gerade nix zu tun, erklimmt er seinen Bambusstab und späht in die Landschaft.



PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Scharfschütze



Hinterhalt



Feuerschutz



Taktik ist deine beste Waffe.

www.socom2-game.com



FUN. ANYONE?

PlayStation 2



Auf die Augen



Mit der Seife im Nylonstrumpf prügelte das kleine Schulfädchen so lange auf die Messerstecherin ein, bis diese entnervt den Schwanz einzog

Rache ist Blutdurst

Pünktlich zum Kinostart des zweiten Teils kommt Tarantinos „Kill Bill, Volume 1“ auf DVD raus Text: David Siems

Es muss irgendwann Mitte der Achtziger gewesen sein, als Quentin Tarantino seine Liebe für das asiatische Kino entdeckte. Gemeinsam mit seiner Mutter war er gerade nach Los Angeles gezogen, jobbte bei der Videothekenkette „Video Archives“ und verbrachte mehr Zeit damit, selbst Filme zu schauen, als sie Kunden über den Ladentisch zu reichen. Und nach der Arbeit beschäftigte er sich nicht etwa mit Mädchen, sondern mit Bruce Lee, David Carradine und Lee Van Cleef, die sich die bis dahin beeindruckendsten Samurai- und Kung-Fu-Kämpfe der Filmgeschichte lieferten. Nach „Reservoir Dogs“, „Pulp Fiction“ und „Jackie Brown“ setzte Tarantino dieser Liebe zum Asia-Movie vergangenes Jahr mit dem ersten Teil von „Kill Bill“ sein ganz persönliches Denkmal. Und auch mit seinem neuesten Werk unterstrich er, dass kein Hollywoodregisseur lässiger morden lässt als er. In „Kill Bill“ ist es „The Bride“ (Uma Thurman), die Blut vergießt. Mit einer Kugel im Kopf überlebt sie als einzige das Massaker auf ihrer eigenen Hochzeit. Die Attentäter: ihre einstigen Weggefährten vom „Viper Assassination Squad“ – Profikiller, die sich für den Ausstieg ihrer Ex-Kollegin auf ihre Weise revanchieren. Fünf Jahre später wacht sie aus dem Koma auf und startet ihren Rachefeldzug, selbstverständlich unmittelbar vom Bett aus. Als erstes muss ein perverser Krankenpfleger dran

glauben, der sich jahrelang an ihr vergriffen hat. Was dann folgt, ist eine der blutigsten Stunden der Filmgeschichte, wenn „The Bride“ einen Attentäter nach dem anderen besucht, um Blutrache zu zelebrieren. Arme, Beine und sonstige abgetrennte Körperteile wirbeln durch die Luft. Blutfontänen rauschen wie sprudelnde Ölquellen aus den zappelnden Körpern, wenn „The Bride“ ihr Samuraischwert schwingt und einen 100-köpfigen Yakuza-Clan niedermetzelt. Diese Gewalt ist explizit, aber nicht böseartig. Cool, aber nicht erschreckend. Als „Kill Bill, Volume 1“ im vergangenen Jahr in die Kinos kam, bemängelten Kritiker, Tarantinos vierter Film sei zu referenziell, viel zu sehr vom asiatischen, vor allem vom Hongkongkino inspiriert. Die japanische Regielegende Takeshi Kitano brachte es besser auf den Punkt: „Ich habe noch nie jemanden erlebt, der so gut geklaut hat, dass ich voller Euphorie den Kinosaal verlassen habe. Niemand hätte daraus einen besseren Film machen können.“

Bonus: „Making Of – Die Ästhetik der Vernichtung“, die Musikvideos der Band „5, 6, 7, 8's“ mit den Songs „I Walk Like Jane Mansfield“ und „I'm Blue“



01 Naked Lunch 02 Herr Lehmann 03 Freakstars 3000 04 Star Trek: Voyager 05 Knife In The Water 06 Alien 1–4

01 Naked Lunch (Criterion Collection) „Exterminate All Rational Thoughts“, das steht auf der DVD-Packung fast wie eine Warnung. 1959 wurde der kontroverse Roman „Naked Lunch“ von William S. Burroughs erstveröffentlicht. Das Buch über die Alpträume eines Heroin-Junkies galt als unverfilmbar. Doch David Cronenberg nahm sich seiner an und bannte es auf Zelluloid. Er vermischte Autobiografisches aus Burroughs Leben mit dem Inhalt des Buches. Es entstand ein surrealistischer (Horror-)Film über Schreibblockaden, sprechende Riesenkäfer und Wesen aus der Interzone. Paranoid, spannend und fast schon selbst eine halluzinogene Grenzerfahrung. Criterion Collection hat „Naked Lunch“ jetzt als noble Doppel-DVD-Edition in den USA veröffentlicht. UB

02 Herr Lehmann (Universal) 1989, Westberlin ist eine Insel irgendwo östlich der Bundesrepublik. Ihr Robinson Crusoe ist Herr Lehmann, der eigentlich Frank heißt, aber von allen Herr Lehmann genannt wird, weil er bald dreißig wird. Nach dem Bestseller von Sven Regener verfilmte Leander Haußmann (Sonnenallee) diesen Quarterlifecrisis-Film mit Christian Ulmen in der Hauptrolle. Und das gar nicht übel. Nicht-Schauspieler Ulmen macht schon einen weit besseren Job als noch ein Jahr zuvor in „Verschwende deine Jugend“, und Detlev Buck gibt als treudoofen Künstler mit Abgründen seinen vielleicht besten Leinwandauftritt seit „Wir können auch anders“. Und am Ende, bei der Wiedervereinigung, findet man heraus, dass weder Stadthälften noch Menschen Inseln sein müssen. BM

03 Freakstars 3000 (Filmgalerie 451) Mit Claims wie „Wir machen die wirklich Blinden sehend“ polterte im April 2002 der Vivaktionskünstler Schlingensiefel mit einem neuen TV-Format ins deutsche Musikfernsehen. Freakstars 3000 schickte geistig und körperlich Behinderte durch die Mühlen eines Castings in „Popstars“-Manier. Zwanzig machten mit, sechs gewannen einen Platz in der Band „Mutter sucht Schrauben“ – und Deutschland hatte einen neuen Aufreger. Die „Cinema“ warf dem Format vor, eine „talentfreie, weil von Krankheit verseuchte Zone“ zu sein, ein bekannter deutscher Schauspieler meinte gar „nationalsozialistische Propaganda zur Rechtfertigung von Euthanasie- und Massenvernichtungsprogrammen“ darin entdecken zu können. Selber ansehen, selber nachdenken. BM

04 Star Trek: Voyager (Paramount Home) Immer wenn eine neue „Star Trek“-Serie startet, geht erst mal ein Aufschrei der Entrüstung durch die eingeschwo-rene Fangemeinde. Das war bei Raumschiff „Voyager“ nicht anders. Eine Frau als Captain? Nach charismatischen männlichen Role-Models wie Jean-Luc Picard und Benjamin Cisco? Ein Affront. Zugegeben, in der deutschen Fassung wirkte Captain Catherine Janeway auch immer ein wenig wie eine Gouvernante mit einem Hang zur Nörgelei. Zum Glück kann man bei der jetzt erscheinenden ersten Staffel von „Star Trek: Voyager“ auf den englischen Originalton umstellen. Und dann kommt die Odyssee der „Voyager“-Crew durch den Deltaquadranten so gut wie jede andere „Star Trek“-Serie am Ende auch. MH

05 Knife In The Water (Criterion Collection) Bevor Roman Polanski mit Filmen wie „Rosemarys Baby“, „Chinatown“ und „Tanz der Vampire“ weltweit gefeiert wurde, drehte er einige Filme in seinem Heimatland Polen. Unter anderem „Knife In The Water“. Der Film bescherte Polanski seinen ersten Oscar und stieß die Tore Hollywoods weit auf. „Knife In The Water“ ist ein brillanter Psychothriller über ein Ehepaar, das beim Wochenendausflug auf seiner Jacht einen Anhalter mitnimmt. Ein Fehler. Denn zwischen dem Ehemann und dem Anhalter entbrennt ein erbitterter Kampf um die Gunst der Frau. Criterion Collection bringt in Amerika „Knife In The Water“ in einer opulenten Edition zusammen mit acht Polanski-Kurzfilmen (1957-1962) heraus. Absolut habenswert. UB

06 Alien 1–4, Special Edition (Fox) Ridley Scott („Black Rain“, „Blade Runner“), James Cameron („Terminator“, „Titanic“), David Fincher („Sieben“, „Fight Club“) und Jean-Pierre Jeunet („Delikatessen“, „Stadt der verlorenen Kinder“): vier Namen, die für populäres Kino stehen wie Shell für Öl. Und jeder von ihnen drehte einen „Alien“-Teil, jeder drückte der Serie seinen Stempel auf. Scott mit seinem Faible für Suspense und Jeunet, indem er das Setting gestalten ließ wie eine SciFi-Version von „Stadt der verlorenen Kinder“. Jetzt kommen alle vier Teile als Special Edition raus. Der erste als Director's Cut plus Bonusdisc. Die anderen mit Extra-DVD. Witzig: Bonuszenen, die erst für dieses Release synchronisiert wurden und daher andere Sprecher haben als der Rest des Films. BM



Alltag in Scheiben: Trotz allen Erfolgs verkörpert Mike Skinner die Bodenständigkeit des HipHop

Streets Of Birmingham

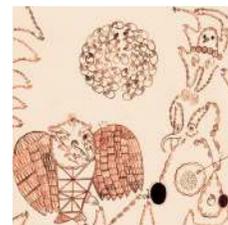
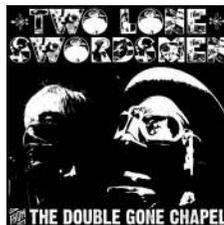
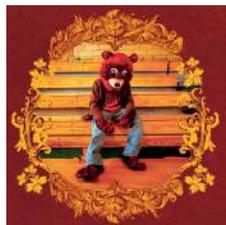
Das UK-Garage-Wunderkind Mike Skinner ist zurück Text: Gregor Wildermann

Plötzlich ist er da, der Erfolg. Er macht dich zum Star. Macht dich aber auch abhängig von der Aufmerksamkeit. Und dann packt dich die Angst vor den Tagen, an denen du keine gute Idee mehr haben könntest. Mike Skinner a.k.a. The Streets sitzt in einer Berliner Bar und ist die Ruhe selbst. Der 23-jährige Engländer, der aussieht, als wäre er gerade erst von zu Hause ausgezogen, hat vor wenigen Tagen sein zweites Album „A Grand Don't Come For Free“ mastern lassen. Und er macht sich keine Sorgen, dass der Nachfolger des Überraschungserfolgs „Original Pirate Material“ (2002) nicht einschlagen könnte. Ist das naiv? Oder einfach selbstsicher? Wahrscheinlich kommt diese Gelassenheit daher, dass Mike Skinner auch auf seinem zweiten Album ziemlich genau das macht, was bei seinem Debüt schon wunderbar geklappt hat. Der in einem Vorort von Birmingham aufgewachsene Mike erzählt zu versetzten Beats von ganz alltäglichen Situationen und davon, wie einem das Leben manchmal in die Fresse haut. Dabei funktionieren die elf Tracks nicht nur als Songs, sondern auch als elf einzelne Kapitel einer Geschichte, in der Skinners Alter Ego Mikey sich den wichtigen Fragen des Lebens widmet: Gras, Brandy, Daddeln und Frauen. Was sich erst

mal eher platt anhört, entfaltet sich bei jedem Hören mehr und mehr zu einer durchgecheckten Story. Akustisch ist dagegen fast alles beim Alten. Die Arrangements wirken zwar instrumentaler als bei „Original Pirate Material“, doch noch immer rollen Skinners Rhymes fast beiläufig in breitem Cockney-Akzent über seiner ganz speziellen Mischung aus HipHop und UK Garage.

„A Grand Don't Come For Free“ entstand im Übrigen, genau wie sein Debütalbum, auf dem Powerbook in der heimischen Stube. Dass Mike Skinner ein ausgemachter Technikfreak ist, machte er ja bereits auf „Original Pirate Material“ deutlich. Kaum ein Song kam ohne irgendwelche Anspielungen auf seine Erlebnisse mit der PS2 aus, der er auch einen beträchtlichen Teil seiner inzwischen recht knapp gewordenen Freizeit widmet. Dabei gibt er offen zu, dass Videospiele für ihn auch immer ein Mittel zur Realitätsflucht sind. Und das ist seltsam. Denn wie er einem so gegenüber sitzt, sieht es nicht so aus, als ob sich Mike Skinner im alltäglichen Leben nicht wohlfühlt.

Infos zu Album und Mike Skinner unter www.the-streets.co.uk



01 Automato 02 Kanye West 03 Kabuki 04 Two Lone Swordsmen 05 Modest Mouse 06 Devendra Banhart

01 Automato – Automato (Capitol) Wenn man's genau nimmt, sind die sechs Automatos eigentlich eine Rockband, und zwar mit allem, was dazugehört: Gitarre, Bass, Schlagzeug, Keyboard. Und trotzdem kommt am Ende was anderes dabei heraus, nämlich ein organisches HipHop-Geflecht mit tighten Beats und Analog-Synthe-Sounds, angereichert von den intelligenten Texten der beiden Rapper und Sänger Ben Fries und Jesse Levine. Und auch wenn sich dezente Rockeinflüsse wahrlich nicht verleugnen lassen, ist das Automato-Album dennoch so HipHop wie nur irgendwas. Diese Musik lebt schließlich davon, die unterschiedlichsten Einflüsse aufzusaugen und etwas Neues daraus zu machen – ein Vorgang, den diese Jungs automatisiert zu haben scheinen. Wie liebevoll die Platte gemacht ist, ist ihr dennoch in jeder Rille anzuhören. DS

02 Kanye West: „The College Dropout“ (Roc-A-Fella Records) Dass man auch ohne Studium reich und berühmt werden kann, beweist Kanye West mit seinem ersten Longplayer „The College Dropout“ eindrucksvoll. Der Akademikersohn hat seine Hausaufgaben gemacht und stellt mit Kommilitonen wie Jay-Z, Mos Def, Common und Talib Kweli einen musikalischen Stundenplan auf, der jeden Hochschulabsolventen vor Neid erblassen lässt. Das Album ist in Beats gehüllte Klassenkeile und macht aus jedem Hörsaal eine Uniparty. Und was den Lehrstoff angeht, möchte ich gern aus dem aktuellen Vorlesungsverzeichnis zitieren: „Always said if I rapped I'd say something significant, but now I'm rapping 'bout money, hoes and rims again.“ Na also, Studienabbrecher hin oder her: Gebt dem Mann endlich seinen Dokortitel! DS

03 Kabuki: „Signal To Noise“ (Combination Records) Wenn Erfahrung irgendwann in entspannte Souveränität umschlägt, muss das für einen Musiker ein verdammt gutes Gefühl sein. Jan Hennig alias Kabuki beackert seit sieben Jahren das Geschmacksfeld des Drum'n'Bass. Auf seinem neuen Album lotet er aus, wie diese Stilart auch einige Jahre nach Metalheads & Co noch möglichst fresh klingen kann. Dabei ist „Signal To Noise“ eigentlich eine Zeitreise durch sein Schaffen. Denn die elf Tracks auf dem Album sind keineswegs neu, sondern eine Auswahl aus allen 30 bisher von Kabuki produzierten Stücken, die nun noch einmal dezent neu abgemischt wurden. Trotzdem klingt keiner der Tracks gestrig, denn an ihrem weiten klanglichen Spektrum hat sich auch nach Jahren nichts geändert. GW

04 Two Lone Swordsmen: „From The Double Gone Chapel“ (Warp/Zomba) 1993 produzierte Andrew Weatherall das legendäre Album „Screamadelica“ von Primal Scream und erfand mit seiner Gruppe Sabres Of Paradise Mitte der neunziger Jahre das neue Genre des elektronischen Dubrock. Zusammen mit Partner Keith Tenniswood lebt er bei den Two Lone Swordsmen seine Liebe zu Elektrowelten aus. Und die werden beim fünften Album vor allem in düsteren Tönen ausgemalt. Besonders Weatheralls Gesang bei Songs wie „Faux“ oder „Sex Beat“ hört sich so an, als sei das Werk im Keller der Tittywister-Bar aus „From Dusk Till Dawn“ aufgenommen. Dies ist Musik für rabenschwarze Dungeons, in denen die Hoffnung schon längst verloren ist. Aber wenigstens klingt dann der Soundtrack zum Untergang dreckig und gut. GW

05 Modest Mouse: „Good News For People Who Love Bad News“ (Epic/Sony) Isaac Brook singt darüber, dass er sich von Tag zu Tag mehr wie Bukowski fühlt. Dass der amerikanische Autor ein verdammt guter Lesestoff sei. „But god who would wanna be such a control freak?“, fragt er dann im Refrain. Brooks gilt als der Übersänger, der Übertexter und Übergitarist. Das Indie-Mastermind. Und natürlich als unverbesserlicher Kontrollfreak, der mit seiner Band nun schon seit einem Jahrzehnt von Album zu Album so klingt, als wolle er nicht nur die Musik der Band, sondern die Geschichte des Rock verändern. Auch bei diesem Album. Vom außerordentlichem Songwriting über die klare Poesie in den Texten (siehe Albumtitel) bis hin zu Brooks Stimme, die allen Schmerz, alle Wut und alle Hoffnung einer Generation in sich zu spiegeln vermag. Unbedingt besorgen. BM

06 Devendra Banhart: „Rejoicing In The Hands“ (4AD) Lou Reed war heroinabhängig, die Jackson Five wurden vom tyrannischen Vater zum Erfolg geprügelt, Vic Chesnutt ist an den Rollstuhl gefesselt. Natürlich gibt es auch eine Menge Beispiele für grandiose Musiker ohne tragische Biografie. Aber im Einzelfall werden Extreme gern zur Inspirationsquelle verklärt. Devendra Banhart war obdachlos, als die Songs für sein erstes Album „Oh Me, Oh My ...“ entstanden. Auf Anrufbeantwortern und leiernden Fourtracks nahm er Folksongs auf, wie sie schöner kaum sein könnten. „Rejoicing ...“ dagegen ist eine Studiogeburt. Nach der Widrige-Umstände-große-Musik-Logik müsste es mäßig sein. Falsch. Banharts Stimme steht wie ein Fels, umflossen von Gitarren. Wundervoll. Also ein Muckermythos in die Tonne, ein junger Songwriter in den Olymp. Ein guter Tausch. BM

Gadgeteria

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

01 PC-USB-Headsets von Sennheiser

PC-User haben es nicht leicht. Monat für Monat versenken sie ihr mühsam erarbeitetes Geld in ihrem Computer, fummeln immer neue Hardwarekomponenten in die Gehäuse. Man muss ja Schritt halten mit der Entwicklung. Wenn dann nach stundenlanger Installation nichts als die lapidare Fehlermeldung „Treiberkonflikt“ auf dem Bildschirm aufleuchtet, scheint der Vorschlaghammer oft das beste Werkzeug, um das Problem aus der Welt zu schaffen. Mit der neuen Headset-Serie von Sennheiser besteht diese Gefahr garantiert nicht. Ein eingebauter Chip macht zumindest die Soundkarte überflüssig, ein USB-Stecker verspricht Plug & Play. Wahlweise für einseitig Taube oder mit beidseitiger Beschallung. „PC 135“ 109 Euro, „PC 145“ 119 Euro, „PC 155“ 139 Euro, im Fachhandel erhältlich

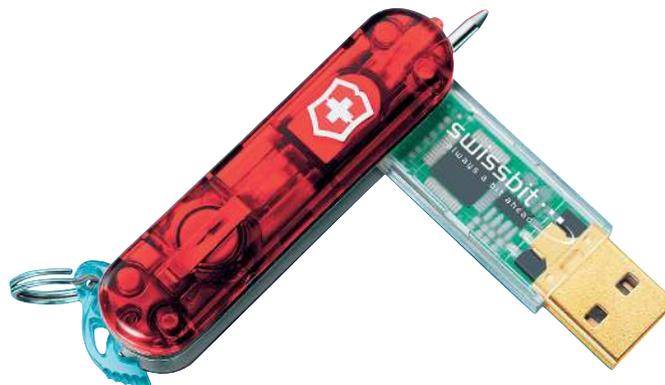


02 Rolls-Royce wird 100

Es ist der Inbegriff für automobile Nobel-Hobel: dekadente Ausstattung, dekadente Preise und dekadente Motoren, die bei einem Tritt aufs Gaspedal mehr Sprit weggurgeln als ein VW Polo auf dem Weg von Hamburg nach Hannover. Seit nunmehr einhundert Jahren beweist die englische Auto-Edelschmiede, wie man den Luxus einer Renaissance-Villa auf vier Räder stellen kann. Wer mitfeiern will, kauft sich am besten einfach einen der Schlitten mit der eisernen Lady auf dem Kühlergrill. Entweder neu für schlappe 380 000 Euro beim Rolls-Dealer seines Vertrauens, gebraucht und betagt ab 10 000 Euro auf mobile.de – oder als Plastikbausatz im Modellbau-Fachgeschäft.

03 Victorinox „Swiss Memory“

Früher, da standen Schweizer Taschenmesser noch für echtes Abenteuer. Vor allem der dicke Klopper für hundert Mark versprühte eine ordentliche Portion Nehbergschen Achselschweiß. Vom Bäumefällen bis zum Akkord-Entkorken von Aldi-Billigfusel mit den besten Kumpels – der Schweizer Klappschnitzer machte alles mit. Heute scheinen die Prioritäten anders zu liegen. Die neueste Entwicklung aus dem Hause Victorinox beherbergt neben Messer, Schere und Feile auch USB-Memorystick, Laserpointer und Kugelschreiber. Das riecht nicht nach Abenteuer. Sondern nach schmerzbäuchigen Schreibtischcowboys in schlecht sitzenden Anzügen. Und mit dem USB-Stick kann man den Weinkorken noch nicht mal reindrücken. Für 68 Euro wahlweise im IT-Fachhandel oder beim Survivalshop



04 Nokia „5140“

In den USA gibt es ihn schon lange, den coolen, weil billigen PTT-Standard für Mobiltelefone. PTT steht für Push To Talk, und damit funktioniert Telefonieren so ähnlich wie das Sprechen per Walkie-Talkie. Einfach den dafür vorgesehenen Knopf auf dem Handy drücken, und schon kann man mit seinen Buddies – vorausgesetzt, sie haben auch ein PTT-fähiges Handy – über Datenleitung quatschen. Mit dem Nokia „5140“ feiert PTT jetzt auch in Deutschland seine Premiere. Und selbstverständlich wurden an den Outdoor-Knochen auch alle gängigen Handy-Gadgets gelötet. [circa 300-350 Euro ohne Vertrag, infos unter \[www.nokia.com\]\(http://www.nokia.com\)](#)



05 Samsung „Dual Cam“

Ein bisschen lustig sieht sie schon aus mit ihren zwei Objektiven, die neue „Dual Cam“ von Samsung. Wie ein steinalter Fotoapparat oder diese Dinger, die immer auf drei Stelzen stehen und mit denen Straßen vermessen werden. Dabei ist das Konzept der Dual Cam alles andere als lächerlich. Statt – wie alle anderen Digicams und Digi-camcorder – Foto- und Filmkamera in einem Gerät sein zu wollen, aber trotzdem nur ein Objektiv zu spendieren und damit im Kompromisschlag unweigerlich gegen die Einweggeräte abzustinken, hat bei der „Dual Cam“ jeder Teil der Kamera ein eigenes Objektiv. Und so sind zum ersten Mal wirklich Foto- und Filmkamera in einem Gerät vereint. [Für den Schnäppchenpreis von 1499 Euro im Fachhandel erhältlich](#)

06 Burton „Amp Pack“

Musikalische Untermalung beim Snowboarden ist eine feine Sache. Nervig wird's nur, wenn man bis zur Hüfte im Tiefschnee steckt und den iPod ausschalten oder einfach nur ein Lied weiterzappen will. Weil die Fernbedienung trocken und sicher zu Hause liegt, heißt es dann nämlich anhalten, Handschuhe aus, Jacke auf, iPod raus, klick und dann das Ganze retour. Ein ganz anderes Bild bietet sich dagegen bei Besitzern des eigens für den iPod entwickelten Burton-„Amp Pack“-Rucksacks. Die drücken einfach nur einen der in den Schultergurt eingelassenen Soft-Buttons und müssen dafür noch nicht mal ihre Abfahrt unterbrechen. Und auch in der Großstadt hilft der Rucksack unbedingt weiter. Marodierenden Ghetto-kids, die einen abziehen wollen, erzählt man einfach, dass da ein Billo-UKW-Radio in den Rucksack eingebaut ist – und nimmt dann schnellstens die Beine in die Hand, während die noch überlegen, was ihr Fehler dafür zahlen würde. [219 Euro, mehr Infos unter \[www.burton.com\]\(http://www.burton.com\)](#)



Gesangseingabe

Videospielen ist Spartensport. Musikhören ist Mainstream. Karaoke-Spiele sind nichts Neues. Und doch: Mit „Singstar“ könnte zum ersten Mal ein Videospiel die Grenzen zwischen Pop- und Videospieldkultur aufheben. Weil wir darauf nicht warten wollten, haben wir „Singstar“ schon jetzt mit deutschen Popstars zusammengebracht

Text: M. Hengstenberg, Fotos: Benne Ochs

Elli Sie ist sichtlich erschöpft. Eine Dreiviertelstunde zu spät kommt Elli zum Termin, danach muss sie gleich weiter zu Aufnahmen beim NDR. Elli ist auf Promo-Tour, offensichtlich eine anstrengende Angelegenheit. Da ist der „Singstar“-Test eine willkommene Abwechslung. „Oh ja“, sagt sie, nachdem sie im Sessel des Fotostudios versunken ist, „können wir nicht die anderen Termine absagen?“ Und obwohl sie noch nie Playstation gespielt hat, fühlt sie sich auch im „Singstar“-Menü gleich zu Hause. Avril Lavignes „Complicated“ muss für den ersten Test herhalten, und man merkt, dass hier zwei Profis aufeinandertreffen. In der ersten Strophe ist Ellis Stimme noch ein bisschen belegt, danach aber freigeblasen, und dann füllt sie das ganze Studio. Merkwürdigerweise ist „Singstar“ von Ellis Gesangskünsten nicht gerade begeistert, quittiert ihre Interpretation des Songs mit einem „Awful“ nach dem anderen, was Elli immer wieder amüsiert. Danach: Pink, The Darkness – und dann muss Elli auch schon wieder los. „Ich würd’s mir kaufen“, lautet ihr abschließendes Urteil, „obwohl’s wahrscheinlich betrunken auf einer Party am meisten Spaß macht.“ Und dafür hat sie wohl erst mal keine Zeit mehr.

Ellis Single „This is my Life“ ist im Handel erhältlich





Angelika Express Eigentlich haben Angelika Express gar keine Lust, „Singstar“ zu spielen. Kein Wunder, denn in einer Stunde beginnt ihr Auftritt im „Gleis 22“ in Münster, und bis eben haben sie noch Soundcheck gemacht. Ein bisschen peinlich ist es ihnen außerdem. „Wir müssen hier jetzt noch – lach bitte nicht – ein Videospiele testen“, sagt Bassist Jens zum Roadie, der von der Idee auch nicht sonderlich begeistert scheint. Ebenso wenig Gitarrist Robert und Schlagzeuger Alex. Dann ein erstes, zaghaftes Lächeln, als das Intro von „Singstar“ über den Bildschirm flimmert. „Ace Of Spades“ von Motörhead taut die Jungs auf. Bei A-ha's „Take On Me“ wippt der ganze Laden mit, und ein paar Zaungäste scharen sich um den Fernseher. Sogar der Roadie muss dran glauben und bekommt mit Rick Astleys „Never Gonna Give You Up“ eine schier unlösbare Aufgabe präsentiert, zieht sich aber gegen Robert trotzdem erstaunlich gut aus der Affäre. „Ganz nett“, befindet Jens nach einer halben Stunde, die ihm am Ende offensichtlich doch Spaß gemacht hat. „Aber für unsere Generation sind ein bisschen wenig Songs zum Mitsingen drauf.“ **Angelika Express' neue Single „Rock Fucker“ erscheint am 24. Mai**

Donots Im Nachhinein wundert es überhaupt nicht, dass die Donots dem „Singstar“-Test so kurzfristig zugesagt haben. Bis auf Schlagzeuger Eike sind alle Bandmitglieder ausgemachte Videospiefans. So wird dann auch erst mal ausgiebig gefachsimpelt, bevor es ans Mikro geht. Da sind die Jungs auf einmal seltsam verhalten. Auch die eingeblendeten Textzeilen können über eine eklatante Textschwäche nicht hinwegtäuschen, bei Madonnas „Like A Prayer“ wird nur der Refrain gesungen, die Strophe leise mitgesummt. Besonders komisch wird es, als die beiden Gitarristen Guido und Alex mit Pinks „Get The Party Started“ gegeneinander antreten. Während Alex noch tapfer singt, sagt Guido nur: „Da kommt gleich ein Mercedes in der Strophe vor!“ und wartet dann tatsächlich, ohne einen Ton von sich zu geben, bis er „Mercedes Benz“ über den Hinterhof ihres Büros in Münster schreien kann. Alle lachen. Allein Sänger Ingo lässt alle Zurückhaltung fahren. Obwohl vorher noch vereinbart wurde, die Lautstärke wegen der empfindlichen Nachbarn runterzuschrauben, keift er bei „A Thing Called Love“ von The Darkness durch die hohen Passagen, dass es nur so in den Ohren gellt. Er kann dann auch am meisten mit dem Spiel anfangen. Die anderen halten es für eine gute Partyunterhaltung, aber mehr auch nicht. „Habt ihr nicht noch andere Spiel mit?“, fragt Gitarrist Jan Dirk nach zwanzig Minuten ... „**We Got The Noise**“ heißt die neue 5-Track EP von den Donots und erscheint am 21. Juni



Die Happy Jürgen, der Schlagzeuger von Die Happy, hat sofort verstanden, worum es bei „Singstar“ geht. „Okay, ich schmeiß 'ne Runde“, sagt er und öffnet seine Minibar. Vor zwei Stunden hatten Die Happy einen Auftritt auf der Frankfurter Musikmesse. Jetzt sitzen sie bei Jürgen auf dem Hotelzimmer, sind praktisch noch warm, und haben das Bier eigentlich gar nicht nötig. Berührungängste? Keine Spur. Sofort werden die Wettkampfpaarungen klar gemacht. Jürgen fordert Marta mit George Michaels „Careless Whisper“. „Das sieht aber schick aus“, sagt Marta, die Sängerin, und meint den Ladebildschirm. Dann geht's los: Marta singt klar besser, und trotzdem liegt sie hinten. Sie improvisiert zu viel, macht zu viele Schlenker, weicht ab von den Vorgaben des Songs und wird eiskalt bestraft. Danach sind Gitarrist Thorsten und Bassist Ralph dran, während Jürgen darauf besteht, im Hintergrund Bundesliga gucken zu dürfen. Thorsten und Ralph schlagen sich redlich bei A-ha's „Take On Me“, kommen aber nicht an die Scores von Marta und Jürgen ran. Nach Pink, Roy Orbison, Elvis, Motörhead und The Darkness in verschiedensten Paarungen steht das Urteil von Die Happy fest. Zu wenig Songs, aber sonst cooles Spiel. Und wieder bringt Jürgen es auf den Punkt: „Das beste daran ist, den Leuten zuzugucken, die singen.“ **Die Happy's DVD „10 Live And Alive“** erscheint am 21. Juni



Ferris MC Morgens 11 Uhr, das Büro von Yo Mama im Hamburger Stadtteil St. Georg: Ferris MC dachte, er sollte einen Ego-Shooter oder ein Rennspiel, eben ein „richtiges“ Videospiel, testen. Stattdessen hängt er in einem Sessel und grunzt „Like A Prayer“ ins Mikro. Ferris ist müde, hat Schnupfen, und seine Stimme klingt ungefähr so sehr nach Madonna wie ein Flugzeugabsturz nach Buddy Holly. „Schau mal, man muss nicht mal den richtigen Text mitsingen. Es reicht einfach, irgendwelche Urwaldgeräusche zu machen, und man kommt trotzdem weiter.“ Beim Ausdenken von immer verschiedenen Wegen, dem tatsächlichen Text aus dem Weg zu gehen und das Spiel auszutricksen, hat Ferris dann doch noch ein wenig Spaß. Aber unterm Strich kann „Singstar“ beim Rapstar keinen Blumentopf gewinnen. Er hat zwar eine PS2, aber momentan sowieso keine Zeit zum Spielen, erklärt er fast entschuldigend. Und sein Lieblingsspiel sei sowieso Backgammon – auf dem Brett, aber auch gerne mal online. Die aktuelle Single aus dem Album „Audiobiografie“ heißt „Feieralarm“ und ist bei Yo Mama erschienen



Game Over

Auf dem Friedhof der Videospiegelgeschichte tummelt sich eine illustre Gesellschaft innovativer Erfindungen, die ihrer Zeit weit voraus waren – dem Geschmack der Käufer leider auch. Wir setzen den traurigsten Schicksalen ein Denkmal

Text: Rüdiger Hennecke, Fotos: Winnie Forster, Andreas Lange

GCE 1982: Vectrex

Prolog

Im trauten Heim der Achtziger hatte Platzhirsch Atari das Sagen – zusammen mit dem CBS Colecovision, dem Intellivision und dem Philips G 7000 wurden vor der Flimmerkiste Schlachten geschlagen, das All erobert und Labyrinth leer gefressen. Der Claim war abgesteckt. Eigentlich. Denn angeregt durch die Alles-ist-möglich-Stimmung und die nicht abreißen wollende Nachfrage nach neuen Herausforderungen versuchten einige Unverzagte, ein weiteres System zu etablieren, das die alt eingesessenen Götter das Fürchten lehren sollte.

Vorhang auf!

1981 machte sich die Firma General Consumer Electronics an die Entwicklung einer Home-Entertainment-Plattform, die alle positiven Aspekte der vorhandenen Systeme in sich vereinte – Vielfalt durch Cartridges, angereichert mit der Portabilität von Tabletops und abgeschmeckt durch das Look-and-Feel der großen Arcade-Maschinen. Grafisch betrat GCE ebenfalls Neuland: Anstelle der üblichen Pixel standen filigrane Vektorgrafiken auf dem Speiseplan. Das Ergebnis einjähriger Entwicklungsarbeit wurde dann 1982 präsentiert: Angetrieben von einem 8-Bit-Mikroprozessor, ausgestattet mit einem 9-Zoll-Schwarzweiß-Bildschirm und einem integrierten Joyboard gab sich das Vectrex die Ehre. Die Game-Cartridges wurden zusammen mit Farbfolien ausgeliefert.

Und so kam das Vectrex für den seinerzeit unfassbaren Preis von 500 Mark in den Handel. Der Absatz, wen wundert's, war mäßig bis schlecht. Kurz vor dem alles entscheidenden Weihnachtsgeschäft wurde deshalb mit Macht die Upgrade-fähigkeit des Vectrex beworben: Mittels eines Lightpens konnte auf dem Bildschirm gezeichnet, musiziert und sogar animiert werden, und eine furchteinflößend aussehende 3D-Brille versprach plastisches Spielvergnügen. Außerdem sollte durch eine externe Tastatur und entsprechende Software sogar eine Aufrüstung zum Computer möglich sein.

So fand das Vectrex dann doch noch einige glückliche Eigentümer. Und die wollten zocken! Natürlich erst, nachdem das Joypad herausgefummelt, die Folie an den Bildschirm gepappt und die entsprechende Game-Cartridge quietschend in den Schacht geschoben wurde. Aber dann konnte es wirklich losgehen: Den Start-Button nach rechts gedreht, empfing ein das Vectrex mit einem verstörenden Knattergeräusch, aufkommende Zweifel am technischen Gesamtzustand wurden durch die dann folgende Triumphfanfare und den auf dem Monitor erscheinenden Satz „Vectrex – GCE Entertaining New Ideas“ im Nu zerstreut. Viele Arcade-Klassiker wurden für das System adaptiert, zu den bekanntesten zählten „Scramble“, „Rip Off“, „Berzerk“, „Armour ... Attack!“ und „Space Wars“. Gab es Probleme mit den Lizenzrechten populärer Titel, wurden diese kurzerhand als Eigenkreation umgesetzt. So war „Clean Sweep“ nichts anderes als ein „Pac-Man“-Clone, und „Spike“ konnte als Versuch gewertet werden, eine Art „Donkey Kong“ in 3D zu erschaffen. Freilich mit dem Unterschied, dass das grinsende Sternchen Spike im Gegensatz zu Mario sogar sprechen konnte – wenn auch nur wenige, kaum verständliche Brocken.

Aber das Vectrex war nicht frei von spielspaßhemmenden Macken: Bei zu vielen zeitgleich auftretenden dynamischen Abläufen verwandelte sich der nervige Brummtön in ein ersticktes Flattergeräusch, und die Grafiken begannen dermaßen zu flimmern, dass nicht nur Epileptiker auf ihren Stühlen zusammenbrachen. Ein knappes Jahr nach Veröffentlichung ging dann alles ganz schnell. Im Zuge des großen Konsolencrashes wurde auch das Vectrex eingestellt. GCE und der europäische Lizenznehmer Milton-Bradley hatten Millionen in den Sand gesetzt. Ende der Achtziger wurde noch einmal der Versuch zur Wiederbelebung unter-

nommen: Das Vectrex sollte als Handheld etabliert werden, doch der zeitgleich stattfindende Siegeszug des Gameboys machte auch diese Pläne zunichte.

Epilog

Totgesagte leben länger: Entwickler Jay Smith hatte sich die Rechte am Vectrex gesichert und gab in einem Anfall von Nächstenliebe den Source-Code preis – der Startschuss für alle Freizeitprogrammierer. Nach ersten zaghaften Versuchen fanden sogar komplexe Multilevel-Games den Weg ins Reich der Vektoren. Spiele wie „Gravitex“ zeigten der erstaunten Fanschar, was aus den alten Kisten rauszuholen war. Online-Foren, die sich über Programmier-, Reparatur- und Ausbautipps bis hin zum Nachbau der Farbfolien austauschten, sorgten für eine immer größer werdende Interessengemeinschaft. Und die hat es schließlich immer gewusst: Den immer komplexeren Spielprinzipien und immer realistischeren Grafiken heutiger Konsolen zum Trotz ist und bleibt das Vectrex das einzig wahre Tor in die Zukunft. Selbst nach 22 Jahren.



Entex 1982: Adventure Vision

Prolog

Bereits Ende der siebziger Jahre etablierten sich Tabletops und Handhelds in zunehmenden Maße als portable Alternative zu den auf Fernseher und Papas Launen angewiesenen Homekonsolen. Für Furore auf den Pausenhöfen sorgte vor allem Nintendos „Game & Watch“-Serie, zu Hause waren einem die Huldigungen der Freunde sicher, wenn man mit einem Arcade-Tabletop von Coleco aufwarten konnte. Doch durch Atari und Co sank der Stern der Tabletops rapide – ein durch seine Monothematik begrenztes Game konnte auf Dauer nicht gegen die Cartridge-Vielfalt der Konsolen bestehen. Während sich einige Firmen den Zeichen der Zeit beugten, schlug Entex den entgegengesetzten Weg ein: die Entwicklung eines cartridgebasierten Portable-Systems. Der König der Tabletops. Der heilige Handheld-Gral.

Vorhang auf!

Was bestechend logisch klingt, war ungleich schwerer in die Praxis umzusetzen, denn egal ob LED-, VFD- oder LCD-Technologie: Die limitierten Display-Darstellungsmöglichkeiten reichten gerade mal aus, um *ein* Game ansprechend umzusetzen – für vielseitigere Anwendungen waren alle drei Varianten denkbar unge-

eignet. Entex' erster Versuch ging dann auch gründlich nach hinten los: Für die „Select-A-Game“-Machine mit VFD-Display interessierte sich kaum jemand. Obwohl man zwischen sechs Cartridges wählen konnte, gab es nur verschiedene Versionen der immergleichen Klotzgrafik, sodass Entex jedem Game ein ulkiges, auf den Bildschirm zu pappendes Winz-Overlay spendierte, das die Illusion von einem einzigartigen Spielspaß allerdings auch nicht aufrechterhalten konnte. Der zweite Wurf sollte den Misserfolg vergessen machen. Allein schon der Name schmeckte nach mehr: Adventure Vision. Und fürwahr: Diese Riesenkiste setzte neue Maßstäbe im Tabletop-Bereich, allerdings weniger im Erfolgs- als vielmehr im Kuriositätenbereich. Um die starren Display-Einschränkungen zu überlisten, wurde das Adventure Vision mit einer elektromechanischen Meisterleistung ausgestattet: Eine vertikale Reihe aus 40 LEDs traf auf einen mithilfe eines Motors rotierenden Spiegel, der diese Reihe 15 Mal in der Sekunde auf den Bildschirm projizierte. So entstand die Illusion eines Gesamtdisplays, bestehend aus 6000 roten Bildpunkten. 1982 wurde das Adventure Vision dann auf die Öffentlichkeit losgelassen. Um die Zielgruppe schnell für den Tabletop-Neuling zu begeistern, gab es beim Adventure-Vision-Starterkit den allseits beliebten Arcade-Klassiker „Defender“ gleich mit dazu. „Super Cobra“, „Space Force“ und „Turtles“ rundeten das Game-Angebot ab. Und dann? Ja, dann machten einige Besitzer doch tatsächlich den Fehler und versuchten, mit dem Adventure Vision zu spielen. Und das geriet zu einer fast unlösbaren Aufgabe. Bei normalen Tageslichtverhältnissen war es alleine der Sound, der Spielbereitschaft signalisierte – zu sehen war nämlich nichts, dafür waren die Display-Projektionen viel zu schwach. Erst wenn sämtliche störenden Lichter des Zimmers, der Wohnung und des Heimatortes ausgeschaltet waren, gab das Display seine Geheimnisse preis: Langsam vor sich hinwabernde Grafiken quälten sich über den Screen, und die geringe Framerate sorgte für einen brutalen Flackereffekt, der selbst den tapfersten Spielern nach kurzer Zeit das Blut in die Augen trieb. Offensichtlich waren die unerwünschten Nebenwirkungen der Grafikdarstellung auch bei Entex bekannt, und man schien nicht viel auf die Zukunft des Systems zu geben. So verfügte das Adventure Vision über einen eingelassenen Aufbewahrungsschacht für exakt vier Cartridges – und keine einzige mehr. Gerade mal ein Jahr nach Einführung verschwand das Adventure Vision sang- und klanglos vom Markt.

Epilog

Aufgrund seiner Einzigartigkeit ist das Adventure Vision eines der gesuchtesten Tabletops überhaupt. Wenn schon mal ein Exemplar bei Ebay und Co auftaucht, dann sollten Interessenten bereit sein, tief in die Tasche zu greifen: Gut erhaltene Geräte bringen es auf bis zu 1000 Euro! Wer das zu teuer findet, kann dank einiger Emulatoren seine Augen auch billiger ruinieren.



Atari 1989: Lynx

Prolog

Im Expresstempo und ohne Rückfahrkarte von himmelhoch jauchzend bis zu Tode betrübt – diese wenig nette Erfahrung machte Atari Ende der achtziger Jahre. Die Nachfolger der Überfliegerkonsole 2600: allesamt Flops. Nintendo und Sega waren jetzt die Chefs im Ring, und die Pioniere versanken in der Bedeutungslosigkeit. Erst Ende der Achtziger gab es kurzfristige Anzeichen einer Besserung, hervorgerufen durch das Elend einer anderen Game-Schmiede. Bereits seit 1987 versuchte der Softwarespezialist Epyx, ein State-of-the-art-Handheld am Markt zu platzieren und hatte sich dabei mächtig verheben. Leichte Beute für Atari: Rechte sichern, ein eigenes Look-and-Feel erstellen und den ursprünglich vorgesehenen Namen „Handy“ ganz schnell ändern. Und zwar in „Lynx“. Erfolg versprechend. Oder nicht?

Vorhang auf!

Eigentlich waren die Voraussetzungen ideal, denn der Handheld-Markt war ein einziger Anachronismus. Im Gegensatz zu der stetig stattfindenden Weiterentwicklung im Konsolenbereich hatte es hier weder technische Verbesserungen noch innovativeres Gameplay gegeben. Der Lynx hingegen hatte einiges zu bieten: 16 Bit Power. 4096 Farben. Hintergrundbeleuchtetes LCD-Display. Game-Cartridges. Zusatznetzteil. Multiplayerkabel und ein cooles Transportcase. Der einzige Konkurrent war ein zeitgleich erscheinendes, technisch bereits völlig überholtes, relativ albern aussehendes Handheld von Nintendo – der Gameboy. Und der machte das Rennen von Anfang an. Gründe gab es genug. Zuerst konnte Nintendo beim Preis punkten, denn der Lynx war nahezu doppelt so teuer. Die nächste Schlappe fing sich Atari im Bereich der Produktion ein, denn während Nintendo durch perfektes Marketing und einen lückenlosen Vertrieb dafür sorgte, dass der Gameboy zuerst in aller Munde und dann in allen Läden war, kam der Lynx entweder sehr langsam oder gar nicht ans Licht der Öffentlichkeit. Zu guter Letzt verlor Atari auch im Bereich der Portabilität, denn das einzig Winzige am Lynx war der Bildschirm; ansonsten wirkte Ataris Handheld wie ein überdimensionales Brikett, das viel zu klobig zum Eben-mal-Mitnehmen war. Wahrhaftig „erschwerend“ hinzu kam die für den Lynx-Gamer essenzielle Zusatzausrüstung: Ein stattlicher Batterievorrat musste jederzeit in greifbarer Nähe sein, denn die aufwendige Technik hatte es erfolgreich darauf angelegt, die sechs nötigen Mignonzellen in Rekordzeit auszusaugen. Während bei den Gameboys die Daumen durch immer neue „Tetris“-Herausforderungen dicker wurden, schwoll bei den mal wieder im Dunklen sitzenden Lynx-Besitzern höchstens der Kamm.

1990 rüstete Atari deshalb auf: jetzt hatte der potenzielle Lynx-Käufer die Wahl zwischen dem Rundherum-Glücklich-Starter-Kit, bei dem sämtliche Add-ons und die „California Games“-Cartridge erhalten waren, und dem Basic-Set zum Preis eines Gameboys. Es nützte nichts, denn Nintendo hatte mit den zahlreichen und sehr beliebten Adaptionen der NES-Spiele ein unschlagbares Ass im Ärmel. Zu allem Unglück brachte Sega ein Jahr später mit mächtigem Getöse den Game Gear auf den Markt. Auch die zweite Lynx-Version konnte den Niedergang nicht stoppen, und 1993 war der Ausflug in die Handheld-Welt beendet. Atari konzentrierte sich vollends auf die Entwicklung der Jaguar-Konsole. Die flopte dann auch, aber das ist eine andere Geschichte.

Epilog

Wie sehr der Lynx seiner Zeit voraus war, sieht man an der nach wie vor vorhandenen großen Popularität. Firmen wie Songbird bringen selbst heute noch neue Games heraus, die begierig von der Fangemeinde aufgenommen werden. Gut erhaltene Systeme bekommt man für überraschend kleines Geld beim Auktionshaus seiner Wahl. Für total Geizgeile bleibt immer noch der Gang zu den in großen Mengen vorhandenen Emulatorpages im Netz.



NA 1972: Computer Space



Prolog

1962 sorgten Studenten des Massachusetts Institute Of Technology mit dem Ballerspiel „Spacewar!“ dafür, dass a) der Weltraum für Videogames erschlossen wurde und b) die Uni-Großrechner endlich Sinn machten. Einer der glühendsten Verehrer von „Spacewar!“ hieß Nolan Bushnell, Student der Elektrotechnik und Aushilfskraft in einem Freizeitpark. Die Erfahrungen aus beiden Betätigungsfeldern brachten ihn eines Tages auf eine bahnbrechende Idee ...

Vorhang auf!

So machte sich Bushnell daran, eine „Spacewar!“-Version jenseits der Campusmauern zu kreieren. 1971 hatte er es geschafft – „Spacewar!“ hieß jetzt „Computer Space“, das Gameplay indes blieb identisch: Zwei Raumschiffe mussten sich duellieren; eins steuerte der Spieler, das andere der Computer. Um die Sache zu erschweren, gab es in der Bildschirmmitte

eine Sonne, die eine tödliche Anziehungskraft ausübte. Mithilfe der Firma Nutting Associates wurden noch im selben Jahr 1500 „Computer Space“-Automaten gefertigt und in Kneipen aufgestellt. Der erhoffte Erfolg? Blieb aus. Nolan Bushnell hatte alles berücksichtigt, nur eines nicht: den Kunden. Denn der war weder Informatikfreak noch Atomphysiker, sondern ging in die Kneipe, um sich zu besaufen und kurzweiligen Spaß zu haben. Und das hieß damals Flippern und Poolbillard, nicht aber ein extrem futuristisch aussehender Kasten, der mit einem Bildschirm und einem Haufen Buttons ausgestattet war. Das sah eher nach Arbeit als nach Vergnügen aus. Und in der Tat: Wer nicht sofort vom Gegner abgeschossen werden wollte, kam um ein Studium der ellenlangen Bedienungsanleitung nicht herum. So passierte, was passieren musste: Die erste Produktionsauflage von „Computer Space“ war zugleich die letzte. Das erste Video-Arcadegame wurde zum ersten großen Misserfolg eines neuen Mediums.

Epilog

Nach dem „Computer Space“-Bauchklatscher war Nolan Bushnell um eine sehr wichtige Erfahrung reicher: Weniger ist mehr. Diese Weisheit berücksichtigte Bushnell bei seinem nächsten Videogame-Automaten. Die Bedienungsanleitung war in einem Satz zusammengefasst: „Avoid Missing Ball For Highscore.“ Das Gameplay: ein technischer Rückschritt. Der Name des Spiels: Pong. Der Name von Bushnells kurz vor der Veröffentlichung gegründeter Firma: Atari. Geht doch.

Nintendo 1995: Virtual Boy

Prolog

In den Neunzigern machte ein neuer Begriff die Runde: Cyberspace. Ein Paralleluniversum, von dem vorher niemand etwas geahnt hatte – die virtuelle Realität. Dort konnte man Cyberfreunde mit dem Cyberhandschuh begrüßen, danach Cybersex haben und Cyberabenteuer erleben. Die Spieler stiegen mit seltsamen Helmen auf dem Kopf in umzäunte Miniarenen und machten für Außenstehende nicht nachvollziehbare Kasperbewegungen, die in der virtuellen Realität aber hochgradig Sinn hatten.

Vorhang auf!

Auch Nintendo war von dieser neuen Art des Gamings beeindruckt und beschloss, die Virtual Reality zu domestizieren. Die ersten Ansätze waren viel versprechend: Genau wie bei den Vorbildern sollte der Spieler mit einem Helm in die Datenwelt entführt werden. Der Handschuh dagegen wurde durch einen normalen Controller ersetzt: ein erster Kompromiss, der aber noch



tragbar schien. Was man von den weiteren „Systemverbesserungen“ nicht sagen konnte. Während nämlich die frisch auf dem Markt erschienene Playstation die Zocker mit bis dato nicht gekannten Grafikauflösungen verwöhnte, wurde in Nintendos Cyberspace Hausmannskost serviert: rote Grafiken auf schwarzem Hintergrund. Doch damit nicht genug, denn als Nächstes befand Nintendo, dass die Bewegungsfreiheit des Virtual Boy zu groß sei, und bescherte dem Cyberhelm anstelle eines sinnvollen Kopfgurtes ein Stützbein. Mit starrem Blick und vorgebeugter Haltung gab man sich nun den virtuellen Welten hin, zumindest bis sich irdische Beschwerden wie Kopf- und Rückenschmerzen einstellten. Dass die Batterien gerade mal vier Stunden hielten – geschenkt.

Nachdem Nintendo sämtliche positiven Ansätze erfolgreich eliminiert hatte, wurde der Virtual Boy 1995 in den USA und Japan veröffentlicht. Offensichtlich hatte Nintendo bereits zu diesem Zeitpunkt mit dem Projekt abgeschlossen, denn anstelle der angekündigten Spieleflut schafften gerade einmal 22 Games den Weg in die Läden. Anderthalb Jahre später war dann endgültig Schluss. Der Virtual Boy war Geschichte. Letzte Exemplare wurden für ein Taschengeld verramscht.

Epilog

Heute ist der Virtual Boy ein hoch geschätztes Item. Für ein gut erhaltenes Exemplar werden schnell mal 200 Euro fällig. Immer noch Geld vorhanden? Dem kann abgeholfen werden, denn einige nur in Japan erschienene Games bringen es auch gern mal auf einen schnieken Stückpreis von bis zu 1000 Euro.



SPACE INVADERS[®]

ANNIVERSARY

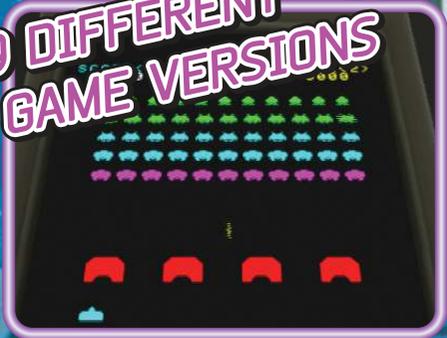


THE LEGEND RETURNS...
SPRING 2004!

3D MODE



9 DIFFERENT GAME VERSIONS



VERSUS MODE







N wie Ninja Gaiden

Ninja haben coole Waffen, können zwanzig Meter hoch springen und tragen auf der Arbeit immer Schwarz – so oder so ähnlich sieht der allgemeine Informationsstand zu den mysteriösen Killern aus. Doch hinter ihnen verbirgt sich eine ganze Kultur. Zum Erscheinen von „Ninja Gaiden“ hier ein kleines Ninja-ABC, wie es bestimmt auch die Hauptfigur Ryu Hayabusa immer dabei hat Text: Jan Hennig

A wie **Anonymität**: Einer der sechs taktischen Grundsätze, die die Ninja bei ihren Spionagemissionen anwandten, war der der Anonymität. Für einen Ninja, meistens auch Shinobi genannt, war es überlebenswichtig, unerkannt zu bleiben und somit die eigene Identität sowie die des Clans nicht zu verraten. Deshalb wurden häufig zwei Ninja mit der gleichen Mission beauftragt, wobei man den einen durch den anderen überwachen ließ. Wurde einer gefangen, musste der andere ihn eliminieren, bevor er verhört werden konnte.

B wie **Bambus**: Das Holz dieser Pflanze vereint die beiden Eigenschaften Biegsamkeit und Härte und war deshalb die ideale Basis für eine Vielzahl von Ninjawaffen und Hilfsmitteln. Zum Durchtauchen von Seen oder Wassergräben verwendeten die Shinobi ausgehöhlte Bambusrohre und erfanden somit lange vor der deutschen Kriegsmarine den Schnorchel. Beliebte war Bambus auch als Blasrohr, da es leicht zu tarnen war. So wurde zum Beispiel aus einer Flöte eine tödliche Distanzwaffe, nachdem das Mundstück entfernt und die Löcher mit den Fingern verdeckt wurden.

C wie **Goldcut**: Dieses Duo zeichnete verantwortlich für die Produktion von MARRS' „Pump Up The Volume“ und den Ofra-Haza-sampelnden Remix von Eric B. & Rakim's „Paid In Full“. Dann gründeten die beiden Musiker ihr eigenes Label Ninja Tune. Die Idee für den Namen kam den beiden während einer Reise durch Japan. Dort nämlich entdeckten sie ein Buch über die Welt der Ninja und waren fasziniert von den Ninjahäusern mit ihrem ausgeklügelten Fallensystem und den vielen Verstecken. Was das mit dem Plattenlabel der Briten zu tun hat? Ganz einfach: So wie die Ninja zu ihrer Zeit für Verwirrung sorgten, wollen auch die Künstler von Ninja Tune die Hörer mit Vertracktheiten durcheinander bringen.

D wie **Doka**: Ähnlich wie James Bond waren die Ninja immer mit einer Vielzahl von Hilfsmitteln ausgestattet, um auf alle Eventualitäten einer Mission reagieren zu können. Musste ein Shinobi beispielsweise über einen längeren Zeitraum in eisiger Kälte ausharren, konnte er sich mit seinem Taschenofen, Doka genannt, wärmen. Schon im Mittelalter verwendeten die Ninja diese kleinen, feuerfesten Behälter mit einem Stück Kohle drin.

E wie **„Enter The Ninja“**: Der Start des Privatfernsehens hierzulande machte den Weg frei für ein ganz besonderes Filmerlebnis. „Ninja – Die Killer-Maschine“ hieß das 1981 gedrehte Machwerk, das nun über die bis dato weitgehend ninjafreien deutschen Mattscheiben flimmerte. Sho Kosugi war der Hauptdarsteller, und er spielte während der Achtziger in einem knappen Dutzend immer gleicher Filme den schwarz gekleideten Rächer. Nach dem Ende der großen Ninjawelle verschwand der mehrfache japanische Karatemeister spurlos, wie es sich für einen echten Shinobi gehört. Nur kurz hörte man noch von ihm: Er erfand im Zuge von Tae-Bo den Fitnesstrend „Ninjaerobics“ und wurde gemeinsam mit seinem Sohn Kane für das Motion-Capturing zu „Tenchu: Stealth Assassins“ verpflichtet.

F wie **Fuki-ya**: Als Fuki-ya wurde die Munition für die Blasrohre der Ninja bezeichnet. Die Kämpfer entwickelten schon früh kleine Bambusprojekte, die nicht mehr mit einer giftigen Flüssigkeit getränkt werden mussten, sondern das Gift im Inneren trugen und dies bei Kontakt abgaben. Während der Ausführung von Aufträgen wurden Fuki-Ya außerdem von den Shinobi auch dazu benutzt, geräuschlos zu kommunizieren. So schossen sie sich zum Beispiel Nachrichten von Versteck zu Versteck. Die Pfeile waren nie mit einem charakteristischen Merkmal versehen, um so keinerlei Rückschlüsse auf den Clan oder den Ninja selbst zu ermöglichen. Die bekannteste Distanzwaffe der Ninja waren aber die Shuriken, die hierzulande an jeder Ecke erhältlich und auch als „Wurfsterne“ bekannt sind. Ihre Reichweite beträgt etwa 15 Meter, und man warf sie ähnlich einem Frisbee mit der Klinge in horizontaler Position.

G wie **Goton-po**: Hatte ein Ninja den erteilten Auftrag erfolgreich erfüllt, musste er unerkannt entkommen. Dies war mindestens ebenso wichtig wie das Attentat selbst, denn niemand durfte die Identität oder Clanzugehörigkeit des Ninja erfahren. Hierzu gliederten die Shinobi die verschiedenen Fluchtmöglichkeiten nach dem taoistischen Prinzip des Goton-po, bei dem die Natur in die Elemente Wasser, Holz, Feuer und Metall aufgeteilt wird. War der Shinobi auf der Flucht, so konnte er blitzschnell die Umgebung mit den gelernten Fluchttaktiken, zum Beispiel über das Wasser, abgleichen, und erhöhte so seine Chancen auf eine erfolgreiche Flucht um ein Vielfaches.

H wie **Hierarchie**: Jeder Ninja-Clan war in militärähnliche Ränge aufgeteilt. Auf der untersten Stufe standen die Genin, die auf den Feldeinsatz spezialisiert waren. Sie wurden von den Chunin kontrolliert, die ihre Instruktionen wiederum vom Anführer des Clans, dem Jonin, erhielten. Um größte Geheimhaltung zu garantieren, gab es keinen direkten Kontakt zwischen dem Jonin und den Genin. Somit war seine Identität für viele Clanmitglieder ein Mysterium. Waren die Mitglieder eines Ninja-Clans nicht nur gegenüber einem einzigen Kriegsfürsten loyal, sondern verkaufte seine Dienste für das höchste Gebot, so nannte man sie Watari-Ninja. Die Chunins waren in diesem Falle außerdem Meister der Verkleidung und verfügten über mehrere Identitäten, da sie mit potenziellen Auftraggebern in Kontakt treten und die Bezahlung einer Mission koordinieren mussten.

I wie **Inpo**: Es war essenziell für das erfolgreiche Gelingen einer Mission, dass ein Ninja unentdeckt blieb. Zu diesem Zweck entwickelten die Shinobi das Inpo-System, mit dem sie ihre Fähigkeit zur Tarnung perfektionierten. Ähnlich wie beim Goton-po-System wurde auch hier die Natur in vier Elemente aufgeteilt. Für das Element Erde zum Beispiel gab es besondere Taktiken zum Verstecken in Erdlöchern oder in der Vegetation. Im Wasser hingegen wendete ein Ninja eine Technik namens Kitsune-gakure-no-jitsu an, bei der er seinen Kopf mit Schilfrohr oder anderen Pflanzen tarnte, nachdem er seine Position bezogen hatte.

J wie **Jirai**: Die ersten Landminen, Jirai genannt, wurden bereits im 16. Jahrhundert von Ninja entwickelt. Eine Sprengladung wurde in einer soliden Holzkiste untergebracht, dann mit einem leichten Deckel verschlossen und anschließend eingegraben. So konnte die Explosion mit großer Kraft nach oben entweichen. Obwohl Schwarzpulver in Japan bereits seit dem 13. Jahrhundert durch chinesisches Feuerwerk bekannt war, wurden Schusswaffen erst nach ihrer Einführung durch portugiesische Händler im Jahre 1543 populär. Dann



erdachten die Shinobi aber ganz neue Varianten der simplen zeitgenössischen Musketen. Primitive Bazookas namens Kozutsu feuerten Eisenkugeln oder Bronzesplitter aus ausgehöhlten und mit Metalldraht verstärkten Baumstämmen. Und sogar eine Art Maschinengewehr wurde von den Ninja erdacht. So fassten sie mehrere Gewehrläufe zu einer runden Batterie zusammen, deren Ladungen dann zeitgleich gezündet wurden. Damit konnten sie verheerende Lücken in die Reihen angreifender Gegner reißen.

Anonymität ist das erste Gebot eines Ninja. Wird er während einer Mission gefasst, ist ein zweiter zur Stelle, der ihn tötet, bevor er plaudern kann

R wie **Kunoichi**: Weibliche Ninja wurden als Kunoichi bezeichnet. Auch wenn ihr Training ähnlich dem der männlichen Shinobi ablief, so waren sie eher auf psychologische Aspekte wie Manipulation, Intuition oder Verkleidung spezialisiert. Im Gegensatz zu einem männlichen Agenten konnten sich die Kunoichi bei Tag meist ohne Risiko bewegen und waren so in der Lage, Nachrichten zu übermitteln. Die Kunoichi rekrutierten sich aus der großen Anzahl von Waisensmädchen, die aufgrund der Bürgerkriege im feudalen Japan um ihr Überleben kämpften. Ihre Trainerinnen übernahmen dann die Mutterrolle. So war man sicher, dass sie immer loyal sein würden.

L wie **Lähmung**: Jeder kennt Akupunktur, das Arbeiten mit bestimmten Punkten am Körper, über die sich Nerven, Organe oder wichtige Blutgefäße stimulieren lassen. Wenn bestimmte dieser Punkte mit einer Schlagtechnik namens Atemi-te getroffen wird, so reicht die Wirkung von starkem Schmerz über Lähmung bis zum Tode des Gegners. Wichtig ist dabei die Konzentration des Schlages auf eine möglichst kleine Fläche, da sonst die Technik nicht die volle Wirkung erzielen kann. Ein Stich mit den Fingerspitzen in den Solarplexus soll demnach tatsächlich zur Ohnmacht führen.

M wie **Masaaki Hatsumi**: Am 2. Dezember 1931 wurde mit Masaaki Hatsumi der heutige 34. Großmeister der Togakure Ryu, der Schule des populärsten Ninjitsu-Stils, geboren. Im Alter von sieben Jahren begann er Kampfsport zu studieren. Neben Kendo trainierte er auch Judo und Karate, und als er die Hochschule besuchte, besaß er schon den 4. Dan im Judo. Weil er jedoch hier aufgrund seiner kleinen Statur immer benachteiligt war, begann Masaaki Hatsumi die Kampfkunst Taijutsu bei Meister Ueno zu erlernen. Nach drei Jahren war er diesem ebenbürtig, und er wurde an Toshitsugi Takamatsu verwiesen, bei dem er 15 Jahre bis zum Tod seines Meisters studierte. Seitdem führt Masaaki Hatsumi das Erbe der Ninja als neuer Soke fort und gilt in Japan als Nationalheld. Er wurde auch als Berater für den Bond-Film „Man lebt nur zweimal“ konsultiert.

N wie **Neun**: Befand sich ein Shinobi in einer ausweglosen Situation, so rezitierte er die neun Silben des Kujikiru, eine Konzentrationsübung, ähnlich einem Mantra, und zeichnete mit seiner rechten Hand ein Gitter in die Luft. Diese Praxis wurde in Japan durch den Buddhismus eingeführt und damals bereits von Seeleuten genutzt, die auf ein Papier das Schriftzeichen für „Wasser“ schrieben und anschließend ein Gitter aus neun Linien darüber zeichnete. Selbst wenn das Schiff sank, sollte der Seefahrer durch diesen Schutz überleben.

O wie **Onimusha**: Eigentlich hat der junge Samurai Samanosuke Akechi, der Held aller „Onimusha“-Spiele, gar nichts mit den Ninja zu tun. Aber schon in „Onimusha Warlords“, das im Januar 2001 zuerst in Japan erschien, war an seiner Seite Kaede, ein weiblicher Ninja, der eigentlich beauftragt war, ihn zu töten.



In der von Keji Inafune teils erfundenen, teils auf historische Figuren bezogenen Geschichte um mächtige Kriegsfürsten, eine Prinzessin und dämonische Mächte tauchten die Ninja im Spielverlauf immer wieder als erbitterte Gegner auf. Nach „Samurai's Destiny“ erscheint in diesem Jahr der dritte Onimusha-Teil unter dem Titel „Demon Siege“, in dem Samanosuke ganz in das Fantasiereich abtaucht.

P wie Pulver: Ein wichtiges Hilfsmittel für die Flucht eines Ninja war Blendpulver, das nach streng gehüteten Geheimrezepten hergestellt wurden. Egal ob Kräuter, Gewürze oder auch Innereien von giftigen Spinnen – die Shinobi verfügten über eine reichhaltige Auswahl an Ingredienzien für das so genannte Metsubishi. Ebenso wichtig wie die Herstellung des Blendpulvers war der Behälter, da hiermit dessen Einsatz bestimmt wurde. Mit Metsubishi gefüllte und durch Bienenwachs verschlossene Eierschalen waren ideal, um direkt in das Gesicht eines Verfolgers geschleudert zu werden. Wurde das Metsubishi aber in Pergament gewickelt und in ein Lagerfeuer geworfen, so entwickelte sich eine Wirkung ähnlich der von Tränengasgranaten heutiger Spezialkräfte.

Q wie Quentin Tarantino: Für seinen letztjährigen Blockbuster „Kill Bill“ hat Quentin Tarantino viele Zitate aus dem asiatischen Kino verwandt. Der durch seine Rolle als „Streetfighter“ bekannte Sonny Chiba spielte in „Kill Bill“ die Figur des Hattori Hanzo, dessen Vorbild einer der bekanntesten Ninja des sechzehnten Jahrhunderts war. Nach seiner beeindruckenden Leistung in der Schlacht von Migawa erhielt Hanzo den Spitznamen „der Geist“, und selbst die kaiserliche Tokugawa-Familie nahm Notiz von diesem überragenden Shinobi aus der Provinz Iga. Bis zu seinem Tode auf dem Schlachtfeld war er schließlich nur noch als „Hanzo, der Teufel“ bekannt.

R wie Rikimaru: Die Geschichte von Rikimaru umspannt mittlerweile vier Teile des überaus erfolgreichen Computerspiel-Franchises „Tenchu“. Am Ende

des ersten Teils starb er, nur damit sich der Spieler im dritten Teil aus dem Schatzenreich zurückkämpfen konnte. In Teil zwei wurden, wie in der klassischen Psychoanalyse, Kindheit und Jugend aufgearbeitet.

S wie Shichiho-de: Auch wenn in Filmen und Computerspielen Ninja stets in einem schwarzen Anzug mit Maske dargestellt werden, mussten sie tagsüber eine andere Form der Verkleidung wählen. Hierzu entwickelten Shinobi die sieben Wege des Gehens, die Shichiho-de. Um in der Menge nicht aufzufallen, studierten sie sowohl die Kunst des Verkleidens als auch das Hineinversetzen in andere Personen und schlüpfen schließlich in eine von sieben Rollen. Ein Ninja konnte sich durch seine Ausbildung entweder in einen Händler, Musiker, Wanderpriester, Ronin – einen herrenlosen Samurai, Artisten, Mönch oder Yamabushi verwandeln. Da sich daraus noch viele weitere Varianten ergaben, konnte man nie sicher sein, ob sich nicht vielleicht auch hinter einem Arzt oder einem reisenden Händler ein Ninja verbarg.

T wie Taijutsu: Will man das Wort Taijutsu übersetzen, so kommt der Begriff „Körperkunst“ der Bedeutung am nächsten. Als Taijutsu wird das unbewaffnete Kampfsystem bezeichnet, die Grundlage des von den Shinobi praktizierten Ninjutsu. Anders als Kampfsportarten wie Karate oder Judo wird beim Taijutsu weniger Wert auf Formen gelegt, da das Ziel beim Taijutsu der Sieg um jeden Preis ist. Anstatt auf gelernte und festgelegte Muster zurückzugreifen, geht es um ein Beherrschen der Kampfsituation und ein intuitives Reagieren.

U wie Ukidaru: Im Japan des Mittelalters gab es viele Sagen und Geschichten über die Shinobi. Deren Fähigkeiten wurden meist ins Übermenschliche erhoben, und nicht selten wurde den Ninja nachgesagt, sie seien in der Lage, zu fliegen wie eine Fledermaus oder vertikale Mauern zu erklimmen wie eine Spinne. Meist lag sogar tatsächlich ein bisschen Wahrheit in diesen Geschichten. Mit den



Ukidaru zum Beispiel, so genannten Wasserschuhen, wurden die Shinobi für die normalen Menschen zu götterähnlichen Wesen, die über das Wasser laufen können. Dabei handelte es sich schlicht um zwei leere Fässer an den Füßen des Ninja, mit denen er paddelnd kleine Füsse überqueren konnte.

U **wie Vanilla Ice:** 1991 gegen Ende seiner kurzen Karriere im HipHop-Biz hatte der weiße Rapper einen Gastauftritt in „Teenage Mutant Hero Turtles“, einem Kinderfilm, dessen Hauptdarsteller mutierte Ninja-Schildkröten waren, die die Namen großer Renaissance-Künstler trugen. Nachdem sich Vanilla Ice von ihnen in einer miesen Großraumdisco zeigen ließ, warum ein Rückenpanzer beim Breakdance so praktisch ist, hatte er die Credibility bei seinen schwarzen Homies endgültig verspielt.

W **wie Wako:** Mit dem Begriff „Wako“ wurden zwischen dem 13. und 16. Jahrhundert japanische Piraten bezeichnet, die die koreanische und chinesische Küste terrorisierten. Ihre Plünderungen verschlugen sie zum Teil mehrere hundert Meilen ins chinesische Inland. Und um der Bedrohung Herr zu werden, fielen die Mongolen dann in Japan ein. Doch das ist Geschichte. Die Ninja zumindest ließen sich von den Wako inspirieren und entwickelten viele ihrer exotischen Waffen nach dem Vorbild der Piraten.

H **wie Xninja:** Xninja ist ein gesuchter Hacker und der Autor des Computervirus „Black Hole“. Es gelangt über das Netz in deinen Computer. Irgendwann wird es dann Nacht auf dem Bildschirm. Und durch die Dunkelheit schleicht ein so genannter Trojaner über deine Festplatte und versucht deine Daten zu löschen. Und während du dich noch fragst, ob du aus Versehen den Stecker aus dem Schirm gekickt hast, liest du auf einmal: „Black Hole v2.0.1, By Xninja, Loading ...“

Y **wie Yamabushi:** Als Yamabushi bezeichnet man Asketen, die um das 7. Jahrhundert herum in den japanischen Bergen lebten. Basierend auf einer mystischen Form des Buddhismus namens Shugendō richteten sie ihr Leben auf physische und psychische Grenzerfahrungen aus, um dadurch magische Kräfte zu erhalten. Sie wählten eine Existenz abseits der Gesellschaft, da die damals vorherrschende Staatsreligion des Shintoismus keine weiteren spirituellen Lehren neben sich duldete. Weil sie ständig auf Wanderschaft waren, verkleideten sich viele Ninja als Yamabushi, um sich so ungestört bei Tage zu bewegen.

Z **wie Zagarashi-yaku:** Neben ihren umfassenden Kenntnissen über Waffen, Kampf- und Fluchttechniken waren die Ninja auch sehr bewandert in Sachen Pharmakologie. So beherrschten die Shinobi zum Beispiel die Herstellung von Zagarashi-yaku, einem kristallinen Gift, das aus grünen Pflaumen gewonnen wurde, und mit dem man eine ganze Hundertschaft von Feinden ausschalten konnte. Noch viel beeindruckender nehmen sich aber die so genannten Kito-gan-Pillen aus, bei deren Herstellung Pfefferminzpulver und getrocknete Salzpflaumen vermischt wurden. Mithilfe dieser Pillen konnte ein Ninja seinen Durst mehrere Tage lang unterdrücken. So konnte er auch längere Missionen überleben, bei denen es keine Gelegenheit zum Trinken gab.

Das Spiel

Ende der Achtziger schlug der Automat „Ninja Gaiden“ in der Welt der Spielhallen ein wie eine Bombe. Doch schon bei der Umsetzung für das NES ging die Karriere des Ninja Ryu Hayabusa steil bergab. Mit einer Nebenrolle in „Dead Or Alive“ schien er dann endgültig berentet. Doch jetzt ist Ryu zurück – und besser als je ZUVOR Text: Sven Herwig

Wie muss ich mir eigentlich den Alltag eines Ninja vorstellen? Morgens aufstehen, gemütlich mit Frau und Kindern frühstücken, dann Küsschen und zur Arbeit? Wohl kaum. Aber hat „Ninja Gaiden“ denn mehr mit dem tatsächlichen Leben der Ninja oder zumindest ihrer Vorgehensweise im Kampf zu tun?

Erinnern wir uns an den Film „The Last Samurai“ mit Tom Cruise. An die Stelle, wo die sympathischen Samurai sich ein Theaterstück auf der Dorfbühne ansehen.



Der Bruder der „Braut“: Mit Ninjasternen, Schwert und dem Durst nach Rache bricht Ryu auf, seine Familie und sein Heimatdorf zu rächen. Dafür muss er Horden von Gegnern beseitigen – und macht keinen Unterschied zwischen Drachen, Skeletten und High-Tech-Panzern



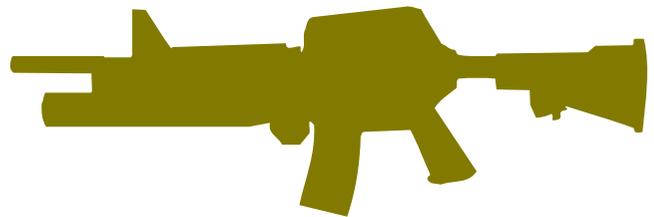
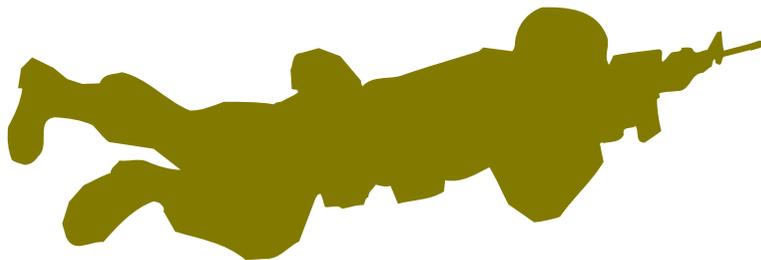
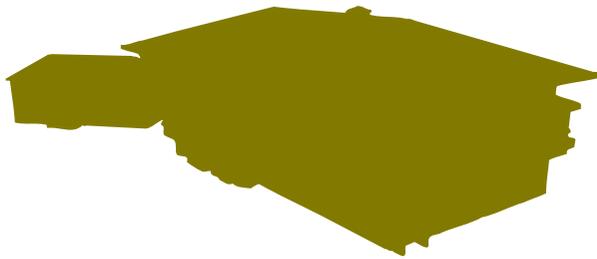
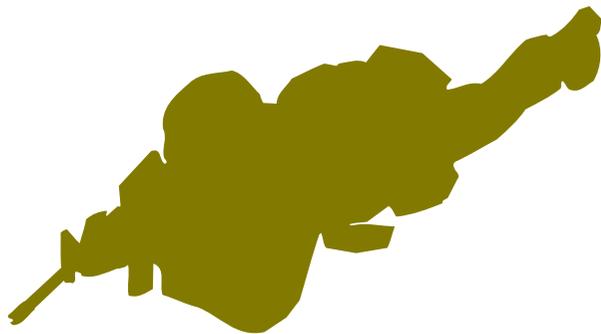
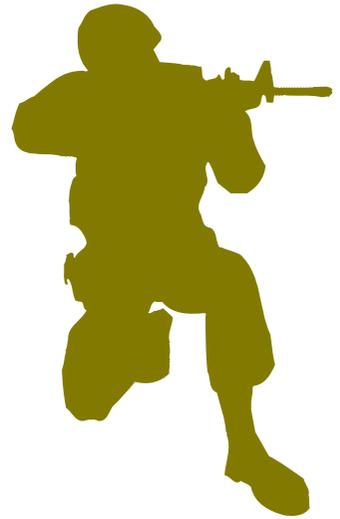
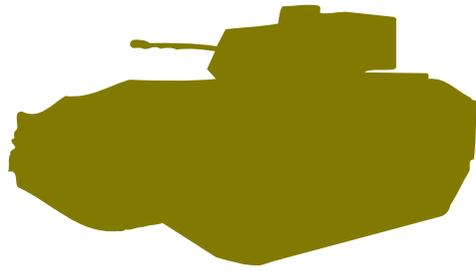
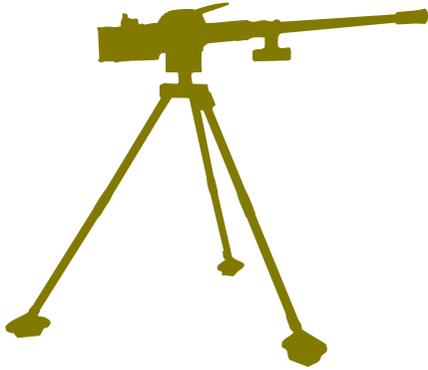
Plötzlich ein Geräusch auf dem Dach, ein Rascheln im Geäst, ein schwarzer Schatten, der sich kaum vom Nachthimmel abzeichnet. Im nächsten Moment trifft ein Giftpfeil einen der Zuschauer in den Nacken, und auf einmal ist die Hölle los. Ninja haben sich in das Lager geschlichen, um im Auftrag des Kaisers den Anführer der aufständischen Samurai zu beseitigen. Ninja, das waren Ehrlose, maskierte Schatten ohne Vergangenheit und Identität, ausgebildet, um aus dem Hinterhalt zu töten und ungesehen zu verschwinden, manchmal für die eigenen Interessen, oft im Auftrag für Geld.

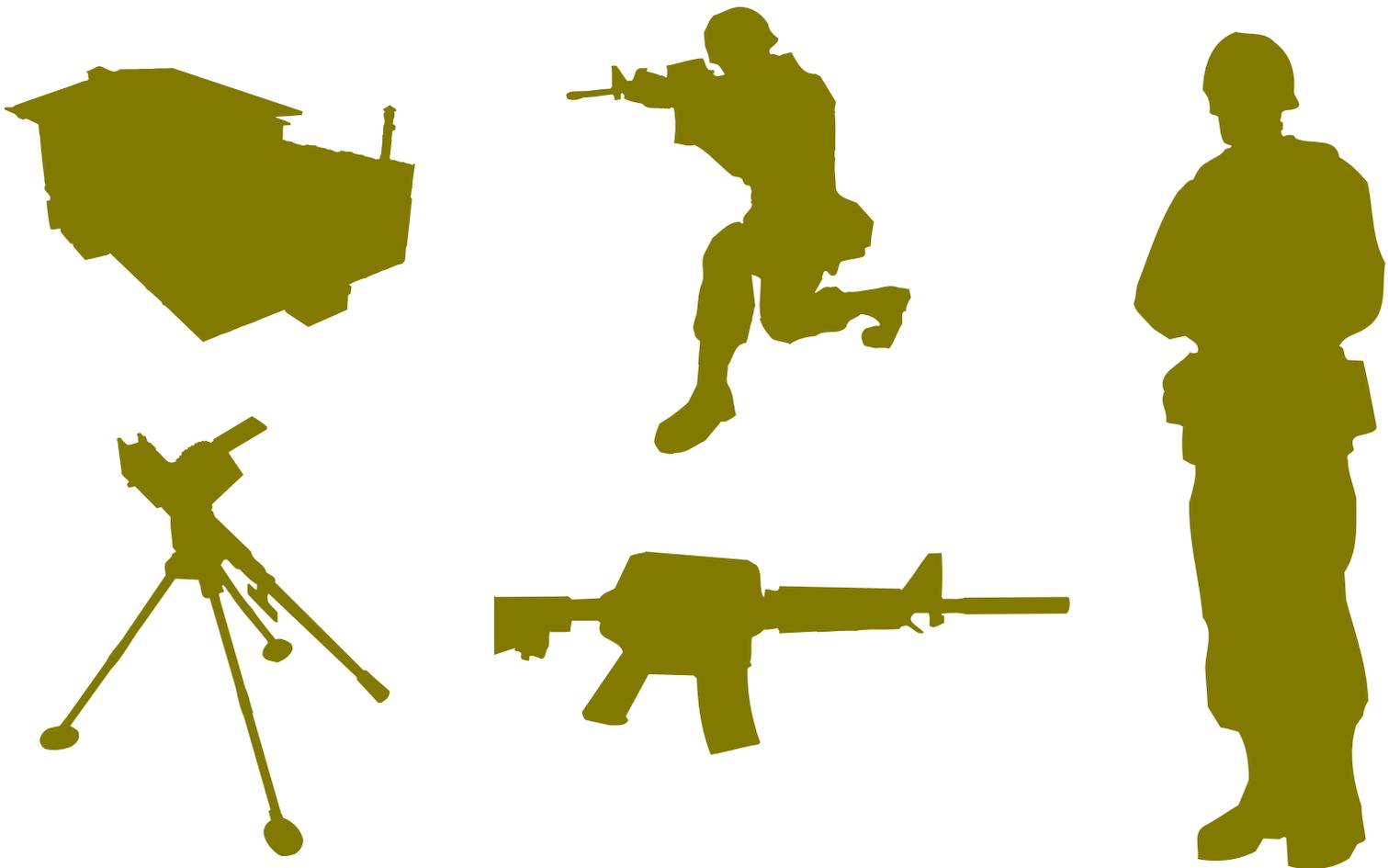
Bei dem Ninja Ryu Hayabusa, der Hauptfigur von „Ninja Gaiden“, scheint das alles ein wenig anders. Zu Beginn des Spiels absolviert Ryu gerade sein tägliches Ninja-Training, als ihn die Kunde eines Überfalls auf sein Heimatdorf erreicht. Verantwortlich hierfür: das Vigoor-Imperium, das neben dem Diebstahl des legendären Black-Dragon-Schwerts auch noch den Tod der gesamten Verwandtschaft Ryus auf dem Konto hat. Genug Gründe also für einen ausgiebigen Rachezug. So schnitzt sich der Held mit seinem Schwert durch 16 Episoden und Horden von Gegnern. Insgesamt 26 – teils bockschwere – Obermotze gilt es fachgerecht mit Waffe und Geist zu besiegen, bis des Ninja Seele endlich Frieden

Mit dem Waffenarsenal und der Eleganz eines Ninja die Arbeit eines Schlachters erledigen – das ist „Ninja Gaiden“

findet. Dabei zeigen sowohl die überwältigende Grafik als auch das Design der Endgegner, dass Ryu auf seiner Reise vom Spielhallen-Sidescroller Ende der Achtziger in der Moderne angekommen ist. Neben den der asiatischen Mythologie entlehnten Sagengestalten wie Drachen und Riesenkraken rekrutiert sich die Endgegnerschaft mit gewaltigen Panzern und Kontrahenten in Robo-Kampfanzügen auch aus den High-Tech-Waffenkammern der Gegenwart. Aber historische Korrektheit ist Tomonobu Itakagi, dem Entwickler von „Ninja Gaiden“, auch ziemlich egal. Stattdessen kündigte er zu Beginn der Entwicklung vollmundig an, das beste Action-Game abzuliefern, das es jemals gegeben hat. Und wenn sich Ryu mit der Klinge voran in einen Haufen von Gegnern wirft, hat das zwar gar nichts mit dem dezenten Versteckspiel eines Ninja zu tun. Dafür bewegt sich der maskierte Rächer aber mit einer Anmut, die an die perfekt durchchoreografierten Kämpfe in Bruce Lee-Filmen oder Ang Lees Meisterwerk „Crouching Tiger Hidden Dragon“ erinnern.

Und darum geht es dann auch. Mit dem Waffenarsenal und der Geschmeidigkeit eines Ninja die Arbeit eines Schlachters zu erledigen. Schade nur, dass man in der entschärften deutschen Version die Gegner nicht mehr enthaupten und zerstückeln kann. Denn die absurde Blutfontänen-Ästhetik trägt ebenso zur Schönheit des Spiels bei wie die brillanten Szenarien, die Scharen verschiedenster Gegner, die flüssigen Bewegungen, die grandiose Steuerung und der immer wieder extreme Schwierigkeitsgrad – wie ein respektvoller Gruß an den ersten „Ninja Gaiden“-Automaten. All dies macht das Spiel zu einem Action-Game, das sich zwar nicht vor der Geschichte der Ninja, wohl aber vor seiner eigenen verbeugt. Das Spiel will eben kein Geschichtsdokument, kein Film mit einer guten Handlung und kein Buch mit erzählerischer Tiefe sein. Sondern einfach ein hervorragender Action-Titel. Und vielleicht ist er sogar der beste.





Kriegsanleihen

In den letzten 30 Jahren widmete sich eine ganze Armada von Videospiele dem Thema Krieg. Vor allem WW2 diente dabei bevorzugt als Kulisse für simple Shooter mit meist dünner Aussage. Nun wurde die Taktik gleich in doppelter Hinsicht geändert: In immer mehr Spielen ist Vietnam das virtuelle Schlachtfeld und Simulation das neue Zauberwort. Wird damit vielleicht endlich eine andere Stufe der historischen Auseinandersetzung mit dem Krieg angestrebt? Oder kann Spiel gar nicht Krieg sein? Und welche Rolle spielt die US Army in dieser Schlacht am Bildschirm? Ein Blick hinter die Kampflinien Text: Gregor Wildermann

Ein Flugfeld irgendwo im Nahen Osten. Die Sonne steht hoch am Himmel. Team Alpha und Team Beta, bestehend aus jeweils vier Soldaten der US Army, sind in Bereitschaft gegangen, um den Flugplatz zu sichern. Vereinzelt Gegner haben sich im Hangar und in den Gebäuden rund um den Tower verschanzt. Team Alpha rückt vor und bezieht hinter einem großen Container Stellung. Team Beta rückt nach und will gerade unter der Leitung seines Teamleaders den Hangar stürmen, als Maschinengewehrfeuer in ihre Richtung bellt. Zuerst wird der Grenadier getroffen, dann geht auch der Scharfschütze blutend zu Boden. Ein Soldat verletzt, ein weiterer tot. Die Mission schon ist nach wenigen Minuten gescheitert. Rückzug.

Was wie die Schilderung aktueller Ereignisse aus Nasarija, Falludscha, Mosul oder Bagdad klingt, sind Szenen aus dem ersten Level von „Full Spectrum Warrior“, einem taktischen Kriegstruppensimulator für Xbox und PC. Der Unterschied

zwischen realen und digitalen Kriegsbildern ist dabei nur schwer auszumachen. Die Qualität der Simulation hat ein ganz neue Stufe erreicht. Zog 1980 in Spielen wie „Battlezone“ noch einfachste Vektorgrafik einen tiefen Graben zwischen Realität und Fiktion, bilden mittlerweile Spiele wie „Full Spectrum Warrior“ den Krieg auf der Heimkonsole physikalisch und optisch korrekt ab. Überraschend ist das nicht. Immer mehr Spiele, die sich mit dem Thema „bewaffneter Konflikt“ auseinandersetzen, werden in Zusammenarbeit mit der Institution entwickelt, die mit der Materie vertraut ist wie niemand sonst: der US Army. Während sich für die meisten Firmen diese Zusammenarbeit darauf beschränkt, den Realitätsgehalt des eigenen Spiels von Spezialisten der Armee ungefähr abgleichen zu lassen, wurde „Full Spectrum Warrior“ eigens von der Army in Auftrag gegeben. Mitte der neunziger Jahre ließ die ihre Soldaten noch mit einer Spezialversion von „Doom“ den Finger am Abzug trainieren. Heute entsprechen die Spielprinzipien,

die Waffen und die taktischen Manöver von „Full Spectrum Warrior“ genau dem Arsenal und der Doktrin der US Army. Doch kann Krieg oder die Vorbereitung darauf wirklich ein Spiel sein? Und was sind abseits von Umsatzzahlen die Beweggründe für immer mehr Firmen, sich der Kriegsthematik anzunehmen? Spricht man mit Greg Borrud, Produktionsdirektor beim amerikanischen Entwickler Pandemic, ergibt sich bezüglich „Full Spectrum Warrior“ ein eher nüchternes Bild. Für ihn ist diese Simulation eine Auftragsarbeit, die man professionell, aber emotionslos abwickelt. „Im Jahr 2000 nahm das Institute Of Creative Technologies (ICT) Kontakt zu uns auf. Dieses Unternehmen arbeitet für die US-Armee



Die täglichen Nachrichtenbilder von Soldaten in sandfarbenen Tarnanzügen wurden für „Full Spectrum Warrior“ mit der digitalen Spielwelt abgeglichen. Dabei umfasst die Simulation auch die ganz alltäglichen Aufgaben von Soldaten: Tägliche Patrouillen zum Beispiel oder die Bergung verletzter Kameraden

und suchte eine Möglichkeit, Soldaten in ihrer abendlichen Freizeit spielerisch mit den Trainingsmethoden der Army vertraut zu machen.“ Schon zu Entwicklungsbeginn Anfang 2002 stand der Kampf in Städten und kleinen Orten im Vordergrund. Eine kommerzielle Vermarktung des Spiels war dagegen ursprünglich nicht geplant. Ein Kriegsspiel, bei dem es primär darum geht, Schusswechsel zu vermeiden, hätte wohl bei den meisten Produktmanagern der Game-Industrie nur ein Kopfschütteln geerntet.

Es ist schon paradox, dass erst durch die Finanzierung einer Armee-Tochterfirma ein Spiel auf den Markt kommt, das sich des Themas Krieg auf einer eher unspektakulären, ruhigen, nüchternen Ebene annimmt. Eben der einer Simulation. Dabei hätten andere Firmen sich schon längst dieses Spielprinzips bedienen können. Denn inhaltliche Grundlage von „Full Spectrum Warrior“ ist das offizielle „Field Manual“ der US-Armee, mit dem acht verschiedene Verfahrensweisen für Konfliktsituationen trainiert werden. Dieses Handbuch unterliegt keinerlei Geheimhaltung und ist als Download auf der Website der US Army erhältlich.

Doch schon bei oberflächlicher Betrachtung des Spielprinzips von „Full Spectrum Warrior“ fällt auf, dass zwischen dem offiziellen Army-Ziel der Konfliktvermeidung und dem Wunsch vieler Spieler nach einfacher, möglichst unablässiger Action eine riesige Lücke klafft. Krieg hat keine Regeln, Spiele müssen sie haben, damit

der Spieler nicht irgendwann genervt sein Pad aus der Hand legt. Und so mussten die Entwickler bei Pandemic für die Verkaufsversion von „Full Spectrum Warrior“ eine ganz eigene Art von „Spielspaß“ definieren. „In einem Spiel rufen bestimmte Handlungen immer bestimmte Ergebnisse hervor. Jede Form von Zufall würde dieses System stören und beim Spieler Frust auslösen. Ein Querschläger oder eine Waffe mit Ladehemmung würden vom normalen Spieler als unfair empfunden“

So verwundert es auch nicht, dass viele Kriegsspiele ihren Fokus nur auf einen Aspekt des Krieges beschränken: zielen und schießen. Und in diesem Punkt unterscheidet sich „Full Spectrum Warrior“ trotz des martialischen Titels eindeutig von seinen Genrekollegen: Genau wie im echten Krieg geht es darum, im richtigen Moment aus der Schusslinie zu verschwinden. Der Gebrauch von Waffen ist eher sekundär, stattdessen gilt es, sich selbst und seine Teamkollegen so zu positionieren, dass möglichst wenige Verluste zu befürchten sind. Um diese Problematik zu verdeutlichen, bedienten sich die Entwickler von Pandemic eines grafischen Effekts: Am Controller aktiviert man den „fog of war“, der mit einer Unschärfe auf dem Bildschirm klar macht, welche Blickwinkel der Soldaten den jeweiligen Einsatzort nicht abdecken. Schon in der Trainingsmission wird diese essenzielle Grundaufgabe den Soldaten mit markigen Worten eingetrichtert. „Train hard now and live long later!“

Trotzdem gibt Greg Borrud zu, dass im Vergleich zur Armeevariante der kommerzielle Titel an vielen Stellen anders funktioniert. „In der Armeeversion wurden in den Kampfablauf auch diverse selbst gemachte Bomben, so genannte Improvised Explosive Devices (IEDs), eingebaut. Soldaten üben, diese rechtzeitig zu erkennen und sie durch bestimmte Techniken zu entschärfen. Für das Retail-Spiel wäre dies zu komplex und technisch gewesen. Auch sonst mussten wir den Realismus herunterschrauben: Wenn eine Rauchgranate in der Realität drei Minuten braucht, um einen Straßenzug vollkommen zu vernebeln, hätte dies in einem normalen Spiel nur Langeweile erzeugt.“

Doch nicht nur die taktisch-technische Realität wird in den meisten Kriegsspielen unterschlagen. Auch die Auseinandersetzung mit dem Inhalt ist in der Regel eher eindimensionaler Natur. David Bowry, seines Zeichens Game Director bei der Firma Guerilla Games, gibt offen zu, dass für die Wahl einer Kriegsthematik wie dem Vietnam Szenario bei ihrem neuen First-Person-Shooter „Shell-shock: Nam 67“ in erster Linie kommerzielle Argumente im Vordergrund standen. „Unsere Entscheidung für die Kriegsthematik wurde maßgeblich von der wachsenden Popularität von Kriegsspielen beeinflusst. Hinzu kam, dass das Genre unseren Designideen und unserer Grafikengine entsprach. Da jedoch der Markt mit Spielen vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs mehr als gesättigt ist, haben wir uns für Vietnam und den sehr gut dokumentierten Kriegsverlauf entschieden. Auch die Fortschritte in der Grafikleistung heutiger Engines erleichterte die Entscheidung für ein Spiel, das in einer Dschungelatmosphäre angesiedelt ist.“

Betrachtet man diesen Punkt ganz abgeklärt, dann ist diese Argumentation durchaus nachvollziehbar. Während das in der Zeit des Pazifikkrieges angesiedelte „Medal Of Honour: Rising Sun“ in den Levels mit Tropenvegetation immer noch unrealistisch aussah, bewegen sich Bambuspflanzen und Reisgräser in „Shell-shock: Nam 67“ so, wie man es von TV-Dokumentationen und Dutzenden Kriegsfilmen à la „Platoon“, „Apocalypse Now“ oder „Der schmale Grad“ kennt. Doch kann man ein Kriegsszenario wie den Vietnamkonflikt mit mehr als 2,5 Millionen Toten nur wählen, weil die Optik einladend erscheint?

Zumal sich gerade der Vietnamkrieg als Schauplatz wunderbar dazu eignet, die in den meisten Kriegsspielen betriebene Schwarzweißmalerei durch einen tieferen Angang des Themas zu ersetzen. Denn selbst in den USA gilt der Vietnamkonflikt als unehrenhafter Krieg. Ein einfaches Feindbild wie bei den bösen Nazis und guten Alliierten des Zweiten Weltkriegs lässt sich in einem Spiel zur Vietnamthematik nur mit extrem vielen Brettern vor dem Kopf durchbringen. Doch das weiß

dann zum Glück auch David Bowry und sieht darin gleichzeitig eine Chance für das Spiel. „Wir wollen Krieg als das zeigen, was er wirklich war und ist: die Hölle. Und wir wollten diese Hölle aus der Perspektive eines Soldaten erlebbar machen. Deswegen wird man in ‚Shellshock: Nam 67‘ auch sehen, was die Gewalt im Krieg auf beiden Seiten angerichtet hat. So zeigen wir Folterszenen durch Amerikaner genauso wie die Wirkung von Bodenfallen der Vietcong. Und dies passiert nicht, damit das Spiel möglichst kontrovers rüberkommt. Dies entspricht lediglich dokumentierten Tatsachen.“

Es war die ‚Medal Of Honour‘-Serie, die diese enge Anlehnung von Kriegsspielen an historische Ereignisse marktreif machte. Und ‚Call Of Duty‘ perfektionierte diesen Ansatz durch eine fast schon cineastische Inszenierung und schuf dadurch eine atmosphärische Dichte, wie es noch nie zuvor ein anderer WW2-

„In einem Spiel rufen bestimmte Handlungen immer bestimmte Ergebnisse hervor. Jede Form von Zufall würde dieses System stören und beim Spieler Frust auslösen. Ein Querschläger oder eine Waffe mit Ladehemmung würden vom normalen Spieler als unfair empfunden“

Titel geschafft hatte. Dies brachte dem Spiel von der Fachpresse weltweit rund 70 „Game Of The Year“-Awards ein. Die Fortsetzung ‚Call Of Duty: United Offensive‘ mit Levels wie der Landung auf Sizilien kommt noch dieses Jahr in die Läden. Auch andere Kriegsspiele entwickelten sich in den zurückliegenden zwei Jahren zu kommerziellen Erfolgsgeschichten: ‚Battlefield: 1942‘ vom dänischen Entwickler Digital Illusions avancierte zu einem der populärsten PC-Online Titel überhaupt, und noch Ende dieses Jahres wird mit ‚Battlefield: Modern Combat‘ die moderne Kriegsführung am PC und auf der PS2 eingeleitet. Die erprobte Spielmechanik wurde – dem Trend folgend – mit ‚Battlefield: Vietnam‘ erst jüngst in asiatische Gefilde verfrachtet. Doch besonders bei diesem Spiel fällt auf, dass das Setting Vietnam nur als möglichst aufmerksamkeitssträchtige Kulisse dient. Die bis zu 25 Mitspieler kämpfen wie im Sandkasten lediglich um die Eroberung von Fahnen und Stützpunkten. Warum und wo ist egal, lediglich das Wie interessiert. Auch die Auswahl der Kriegsparteien wird abseits von unterschiedlicher technischer Ausrüstung und Bewaffnung inhaltlich nicht weiter hinterfragt. Und wenn Panzer, Jeeps und Motorroller dann noch einen Radiosender empfangen, in dem Lieder wie Edwin Starrs Antikriegshymne ‚War‘ laufen, gleitet das Fähnchen-Kriegsspiel endgültig ins Absurde ab.

Mehr Substanz wird man wohl auch vom kommenden Shooter ‚Man Of Valor‘ nicht erwarten dürfen, der die Tet-Offensive als Schauplatz wählt und dem Spieler die Möglichkeit gibt, auch die Rolle der Guerilla einzunehmen. Die durch den ersten Teil der ‚Medal Of Honour‘-Serie bekannt gewordene Entwicklerfirma 2015 machte sich leider nicht die Mühe, diese „andere Seite“ in einen inhaltlichen Kontext zu setzen. Das einzige, was sich beim Seitenwechsel ändert, sind die Texturen der Gegner, und übrig bleibt nur stumpfe Shooter-Action.

Aber: Wie muss ein Spiel denn nun aufgebaut sein, damit man es – wie Filme oder Bücher zum Thema Krieg – ernst nimmt und ihm gleichzeitig noch zugesteht, ein Spiel zu sein? Bei ‚Full Spectrum Warrior‘ entschloss sich Pandemic zusammen mit der US-Army, den ‚Authentic Mode‘ der Originalversion dann doch noch in der Verkaufsversion einzubringen. In dieser fehlen alle einblendeten Zusatzinformationen über Gegner. Die Speicherpunkte befinden sich nur am Levelende.

Doch können derartige Mechanismen allein genügen, um dem Spieler einen Eindruck von der Erfahrung Krieg zu vermitteln?



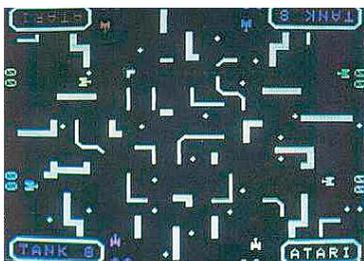
Einsteigen und losschießen: ‚Battlefield: Vietnam‘ (oben) hat Ähnlichkeiten mit einem Jahrmarkt, der die unterschiedlichsten Fahrgeschäfte bietet – nur eben in Vietnam. In ‚Shellshock: Nam 67‘ (Mitte) soll dagegen das Grauen des Krieges ungeschminkt gezeigt werden. Dagegen verlässt sich ‚Full Spectrum Warrior‘ (unten) auf physikalisch korrekte Flugwinkeldiagramme und Iconeinblendungen. Krieg ist hier in erster Linie ein Planspiel, dessen feste Regeln Sicherheit vortäuschen sollen



Einen Ansatz mit geradezu beängstigender Aktualität wählte die US-Firma Kuma Reality Games. Sie bietet verschiedene PC-Spiellevel als Download an, die schon beinahe Nachrichtencharakter haben. So wurde zum Beispiel die Gefangennahme von Saddam Hussein versoftet. Dabei war es für die Firma fast enttäuschend, dass bei der Verhaftung kein einziger Schuss fiel. Welchen Einfluss solche Spiele auf die Meinungsbildung in den USA haben können, zeigt das wohl konsequenteste Beispiel eines Kriegsspiels. In einer Umfrage der Marketingfirma „I To I Research“ zum Bild der US-Armee unter einer Auswahl amerikanischer Jugendlicher ergab sich, dass 40 Prozent einen guten Eindruck aufgrund der jüngsten Aktionen in Afghanistan und Irak haben. Weitere 30 Prozent begründeten ihr positives Bild der Armee aber mit „America's Army“, einem PC-Spiel, das seit Mitte 2002 direkt über die Website als kostenloser PC-Download angeboten und

Anfang 2005 über Ubisoft auch auf Konsolen Einzug halten wird. Ähnlich wie bei „Full Spectrum Warrior“ verschwimmt bei „America's Army“ die Grenze zwischen Fiktion und Realität. Wie ein Rekrut wird man in wochenlangem Training geknechtet, bis man endlich in den „richtigen“ Krieg ziehen darf. Bleibt die Frage, welche Entwicklung das Genre in Zukunft nehmen wird. Beziehungsweise wie die Spielefirmen mit der Verantwortung umgehen, dass sie ihre Kriegsspiele vor immer realistischeren Hintergründen stattfinden lassen können. Kommende Titel könnten dem Spieler Einblicke in einen Kriegskonflikt gewähren, die Filme und Bücher nicht bieten können; höhere Grafikleistung und größere Speichermedien wären dann nicht mehr nur Selbstzweck. Und eins ist klar: Auch jenseits von Fadenkreuz und Marketing-Reißbrett sollten die Hersteller Verantwortung für ihre Themenwahl übernehmen. Kimme und Korn allein reichen einfach nicht mehr aus.

30 Jahre Krieg im Spiel



1974 Tank

Kee Games: Eins der absolut ersten Spiele mit militärischem Background erdachten Steve Bristow und Lyle Rains. Als erstes Arcadespiel konnten bei „Tank“ über einen ROM-Speicher zusätzliche Spielszenarios und Effekte wie der Sound von Panzerketten aufgerufen werden.



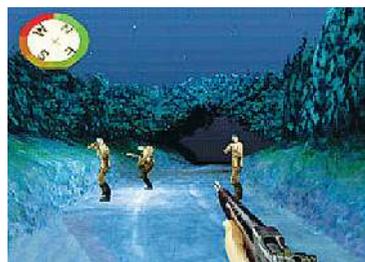
1980 Battlezone

Atari: Erdacht von Morgan Hoff, Howie Delman und Ed Rotberg, sollte der Titel zuerst „Future Tank“ heißen. Erstmals operierte der Spieler in einer Vektorgrafiklandschaft. Das US Army Training Center bestellte schon damals Exemplare von einer speziellen Version namens „Army Battlezone“.



1998 Commandos

Pyro Studios: Aus Spanien stammt das Strategiespiel, das vor allem mit seinem hohen Schwierigkeitsgrad eine ganz neue Herausforderung darstellte. Krieg ist hier ein Geschicklichkeitsspiel, das man gegen die Nazis natürlich unbedingt gewinnen will. Mittlerweile existieren vier Titel dieser Serie.



1999 Medal Of Honour

Dreamworks Interactive: Das Genre des First-Person-Shooters vor historischer Kulisse wurde mit dieser Spielserie erst marktreif. Die Nachstellung der D-Day-Landung in „MOH: Frontline“ wurde wegen seiner bedrückenden Genauigkeit zu einem Meilenstein der Videospiegelgeschichte.



2000 Panzer-Front

Ascii Entertainment: Japanische Gründlichkeit traf hier auf die Simulation von Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs. Auf der ersten Playstation sucht dieses Spiel mit 25 verschiedenen Szenarien und seinem nüchternen Strategieansatz immer noch seinesgleichen.



2001 Operation Flashpoint

Bohemia Interactive Studios: Obwohl der Kalte Krieg schon lange vorbei war, entschieden sich die Entwickler von Bohemia für diese Kulisse, um ihr „Operation Flashpoint“ zu inszenieren. Ein interessanter Zug, der so manche Macke im Gameplay durch atmosphärische Dichte verdeckte.



2002 Black Hawk Down

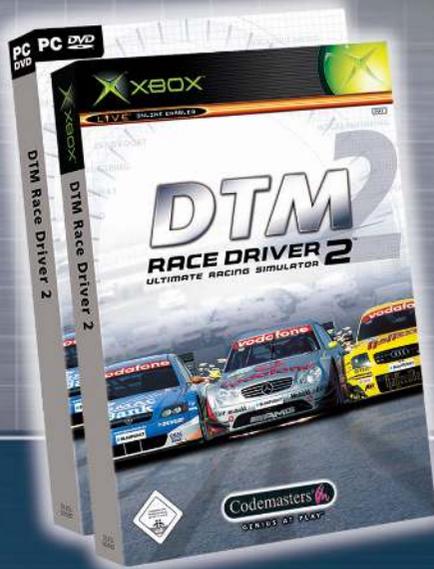
Novalogic: Ein beinahe vergessenes Ereignis wurde durch Ridley Scotts Kinofilm zur ästhetischen Blaupause für viele Computerspiele. Das Multiplayer-Game nutzt diese optischen Eindrücke und kreuzt sie mit einem Taktikshooter. Treffen und getroffen werden vor afrikanischer Kulisse.



2004 Battlefield: Modern Combat

Digital Illusions: Nach WW2- und Vietnam-Settings konzentriert sich der nächste Teil der beliebten „Battlefield“-Serie nur noch auf eins: hochmoderne Waffen und andere aktuellste High-Tech-Gerätschaften moderner Kriegsführung. Ein Fest für alle Waffenfetschisten, natürlich auch im Netz.

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM²

RACE DRIVER 2™
ULTIMATE RACING SIMULATOR



Knallhart ausgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Formel-Rennwagen, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – natürlich voll Netzwerk- und Xbox-Live-fähig. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.

Space Invader

Angetrieben von einer guten Idee und seiner Liebe zu Videospiele stieß Toshihiro Nishikado 1978 in eine digitale Welt vor, die bis dahin noch keiner kannte: Er entwickelte „Space Invaders“, das erste Spiel, in dem die Bedrohung zurückschoss. Heute kennt jeder das Spiel, aber niemand mehr seinen Erfinder. Ein Gespräch mit dem Menschen hinter dem Mythos

Interview: Alexander Geyer

GEE: Wie kamen Sie auf die Idee für „Space Invaders“?

Toshihiro Nishikado: Damals war Ataris „Breakout“ in Japan sehr beliebt. Und ich war einer von vielen „Breakout“-Abhängigen. Ich konnte meine Finger einfach nicht davon lassen. Es faszinierte mich, dass das Gameplay dieses Spiels einzig darauf basiert, alles zerstören zu müssen. Und ich liebte diese Anspannung, wenn nur noch ein Block auf dem Bildschirm übrig war. Diese Elemente wollte ich in einem Shooter integrieren, meinem Lieblings-Spielegenre. Ich fing also an, ein Spiel für ein Arcade-Board zu programmieren, das mit neuen Mikroprozessoren arbeitete, die gerade in den USA entwickelt worden waren. Eigentlich wollte ich noch viel mehr Bewegungsmuster in das Spiel integrieren, aber diese Vorstellung musste ich aufgrund der beschränkten Leistung der Hardware begraben.

Worin bestand Ihrer Meinung nach der Charme von „Space Invaders“, und was war der Grund für den weltweiten Erfolg?

„Space Invaders“ war vor allem in einer Hinsicht revolutionär. Zum ersten Mal reagierten die Gegner in einem Videospiele auf den Spieler. Vor „Space Invaders“ beruhten fast alle Spiele auf non-interaktivem Gameplay. Der Spieler attackierte und musste seine Ziele innerhalb eines bestimmten Zeitlimits beseitigen. Aus diesem Zeitdruck entstand die Spannung. In meinem Spiel richteten sich die Computergegner nach den Bewegungen des Spielers, und sie schossen sogar zurück. Ich glaube, genau durch diese neuen Elemente war „Space Invaders“ interessanter als andere Spiele. Zuerst standen die Spielhallenbesitzer diesem Konzept mit großer Skepsis gegenüber, aber dann wurde das Game vor allem unter Jugendlichen schnell zum Hit.

Haben Sie schon mal Perry Rodgers getroffen, den Halter des absoluten „Space Invaders“-Highscore?

Nein, leider nicht.

Und Ihr persönlicher Highscore?

Ich bin nie weiter als Level drei gekommen.

Spielen Sie ab und zu noch mal „Space Invaders“?

Ja, am liebsten spiele ich „Space Invaders 2“ in der Standautomatenversion. Die Tischautomaten nehmen zwar weniger Platz weg, aber die großen, aufrechten Automaten erinnern mich immer an die Pionierzeiten des Arcade-Gaming. „Space Invaders 2“ spiele ich lieber als den ersten Teil, weil das Gameplay variantenreicher ist, zum Beispiel gibt es Invaders, die sich teilen. Trotzdem hat es sich schlechter verkauft als erwartet.

Was ist zurzeit Ihr Lieblingsvideospiele?

Von den neueren Spielen mag ich Shooter am liebsten oder auch Autospiele wie „Gran Turismo“. Aber ich spiele auch immer noch Klassiker wie „Breakout“, „Pac-Man“, „Tetris“ und „Xevious“.

Haben Sie das Gefühl, dass ein so einfaches Spiel wie „Space Invaders“ heute noch funktioniert? Oder würden Sie sogar sagen, dass „Space Invaders“ immer noch besser ist als viele aktuelle Spiele?

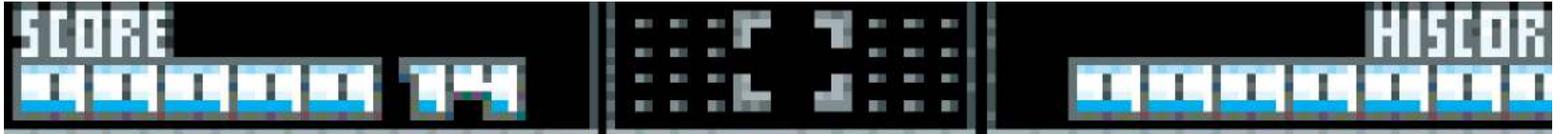
„Space Invaders“ wurde in den zurückliegenden Jahren auf sehr viele Plattformen portiert und verkauft sich eigentlich immer noch sehr ordentlich. Ich dachte dabei immer, dass die Umsetzungen wohl hauptsächlich von Leuten gekauft würden, die „Space Invaders“ in ihrer Jugend am Automaten gespielt haben, doch tatsächlich haben die meisten Käufer noch nie einen „Space Invaders“-Automaten gesehen. Ob sich echte Hardcore-Spieler auch heute noch für „Space Invaders“ begeistern können, weiß ich nicht, obwohl meiner Meinung nach gutes Gameplay und einfache Spielregeln nie ihren Reiz verlieren.

Was ist der größte Unterschied zwischen den Spielen von heute und den Spielen von damals?

Videospiele von früher legten ihren Schwerpunkt sehr auf ein gutes Gameplay. Sie konnten gar nicht anders. Die Spiele mussten Spaß machen, weil sie optisch so wenig zu bieten hatten. Die Speicherbausteine waren teuer, die Hardware-Leistung dementsprechend begrenzt. Also konzentrierte man sich darauf, die Menschen durch bessere Spielbarkeit an den Joystick zu fesseln. Heute haben Videospiele komplexe Strukturen, und der Fokus liegt auf einer bombastischen Grafik. Es scheint, als ob grafische Effekte wichtiger geworden sind als gutes Gameplay. Natürlich gibt es auch Ausnahmen, aber eine Vielzahl heutiger Spiele verfügt zwar über eine großartige Grafik und Zwischensequenzen von cineastischer Qualität, lässt aber jegliche gute Spielidee vermissen. Das führt meiner Meinung nach dazu, dass diese Spiele schnell langweilig werden. Trotz der rudimentären Grafik früherer Spiele wurden die Spieler damals viel schneller in das Spiel hineingezogen, weil die simple Grafik und Animation viel Spielraum für ihre eigene Fantasie gelassen hat. Es ist wie mit einem Buch, das man liest und wirklich liebt. Dann sieht man sich die Filmadaption an und hasst sie, weil nichts darin so schön ist, wie man es sich vorgestellt hat.

Schmerzt es Sie nicht zu sehen, wie Spielautomaten im Vergleich zu den Videospiele auf Heimkonsolen immer mehr an Bedeutung verlieren?

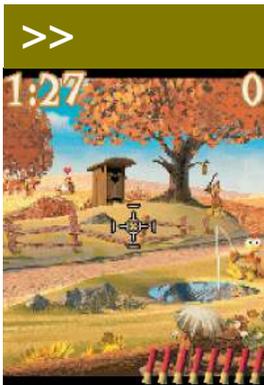
Natürlich. Als Automatenentwickler der ersten Stunde kann ich diese Entwicklung nur bedauern. Für mich sind Spielautomaten die reinste und lebendigste Form von Videospiele. Und natürlich glaube ich fest daran, dass es irgendwann ein neues Konzept für Videospieleautomaten geben wird und der Arcade-Automat seine frühere Popularität zurückerobert wird. Trotzdem sehe ich mir natürlich heute noch alle aktuellen Spiele genau an. Leider sind sie oft so schwierig, dass ich selbst nur den Anfang spielen kann. Danach lasse ich dann die jüngeren Leute aus meinem Team spielen und schaue ihnen dabei über die Schulter.



Games To Go

Handy ein, Alltag aus. Es gibt genug gute Gründe, sich manchmal für ein paar Minuten seiner Umgebung zu entziehen. Und seit Handys mit ihren Farbdisplays und polyphonen Klingeltönen zu mobilen Daddelkisten geworden sind, hat man das notwendige Werkzeug immer dabei. Wir präsentieren die elf besten Fluchthelfer





Morgens beim Bäcker: Moorhuhn X

Nach einer Nacht voller süßer Träume hast du dich mit Mühe aus den Laken geschält. Und dann holt dich die Realität auch schon wieder ein. Du öffnest die Tür vom Bäcker um die Ecke, und da ist es, das pralle Leben: Die Leute sind mies gelaunt, schlecht frisiert und riechen aus dem Mund. Verzweifelt suchst du nach einer Strategie, die bewirken soll, dass du auch nach dem Brötchenkauf noch Lust auf Brötchen hast. Tata! Die Rettung heißt „Moorhuhn X“, denn das Spiel bietet unendlichmal eineinhalbminütige Kurzweil. Und dank der neuen Zieltechnik, die mittels der integrierten Kamera deines Funkknochens deine Bewegungen registriert und dich hoffnungslos herumhampeln lässt, bringst du auch den Rest des Ladens gut drauf.

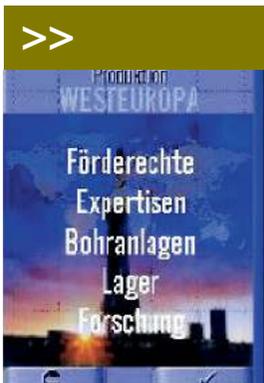
Mobile Scope, erhältlich für Nokia 3650, 3660 und 6600



Im Stau: MX Unleashed

Seit drei Stunden ist Vollsperrung auf der A7 angesagt. Und du mit deinem schwarzen Polo Fox ohne Klimaanlage steckst mitten drin. Draußen sind 30 Grad im Schatten, in deiner Kiste ist es heiß wie im Fegefeuer. Alles kein Problem – wenn du „MX Unleashed“ auf deinem Handy hast. Unablässig prügeln dich deine Crossmaschine über einen Kicker nach dem anderen, und die heiße Luft aus deinem schwächelnden Ventilator kommt dir vor wie die Auspuffgase deiner Gegner. Und spätestens wenn du dein Bike mit dem Geld für gewagte Stunts und schnelle Rundenzeiten bis unter die Lenkstange höchgezüchtet hast, ist dir die Geizfutz-Ausstattung deines Polos auch egal.

THQ Wireless, erhältlich für Motorola V500, V525, V600, die meisten Nokia-Java-Handys, N-Gage, Sagem myV-65, Sharp GX10, GX20



Auf der Arbeit: Oil Imperium

Mit in dich gekehrtem Blick kommst du aus dem Büro des Chefs und gehst zurück an den Schreibtisch im Großraumbüro. „Der Arme“, denken deine Kollegen, „hat wieder nicht geklappt mit der Gehaltserhöhung.“ Dabei ist dir der schnöde Mammon total egal – zumindest im richtigen Leben. Denn in Wahrheit guckst du nur so, weil dein Gehirn eine Strategie nach der anderen durchspielt. Schließlich willst du bei „Oil Imperium“ nicht als popeliger Millionär aufwarten, wenn du es mit den richtigen Schachzügen locker zum Milliardär bringen kannst. Denn die bisher komplexeste Wirtschaftssimulation für Funkgurken ever bietet genug Spieltiefe, um dich bei der Arbeit angenehm zu beschäftigen – acht Stunden am Tag, fünf Tage die Woche.

Jamba, erhältlich für die meisten Nokia-Java-Handys und Siemens S 55



In der Pause: Samy Deluxe HipHop-Quiz

Bisher warst du auf dem Schulhof immer die graue Maus. Wenn deine Klassenkameraden die Mannschaften für den Pausenkick zusammenstellten, wurdest du konsequent ignoriert. Und auch die Mädchen hatten bisher nur abfälliges Mitleid für dich übrig. Nur wenn die großen Kerle aus der Klasse über dir jemanden zum Verprügeln brauchten, warst du stets gefragt. Doch seitdem du das „Samy Deluxe HipHop-Quiz“ auf dein Handy geladen hast, schnellst deine Street-Credibility mit jedem Tag weiter in ungeahnte Höhen. Deine Mitschüler haben eine Frage zum Thema HipHop? Du hast die Antworten parat. Ideal für alle, die zwischen Mathe und Physik mal was wirklich Wichtiges lernen wollen – von einem der credibilsten Dozenten im deutschen HipHop-Geschäft.

Elkware, erhältlich für die meisten Nokia-Java-Geräte, N-Gage, Sony Ericsson T610 und Z600



Überall: Tiger Woods PGA Tour 2004

Eigentlich findest du Golf ja schon lange cool. Was dich daran hindert, mal ein lässiges Holz zu schwingen, sind die Typen, die du dann treffen müsstest. Fette Geldsäcke, die mit ihren dicken Karren auf den Hof gerollt kommen und sich die Schläger von ihren knapp der Pubertät entronnenen Gespielinnen reichen lassen. Oder noch viel schlimmer: „freakige“ Werber, die Punk-Golf für das lässigste Statement seit Schampus mit Strohalm halten. Doch jetzt hat dein Warten ein Ende. Denn mit „Tiger Woods PGA Tour 2004“ kannst auch du endlich abschlagen, ohne dich in jedes zweite Loch erbrechen zu müssen. Jederzeit. Überall. Kurz ein oder zwei Löcher zur Entspannung. Im Bus, im Fahrstuhl, und, ja, auch auf dem Golfplatz.

Electronic Arts, erhältlich für die meisten Nokia-Java-Geräte, N-Gage, Siemens M50, MT50 und C55



Im Fitnessstudio: Prince Of Persia

Dicke Luft in der Fitnessklitsche um die Ecke. Zwischen bandscheibengeschädigten Rentnern und aufgepumpten Vorne-Rostockhinter-Woodstock-Proleten aus der benachbarten Sozialbausiedlung versuchst du verzweifelt, deinen kleinen Schmerbauch wegzuradeln. Eine deprimierende Szenerie. Zum Glück erinnern dich die vielen Lecomte-Pluderhosen vor deinen Augen daran, dass du ja noch den großartigen „Prince Of Persia“ auf dem Handy im Spind hast. Und so legst du alle fünf Minuten eine halbstündige Pause in der Umkleidekabine ein, um dich wenigstens in dieser Zeit gut zu unterhalten.

Gameloft, erhältlich für Motorola V300, 500, 525, 600, die meisten Nokia-Java-Geräte, N-Gage, Panasonic X6, Sagem MyV65, Sharp GX10, 20 und 30



Zu Hause: Tibia

Freitagabend: Deine DVDs kannst du inzwischen sogar auf Schwedisch mitsprechen, und auch das Fernsehprogramm bietet außer lauter Gründen für den Freitod nichts Neues. Irgendwie hast du schon Lust, noch jemanden zu treffen, aber keinen Bock, vor die Tür zu gehen. Dann mach doch einen kleinen Ausflug auf die Insel Aurea im Tibianischen Ozean. Im ersten Online-Handy-Game überhaupt musst du mit einer Meute anderer Online-Spieler Aurea gegen zwanzig verschiedene Sorten von Monstern mit Schwert und Magie verteidigen. Und wenn dann am Samstagabend beim dritten Bier deine Kumpels erzählen, was sie gestern gemacht haben, kannst du sicher sein, dass du mehr erlebt hast als alle zusammen.

T-Online, erhältlich für Nokia 3650 und 7650



Beim Shopping am Samstag: Ashen

Jeden Samstag ist es dasselbe. Als wenn morgen die Russen kämen, stürzen sich die Leute in die Innenstadt, um sich mit Kreditkarten und Bündeln von Bargeld bewaffnet für die nächsten hundert Jahre mit Ramsch einzudecken. Und deine Freundin ist auch dabei. Weil du keine Lust hast, dich irgendwann wegen dem zehnten versehentlichen Ellbogencheck eines übereifrigen Schnäppchenjägers zu prügeln, muss Ablenkung her. Und nichts bietet sich dafür so an wie der Egoshoooter „Ashen“, bei dem die angsteinflößenden Gegner so wunderbar auch die Konsumzombies sein könnten, die dich umgeben. Und wenn du sie alle erledigt hast, gehst du mit einem entspannten Grinsen selbst auf den größten Horrortrip: in die Damen-Unterwäscheabteilung von H&M.

Nokia, erhältlich für N-Gage



Bei Freunden auf dem Klo: Splinter Cell

Es ist dir immer etwas peinlich, bei deinen Bekannten aufs Klo zu gehen. Doch es hilft alles nichts: Jetzt musst du mal, und zwar richtig. Am besten sagst du einfach: „Würdet ihr mich bitte für einen kleinen Moment entschuldigen? Ich habe eine Mission zu erfüllen.“ Damit hast du die Lacher auf deiner Seite. Und wenn du dann auf Klo als Sam Fisher einen oder zwei hoch brisante Geheimaufträge ausführst, ist das nicht mal gelogen. Der dritte Auftritt des Geheimagenten in „Splinter Cell Pandora Tomorrow“ reicht übrigens für vier bis fünf halbstündige Sitzungen auf dem stillen Örtchen. Und wenn du zurück in die lustige Runde stößt, kannst du erleichtert sagen: „Mission erfolgreich abgeschlossen.“

Gameloft, exklusiv über Vodafone Live erhältlich für Motorola V300, 500, 525, 600, viele Nokia-Java-Geräte, Sharp GX10, 20 und 30



In der U-Bahn: Secret Of The Lost Link

Jeder kennt diese unglaublich langen, verzwickten innerstädtischen Touren. Von der U-Bahn in die S-Bahn in den Bus und wieder in die U-Bahn. So wird aus der Fahrt zum Kaffeekränzchen bei der Großmutter schnell ein kleines Abenteuer. Zum Glück hast du zwischen dem ganzen Umgesteige immer noch Zeit, ein richtiges Adventure einzulegen. So wie „Secret Of The Lost Link“. Das in klassischer Point-&-Click-Manier inszenierte Miniabenteuer mit einem Indiana-Jones-Verschnitt als Hauptcharakter schnurrt auch die längste Bahnfahrt auf eine gefühlte Viertelstunde zusammen. Vorausgesetzt, du bist nicht ohne Fahrkarte unterwegs und siehst in jedem älteren Herrn mit Anorak einen Kontrolleur, vor dem du flüchten musst. Das ist dann wieder eine andere Art von Abenteuer.

Elkware, erhältlich für Nokia 3600, 3650, 3660, 6600 und N-Gage



Im Schrebergarten: Worms

Es ist ein sonniger Sonntag im Schrebergarten deiner Großeltern. Während Oma und Opa mit der groben Chemiekeule Insekten vernichten, räkelst du dich auf dem Liegestuhl und tust dasselbe mit dem ausgeklügelten Waffensystem von „Worms“. Und zwar der unschlagbar lässigen 2D-Version. Mit allerlei schwerem Gerät rückst du dem Gewürm auf den Pelz, das sich allerdings mindestens ebenso aggressiv gebärdet wie du. Dann siehst du hoch und bist froh, dass deine Käferjägerverwandtschaft mit der Giftspritze auf dem Rücken nicht auf so harten Widerstand trifft wie du.

E Plus, erhältlich für Motorola V300, 525, 600, die meisten Nokia-Java-Geräte, N-Gage, Panasonic X60, Sharp GX10, 20, 30, Sargem MyV65, 75 und Sony Ericsson Z600

Verlosung

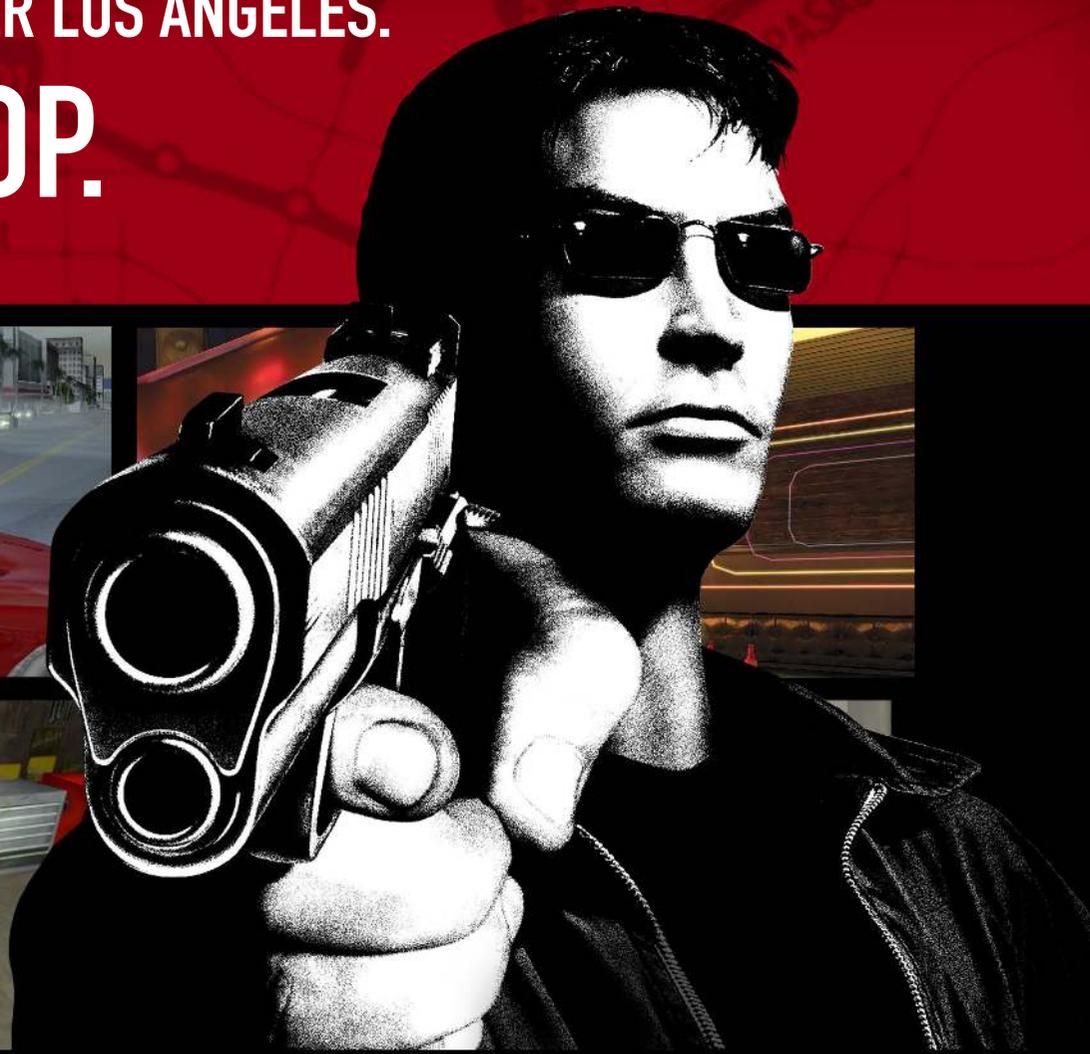
Jetzt habt ihr Lust bekommen, mobil zu spielen, aber immer noch keine Java-Funke auf Tasche? GEE und Vodafone live, der einzige Handy-Anbieter, der auf seinem Online-Portal auch Games für Kunden anderer Netze anbietet, schaffen Abhilfe. Wir verlosen zwei Sharp-GX10i-Triband-Handys mit Kamera, extragroßem 120x160-Pixel-Farbbildschirm und 16-stimmigem Sound. Selbstverständlich ist die lässige Klappgurke javafähig, sodass viele der hier besprochenen Games mühelos downloadbar sind. Zum Beispiel „Splinter Cell Pandora Tomorrow“, das für 3,99 Euro exklusiv bei Vodafone Live erhältlich

ist. Einfach auf www.vodafone.de/live/ oder über das WAP-Portal downloaden. Natürlich braucht ihr dafür erst einmal das Handy. Schreibt eine Postkarte mit dem Stichwort „Klapperfunke“ an GEE, Kampstraße 4, 20357 Hamburg oder eine Mail mit Stichwort und eurer Adresse an info@geemag.de.



600 QUADRATKILOMETER LOS ANGELES.

EIN COP.



RELOADED FOR PC.

TRUE CRIME™

STREETS OF LA™

LA, 600 Quadratkilometer voller Gewalt und Verbrechen! Deine Aufgabe: AUFRÄUMEN.

Oder: Zeig den Homies im Multiplayer-Modus wer der King of the Road ist!

Infos und Clips unter truemcrimela.com

Ab Juni für PC!

PC
CD
ROM



Luxoflux

CD SOUNDTRACK
IN STORES NOW ON

WESTSIDE CONNECTION

Featuring original songs from SNOOP DOGG,
WESTSIDE CONNECTION, WARREN G, and more.



ACTIVISION

activision.de

Tests 05 / 2004

- 68 DTM Race Driver 2
 - 72 Hitman: Contracts
 - 74 Rallisport Challenge 2
 - 76 Transformers
 - 78 Project Zero 2 – Crimson Butterfly
 - 80 Alias
 - 82 Firefighter F.D. 18
 - 84 Fight Night 2004
 - 86 Metroid: Zero Mission
 - 88 Schnelldurchlauf
-

So werten wir

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

DTM Race Driver 2

Im fünften Anlauf endlich ein „Gran Turismo“-Killer?



Obwohl „DTM“ auf der Packung steht, ist viel mehr drin. 35 verschiedene Rennklassen sind wählbar – und jede in ihrer Perfektion ein eigenes Spiel wert

„Undank ist der Welten Lohn“ – diesen Satz haben sich die Jungs von Codemasters Juice Studio bestimmt golden eingerahmt. Seit 1996 programmieren sie eine der besten Rennspielserien überhaupt, und kaum einer hat's gemerkt. Das lag vor allem daran, dass die ersten drei Teile – damals noch unter dem Kürzel der englischen Tourenwagenmeisterschaft, Toca, erschienen – nie so toll aussahen wie zum Beispiel „Gran Turismo“. Dafür punkteten die Spiele der „Toca“-Serie an anderer Stelle: Bei „Toca“ tobte stets ein richtiger Kampf auf der Strecke. Statt wie an der Perlenschnur aufgezogen um die Kurven zu fahren, drängten sich die gegnerischen Fahrer gegenseitig von der Piste oder fuhren sich in die Parade, dass es Heckflügel und Kohlefaserstoßstangen nur so hagelte. Die Botschaft: Hier geht's um puren Rennsport, nicht um Kosmetik. Und dann kam die PlayStation 2, und alles sollte anders werden. Endlich stand die richtige Hardware parat, um die triste Grafik für immer zu den Akten zu legen, und mit „Race Driver“ spendierte Codemasters seinem Titel endlich auch einen Namen, mit dem nicht nur englische Motorsportfreaks etwas anfangen konnten. Die deutsche Version trug außerdem das Kürzel „DTM“ im Namen und bot alle aktuellen Fahrzeuge und Fahrer der gleichnamigen deutschen Tourenwagenmeisterschaft. Und trotzdem: So richtig wollte der Funke nicht überspringen. So viel zur Geschichte.

Wenn man sich dagegen das jüngste Machwerk der Jungs aus Warwickshire anguckt, drängt sich unweigerlich die Frage auf, welche Sprüchlein sie noch über ihren Schreibtischen hängen haben. „Geduld bringt Rosen“ würde gut passen, oder „Steter Tropfen höhlt den Stein“. Was auch immer sie beflügeln sollte, es hat gewirkt. Um es kurz zu machen: „DTM Race Driver 2“ ist das beste Rennspiel für die Xbox, und selbst ein „Gran Turismo“ muss sich warm anziehen. Das Schaulaufen von „DTM Race Driver 2“ fängt bei der Grafik an. Wenn das Heck eines Formel-Ford-Boliden vor der eigenen Fahrzeuggnase auftaucht, lässt sich vom Getriebe bis zur Antriebswelle jedes noch so kleine Detail ausmachen – ohne Kantenflimmern, versteht sich. Und bei jeder noch so kleinen Bodenwelle kann man das Zusammenspiel der einzelnen Achskomponenten beobachten. Die Texturen der Randbebauung sind im Vergleich zu „Project Gotham Racing 2“ zwar manchmal etwas blasser. Dafür bezaubern einen nicht nur Stadtkurse, sondern auch eher nüchterne Rennstrecken wie das englische Donington. Das liegt vor allem an der formidablen Weitsicht, die ein sehr gutes Gefühl für Steigungen und Gefälle vermittelt. Sauber präsentiert sich „DTM Race Driver 2“ übrigens auch im Karrieremodus. Hübsch gerenderte Zwischensequenzen sind zwar nichts Neues. Und doch muss



Das Schadensmodell in „DTM Race Driver 2“ ist nicht nur komplex, sondern hat auch Auswirkungen auf die Fahrbarkeit der Autos. Und die Weitsicht auf Rennstrecken ist super

man den Hut ziehen davor, wie synchron die Mundpartie der Protagonisten zur Sprachausgabe animiert wurde und mit welcher Liebe zum Detail die Zwischensequenzen gestaltet wurden. Insgesamt ist der Karrieremodus dieses Mal sehr viel besser ausgefallen als beim Vorgänger. Die Zwischensequenzen, übrigens immer aus der Egoperspektive, beschränken sich darauf, die Ziele in der nächsten Meisterschaft zu umreißen und hier und da ein kleines Ränkespiel zwischen den Fahrern zu inszenieren. Der Teamchef, die persönliche Managerin und die Fernsehfrau bleiben Statisten, denn auf eine richtige Handlung wurde zum Glück verzichtet.

Am wichtigsten ist aber bei einem Rennspiel am Ende immer das Geschehen auf der Strecke. Und in diesem Punkt besetzt „DTM Race Driver 2“ ganz klar die Pole-Position. Nach dem Start im Pulk durch die ersten Kurven zu fahren, zu sehen, wie die Gegner vor einem um Positionen kämpfen, ihre Linie abschirmen, Kontrahenten ausbremsen, sich dabei verbremmen, sich vielleicht sogar rausdrehen, und man selber quetscht sich um Haaresbreite am ausscherehenden Heck vorbei – da wird einem das Endorphin mit einer Pulstaktung von 140 Schlägen pro Minute durchs Gehirn gepumpt. Bei zweihundert Sachen in einer Vollgaskurve im Getriebe des Vordermanns zu sitzen, sein Fahrwerk arbeiten zu sehen, dann

die Bodenwelle im Scheitelpunkt der Kurve und wie der Wagen vor einem für den Bruchteil einer Sekunde versetzt, bevor man selbst kurz abhebt, Fliehkraft gegen Bodenhaftung kämpft – das ist einmalig. In diesen Momenten verschwinden einfach alle anderen Rennspiele im Rückspiegel, selbst ein „Gran Turismo“. Wenn beim Anbremsen in die Kurve der Gegner auf der Außenbahn nicht einfach reinzieht, sondern kurz versucht, dicht zu machen, dann aber zurückzieht, weil man selbst nicht nachgibt – das ist purer Rennsport. Bei „DTM Race Driver 2“ geht es nicht um Geld und viele Tuningteile. Es geht um den Kampf auf der Strecke. Um den noch persönlicher zu gestalten, fahren im Karrieremodus immer zwei bis drei Fahrer mit, die dem Spieler in den Zwischensequenzen als Widersacher vorgestellt werden und die es zu bezwingen gilt. Dieser inhaltliche Kniff ist interessant. Zum einen ist der Pulk der mitfahrenden Fahrzeuge dadurch nicht gänzlich anonym, zum anderen ist es nicht immer notwendig, erster zu werden. Es geht eher darum, vor dem persönlichen Gegner ins Ziel zu kommen. Und wenn man den in einen Dreher zwingt, ist die Genugtuung umso größer. Zu beherzt sollte man trotzdem nicht in die Zweikämpfe gehen, denn ein komplexes Schadensmodell bestraft zu rüde Fahrweise sofort. Während bei anderen Rennspielen die Gegner in der Kurve einfach als Bande benutzt werden können, ist bei „DTM



Bei den Formel-Ford-Boliden lässt sich jedes Detail der Aufhängung ausmachen. Besonders schön zu sehen ist das Zusammenspiel der Achskomponenten beim Überfahren von Bodenwellen oder Curbs

Race Driver 2“ nach solchen Aktionen meistens Schluss. Zwar wird nicht jeder Remppler sofort mit einem Totalausfall bestraft, aber nach einer Frontalkollision mit zu hoher Geschwindigkeit ist mit Garantie der Motor oder das Getriebe hinüber, und dann ist Zapfenstreich.

Die größte Überraschung bei „DTM Race Driver 2“ ist allerdings der Umfang. Zwar liest sich die Anzahl von 35 Autos auf dem Papier nicht gerade überwältigend, verglichen mit den über 400 Karossen eines „Gran Turismo“. Doch bei „DTM2“ steht fast jeder Fahrzeugtyp für eine eigene Rennserie: von den obligaten DTM-Rennern über Renntrucks, Rallyecross-Boliden, Formel Fords, Oldtimern, amerikanischen V8-Supercars bis hin zu Hot Rods wird ein Spektrum geboten, wie man es zuvor noch nicht gesehen hat. Dabei sind die eigenen Rennserien in Sachen Fahrzeughandling und Authentizität in einer Perfektion umgesetzt, die eines eigenen Spiels durchaus würdig wäre. Vor allem im Karrieremodus kommt so nie Langeweile auf. Eben pflügt man noch im Landrover Bowler Wildcat durch die Berge Schottlands, im nächsten Moment bügelt man im American-1000-Boliden mit 360 Sachen durch das Oval des Texas Speedway. Und auch im Live-Modus dürfte sich das als echtes Plus erweisen. Mit so einer Auswahl an verschiedenen Rennserien bewaffnet könnte „DTM Race Driver 2“ dem bisherigen

Live-Platzhirsch „Project Gotham Racing 2“ durchaus den Rang ablaufen. Zwar muss man sich fragen, warum bei einem Titel, der sich „Racing-Simulation“ nennt, konsequent auf jegliche Möglichkeit von Fahrwerks-, Motor- oder Getriebeeinstellung verzichtet wurde. Und warum die Startposition im Karrieremodus nicht in einem Qualifying herausgefahren werden kann, sondern einem Script überlassen ist. Am Ende ist es wohl eine Frage der Interpretation: Versteht man den Begriff „Simulation“ eher nüchtern und technisch oder aber emotional? Die Entwickler von Juice haben sich offensichtlich für die zweite Variante entschieden. Kein anderes Rennspiel vermittelt einem solch ein Gefühl vom Kampf auf der Strecke: ein Lenkrad in den Händen, einen kraftstrotzenden Motor unter der Haube und um einen herum lauter Gegner, die es genauso ernst meinen wie man selbst. Und wenn „DTM Race Driver 2“ diesmal nicht durch die Decke geht, dann hängen sich die Entwickler bestimmt ein weiteres Sprüchlein an die Wand: „Das Leben ist hart und vor allem ungerecht.“ MH

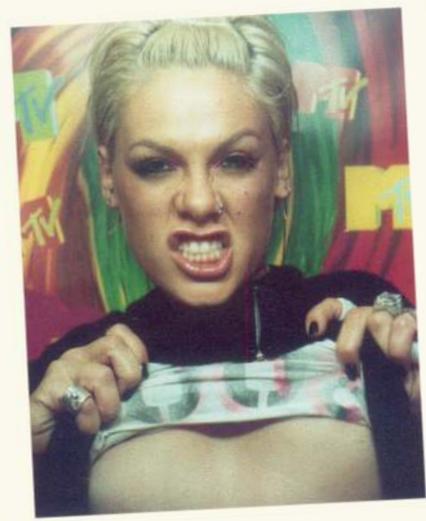
Wertung: **überragend**

Plattform: Xbox, PC Publisher: Codemasters Termin: bereits erschienen USK: frei



GET CLOSER TO THE STARS

LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR



TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl

Hitman: Contracts

Aus den Memoiren eines Auftragskillers



Wie im richtigen Leben: Wenn man als Auftragskiller 47 nicht subtil genug vorgeht, hat man sehr bald ein SWAT-Team auf der Pelle

Jeder, der schon einmal in Dänemark war, weiß, dass die Dänen die so ziemlich liebsten Menschen der Welt sind. Sie bauen gern Ferienhäuser, feiern Festivals, essen rote Würstchen und trinken am liebsten deutsches Dosenbier. Und selbst Punker sind bereit, für ihre geschnorrten Zigaretten einen kleinen Obolus an den Beschnorrten zu entrichten. Dänemark ist das Pleasantville von Europa und wahrscheinlich der friedlichste Platz der nördlichen Hemisphäre.

Da überrascht es umso mehr, dass die fiese, gemeine und von Heimtücke durchzogene „Hitman“-Serie von ebensolchen Gutmenschen entwickelt wurde. Mit „Hitman: Contracts“ legen die Burschen von IO Interactive den nunmehr dritten Teil der Auftragskillersaga vor und haben noch tiefer in die Abgründe der menschlichen Seele geblickt als in den zwei vorherigen Teilen. Sie zeigen dabei, dass der Beruf eines ruchlosen Killers wenig mit lässiger Revolverromantik à la „Pulp Fiction“ zu tun hat, sondern dass Schweigen Gold ist, weil ein blöder Spruch zu viel ganz schnell den Tod bedeuten kann. „Hitmans“ Protagonist 47 ist also ein eher einsilbiger Typ. Wie ein Söldner empfängt er seine Aufträge ohne Widerworte und Nachfrage und führt sie genauso gefühllos und mechanisch aus. Doch dann plötzlich der Fehler im System: Bei seinem letzten Auftrag ist nicht alles ganz nach Plan verlaufen. 47 schleppt sich blutend und mit allerletzter Kraft in eine miese

Absteige irgendwo in Paris. Den Tod vor Augen lässt er seine letzten Aufträge Revue passieren. Irgendwo zwischen Delirium und Realität, geplagt von Halluzinationen, kehrt er in Gedanken zurück an seine Geburtsstätte, ein Sanatorium in Rumänien. Das ist übersät von Leichen, und, als wenn das nicht schon übel genug wäre, auch noch umstellt von Spezialeinheiten der französischen Polizei. 47 scheint in der Falle zu sitzen. Doch als Profi findet 47 natürlich einen Weg aus der „Heilanstalt“ heraus.

Schon in diesem Prolog wird deutlich, dass „Contracts“ actionlastiger als die Vorgänger ausfällt. Musste man im ersten Teil der Serie noch genauestens sein Vorgehen planen und besonders die Stealth-Aspekte des Spiels berücksichtigen, kommt man hier auch mit der Holzhammermethode weiter. Soll heißen: Waffen durchladen und draufhalten, was das Zeug hält. Dieser Ansatz ist durchaus interessant: Es bleibt dem Spieler überlassen, für welche Vorgehensweise er sich entscheidet – am Ende jeder Mission wird die Performance bewertet, was als moralische Instanz aber kaum ernst genommen werden kann. Damit einem als schießwütiger Waldschrat nicht langweilig wird, kann 47 auf ein wahrhaft üppiges Waffenarsenal zurückgreifen, und auch sein lieb gewonnenes Koffergewehr aus Teil eins feiern seine Renaissance. Insgesamt aber ist dem Spieler viel Spielraum



Der Kreativität beim Töten sind kaum Grenzen gesetzt. Fast alles, was in der Umgebung herumliegt, kann von 47 als Waffe umfunktioniert und dann auch benutzt werden

gelassen worden. 47 kann sich nicht nur der Schusswaffen bedienen, die er bei sich trägt, sondern auch aller möglicher Gegenstände in seiner Umgebung, zum Beispiel Benzinkanister, Messer, Fleischerhaken oder einfach das offene Fenster. Und so sind der Kreativität beim Beseitigen der Zielpersonen wenige Grenzen gesetzt, was auf eine morbide Art und Weise die Faszination des Spiels ausmacht. Auch die Tatsache, dass sich 47 für die verschiedenen Aufträge immer neu verkleiden muss, unterstützt das Gefühl, wirklich als Killer unterwegs zu sein. Als Schauplatz für die zwölf Missionen dienen unter anderem Russland, England, Rotterdam und Hongkong. Dabei beschränken sich die Aufgaben von 47 nicht allein auf das Um-die-Ecke-bringen, sondern rangieren so manches Mal auch in einem Bereich, der Sam Fisher gut zu Gesicht stehen würde. So muss er in Russland die Produktionsstätte einer schmutzigen Bombe zerstören oder einen Sprengsatz bei der UN-Friedenskonferenz entschärfen. Sollte 47 gar geläutert sein? So richtig klar wird das im Spiel nicht. Er ist und bleibt eine undurchschaubare Figur, die die Aufträge eiskalt ausführt.

Die große Liebe will zwischen Spieler und virtuellem Charakter nicht ausbrechen, was vielleicht 47s blutiger Handschrift zugeschrieben werden kann. Die wirkt teilweise eher verstörend, da die Gewalt in „Hitman: Contracts“ in keiner Weise

ironisch überzeichnet, sondern stets erschreckend greifbar ist. So ertrinken die meisten Level in Blut und Leichen und stellen für sensible Spieler einen kleinen Affront dar. Um diese Stimmung noch zu verstärken, haben die Macher atmosphärisch auf eine extrem steril und trostlos wirkende Umwelt zurückgegriffen, die in manchen Missionen richtig großartig aussieht und das Geschehen in noch abgründigere Gefilde zieht.

Spielerisch gestaltet sich der dritte Teil insgesamt einsteigerfreundlicher. Das fängt schon beim Tutorial an und zieht sich durch die gesamte, angenehmere Lernkurve des Spiels hindurch. Die ebenfalls optimierte Steuerung rundet diesen Eindruck ab. Grafisch gibt es wenig zu mäkeln. „Hitman: Contracts“ sieht gut aus, kommt jedoch trotz aufgebohrter Engine lange nicht an die optische Brillanz eines „Splinter Cell“ heran. Doch diejenigen, die es mit der Optik ebenso wenig genau nehmen wie mit der Ethik und dazu noch auf beinharte Action stehen, dürften in 47 einen neuen Freund gefunden haben. SH

Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2, Xbox, PC Publisher: Eidos Termin: bereits erschienen USK: 18

Rallisport Challenge 2

Blühende Landschaften. Auf der Konsole ...



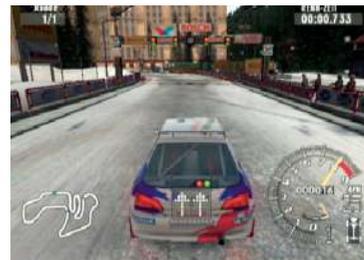
Die Landschaften in „Rallisport Challenge 2“ sehen überwältigend aus. Da muss man aufpassen, dass man vor lauter Sightseeing nicht von der Strecke rutscht

Ich bin kein großer Freund von Museen. Kunst geht mir in der Regel auf den Zeiger, höchstens Landschaftsbilder rufen eine gewisse Faszination in mir wach. Manchmal harre ich dann minutenlang vor dem Werk aus, bestaune die prächtige Landschaft und schweife in die Ferne.

Ähnlich erging es mir früher mit Racern. Noch nie konnte ich mich für Formel-1-Spiele erwärmen. Hier ein Tower, dort eine Tribüne, irgendwo am Horizont ein Riesenrad, das kann doch nicht alles an Randbebauung sein. Die erste Rallye-Simulation, die ich spielte, hieß „Lombardei-Rallye“. Ich raste mit meinem Boliden durch Wälder mit richtigen Bäumen, durch afrikanische Dörfer oder fuhr in Schweden in eine Schneeverwehung. Und auch wenn die Grafik auf dem Amiga natürlich ziemlich popelig war – so musste ein Rennspiel sein. Als dann „V-Rally“ und später der erste Teil von „Colin McRae“ für die Playstation erschienen, reifte in mir die Erkenntnis, dass dies mein Genre sein musste. Ab sofort sollte jedes Rallyespiel von mir geradezu absorbiert werden. Das war mit Microsofts „Rallisport Challenge“ nicht anders. Der Titel erschien nur kurze Zeit nach dem Xbox-Launch und fegte grafisch alles bisher Dagewesene locker von der Platte. Die Umgebung sah bombastisch aus und löste einen ähnlichen Aha-Effekt in mir aus wie seinerzeit „Sega Rally 2“ auf der Dreamcast. Alles roch eigentlich stark nach

Referenz, wenn das Spiel doch nur ein wenig mehr Simulationscharakter gehabt hätte. Wie der auszusehen hatte, machte dann im Herbst vergangenen Jahres „Colin McRae 4“ vor.

So nahm ich es mit Freude auf, dass die Schweden von Digital Illusions „Rallisport Challenge 2“ ankündigten. Insbesondere der Xbox-Live-Modus und die noch realistischere Optik klangen viel versprechend. Doch würden die Macher diesmal den Spagat zwischen Arcade und Simulation schaffen und damit den guten Colin auf die hinteren Plätze verweisen? Das rasante Intro verspricht viel. Hier will es definitiv jemand wissen. Das Interface ist übersichtlich, schick und funktional. Wählen kann man zwischen Karriere, Einzelrennen und selbstverständlich Zeitfahren. Ich halte mich nicht mit Kleinigkeiten auf und stürze mich sogleich in die Meisterschaft. Da jeder mal klein anfangen muss, will zuerst der Amateurmodus gemeistert werden. Die erste Strecke ist Neuseeland. Super, dahin wollte ich immer schon mal. Ich wähle den mächtigen Mitsubishi Lancer Evo VIII, und schon finde ich mich am Start wieder. Ich drücke aufs Gaspedal und bin mittendrin – so richtig, meine ich. Die Umgebung, die Wagen und die Geschwindigkeit sind die Gaukler, die mich glauben machen, wirklich dabei zu sein. Das schwedische Entwicklerteam hat tatsächlich Wort gehalten und die Grafikschaube noch weiter



Ich geb Gas, ich hab Spaß: „Rallisport Challenge 2“ setzt vor allem auf eine: kompromisslose Geschwindigkeit

angezogen. Die Vielfalt der fast 70 Strecken ist überwältigend. So fährt man durch Argentinien, Kanada, die USA, England, Monte Carlo und natürlich auch Schweden. Dabei gibt es fünf unterschiedliche Rallyetypen: Neben der normalen Rallye auf der langen Strecke gegen die Uhr gibt es das „Crossover“, ein Duell auf speziellen Rundkursen, bei dem zwei Wagen gleichzeitig an unterschiedlichen Punkten der Strecke starten und in entgegengesetzter Richtung gegeneinander fahren. Oder die Geländerrallye, welche in Arenen stattfindet, sowie fiese Eisrennen und Bergfahrten. Zur adäquaten Beackerung dieser Pisten stehen mir mehr als 40 lizenzierte Wagen zur Verfügung, darunter ein paar echte Oldies wie der Volvo 240 Turbo von 1979 oder der legendäre Audi Quattro S1, der seinem Ruf als Bergmonster mal wieder gerecht wird. Jeder Wagen vermittelt ein unglaubliches Gefühl von Geschwindigkeit, und gerade die Inboard-Perspektive schüttet einen Kübel Adrenalin über mir aus. Doch das richtige Gefühl von Dreckfressen will sich nicht einstellen. Das Schadensmodell sieht gut aus, wirkt sich allerdings nur geringfügig auf das Fahrverhalten aus. Die sauberen Drifts und das allzu elegante Fahrverhalten erinnern eher an Ballett als an einen Rennsport für gestandene Männer. Schuld daran ist nicht zuletzt auch das Streckendesign, das konsequent auf schnelles Fahren ausgerichtet ist. Das macht zwar Spaß, raubt

„Rallisport Challenge 2“ aber gleichzeitig viel von der Faszination Rallyesport: die beflügelnde Hektik, die eine haarige Folge von Kurven auslösen kann, das Es-gerade-noch-so-eben-geschafft-haben-Gefühl, bevor man schon wieder in die nächste Haarnadelkurve reinbremsen muss, den Zustand, in dem man nur noch intuitiv fährt, die Ansagen des Beifahrers nur noch unbewusst wahrnimmt, wie in Trance steuert – all das fehlt leider. Gleiches gilt für einen überzeugenden Sound. Die meisten Motoren klingen serienmäßig gleichgeschaltet. Und auf das klassische „Bang“ der Rallyeautos beim Schaltvorgang, wenn unverbranntes Benzin im Auspuff explodiert, wurde leider auch verzichtet. Summa summarum: „Rallisport Challenge 2“ ist noch eine Ecke arcadelastiger als der Vorgänger ausgefallen, denn auch die Tuning-Option kann man getrost vernachlässigen. Simulationsfaschos werden hier wahrscheinlich abwinken, wohingegen sich Fans von Arcade-Racern und bombastischen Grafikorgien vor Freude in die Hosen machen werden. Ich übrigens auch. SH

Wertung: sehr gut

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

Transformers

Die Helden unserer Kindheit zum Selberspielen

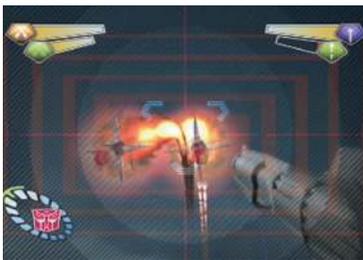


Auf den ersten Blick wirkt „Transformers“ wie ein simples Actionspiel. Doch nur wer seinen Autobot mit den richtigen Minicons bestückt und die richtige Taktik wählt, kommt weiter

Als irgendwann in den Achtzigern das Privatfernsehen begann, sich langsam den Weg in die deutschen Wohnzimmer zu bahnen, verbrachte ich Stunden bei meiner damaligen Freundin Manuela. Deren Eltern lebten im zehnten Stock eines Hochhauses und waren, den Umständen entsprechend, Entertainment-Junkies. Meine Eltern dagegen vertraten die Meinung, ich solle mehr Bücher lesen, fanden drei Kanäle (plus ein verschneites RTL über eine popelige Zimmerantenne) mehr als ausreichend und weigerten sich standhaft, Geld für Kabelfernsehen auszugeben. Manuelas Eltern mochten sogar MTV und scherten sich wenig um die schulischen Leistungen ihrer Tochter. Und so kam es, dass Manuela und ich zur Hausaufgabenzeit regelmäßig faul mit einer Familienpackung Vanilleeis auf dem Sofa herumlungerten und den neuen Volkssport des Zappens für uns entdeckten. Irgendwann blieben wir bei einer Zeichentrickserie hängen: „Transformers“. Und obwohl unser beider Interesse bis dahin eher Schminkepuppen, Pferden und den Jungs aus der Parallelklasse gegolten hatte, fanden wir diese Roboter, die sich in Lastwagen, Flugzeuge und Hubschrauber verwandeln konnten, irgendwie faszinierend. Michael, Manuelas kleiner Bruder, der sonst immer ausgesperrt wurde und nun die Chance für seinen großen Auftritt witterte, schleppte seine Spielwarenkiste ins Wohnzimmer und machte uns mit den zugehörigen Spielfiguren be-

kannt. Optimus Prime, der sich in einen schweren Truck verwandeln konnte, war sein erklärter Liebling. Das simple und dennoch ausgeklügelte System wusste zu überzeugen: Den gesamten Nachmittag verbrachten wir damit, Fortbewegungsmittel mit wenigen Handgriffen in Roboter und zurück in Fortbewegungsmittel zu verwandeln. Irgendwann beneidete ich Manuela nicht nur um ihre Eltern und die Hochhauswohnung, sondern sogar um ihren kleinen Bruder, denn mein eigener war ein paar Jahre jünger und stolz auf sein Polizeiauto mit Kabelfernlenkung. „Transformers“ gehörte ab sofort zum TV-Wunschprogramm, und Michael und seine Transformers-Sammlung genossen eine Weile lang unsere ungeteilte Aufmerksamkeit.

Dass Atari sich jetzt der wandlungsfähigen Roboter erinnert, war für mich ein Grund zur Freude; schließlich bin ich gerade in diesem seltsamen Alter, in dem man regelmäßig von nostalgischen Anfällen heimgesucht wird. Optimus Prime, seine Kumpel und ich machen uns also auf den Weg, die Minicons zu finden, eine alte Spezies von Kleinstrobotern, die allerlei verschiedene Waffensysteme offerieren, bevor die bösen Decepticons es tun. Mithilfe gefundener Minicons kann man sein eigenes Waffen- und Schutzschildarsenal mannigfaltig aufstocken und den Gegnern zeigen, wo der Hammer hängt. Über vierzig Möglichkeiten, auf



Weitblick: Von manchen Stellen aus kann man das ganze Level überblicken. Das ist beeindruckend und notwendig zugleich. Eine Karte gibt es nämlich nicht

diese Weise am eigenen Angriffs- und Verteidigungssystem herumzufeilen, bieten sich während des Spiels. Guter Roboter gegen bösen Roboter – das Prinzip ist dasselbe wie damals, die Story so simpel wie effektiv. Die Grafik hat freilich mit den Zeichentrickfortschritten der Achtziger nur noch wenig zu tun. Als ich Optimus Prime im Truck-Modus durch die erste Amazonasmission lenke, eröffnet sich eine grafisch bombastische Dschungelszenerie, die ihre Pracht erst voll entfaltet, wenn man die Tempelruine auf dem Berggipfel erklimmt. Denn dann hat man einen Blick über das gesamte Level. Der ist manchmal auch nötig, denn nur von oben ist klar zu erkennen, an welchen Stellen sich die Minicons verbergen – eine Karte gibt es nicht. Doch auch wenn man die Minicons mit ihren in den Himmel ragenden Lichtsäulen schon am Anfang des Spiels alle sehen kann: Bekommen tut man sie deswegen noch lange nicht. Zwar kann man sich in den Levels frei bewegen, doch so mancher Platz lässt sich erst dann erreichen, wenn man in einem anderen Level das entsprechende Minicon ergattert hat. So geht man also immer wieder zurück in bereits absolvierte Level, um verbliebene Minicons aufzusammeln – und findet neben neuen Minicons leider auch einen gravierenden Knackpunkt des Spiels. Denn leider haben bereits erledigte Gegner die unangenehme Angewohnheit zurückzukehren, sobald man sich umdreht. Und

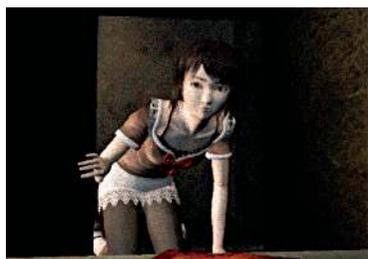
gerade am Anfang, wenn man noch nicht mit den richtigen Minicons gewappnet ist, macht das keinen Spaß. Auch die Endgegner erweisen sich als erwartungsgemäß harte Nüsse. Oft schwankt man deswegen bei „Transformers“ zwischen kindlicher Begeisterung über die technische Umsetzung der wandlungsfähigen Roboter, und tiefer Frustration. Entschädigen tun die schier unbegrenzten Möglichkeiten, seinen gewählten Bot für verschiedene Missionen auszurüsten und den jeweiligen Stärken und Schwächen auch seine Spielweise anzupassen. So bietet das Spiel sogar für schwere Maschinen auf den ersten Blick untypisch scheinende Stealth-Elemente, und zwischendurch kann man mit der Sportwagenversion des Transformers Hot Shot herrlich durch die Gegend braten. Am Ende lebt „Transformers“ für mich vor allem von der Faszination, die schon die Serie ausstrahlte: dem Kampf von Gut gegen Böse, in Form von waffenstarrten Robotern mit einer Fülle von Fähigkeiten. SM

Wertung: überdurchschnittlich

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

Project Zero 2 – Crimson Butterfly

Wo zur Hölle ist der rettende Lichtschalter?



Mit den Geistern ist es wie mit den Supermodels: Wenn man unscharfe Bilder von ihnen macht, können sie ganz schon ungemütlich werden

Es gibt Horrorspiele, die einen mit plumpen Buh!-Effekten in den Sessel drücken, und solche, die mittels Subtilität das wahre Gruseln lehren. Ein Spiel ersterer Kategorie war „Resident Evil“, welches mich einst, zu allem Überfluss über einen Beamer gespielt, an den Rand diverser Herzinfarkte brachte. Bei „Project Zero 2: Crimson Butterfly“ hat man sich für die unaufdringlichere, aber keineswegs harmlosere Horrorvariante entschieden, und der Effekt ist verheerend: Die nächsten Nächte werden mit Sicherheit schlaflos sein. Eigentlich hatte ich mich längst von der kindlichen Angst vor Geistern verabschiedet, doch was gäbe ich jetzt für eines dieser freundlichen Steckdosenlichter, wie sie schon von They Might Be Giants besungen wurden!

Die Story ist eine Art Prequel, etwa 30 Jahre vor der Handlung des ersten Teils angesiedelt. Die niedlichen Zwillingmädchen Mio und Mayu sind im Wald unterwegs, als die durch einen früheren Unfall gehbehinderte Mayu wie hypnotisiert einem lustigen, rot glühenden Schmetterling folgt. Mio läuft besorgt hintendrein, und plötzlich ist es zappenduster. Weshalb die Schwestern auch nach mächtig gruseligen Schwarzweiß-Flashbacks und Strobe-Visionen, die alles andere als ein gemütliches Familienpicknick verheißen, ausgerechnet dieses verfluchte verlorene Dorf betreten müssen, versteht mal wieder kein Schwein. Doch einmal dort ange-

kommen, gibt es selbstverständlich kein Zurück, da dieses Örtchen noch niemand lebendig verlassen hat. Klingt alles vorhersehbar? Denkstel! Denn ab diesem Moment gilt es, knifflige Rätsel zu lösen, die blutige Geschichte des Dorfes mittels verstreuter Hinweise in Form von Seelenkristallen, die man in einem besonderen Radio „abhören“ kann, zu erforschen und – vor allem – den eigenen Allerwertesten vor einem Haufen hinterfotziger Geister zu retten.

Derlei hübsche Details bemerkt man jedoch erst nach einiger Eingewöhnungszeit. Erst einmal muss man lernen, mit der Angst umzugehen, die „Project Zero 2“ meisterhaft und unaufhörlich schürt. Und der man sich nur mit der „Camera Obscura“ erwehren kann. Mit diesem Wunderapparat werden Geister fotografiert und so unschädlich gemacht. Denn im Gegensatz zu „Resident Evil“ oder Konsorten haben Mio und Mayu keine Eisenstangen, Wummen oder Atomwaffen zur Hand, sondern lediglich diesen ominösen Kasten, dessen Fokussierung ruhig Blut und das gewisse Talent zum gelungenen Schnappschuss erfordert. Die Kamera kann Mio mit unterwegs gefundenen Filmen höherer Lichtempfindlichkeit, Weitwinkelobjektiven und allerlei weiterem Zubehör während des Spiels stetig verbessern und so ihre Kraft gegen die verschiedenen Geister erhöhen. Der einzige Weg, einen Türen blockierenden oder gar angreifenden Geist zu vertreiben, ist,



Geistreich: endlich mal ein Horror-Adventure, das ohne High-End-Bewaffnung auskommt und so dem Grusel größtmöglichen Raum lässt

möglichst scharfe Nahaufnahmen von ihm zu schießen und ihm so die Seele zu rauben. Mit etwas Übung und dem richtigen Equipment gelingen sogar so genannte Fatal Frames, die den Gegner mit nur einer einzigen Aufnahme vernichten. Doch diese erfordern Konzentration und das richtige Timing. Dementsprechend unmöglich ist es, sich hysterisch in einen aggressiven Blutwahn zu spielen, der von der Angst ablenken könnte, die einem eiskalt den Rücken hinaufkriecht. Die brillante Grafik (Ja, es ist dunkel. Sehr dunkel. Aber niemand hätte geahnt, dass in der Dunkelheit neben den urplötzlich auftauchenden Geistern auch noch so viele Schatten Platz haben) und ein mordsgruselig und teilweise wirklich gemein irreführender Soundtrack tun ihr Übriges. Ist man es sonst gewohnt, Gefahren wie den „Resident Evil“-Licker schon von weitem am Geräusch zu erkennen, schwillt hier der Sound gelegentlich auch bedrohlich an, wenn gar keine Gefahr droht, nur um einen gehässig im Stich zu lassen, bevor zwei hoch aggressive Gespenster um die Ecke stürzen, um Mio und Mayu in die hübschen Köpfe zu beißen.

Das macht zuweilen ganz schön paranoid. Auf der Angstskala ist „Project Zero 2“ jedenfalls maximal von der „Silent Hill“-Serie zu toppen. Der Schwierigkeitsgrad ist diesmal zum Glück ungleich höher als beim relativ einfach zu meisternden Vor-

gänger und garantiert so auch diejenigen, die nicht ehrgeizig um „Fatal Frames“ kämpfen, sondern sich mit weniger zielgenauen Schnappschüssen zufrieden geben, ein hartes Stück Arbeit.

Die nichtlineare Storyführung nervt zuweilen, weil man viele Wege doppelt und dreifach gehen muss, was aufhält und das Spiel künstlich in die Länge zieht. Außerdem hat die hinkende Mayu die unschöne Angewohnheit, permanent im Weg herumzustehen. Aber das sind dann auch schon die einzigen, verschmerzba- ren Makel des sonst nahezu perfekten Spiels. Zudem verschwindet die schlurfende Schwester ohnehin sehr bald im Spiel von der Bildfläche und muss erst einmal wiedergefunden werden.

Ich bin jedenfalls mal wieder froh, in der großen Stadt zu wohnen, deren Straßen- beleuchtung zwar viel zu oft den Blick auf die Sterne verhindert, aber immerhin den nächtlichen Schatten ihre Bedrohlichkeit nimmt. Dörfer waren mir sowieso schon immer suspekt – und verlorene sowieso. SM

Wertung: sehr gut

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

Alias

Lauf Sidney, lauf



Original und Fälschung – im Spiel sieht Jennifer Garner leider nicht ganz so lecker aus wie in echt. Dafür wurden viele andere Elemente der Fernsehvorlage überzeugend umgesetzt

Als François Truffaut für sein Interviewbuch „Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?“ mit Alfred Hitchcock über Thema Suspense sprach, gab dieser ein einfaches Beispiel: Im Film explodiert eine Bombe unter einem Tisch, und jeder Kinzuschauer genießt den kurzen Moment der Überraschung. Sieht das Publikum jedoch, wie 15 Minuten vorher die Bombe unter den Tisch gestellt wird, steigt die Spannung mit jeder Minute weiter an.

Ähnlich funktioniert auch die Fernsehserie „Alias“, die seit Oktober 2001 in den USA läuft – mittlerweile bereits in der dritten Staffel. Im Mittelpunkt steht Jennifer Garner als Sydney Bristow, die eher unfreiwillig ein Leben als Doppelagentin führt und in ständig wechselnden Verkleidungen zu Auftragsorten rund um die Welt reist. Dabei bedient sich die Serie optisch und inhaltlich sehr geschickt bei Fernsehklassikern wie „Mission Impossible“ oder „Akte X“. Vor jedem Auftrag steht die Einweisung in die Mission und eine Erklärung der Gadgets, wobei das Spannende daran immer ist, wann diese zum Einsatz kommen. Gerade in diesen Momenten erinnert die Fernsehserie stark an Computerspiele, die ihren Reiz ja auch oft aus den zu ergatternden Gadgets und deren gut getimten Einsatz beziehen. So verwundert es nicht, dass sich die Spieladaption ohne inhaltliche Brüche an die Serienvorlage anlehnen kann. Zusammen mit den Originalstimmen

und Darstellern bilden ein halbes Dutzend Spielorte wie Saudi-Arabien, Hongkong oder Rio de Janeiro den Rahmen für zwölf Aufträge, die durch immer fortlaufende Missions-Updates an Tempo gewinnen. Dabei gibt es auch Momente, in denen sich das Bild teilt und auf dem einen Bildschirm das eigene Fortkommen, auf dem anderen die sich nähernde Wache zeigt.

Leider untergräbt das Spiel oft seine eigenen Möglichkeiten. Wenn der Ausgang dieser Suspense-Momente überhaupt keine Konsequenzen hat, zum Beispiel. Oder die häufigen Speicherpunkte, die viele Levels wie einen lästigen Hürdenlauf erscheinen lassen. Die Bonbongrafik entspricht nur marginal der Optik der Fernsehserie. Und durch die sehr durchschnittliche Gegner-KI können allzuoft Levelaufgaben übergangen werden, indem man Sydney einfach nur vor ihren Gegnern wegrennen lässt. Dadurch verliert das Spiel schlichtweg seine Herausforderung. Und im Falle von Hitchcocks Beispiel wäre das so, als hätte jeder Zuschauer von Anfang an gewusst, dass der Bombe der Zünder fehlt. GW

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox, PC Publisher: Acclaim Termin: bereits erschienen USK: 12

Spielen im Hof erlaubt.

Firefighter F.D. 18

Wo Feuerwehrmann Dean vorbeischaud, brennt die Hütte



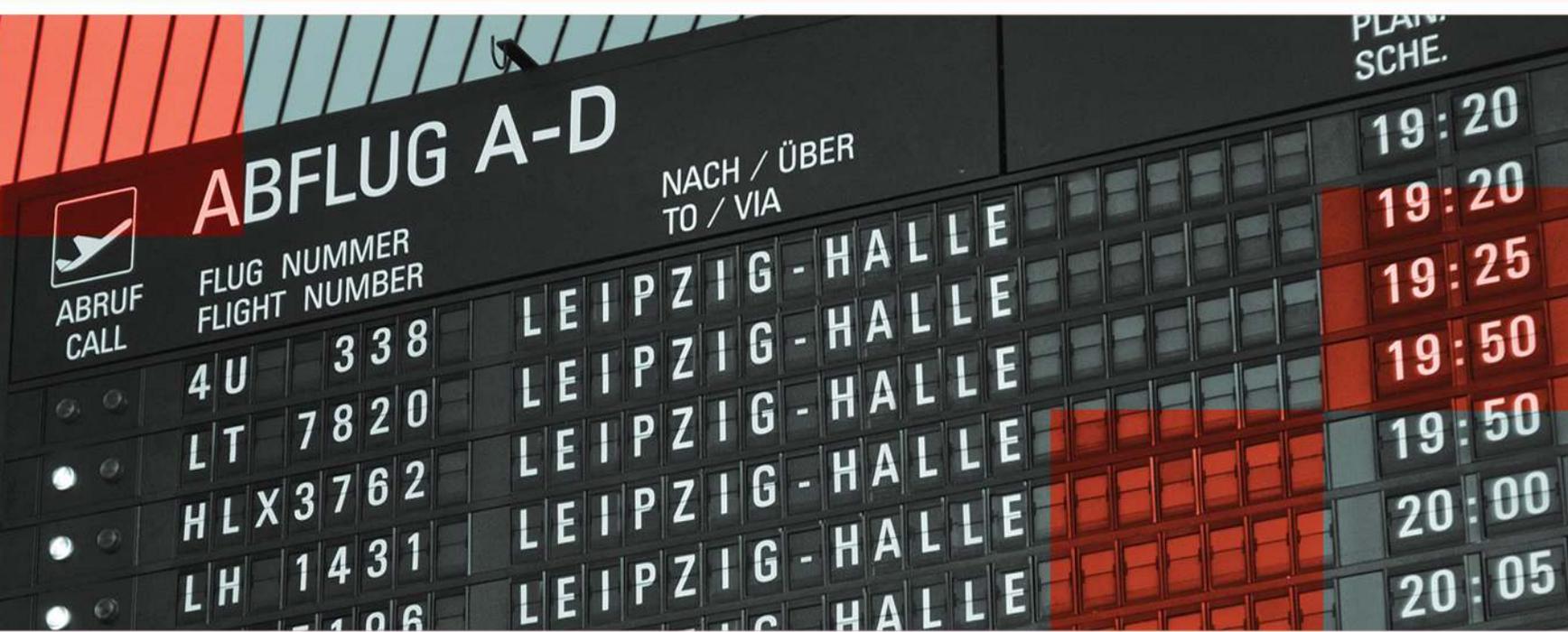
Nette Idee, leidenschaftslos umgesetzt: So bleibt „Firefighter F.D. 18“ leider nur ein Strohfuehr

Ein Tunnelbrand. Breitbeinig stapft Dean in die Flammenhölle. Er macht es nicht gern, eigentlich hasst er seinen Job sogar. Doch der Feuerwehrmann vom 18. Revier ist ein Getriebener, ein Menschenrett-Junkie, seit es ihm vor einigen Jahren nicht gelang, ein Kind aus einem brennenden Haus zu retten. Dean kämpft sich mit seinem Feuerwehrschauch in der rauchschwarzen Röhre voran. Die Flammen fressen sich von allen Seiten auf ihn zu. Autos explodieren, Gasleitungen verwandeln sich in allesverbrennende Flammenwerfer. Der Rauch unter der Decke beengt die Sicht. Immer wieder brüllt das Feuer auf. Ebenso souverän, wie das Spiel die klaustrophobe Atmosphäre im Brandherd einfängt, ist die Story: Ein irrer Kontrollfreak versucht sich aus einem dunklen Büro heraus am Feuerwehrmann für eine Verfehlung zu rächen. Wie aus einem Handbuch für Hollywoodthriller. Allein aus diesen zwei Aspekten ließe sich ein erstklassiges Spiel drehen. Man denke nur an die Möglichkeiten: Menschen beatmen, über eine Drehleiter in brennende Gebäude einsteigen, kreischende Frauen mit Sprungtüchern auffangen oder einfach einen Feuerwehrwagen mit Blaulicht zum Ort des Geschehens lenken. Doch leider ist der Job für Firefighter Dean und seine Jungs vom 18. Revier ziemlich eintönig. Schlauch raus, Explosionen und fallenden Gesteinsbrocken ausweichen und sich den Weg bis zu den vom Feuer Eingeschlossenen

freispritzen. Diese muss man dann nicht mal ins rettende Freie begleiten. Allein durch ein kurzes Schulterklopfen scheinen die Halberstickten und Angekokelten die segnende Kraft zu erhalten, ohne Hilfe durch Rauch und Flammen aus der Feuerhölle zu spazieren. Vier Level lang muss Dean so an ermüdend gleichförmigen Herausforderungen vorbei Menschen retten. Einziger Lichtblick sind die Flammenherd-Endgegner. Scheinbar lebendige, brüllende Feuersbrunsten, die dem Spieler ziemlich offensichtlich nach dem Leben trachten. Wie ein Fiebertraum wirkt dieses Aufbegehren der Flammen, dieses personalisierte Feuer. Leider der einzige Moment, in dem das Spiel über seinen Schatten springt und wirklich versucht, die Empfindungen eines Feuerwehrmanns im Kampf gegen einen Brandherd nachzuvollziehen: diese Hassliebe zwischen Herausforderung und dem Gefühl, dass das Feuer es persönlich meint. So wirkt das schöne Spielprinzip ein bisschen lieblos zusammengehauen. Wie eine kostenlose Beilage zu den Heldentaten vom 11. September. BM

Wertung: okay

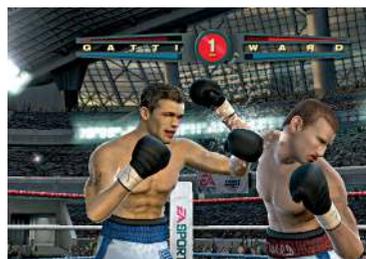
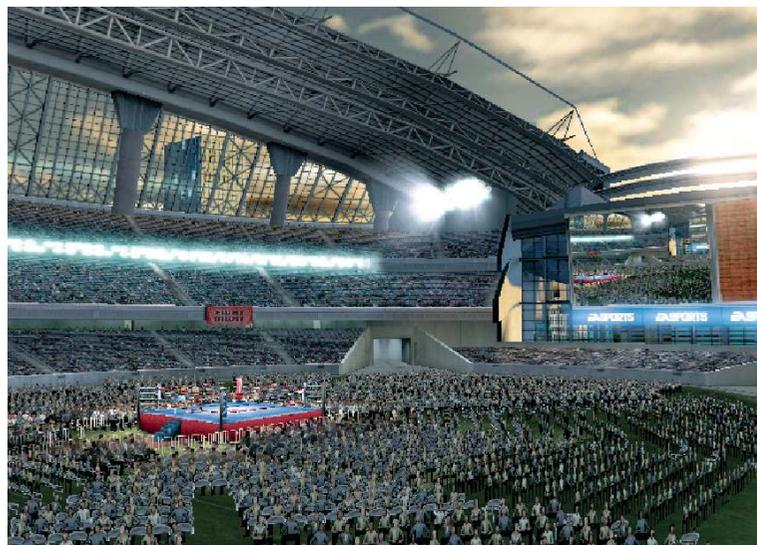
Plattform: PS2 **Publisher:** Konami **Termin:** bereits erschienen **USK:** 12



besser ist vielfalt
onyx.tv

Fight Night 2004

Der wahre Herr der Ringe



Angenehme Überraschung: Als einer der wenigen Titel mit einer „2004“ im Namen bietet „Fight Night 2004“ innovatives Gameplay und überzeugt auch sonst auf der ganzen Linie

Als ich während des Studiums in einer Kartenvorverkaufsstelle jobbte, kamen ab und zu Männer mit dicken Bäuchen und schweißnassem Rest-Haupthaar in den Laden, um ein dickes Bündel Scheine gegen eine Karte für einen Boxkampf zu tauschen. Mein Verständnis hielt sich in Grenzen, ging es doch um Beträge, höher als mein Monatsgehalt. Nun, Jahre später, passiert es ab und zu, dass ich zu unchristlichen Zeiten aus dem Schlaf gerissen werde, weil der Mann über mich hinweghechtet und den Fernseher anstellt: Boxkampf. Nach ein paar Runden Keilerei sieht man dann, wie einer der Klitschkos aus etlichen Cuts blutet, in die sein Arzt eine fettige Pampe schmiert. Unappetitliche Geschichte, das. Und jetzt liegt „Fight Night 2004“ vor mir und will gespielt werden. Na, wenn wir zwei Hübschen mal keine astreine Albtraumkombination abgeben.

Im Karrieremodus entwerfe ich mir einen debil bis furchteinflößend dreinblickenden Polygonkerl, den ich gnadenlos durch Trainingscamps und Kellerkämpfe scheuche. Während er an Kraft und Beweglichkeit gewinnt, lerne auch ich eine ganze Menge dazu: Boxen hat – genau wie Tanzen – viel mit Rhythmus zu tun. An die ‚Total Punch Control‘, die brandneue und hervorragend intuitive Steuerung, die fast ausschließlich via beider Analogsticks funktioniert und nur gelegentlich (zum Beispiel bei Körperschlägen) über Zuhilfenahme der Schultertasten

erweitert wird, gewöhnt man sich schnell. Bald klappen Ausweich- und Provokationsmanöver, Schwinger und Haken sitzen, und die Visage des Gegners leidet sichtlich. Auch die eigene Angeschlagenheit wird dank brillanter Grafik und bombastischem Sound höchst realistisch vermittelt: Je härter man einsteckt, desto dumpfer klingen Neben- und Publikumsgeräusche. Das Reaktionsvermögen leidet immens, und geht man zu Boden, sieht man statt der üblichen Sterne drei verschwommene Ringrichter zählen, die man zentrieren muss, um wieder auf die Beine zu kommen. Die Verletzungen, die der Polygonberg davonträgt, sehen böse aus; hier haben sich die Entwickler genauso viel Mühe gegeben wie beim ganzen Brimborium um den Boxkampf herum: Leicht bekleidete Damen tragen Rundenschilder im Kreis, während der hervorragende Soundtrack, ein nerviger Moderator und das Publikum für Stimmung sorgen. Der Schwierigkeitsgrad indes ist heftig. Doch nach einigem Üben bin ich fit und heiß auf reale Gegner. Wenn der Mann nach Hause kommt, kann er sich warm anziehen ... SM

Wertung: sehr gut

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

Gameshop Guide

10243 Berlin **Roby Rob Shop2** Warschauerstr. 77, 030/42256506
13055 Berlin **Players Friend** Konrad-Wolf-Str. 74, 030/97608716, schilling.s@berlin.de
13351 Berlin **Media Attack** Lüderitzstr. 21, 030/45020207
16225 Eberswalde **Trauma Record** Michaelisstr. 5, 03334/285959, info@trauma-records.de
16321 Bernau **Media Point** Zepernicker Chaussee 1, 03338/766151, eschulz@dataways.de
17424 Seebad Heringsdorf **Spieleinsel** Friedenstr., 038378/22321
18057 Rostock **Games Store** Doberaner Str. 110, 0381/2003330, games-store@freenet.de
19288 Ludwigslust **Elektronik-Studio** Clara-Zetkin-Str. 20, 03874/21481, electronic-studio@t-online.de
21502 Geesthacht **High Tech Shop** Insterburger Str. 10, 04152/70612, Lorenz@htsg.de
22089 Hamburg **Second Reality** Maxstr. 33, 040/69640450
22113 Oststeinbek **EDV & Kommunikation** Möllner Landstr. 28, 040/7148640, mail@edvkropmanns.com
30165 Hannover **Magic-Games-Videosp.** Halkettstr. 11, 0511/3503537, info@magic-games.de
31832 Springe **Bulldog-Games** Völkener Str. 46, 05041/972010, andreas@bulldog-games.de
41061 Mönchengladbach **Willi's An- & Verkauf** Eickener Str. 34, 02161/181230
44263 Dortmund **Top-Games** Hörder Semerteichstr. 189, 0231/779700, topgam226@aol.com
47608 Geldern **Test & Buy** Glockengasse 6, 02831/994151, c.kantimm@gmx.de
55116 Mainz **Zapp** Klarastr. 1, 06131/230492
61130 Nidderau-Ostheim **Die Spiele-Insel** Drosselweg 2a, 06187/ 936599
63594 Hasselroth **Höm GbR** Neugasse 5, 06055/5400, horst.hoem@freenet.de
65795 Hattersheim **Video Games** Kapellenstr. 25, 06192/22642, medikrebs@gmx.de
72072 Tübingen **Joypad Videospiele** Europaplatz 7, 07071/364944
74072 Heilbronn **Video und PC Games** Am Wollhaus 1, 07131/81170 o.-71, kurt-anne@t-online.de
76530 Baden-Baden **Game Station** Bertholdplatz 1, 07221/392891, baxtage@t-online.de
79539 Lörrach **Top-Games** Teichstr. 20, 07621/167160, gameconny@aol.com
79576 Weil am Rhein **Moran Software** Hauptstr. 190, 07621/76830
79618 Rheinfelden **Your Game** Kronenstr. 18, 07623/718220, yourgamerheinfelden@t-online.de
79650 Schopfheim **Your Game** Hauptstr. 33, 07622/64742, yourgameschopfheim@t-online.de
79713 Bad Säckingen **Mega Star** Güterstr. 1-2, 07761/59953, playcom@mega-star.de
80333 München **Game Zone** Schillerstr. 23a, 01805/488388
81667 München **Game Zone** Orleansstr. 55, 01805/488388
82467 Garmisch-Partenkirchen **Comp. Mega Store** Bahnhofstr. 12, 08821/947139, computer-mega-store@t-online.de
83022 Rosenheim **Resax GdbR** Münchener Str. 34, 08031/409866, info@gameandfun.com
83308 Trostberg **RESAX GdbR** Sonnenleite 14, 08621/648014, games@t-online.de
84489 Burghausen **Master's** Burgkirchener Str. 66, 08677/980029, k.schira@masters-burghausen.de
84489 Burghausen **H&M Tonträger** Burgkirchener Str. 66, 08677/980080, hm@aktiv-musik.de
89073 Ulm **Video & PC Games** Hafenbad 5, 0731/1402350, rueben-nase@t-online.de
91413 Neustadt **Becker's Treffpunkt** Riedweg 9, 09161/2400, stefanbecker.stb@gmx.de
93051 Regensburg **Susi's Little Shop** Friedrich-Ebert-Str. 39, 0941/565125, slis@susislittleshop.de
96450 Coburg **Video Game Shop** Steingasse 4, 09561/90509
98693 Ilmenau **Jens Eschler** Lindenstr. 25, 03677/207447, info@swoosh-shock.de
99610 Sömmerda **Peter's Penny Eck** Kölledaer Str. 40, 03634/603940, Peter.Grebenteuch@t-online.de
99817 Eisenach **World of Games** Markscheffelshof 8, 03691/785296, worldofgames-dannyackermann@web.de
01454 Radeberg **GameHeaven** Otto-Uhlig-Str. 13, 03528/414799, andreamittag@gameheaven.de
04600 Altenburg **G-POINT** Moritzstr. 10/11, 03447/375130, info@gpoint-altenburg.de

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

SHIRTATTACK.COM



click it!

Dein Text auf T-Shirts, Sweater, Fischerhüte, Caps, Taschen etc. Natürlich Einzelstücke! Super als Geschenkidee! www.shirtattack.com

Metroid Zero Mission

Samus Aran für unterwegs: die Zweite



Schweres Erbe: Als Nachfolger von „Metroid Fusion“, das viele Fans für das beste GBA-Spiel ever halten, kann man nur verlieren. Dafür schlägt sich „Metroid Zero Mission“ ganz gut

Vor ungefähr anderthalb Jahren definierte Nintendo mit „Metroid Fusion“, wie ein richtig gutes Gameboy-Advance-Spiel auszusehen hat. Genauer gesagt: Das Remake des alten Super-Nintendo-Klassikers gilt bis heute als eins der besten. Jetzt soll „Metroid Zero Mission“ dieses Erbe antreten. Von einem Nachfolger kann man dabei gar nicht so richtig sprechen, denn von der Story her handelt es sich eher um ein Pre-Prequel. Alles zurück auf Los, es beginnt die „Metroid“-Saga: Kopfgeldjägerin Samus Aran hat den Auftrag, den fest in Piratenhand befindlichen Planeten Zebes vor allen ungemütlichen „Haustieren“ zu säubern. Inklusiv etlicher Zwischen- und Endgegner, die man aus dem Weg räumen muss, um es schließlich mit Mother Brain aufzunehmen. Das wirkt bekannt, und doch gibt es Unterschiede zu „Metroid Fusion“. Während man bei Letzterem mit einer atmosphärisch dichten Verschwörungsstory konfrontiert wurde, bei der sich die einzelnen Missionen zu einem Gesamtkontext zusammenfügten, lautet die Vorgabe bei „Zero Mission“: Durchkämmen alle Gänge, blas alles weg, was deinen Weg kreuzt, und mach Mother Brain platt. Zu diesem Zweck wartet ein umfangreiches Waffenarsenal darauf, entdeckt und eingesetzt zu werden. Und das wird schnell zur Geduldsprobe, denn viele Items liegen in verborgenen Gängen und Räumen, die sich standhaft weigern, ans Tageslicht zu kommen. Auch in diesem

Punkt also alles beim Alten. Tja, und sonst? „Zero Mission“ macht Spaß, sogar Höllenspaß – allerdings mit ein paar kleinen Einschränkungen. Die Grafik ist traumhaft, aber im Vergleich zu „Metroid Fusion“ mit seiner Bazillen- und Virenparanoia deutlich niedlicher. Gerade bei Endgegnern möchte sich so nicht der nötige Respekt einstellen; Phantasialand-Drachen mit drei Bauchnabeln hinterlassen vielleicht bei Kleinkindern Folgeschäden, nicht jedoch bei „Metroid“-Experten. Und auch bei der Sounduntermalung kommt es gegenüber „Metroid Fusion“ leider zu Abzügen in der Irrsinnnote. Richtig toll dagegen ist das Bonus-Spiel, das einem nach erfolgreich abgeschlossener Mission erwartet: Dann nämlich harrt die original SNES-Version darauf, bezwungen zu werden. Alles in allem bietet „Metroid Zero Mission“ Spiel, Spaß und Spannung satt. Der einzige Wermutstropfen: Das ganze Gameplay wirkt mangels Atmosphäre eigenartig zweidimensional, und ob das zu einer Legendenbildung wie bei „Metroid Fusion“ reicht, muss bezweifelt werden. Leider kein Schampus. Sekt, bitte. RH

Wertung: sehr gut

Plattform: GBA **Publisher:** Nintendo **Termin:** bereits erschienen **USK:** 6

Loop

MAGAZIN

THE COMPILATION
BETTER MUSIC FOR BETTER PEOPLE



CD 1 / DAY MIX

- 01 TM JUKE - Map Two
- 02 NIKO - Don't Waste Your Time
- 03 CHUNGKING - Making Music
- 04 DYNAMO PRODUCTIONS - We're Through
- 05 FEDERICO AUBELE - Postales
- 06 TAXI - And You Lied
- 07 BLACK GRASS - Toys
- 08 FUTURE LOOP FOUNDATION - What's Your Name (Fila Brazillia Remix)
- 09 EMO - Breakadawn
- 10 PUDDU VARANO - Running With The Devil (Buscemi Remix)
- 11 BENT - Magic-Love (Ashley Beedle's Black Magic Remix)
- 12 HIRD - Keep You Kimi feat. Yukimi Nagano
- 13 PLEJ - You
- 14 TOSCA - Gute Laune

CD 2 / NIGHT MIX

- 01 MAJBOUR - Perucion
- 02 READYMADE F.C. - F.Me (Part2)
- 03 SPOOK feat. ROISIN MURPHY - Feel Up (Salt City Orchestra Wednesday Remix)
- 04 ÂME - Life Changes
- 05 DUPLEX INC. feat. BARBARA PADRON HERNANDEZ - Tôcame
- 06 URSULA RUCKER - Release
- 07 ZIMPALA - The Breeze Is Black
- 08 SWAG feat. NESREEN SHAH - So Close
- 09 EASTENDERS - Misterio (Kabuki Remix)
- 10 JUNKIE XL - Don't Wake Up The Policeman (feat. Peter Tosh & Friends)
- 11 D:EXTER - Things Have Changed (Radio Mix)
- 12 Q-BURNS ABSTRACT MESSAGE - Shame (Hakan Lidbo Remix)
- 13 SASCHA APPEL - La Fantasia





Rise To Honour

Was Bruce Lee in den Siebzigern und Jackie Chan in den Achtzigern waren, ist Jet Li für die Jetztzeit. Nun bekommt der Martial Artist sein eigenes Spiel, für das er persönlich alle Moves im Motion-Capturing-Studio vorgeturnt hat. Das Spiel wirkt aber trotz der fast filmreifen Story eine Spur zu kühl. Durch die ständigen Cut-Scenes und gescrripteten Bewegungsabläufe fühlt man sich zu oft wie auf die Zuschauertribüne verbannt. Echt schade: So bleibt die schöne Idee eher was für Fans. Aber davon hat Jet Li ja einen Haufen. BM

Wertung: gut

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



Bass Master Fishing

Vergesst richtiges Angeln! Am Wochenende früh raus, alberne Gummistiefel anziehen, sich an Angelhaken pieksen, und alles nur, um am Ende ein oder zwei Fischen weh zu tun. Viel schöner: die Erinnerung daran, wie man damals bei „Sega Bass Fishing“ vor der Dreamcast das erste Mal die Rute geschwungen hat. Big Bens „Bass Master Fishing“ macht da weiter, wo das Dreamcast-Barschfischen aufgehört hat. Ein Fest: Natürlich ließ es sich Big Ben nicht nehmen, den passenden Angel-Controller neu aufzulegen. AG

Wertung: gut

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



Van Helsing

Wenn sich der Wolverine-Darsteller Hugh Jackman als Vampirjäger mit Schlapphut durch Horden von Blut-saugern ballert, fragt man sich schon, ob er seinen Marktwert nicht besser gepflegt hätte, wenn er stattdessen mal eine Charakterrolle ... aber egal. Das Spiel erzählt die gleiche Story wie der Film, macht aber auf jeden Fall mehr Spaß. Irgendwie merkwürdig: Fast noch mehr als an sein Filmvorbild erinnert das Spiel an ein Videospieldvorbild, nämlich „Devil May Cry“. GW

Wertung: okay

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



Bad Boys 2

Der Film war echt witzig. Das Spiel ist blutig und höchstens unfreiwillig komisch. Nämlich dann, wenn zum Beispiel dein KI-Kumpan aus purer Dämlichkeit auf dich anlegt. Denn auch wenn sich die beiden im Film oft anzicken – so was würde das Polizisten-Tag-Team Marcus Burnett / Mike Lowrey niemals tun. Ansonsten knallt man Bösewichter ab, das war im Film schon wichtig. Aber doch nicht ausschließlich. Extrem irritierend: die verblüffende Unähnlichkeit der Spielcharaktere mit Will Smith und Martin Lawrence. AG

Wertung: na ja

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Big Ben Interactive **Termin:** bereits erschienen **USK:** 18



THIS WAY | **TO FAME**

ARE **YOU** THE **CHAMPION?**

BEWEISE DEIN KÖNNEN IN 18 PC- UND KONSOLEN-LIGEN
UND SPIEL DICH ZUM GROßEN LIVE-FERNSEH-EVENT BEI 



SEASON TWO
GAMES



Frühstück beim Friedhof

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: Zack Snyders „Dawn Of The Dead“

Text: Gregor Wildermann / Uwe Buschmann, Foto: Benne Ochs

Das Original

George A. Romeros Zombie-Trilogie gehört zu den Klassikern des modernen Horrorfilms. 1968 ließ er mit dem Schwarzweißfilm „Night Of The Living Dead“ das erste Mal seine Untoten auf das ahnungslose Publikum los. Mindestens so verstörend wie die nach Menschenfleisch gierenden Zombies war für viele die Tatsache, dass in einem US-Film dieser Zeit die Hauptrolle an einen farbigen Schauspieler (Duane Jones) vergeben wurde. Die bisher beste DVD dieses Zombieklassikers erschien als Millenium-Edition bei der US-Firma Elite. Der Mittelteil der Trilogie ist gleichzeitig das Zombiefiletstück. „Dawn Of The Dead“ von 1979 ist sowohl Splattermovie als auch sozialkritische Gesellschaftsstudie. Der deutsche Titel „Zombies im Kaufhaus“ und der Soundtrack der lauten Rockband The Goblins, die gegen die entspannte Kaufhausmusik anspielt, bringen die Aussage des Films auf den Punkt. Hier herrscht allerdings bei den erhältlichen Versionen ein gehöriges Durcheinander: Es gibt den „US-Theatrical Cut“ (128 min) und den „Director's Cut“ (139 min). Für Europa schnitt auch Italiens Horrormeister Dario Argento den Film noch mal zurecht (117 min). Er konzentrierte sich dabei fast ausschließlich auf die Gore-Elemente. Bei Anchor Bay US ist gerade die Divimax-DVD mit dem „US-Theatrical Cut“ erschienen, die mit fabelhafter Bildqualität glänzt. Der schwächste Teil ist der dritte Film „Day Of The Dead“, denn wenn die Zombies schon in den ersten Filmminuten die Welt beherrschen, verabschiedet sich die Spannung leider durch den Hinterausgang. www.dvdboxoffice.com, www.anchorbayentertainment.com



Das Blut

Geblutet wird in vielen Filmen, und in Zombiefilmen gerne aus Wunden so groß wie ein Scheunentor. Für überzeugendes Filmblut eignet sich am besten himbeerrote Lebensmittelfarbe, die in heißem Wasser mit Kakaopulver vermischt wird. Der Kakao dient dabei zum Verdunkeln, außerdem wird die Mischung durch ihn undurchsichtig und dickflüssiger. Wahlweise kann man dafür auch Mehl benutzen, allerdings schmeckt diese Mischung bedeutend schlechter – bei den ja meistens noch sehr lebendigen Darstellern der Untoten ist die Kakaovariante klarer Favorit. Das Gemisch sollte allerdings innerhalb von drei Tagen verspritzt und verbraucht sein. Und wer noch ein bisschen Kleingeld im Produktionsbudget übrig hat, kann sich auch an einen kommerziellen Anbieter wenden. Vor allem Blutkissen und -kapseln eröffnen ganz neue Sterbemöglichkeiten und lösen Timingprobleme mit Zombiegesellen, die das in Heimarbeit angerührte Blut nicht mehr im Mund behalten können. Wer bereits getrocknete Wunden in Szene setzen will, greift zu Blutpaste in Tuben. Schließlich kann der gut abgehangene Zombie am Glockenseil auch nicht ewig tropfen. www.kunstblut.de

Das Spiel

Ein Grunzen und Murren, ein Röcheln und Ächzen. Dazu das Geräusch von einem Bein, das schleifend über den Boden nachgezogen wird: Zombies waren schon immer gern gesehene Statisten in der Videospieldwelt. Das Genre definiert hat jedoch Shinji Mikami, der bei Capcom 1997 die „Biohazard“-Serie erdachte und unter dem Namen „Resident Evil“ weltweit bekannt machte. Die beiden ersten Teile erschienen zuerst nur für die Playstation, und George Romero persönlich zollte diesen Zombietiteln Tribut, als er einen Werbeclip für Capcom in Szene setzte. Noch in diesem Jahr erscheinen zwei neue Titel, die dem etwas träge gewordenen Franchise neues Leben einhauchen wollen: „Resident Evil Outbreak“ erzählt die Geschichte von acht Bewohnern des Ortes Raccoon City, die sich durch ein Meer von Zombies schlagen müssen. Der PS2-Exklusivtitel wird in Japan und Amerika online spielbar sein, was erstmals ein kooperatives Vorgehen gegen die Untoten ermöglicht. Leider wird die für September geplante europäische Version wohl ohne Online-Feature auskommen müssen. Ein Trostpflaster ist „Resident Evil 4“, für das Shinji Mikami einen ähnlichen Ansatz wie Regisseur Zack Snyder wählte. Im neuesten Gamecube-Titel sind die Gegner lediglich „Infizierte“ und deswegen erheblich agiler als ihre untoten Vorgänger. www.capcom-europe.de

Der Film

Dieses Mal sind die Spielregeln anders. Kein langsam kriechender Horror, kein körniger Schwarzweißfilm. Zack Snyders Remake von George Romeros „Dawn Of The Dead“ enthält schon in den ersten Minuten mehr Schockmomente als so manch vergleichbarer Horrorfilm auf voller Länge. Der Introtrailer mit den Schauspielernamen ist schnell geschnitten wie ein Musikvideo. Zu der Musik von Johnny Cash stolpern Zombiewesen für Millisekunden durch die Bildlandschaft. Geblieben ist die Geschichte einer Gruppe Überlebender, die sich vor einer Schar von Zombies in eine Shopping-Mall flüchtet. Doch der Werbeclipregisseur Snyder lässt nach den ersten Schockmomenten den Film fast in eine Komödie umkippen, die ähnlich wie seine Vorlage trotzdem noch Raum für Gesellschaftskritik lässt. War Markus Nispels Remake des „Kettensägenmassakers“ mehr eine Hommage, ist Zack Snyder eine mutige Neuinterpretation des Klassikers gelungen. Romero selbst war zwar von den sehr agilen Zombies im Remake eher geschockt, an der Kinokasse wurde diese Variation des Themas aber mit zweistelligen Millioneneinnahmen honoriert. movies.uip.de/dawnofthedead/

Die künstliche Intelligenz

Jeder weiß, dass künstliche Brüste aus Silikon sind. Aber woraus genau macht man eigentlich künstliche Intelligenz? Vom Fach klärt auf

Was ist Intelligenz? Einstein war definitiv intelligent. Wer bei den Intelligenztests in Frauenzeitschriften gut abschneidet, ist es nicht unbedingt. Die Gegner in Computerspielen sind künstlich intelligent. Programmierte Intelligenz, auch KI genannt. Manchmal sind sie echte Einsteins wie in „Far Cry“, wo sie sich formieren und dir auflauern. Anderen Gegnern dagegen möchte man eine Brille auf die Nase programmieren, damit sie nicht, wie zum Beispiel bei „Medal Of Honor: Rising Sun“ (siehe Fotos), ihr Magazin in einen völlig unschuldigen Busch entleeren. Selbst dann, wenn sie direkt neben dir stehen.

Aber so oder so: „Bei den programmierten Gegnern von künstlicher Intelligenz zu sprechen, grenzt eigentlich an Hochstapelei“, weiß Timo Ullman von Yager Development, „vielmehr geht es darum, glaubwürdiges Verhalten zu simulieren und damit das Spielerlebnis zu unterstützen.“ Denn ganz nüchtern betrachtet ist auch die beste künstliche Intelligenz bislang nichts anderes als ein komplexes Zusammenspiel von vorprogrammierten Reaktionen, so genannten Scripts. Zum Beispiel: Angriff, Flucht, Deckung suchen. Entscheidend ist das Zusammenspiel der einzelnen Reaktionen. Grundlage dafür ist eine gute Sensorik der KI, sie muss die Aktionen des Spielers schnell und angemessen erkennen. Dann sind selbst mit einfachen Scripts beispielsweise bei einem Ego-Shooter schon recht lebensnahe Resultate möglich. Wichtig ist auch, wie differenziert die Sensorik ist. Wann merkt der Gegner etwas? Kann er dich nur sehen oder auch hören? Ändert sich sein „Wahrnehmungsvermögen“, wenn es sehr dunkel oder sehr laut ist? Dabei ist eine perfekte KI gar nicht erwünscht. „Es ist relativ einfach, eine unschlagbare KI zu programmieren“, sagt Timo Ullmann. „Ein ausgewogenes Verhältnis und ein realistisches Maß zu finden ist dagegen echt schwer. Bei ‚Need For Speed: Underground‘ habe ich ein paar Rennen nur deswegen gewonnen, weil mein Gegner einen Fahrfehler begangen hat.“

Vielen Dank an Timo Ullmann, Managing Director von Yager Development, und an die Games Academy in Berlin. www.yager.de, www.gamesacademy.de



Die armen KI-Soldaten aus „Medal Of Honor: Rising Sun“ haben eine merkwürdige Nervenkrankheit: Egal wo man ihnen hinschießt – sie halten sich immer das Bein





Ladezeit

Das Warten der Maschine

Computerspiele sind ein Input-Medium. Wenn der Spieler nichts eingibt, keine Taste drückt, den Joystick sich selbst überlässt, passiert überhaupt nichts. Sollte man meinen. Aber das Gegenteil ist der Fall. Die Programmierer haben es geschafft, dem Computer Ungeduld beizubringen. Der Begriff „Warten“ im Zusammenhang mit Maschinen hatte ursprünglich eher mit „Wartung“ zu tun, aber mittlerweile wartet die Maschine tatsächlich. Auf uns. Auf von uns erbrachte Leistung. Und sie versteht es, einem säumigen Spieler ihre Ungeduld zu vermitteln. Die Spielfiguren machen Liegestütze, verschränken mürrisch die Arme, legen sich hin, schlafen ein, strecken sich, beginnen Selbstgespräche, spielen mit ihren Waffen herum oder tappen ungeduldig mit dem Fuß. All dies, weil der Spieler ihnen zu wenig Aufmerksamkeit schenkt. Virtuelles Schmolten. Was hier programmiert wird, ist der Beginn eines Eigenlebens, eines Willens, einer künstlichen Intelligenz. Intelligenz bedeutet eben nicht nur soldatischen Gehorsam. Der Rechner will kein Objekt mehr sein, sondern sich durchsetzen. Eine andere Variante dieser prozessorgetriebenen Ruhelosigkeit sind Demofilme. Sie beginnen selbstständig zu laufen, wenn man das Spiel nicht startet. Einige Spiele schalten vier oder noch mehr unterschiedliche Demos hintereinander, so dass ein selbst laufendes Video entsteht, wunderbar geeignet als Endlosschleifen-Hintergrundflimmern für Großkaufhäuser und Dancefloor-Bars. Was aber vermittelt werden soll, ist: „Schalt mich ein, denn ich habe mehr zu bieten als nur dies.“ Im Regelfall verhallt dieser Appell nicht ungehört. Unheimlich wird es dann, wenn das Warten der Maschine bedrohliche Konturen annimmt. Zum Beispiel bei „Project Zero“. Hier beginnt sich der Bildschirm nach einer gewissen Zeit mit blutigen Handabdrücken zu füllen, so als gäbe es im Inneren des Monitors ein geschundenes Wesen, das die Stabilität des einzigen Fensters testet, das sein Kerker aufweist. In „Manhunt“ wird der Spieler immer wieder mit rüden Worten aufgefordert, nicht zu lange herumzutrodeln und endlich für Action zu sorgen. Nicht umsonst gibt es unzählige Spiele mit Zeitvorgaben. Wenn man im ersten Teil von „Nightmare Creatures“ nicht schnell genug neue Ungeheuer konfrontiert, geht man an der giftigen Atemluft zugrunde. Wenn man in „ESPN Extreme Games“ als Letzter durchs Ziel trudelt, wird man von einer Reporterin verspottet und verhöhnt. Man denkt unweigerlich an das hungrig fordernde Piepsen eines Tamagotchi oder das wiederkehrende Wehklagen eines Handys, dessen Akku fast leer ist. Die Japaner haben in ihren Animes die Problematiken längst durchdekliniert. In den bedeutenden Riesen-Roboterepen der

vergangenen Jahre, „Neon Genesis Evangelion“, „Patlabor“ und „Gasaraki“, schimmert immer wieder die Furcht durch, dass die großen Kampfmaschinen ein Eigenleben entwickeln könnten. Zu computervirenverseucht, zu mythisch aufgeladen oder auch einfach zu sehr verknüpft mit der menschlichen Irrationalität ist ihr gewalthaltiges Tun. Die Konstruktion als Amokläufer: Albtraum einer mechanisierten Gesellschaft.

Sobald die Videospielelektronik anfängt, Wut zu artikulieren, wenn sie unwillig scheint, unsere Tatenlosigkeit zu dulden, und wenn sie uns bestraft, weil wir uns nicht voll und ganz auf sie konzentrieren, dann sind wir weniger als einen halben Schritt vom „Matrix“-Universum entfernt. Aufstand der Maschinen. „Du bist mir zu langsam“, sagt der Schachcomputer und schaltet den Schachweltmeister einfach ab. Vielleicht ist der einzige Daseinszweck von Computerspielen ja tatsächlich, die Spiele zum Laufen zu bringen. Beruhigen wir uns also damit, dass wir über den Ladebildschirm nachdenken. Die gute alte Ladezeit, die dieser Kolumne ihren Namen gibt. Hier versucht der Computer uns darüber hinwegzutrusten, dass er noch ein bisschen Zeit braucht, bis er uns zur Verfügung steht. Er tröstet uns mit möglichst originellen Ladesymbolen, rotierenden CDs, Herzschlagmustern, brennenden Luntten und Ähnlichem. Er versucht die Peinlichkeit seines momentanen Uns-unterlegen-Seins durch Mätzchen zu überspielen. Hoffen wir, dass er sich diese Auszeit nicht in Wirklichkeit gönnt, um einen Plan zu entwickeln, wie er uns anzapfen kann, ohne dass wir noch eine Möglichkeit haben, uns zu verweigern.

Tobias O. Meißner ist Cyberspace-Reisender und Romanautor. Zuletzt ließ er sich von 3D-Beat'em-ups zu dem Fantasy-Roman „Das Paradies der Schwerter“ inspirieren. Einmal im Monat setzt er sich in seiner Berliner Wohnung an den Atari ST, schreibt eine Kolumne und schickt sie uns. Ausgedruckt. Per Post



Gavin Raeburn

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: Gavin Raeburn, Leiter von Codemasters' Juice Studio und Produzent von „DTM Race Driver 2“

Bist du schon einmal ein Rennauto gefahren? Ja, schon öfter. Die krassste Erfahrung war das Rockingham Oval im Formel-Ford-Wagen. Ich dachte die ganze Zeit: „Ein Ausrutscher und du sitzt in der Mauer.“ Und das bei 230 Sachen!

Was hast du für ein Auto, und wie ist deine Beziehung zu ihm? Ich fahre einen Maserati 4200 GT, ein schweres Auto mit ziemlich viel PS – nicht gerade die beste Kombination für die kurvigen, engen Straßen in meiner Umgebung. Nur ein guter Grund für mich, diesen Wagen mit größtem Respekt zu behandeln.

Hast du schon einmal dein Auto selbst repariert? Das einzige, was ich bisher an einem Auto gemacht hab, war die Montage des Reserverads. Weil der Maserati aber kein Reserverad hat, kann ich nicht mal mehr das machen.

Hast du Aufkleber an deinem Auto? Ich hatte bisher immer einen Sticker vom Fußballclub Newcastle United am Heck meines Wagens. Der hat's aber noch nicht auf mein neues Auto geschafft.

Welche Musik hörst du im Auto? Ganz nach Laune – von straighter Dance-Musik bis hin zu klassischen Komponisten. Was ich auch gerne mag, sind Hörbücher auf CD. Zurzeit höre ich „Eine kurze Geschichte des Kosmos“ von Ken Wilber.

Ist dein Auto immer sauber und aufgeräumt? Ja, wenn ich es kaufe. Danach wird es von mir mehr und mehr zugemüllt und erst wieder geputzt und aufgeräumt, wenn der jährliche Werkstattcheck fällig ist.

Darf in deinem Auto geraucht werden? Niemals.

Hast du als Kind Modellautos gesammelt? Ja, und ich sammle immer noch. Wir arbeiten seit sieben Jahren an Rennspielen und haben über die Jahre eine ziemliche Sammlung aufgebaut. Manche bekommen wir von den Autoherstellern, andere kaufen wir als Plastikkit und bauen sie dann zusammen. Sie helfen uns beim Modellieren der Autos für das Spiel.

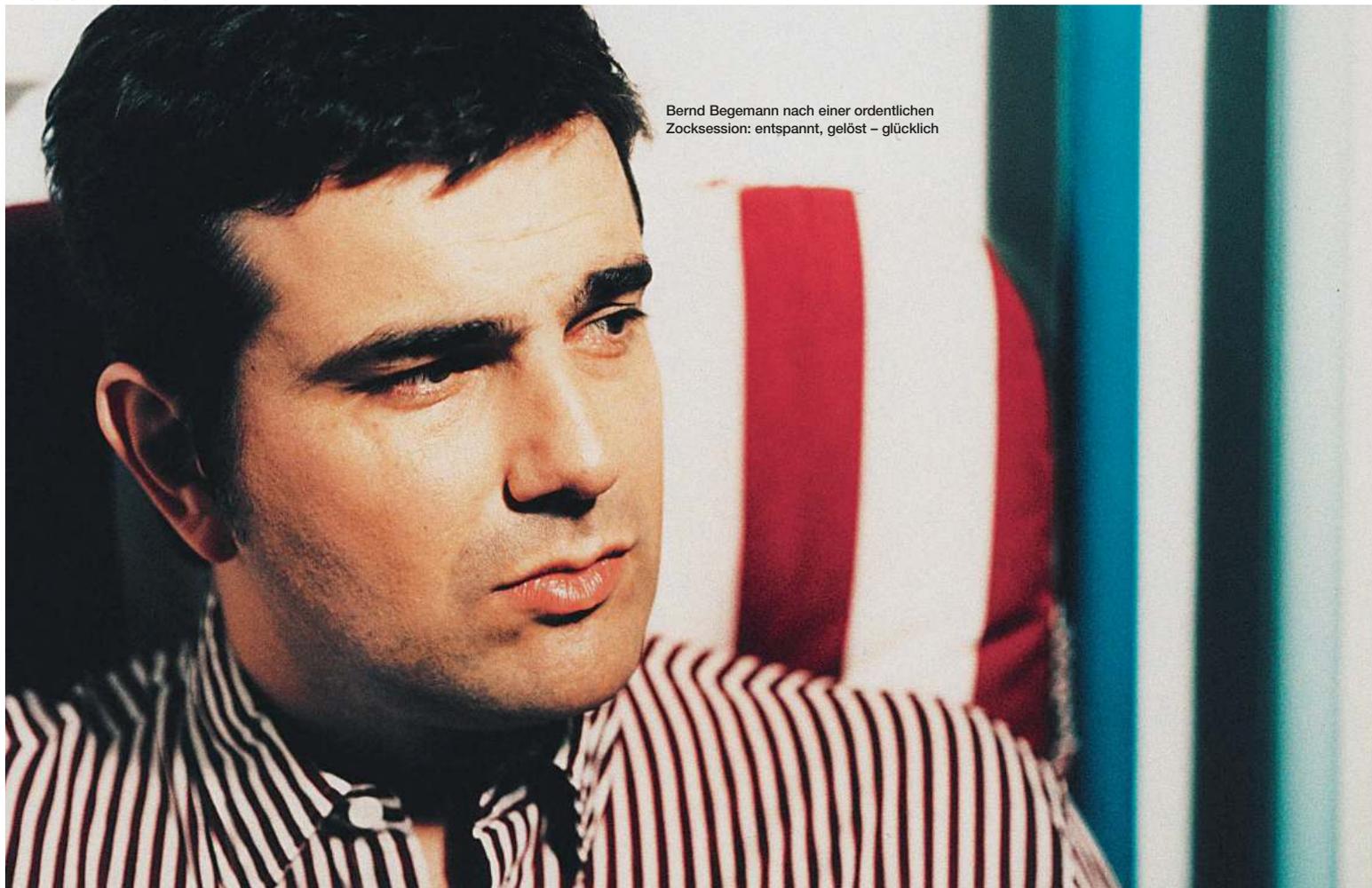
Beschreibe deine erste Autofahrt. Meine Eltern und ich waren mit unserem Wohnmobil irgendwo in England im Urlaub, als mein Vater sagte, dass ich jetzt mal fahren solle. Ich kann mich nur daran erinnern, wie ich mit dem Wohnmobil über das Gelände gehoppelt bin und nie mehr im Leben Auto fahren wollte.

Lässt du andere Leute hinter das Steuer deines Autos? Der Wagen ist nur auf mich versichert, also nein.

Kannst du gut einparken? Oder parkst du vorwärts? Ich finde nicht, dass ich ein besonders guter Autofahrer bin, aber parken kann ich ganz gut. Auch rückwärts.

Hast du schon mal einen Unfall gehabt? Und war es deine Schuld? Ich hatte zwei heftige Unfälle, die sind aber schon zehn Jahre her. Ich habe eine 35 Zentimeter lange Narbe am Bein, die mich immer an den einen Unfall erinnern wird. Außerdem noch einen oder zwei unerhebliche Unfälle. In den harten Crashes war ich beide Mal Beifahrer, und wir hatten Schuld.

Hast du deine Fahrprüfung auf Anhieb geschafft? Nein, erst im zweiten Anlauf. Beim ersten Versuch bin ich über einen Kantstein gefahren und hätte fast ein anderes Auto gerammt, als ich in einen Kreisverkehr einbiegen wollte.



Bernd Begemann nach einer ordentlichen Zocksession: entspannt, gelöst – glücklich

Foto: Kim Frank

Kinderspiel

Künstler erinnern sich an ihren Erstkontakt mit Videospiele. Dieses Mal: der Musiker Bernd Begemann

Ich habe damals mitbekommen, wie sie die ersten „Pong“-Automaten aufgestellt haben. Ich fand das super, war aber nicht besonders gut in dem Spiel. Irgendwie waren dieselben Typen, die im Tischtennis immer alle abgezogen haben, auch gut bei „Pong“. Das war noch nicht so ein richtiges Videospieleerlebnis. Später wurde es auf einmal dreidimensional. Als „Battlezone“ von Atari in die Spielhallen kam, war ich unglaublich geflasht. Man konnte sich hinter Pyramiden verstecken und hatte zwei mächtige Controller, um vorwärts und rückwärts zu fahren und Komplett Drehungen um die eigene Achse zu machen. Die Heimversion für C64 und Amiga fand ich dagegen irgendwie nicht so überzeugend. Verglichen mit dem Automaten in der Spielhalle war die Grafik ziemlich erbärmlich.

In meiner Anfangszeit in Hamburg habe ich extrem viel Zeit in Spielhallen verbracht, weil meine Wohnung einfach furchtbar war. Außerdem hatte ich auch das Gefühl, dass da eine neue kulturelle Front aufkommt. Dass die neuen Apparate, die kommen, genauso wichtig sind wie die neuen Bands, die kommen. Meine Güte – dieses erste „Star Wars“-Spiel! Man konnte wie Luke durch den Graben des Todessterns fliegen und sich ducken vor den Querleitungen. Du hattest diese Illusion von Geschwindigkeit. Was da angefangen hat, war, dass die Videospiele die Leute in neue Zustände bringen. Dass du auf einmal extrem schnell bist, extrem hoch oder

extrem gepanzert und bewaffnet. Im Grunde war das wie Drogen ohne Drogen. Das Nintendo 64 war dann die erste Konsole, die ich mir gekauft habe, wegen der realistischen Wasseroberfläche bei „Waverace“ und wegen dem Gameplay von „Goldeneye“. Diese James-Bond-Erfahrung – das musste einfach sein. Und die Playstation hatte zu dem Zeitpunkt nichts Vergleichbares. Ich bin bis heute Nintendo- und Sega-Fan, weil das die Original-Spieleentwickler sind und nicht so neureiche Seiteneinsteiger.

Heute machen wir oft Multiplayer-Abende. Die ersetzen eigentlich das, was früher eine Skatrunde gewesen wäre. Aber Videospiele sind einfach viel interessanter als Gesellschaftsspiele. Ich war früher oft auf Abenden, wo Leute Brettspiele gespielt haben. Danach waren alle immer ganz aggressiv und unausgeglichen. Aber nach einer guten Videospiele-Zock-Session sind alle entspannt und friedlich. Das kann man mit nichts vergleichen. Aktuelle Lieblingsspiele: „Links“, „Battle Engine Aquila“, „Freedom Fighter“, „Pikmin“

Das aktuelle Album von Bernd Begemann und seiner Band Die Befreiung heißt „Unsere Liebe ist ein Aufstand“ und ist bei Grand Hotel Van Cleef erschienen.



Bringdienst

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

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

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

Ich möchte mein GEE-T-Shirt in Größe

S M L XL (Bitte gewünschte Größe ankreuzen)

GEE bekommen

Meine Adresse

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
Land, Postleitzahl, Ort _____
Telefon, Geburtsdatum _____
Datum, Unterschrift des Abonnenten _____

Ich zahle (bitte ankreuzen)

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

Kontonummer _____
Bankleitzahl _____
Geldinstitut _____

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

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters) _____

GEE verschenken

Adresse des Abo-Empfängers

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
Land, Postleitzahl, Ort _____
Telefon (falls bekannt) _____

Diesen Coupon bitte an: GEE Magazin,
Aboservice, Kampstraße 4, 20357 Hamburg
oder per Fax an: +49/40/46 88 32 34

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

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

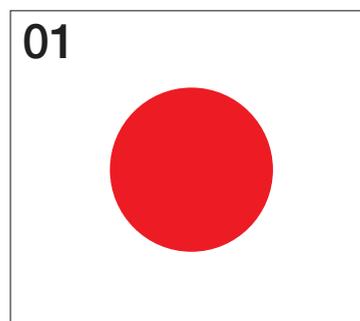


Und im nächsten Heft:

01 Was wird da gespielt?! Japaner kriegen die coolsten Videospiele immer zuerst, haben eine Vorliebe für U-Bahn-Simulationen und kampieren vor Elektronikmärkten, wenn eine neue Konsole erscheint. So weit das, was jeder über die Hardcore-Spieler aus dem Mutterland der Videospiele zu wissen glaubt. Was bisher kaum einer weiß, steht in unserem Japan-Special.

02 Abstraktion vs. Realismus Mehr Polygone, flüssigere Framerates, detailliertere Texturen – in den meisten SciFi-Games wird alles dafür getan, die Spiele aussehen zu lassen wie einen High-End-Science-Fiction-Film. Aber sehen die Vektorgrafikschluchten bei „Rez“ nicht viel futuristischer aus als alle „Star Wars“-Teile der letzten Jahre zusammengenommen?

Ab 28. Juni 2004 am Kiosk.





wanna play?

MOGULCLOTHING

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFA and its member associations are trademarks of FIFA and/or its member associations. FIFA is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real player names and likenesses is endorsed by FIFA and its member associations. PlayStation Net is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.



Julian



Annika



Timmi



Onkel Horst



Verena



Alex



Opa Paschulke



Tante Inge

Lisa

Omi Paschulke

Gerd-Uwe



„Was wir hier sehen, ist ein kompaktes 3-4-3-System, wie es die Paschulkes gerne spielen, Natürlich müssen die Jungs vorne die Buden machen, aber ohne Unterstützung von hinten geht natürlich nix. Mit dieser Taktik haben die Paschulkes jetzt zum vierten Mal in Folge das Triple geholt.“



FOOTBALL'S COMING HOME

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

