

GEE[©]

Games_Entertainment_Education

Nur 3€

Sims 2 Profi-Tipps für
die perfekte Sims-Bude

8-Bit-Musik So wirst
du zum Gameboy-Rocker

Showdown Sind
Endgegner überflüssig?

GTA San Andreas Das Spiel des Jahres?

Die besten Spiele im Test

Star Wars Battlefront, Dawn Of War, Animal Crossing, Silent Hill 4:
The Room, PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy, FIFA Football
2005, Resident Evil: Outbreak, Tiger Woods PGA Tour 2005,
WWE: Day Of Reckoning, Gradius V, Headhunter: Redemption,
Pikmin 2, Def Jam: Fight For NY

Oktober 2004



www.geemag.de

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



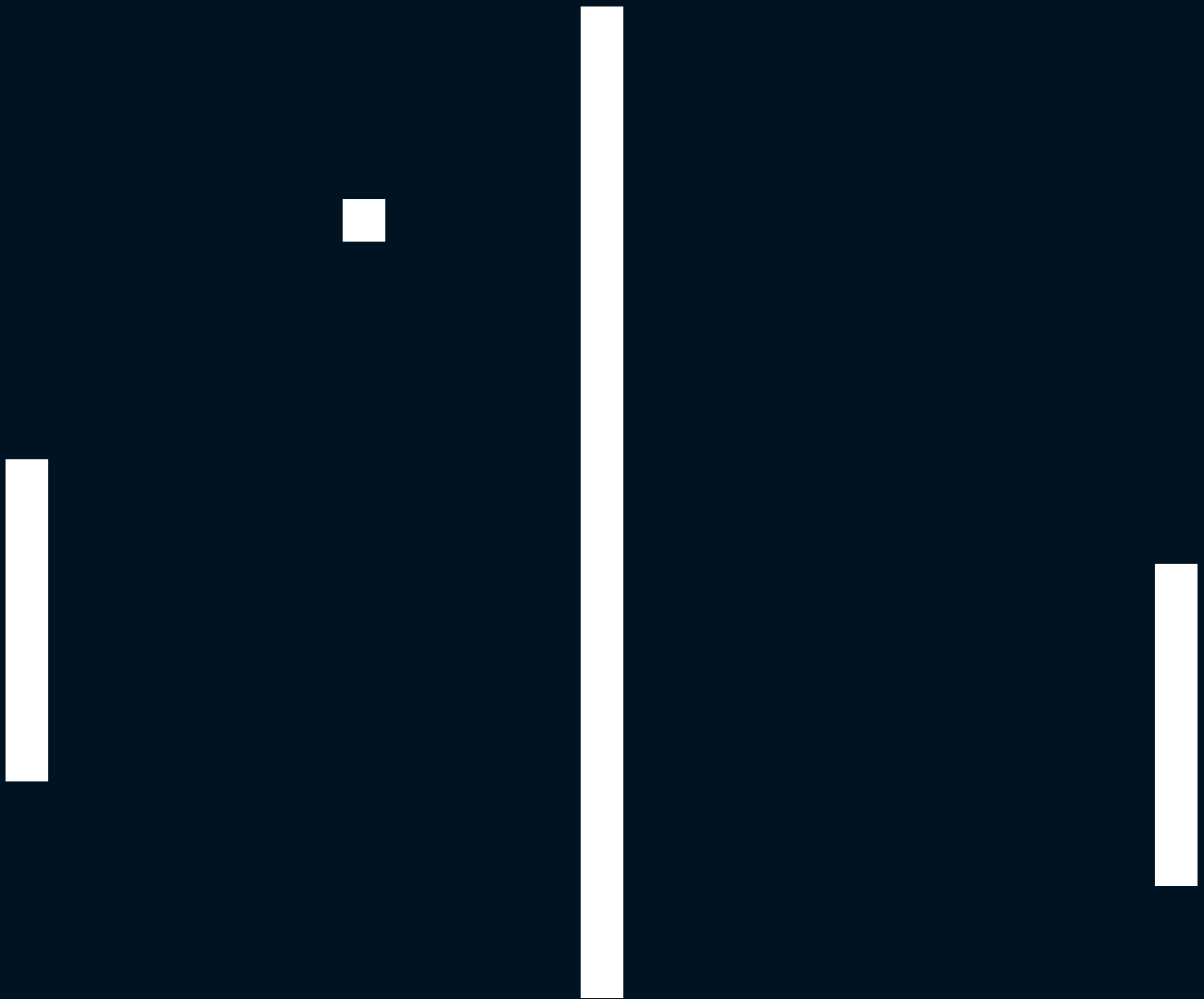
HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES

HIER AUCH.

GEE
LOVE•FOR•GAMES

Pong – jetzt auf www.geemag.de

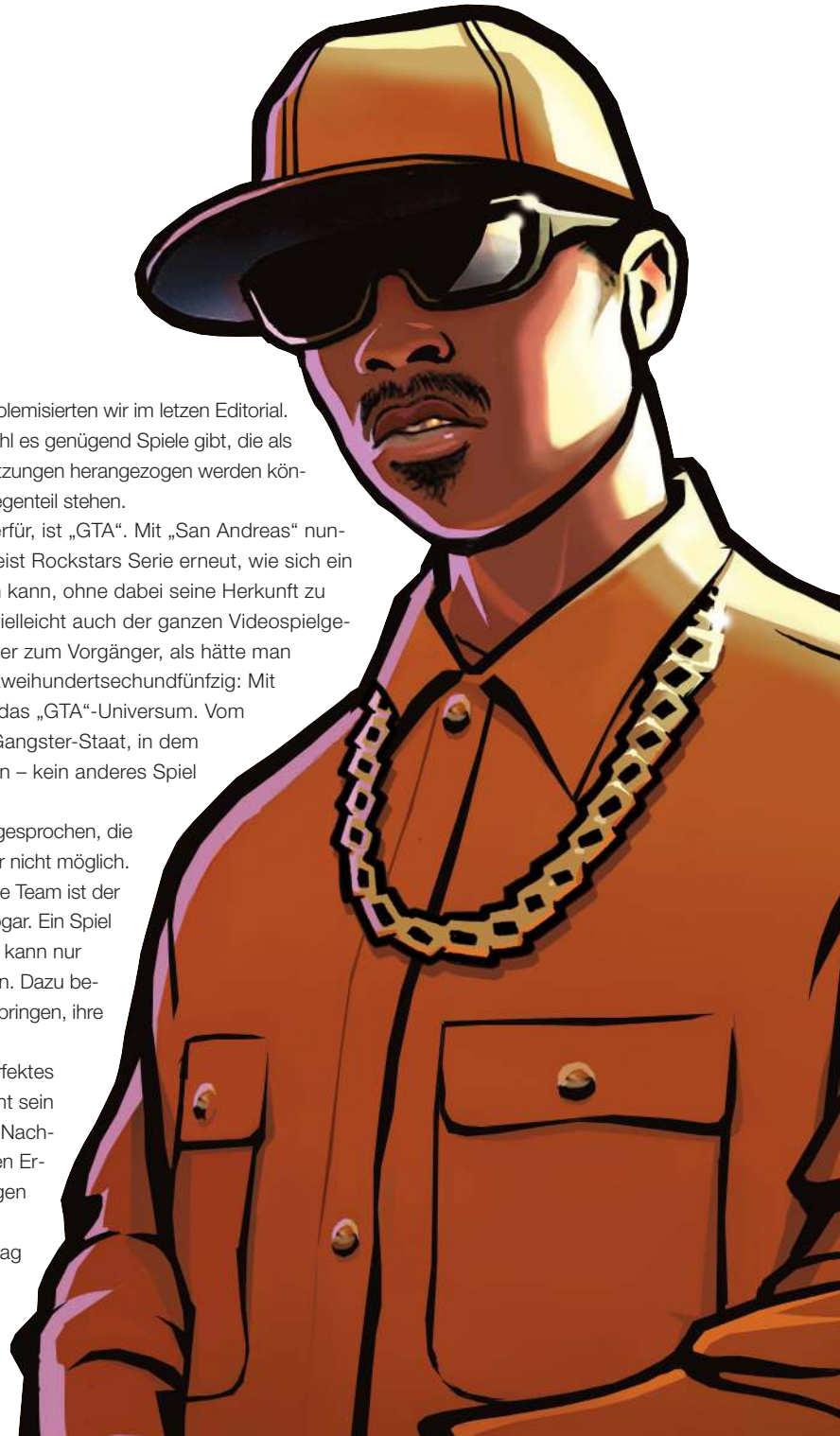


Heft 08

„Die Videospiegelindustrie hat die Fortsetzungsseuche“, polemisierten wir im letzten Editorial. Eine Tatsache, aber nur die halbe Wahrheit. Denn obwohl es genügend Spiele gibt, die als Beispiel für die Verflachung der Spielkultur durch Fortsetzungen herangezogen werden können, gibt es genauso auch Titel, die für das absolute Gegenteil stehen. Eines davon, wenn nicht sogar das beste Beispiel hierfür, ist „GTA“. Mit „San Andreas“ nunmehr in ihrer fünften Fortsetzung angekommen, beweist Rockstars Serie erneut, wie sich ein Spiel mit jedem folgenden Teil gänzlich neu definieren kann, ohne dabei seine Herkunft zu verraten. Wie kein anderes Game der letzten Jahre, vielleicht auch der ganzen Videospiegeschichte, verhält sich bei „GTA“-Spielen der Nachfolger zum Vorgänger, als hätte man diesen hoch zwei genommen. Zwei, vier, sechzehn, zweihundertsechundfünfzig: Mit einer Schwindel erregenden Rate dehnt es sich aus, das „GTA“-Universum. Vom zweidimensionalen Gangster-Gag zu einem ganzen Gangster-Staat, in dem man sich verlieren kann. Und das in nur sieben Jahren – kein anderes Spiel entwickelt sich so schnell.

Gern hätten wir ausführlicher mit den kreativen Köpfen gesprochen, die „GTA“ zu dem gemacht haben, was es ist. Allein, es war nicht möglich. „Zu beschäftigt“, hieß es aus New York, und: „Das ganze Team ist der Star, keine Einzelperson.“ Wahrscheinlich stimmt das sogar. Ein Spiel von der Komplexität, der Detailverliebtheit eines „GTA“ kann nur schwer der Vorstellungskraft eines Einzelnen entspringen. Dazu bedarf es einer ganzen Armee von Menschen, die sich einbringen, ihre Ideen beitragen, kurz: dieses Spiel leben.

Und wahrscheinlich ist genau deswegen „GTA“ ein perfektes Beispiel dafür, dass Fortsetzungen nicht immer schlecht sein müssen. Es geht nur darum, wie man ihn angeht, den Nachfolger eines erfolgreichen Videospieles. Versteht man den Erfolg des Originals als Basis, aus der sich Kapital schlagen lässt, mit weiteren, im Detail verbesserten Nachfolgern? Oder aber als eine Respektbezeugung und einen Auftrag des Spielers zugleich, ihn mit dem nächsten Teil genauso ans Pad zu binden wie mit dem Erstling? Ihn zu überraschen, seine Erwartungen zu übertreffen, ihn auch den Nachfolger ohne eine Spur von Verbrauchtheit lieben zu lassen? Viel Spaß mit GEE, die Redaktion



Inhalt 08/2004

- 05 Editorial
- 08 Meinung
- 10 Most Wanted: Der Tapeziertisch
- 12 Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null
- 24 Die Akte: Spiel des Lebens
- 26 Kolumne: Mathias Mertens schlägt zurück
- 28 Auf die Augen: Die besten DVDs
- 30 Auf die Ohren: Die schönsten Alben
- 32 Gadgeteria: Technik, die begeistert

- 65 Tests: Star Wars Battlefront, Dawn Of War, Animal Crossing, Silent Hill 4: The Room, Psi-Ops, FIFA Football 2005, Resident Evil: Outbreak, Tiger Woods PGA Tour 2005, WWE: Day Of Reckoning, Gradius V, Headhunter: Redemption, Pikmin 2, Def Jam: Fight For NY

- 86 Schnelldurchlauf: Games im Kurztest
- 90 Crossfader: „The Thunderbirds“
- 92 Vom Fach: Das Rendern
- 93 Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge
- 94 Ausweis: Thomas Le Grand
- 96 Persönlichkeit: Moonbootica
- 98 Abspann

34



Storys

34 Klassen besser Mit „GTA San Andreas“ läutet Entwickler Rockstar Runde fünf im Kampf um das beste Gangster-Universum ein. Dabei ist die Konkurrenz schon lange ausgeknockt, die eigenen Ansprüche der Last Man Standing. Ein Bericht aus den Straßen von San Andreas

42 Stark im Abgang Endgegner in Videospielen sind so sicher wie das Amen in der Kirche. Doch brauchen wir sie überhaupt noch?

48 Schöner wohnen „Die Sims 2“ ist eine Real-Life-Simulation. Man verbringt also viel Zeit in ihr. Eine 400 Euro teure Feng-Shui-Beratung für die Sims-Bude ist also eine gute Investition. Oder?

54 Musik spielen Retrogaming ist eine große Sache. Musik machen mit Retrocomputern eine ziemlich kleine. Wir waren in der 8-Bit-Musikszene unterwegs, um herauszufinden, welche Old-School-Konsole den besten Sound hat

60 Der Schlangenbeschwörer Hideo Kojima ist einer der wenigen Stars der Entwicklerbranche, seine „Metal Gear Solid“-Reihe ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte. Wir haben den Stealth-Erfinder aus seinem Versteck gezogen



Betreff: 07/2004



Hallo, GEE, der Samstag der Games Convention 2004 war ein Tag voller Innovationen. Die Ausgabe September 2004 wurde mir in die Hand gedrückt, und ich dachte mir „eine unter vielen“, doch nach intensiver Studie eures Magazins wurde ich aus meiner Weltauffassung erlöst. Ihr macht eine Zeitschrift, die Bildung und Computerspiele miteinander verbindet. Neben der Ausdrucksweise und Berichterstattung im Allgemeinen gefiel mir vor allem der Bericht über die MMORPGs. Überwältigend, faszierend, aber auch „nachdenklichmachend“ zugleich. Ich musste überlegen: Was will das Leben? Was will ich? Will ich raus aus meinem Leben und in eine virtuelle Welt mit Langzeitmotivation flüchten oder die reale Freundin und einen gemeinsamen Tagesablauf mit ihr? Soll ich sein, wer ich bin, oder das, was ich sein möchte? Möchte ich in einer Welt verschwinden, die der unsrigen immer ähnlicher wird? Nein, danke. Der gewöhnliche Nebenbeispiel möchte ich aber auch nicht sein, genauso wenig wie der Händler mit viel Ruhm. Bleibt mir wohl nur, es bei der Faszination für das virtuelle Leben zu belassen. Denn mit meinem echten bin ich sehr zufrieden. Wehe man beschwert sich, man möchte ewig leben, aber weiß an einem verregneten Sonntag nichts mit sich anzufangen. Robert Wutzmer

Hallo, ihr seid so miss-individuell und bringt die Dinger, wie das kein anderer tut. Davon bekommt ihr bestimmt tausend E-Mails täglich, und inzwischen wisst ihr es bestimmt auch. Gut, dass jetzt ein Mag auch mal aus Hamburg kommt, auch wenn das vielleicht gar keinen Einfluss auf das Magazin hat. Aber: Hamburg City rules!! Kein Scherz, wer behauptet was anderes?? Also: Don't fuck with real ass GEEs. Quick to snatch your ugly ass – off the streets. Dann bis dann, Joash Ganesh

Hallo, liebe GEE-Redaktion, wisst ihr, vor kurzem wollte ich euch einen Brief schreiben, der davon handelt, dass eure Tests nur dann zur Kaufentscheidung beitragen, wenn sie zur Ergänzung von „ausführlichen“ Rezensionen aus anderen Zeitschriften gelesen werden. Aber inzwischen ist mir eines klar geworden. Als ich Spiele nach diesen „großen“ Tests kaufte, hatte ich das Gefühl, sie schon zu kennen. Das war nie sehr spannend. Eure Besprechungen zu aktuellen Spielen genügen vollkommen, um sich für oder gegen einen Kauf zu entscheiden. Und entscheidet man sich dafür, hat man beim ersten Anspielen ein Gefühl, das an das kindliche Auspacken von Geschenken an Weihnachten erinnert. Ist das nicht schön? Danke, dass ihr unser Hobby salonfähig macht. (Solltet ihr diesen Brief tatsächlich drucken wollen, ignoriert diesen Teil: Entschuldigung wegen all der idiotischen Briefe, die ich bisher geschickt habe. Als ich die geschrieben habe, war ich immer total bekifft.) Ciao, Georg Münster (Name von der Redaktion geändert)

Hallo, GEE-Redaktion, eigentlich wollte ich euch schon nach dem letzten Heft schreiben. Ich fand euren Artikel über Sammler ein bisschen zu einseitig und klischeehaft. Wir sind nicht ausschließlich einsame Typen, die ihr ganzes Leben nur für ihre Konsolen leben. Es gibt zwar solche totalen Freaks, die sich abschotten und nix anderes als ihre Konsolen im Kopf haben (und ihr Leben lang Singles sind). Doch eure Bilder und Texte vermittelten mir zu sehr den Eindruck, dass alle Sammler einsame, missverstandene Sonderlinge sind. Was bringt die größte Spielesammlung, wenn man sie nicht mit jemandem teilen kann? Ich habe einen langjährigen Freund, der immer die Konkurrenzkonsole zu der, die ich hatte, gekauft hat. Das fing beim Mega Drive und SNES an. So haben wir zusammen immer alle Konsolen und Games gehabt, ohne uns jede Konsole kaufen zu müssen. Eine große Sammlung ist meiner Meinung nach nicht viel wert, wenn man sie nur für sich alleine hat, ohne andere daran teilhaben zu lassen. Ich lade mindestens einmal die Woche ein paar Freunde zu mir ein, und wir zieh'n uns zusammen ein paar DVDs rein nach 'ner Runde „House Of The Dead 2“ (mit Lightgun), oder ich überrede alle zu einer Runde „Top Gear“ oder „Marvel Vs. Capcom“. Solche Leckerbissen der Videospiegelgeschichte zu besitzen bringt doch erst richtig Bock, wenn man sie jemandem zeigen und spielen kann. Ein anderer Freund von mir kommt jedes Jahr mit ein paar neuen Games aus Japan für seinen Mega Drive wieder, weil er es sich zum Ziel gemacht hat, alle Manga/Anime-Umsetzungen für den MD zu sammeln. Und ratet mal, wer sich die dann alle erst mal ansehen muss? Das Sammlerleben ist meiner Meinung nach alles andere als einsam, wenn man sich nur dazu überwindet, sein Leben nicht allein auf sein Hobby zu fixieren und auch mal andere an die kostbaren Stücke zu lassen. Mit freundlichen Grüßen, Benjamin Scabell

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 (MH), stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann (GW), Textchef: Benjamin Maack (BM), Moses Grohé (MG), Thilo Mischke (TM)

Art-Direktion: Jan Spading

Layout-Assistenz: Anne Imig

Redaktionelle Mitarbeit: Christoph Adrian (CA), Martin Albrecht (MA), Frank Barknecht (FB), Stefan Ernsting (SE), Heiko Gogolin, Carsten Görg (CG), Sven Herwig (SH), Tim Lorenz (TL), Tobias O. Meißner, Mathias Mertens, Sonja Müller (SM), Martina Neumann (MN), Bernd Rumm (BR), Daniel Schieferdecker (DAS), Philip Schlüter (PS),

Fotos & Illustrationen: Anne Imig, Maiko Gubler, Benne Ochs

Schlussredaktion: Sven Barske

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch

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

Vertrieb: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH,

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

Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

Abo: Redaktionswerft GmbH, 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



It's in the game.™

AUF DEM SPIELFELD SPRECHEN MEINE FÜSSE FÜR MICH.

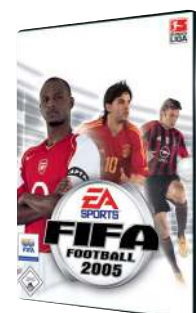
Patrick Vieira

Was macht einen großartigen Spieler aus?

Auf dem Platz geht's nicht um Image,
ein gutes Geschäft oder gutes Aussehen.

Es geht ums Spiel.

Es geht um die perfekte Ballbehandlung!



PERFEKTER SPIELFLUSS

Ab Oktober 2004

www.fifafootball2005.ea.com
www.easports.de



PlayStation®2



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, It's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. © 2004 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are ™/® of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

Der Tapeziertisch

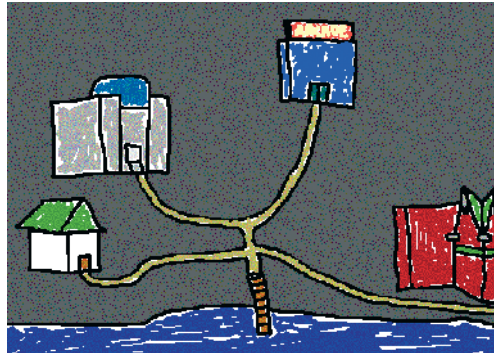
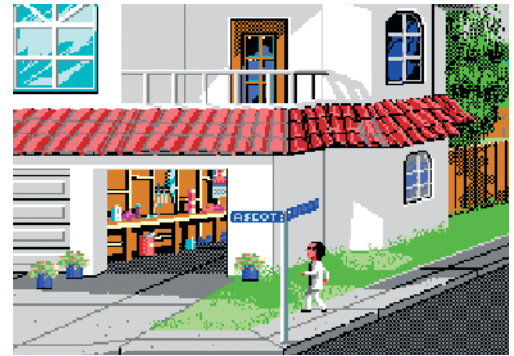
aus „WWE: Day Of Reckoning“

Der Tapeziertisch an sich ist eine feine Erfindung. Vielseitig einsetzbar, ist das zusammenklappbare Gelegenheitsmöbel aus kaum einem Keller- oder Dachbodenraum wegzudenken. Gibt es zufällig gerade keine Wand zu tapezieren, kann man das gute Stück auf dem nächstbesten Trödelmarkt aufbauen und gnadenlos mit Ramsch vollstellen. Auf Straßenfesten dient es als sicherer Standort für Crêpe-Maschinen, Waffeleisen und Armeen von Caipirinha-Gläsern – und besinnt man sich alter Straßenkampftraditionen, kann man das Ding auch prima zur brennenden Straßenbarrikade umfunktionieren. An dieser Stelle soll jedoch endlich auch die sportliche Aufgabe des Klapptisches beleuchtet werden, der durch „WWE: Day Of Reckoning“ auch auf der Konsole eine Renaissance feiert: Im „Wrestlemania“-Nachfolger ist der Tapeziertisch eines der wichtigsten Accessoires im Ring. Wer sich nicht lange mit abwechslungs-, weil waffenlosen Matches aufhält, kommt schnell zur Sache, genau genommen: zum Tisch. Denn hat man dieses unscheinbare Hilfsmittel erst einmal vernünftig zweckentfremdet, bekommt der Gegner ordentlich Backenfutter. Man kann ihm das sperrige Ding wunderbar um die Ohren hauen, und sollte es einmal doch versehentlich in seine Hände geraten, kann man es auch sehr eindrucksvoll kaputt treten. Die Macher des Spiels verhelfen dem unscheinbaren und doch so praktischen Möbelstück im „Table-Match“-Modus zum verdienten Ruhm. Wer dort den Tisch im Ring aufstellt und den Gegner hindurchkloppt, hat schon gewonnen. Hinzu kommt die ästhetische Komponente: Es ist verblüffend, wie fein choreografiert selbst die grobschlächtigsten Wrestler durch den Ring tänzeln, wenn sie erst einmal einen Tapeziertisch zu fassen bekommen. Kritiker dürfen jetzt gern anmerken, dass der Tisch im Spiel ursprünglich nicht zum Tapezieren gedacht war, sondern den Punktrichtern als Schreibunterlage diene. Doch wer ganz genau hinschaut, kann ihn – von fehlenden Farbresten abgesehen – leicht als Verwandten des zusammengeklappten Weggefährten auf dem heimischen Dachboden enttarnen. [Das Spiel zum Klapptisch findet ihr auf Seite 81](#) Foto: Benne Ochs



immer schön rühren, dann gibt's keine klumpen im Kleister

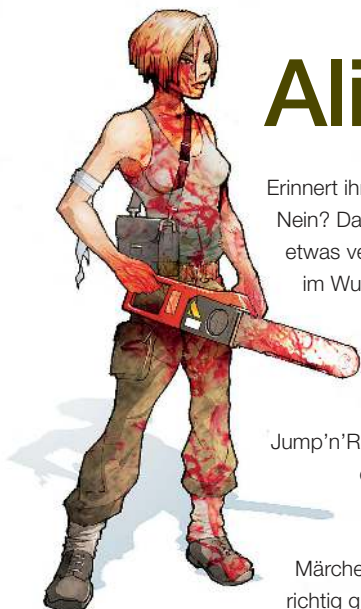




Abenteuer kostenlos

Lange ist es her, dass das Adventure das erfolgreichste Genre überhaupt war. Schön war die Zeit, als Spiele ihren Marktwert dadurch definierten, wie logisch oder unlogisch Rätsel waren oder wie lange die durchschnittliche Dauer zum Lösen eines kniffligen Puzzles war. Ein bisschen wehmütig kann man schon in die Vergangenheit blicken, als 20 Stunden Spielspaß noch auf sechs Disketten gepasst haben. Spiele wie „Indiana Jones“, „Day Of The Tentacle“ oder „Legend Of Kyrandia“ sind auch heute noch unterhaltsam und komplex. Genau diese Spieltiefe hat sich eine britische Internetseite zum Thema gemacht. Besser gesagt, sie versucht das Genre Adventure wieder zu beleben. Dazu stellt sie erstens eine Software zur Verfügung, mit der man Rätselgeschichten selbst

basteln kann, und zweitens bietet sie eine große Downloadsektion mit unzähligen Point-and-Click-Adventures von Amateurprogrammierern. Es werden aber nicht nur eigene Abenteuer programmiert, sondern auch Computeridole getunt. Larry Laffer, Zack McCracken und die Freunde aus „Maniac Mansion“ wurden ordentlich aufpoliert. Die harte Arbeit an der schöneren Grafik und dem verbesserten Sound von „Maniac Mansion“ zum Beispiel hat sich für die deutsche Heimprogrammier-Gruppe Lucas Fangames jetzt schon gelohnt. 100 000 User haben sich in der ersten Woche nach dem Release das rundum erneuerte „Maniac Mansion“ heruntergeladen. Was bedeutet das? Genau! Über 100 000 Menschen wollen gut gemachte Adventure-Games. Wie früher. www.adventuregamestudio.co.uk



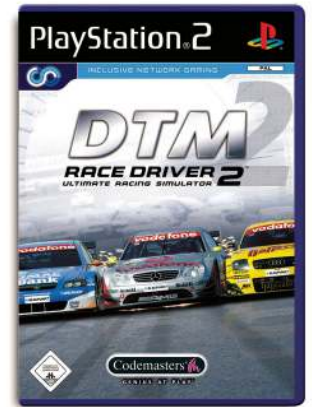
Alice im Bluttausch-Land

Erinnert ihr euch noch an „American McGees Alice“? Nein? Das ist aber schade, denn ihr habt definitiv etwas verpasst. Das war dieses Spiel, das aus „Alice im Wunderland“ einen dreidimensionalen Albtraum gemacht hat. Es war endlich mal wieder ein Spiel mit einem innovativen Konzept und – es war ein Flop. Niemand schien sich für die abgedrehten Grafiken dieses Jump'n'Runs zu interessieren. Bewiesen hat es aber, dass Spiele sehr gut aussehen können, auch wenn sie nicht den gängigen Vorstellungen von perfekter Grafik entsprechen. Und dass Märchen, die eigentlich nicht unheimlich sind, so richtig gruselig sein können. Das nächste Projekt des

Ausnahmedesigners American McGee soll nicht weniger als das brutalste Spiel der Welt werden. Um diesem, zugegebenermaßen etwas seltsamen, Anspruch zu genügen, hat sich der Leveldesigner von „Doom 2“ und „Quake“ prominente Unterstützung ins Boot geholt. Kein Geringerer als George A. Romero fungiert als Artdesigner für „City Of The Dead“. Der Mann, der mit seiner „Dawn Of The Dead“ Trilogie das Zombie-Genre ins Leben rief, soll jetzt drei Spiele für Konsolen und PC konzipieren. Und – wen wundert's – die Reihe soll auf seiner Trilogie basieren. Weitaus schwieriger als die Konzeptionierung des Spiels gestaltet sich indes die Suche nach einem Publisher. Kein Wunder: Die Filmreihe „Dawn Of The Dead“ war in Deutschland jahrelang indiziert, und der Stern von gewalttätigen Spielen ist definitiv am Sinken. Fraglich also, ob je ein Publisher seine Hände ins Feuer legen wird für das „goriest game ever made“. Als Spieler kann man sich ja sowieso einen besseren Superlativ als „das blutigste“ vorstellen. [Infos zum Stand der Dinge unter: www.americanmcgee.com](http://www.americanmcgee.com)

Verlosung

GEE reißt den Hahn auf. Anlässlich der gelungenen PS2-Umsetzung von „DTM Race Driver 2“ war Publisher Codemasters derartig in Feierlaune, dass er, ohne weiter darüber nachzudenken, einer grandiosen Verlosung zustimmte. Zu gewinnen gibt es eine limitierte PS2 „Aqua Edition“ nebst „DTM Race Driver 2“. Außerdem, und das ist jetzt das eigentliche Filetstück für jeden Driver, eine Ausfahrt mit einem vom Rennsport-Tuner Wetterauer aufgebohrten 525-PS-Audi RS6 auf der Nordschleife. **Stichwort:** „Adrenalintaxi“, entweder per Postkarte oder mail an info@geemag.de



Game-o-kratie

Das Gamebusiness muss demokratischer werden! Das denken zumindest die Macher der amerikanischen Internetseite Gamediscovery.com. Sie wollen der Ideenarmut, der Betriebsblindheit und dem anhaltenden Fortsetzungswahn der Entwicklerfraktion mit der geballten Schaffenskraft der Leute entgegenreten, die das wichtigste Glied in der Kette der Games-Industrie sind: dem Käufer. Denn auf Gamediscovery.com kann jeder seine Ideen für Spielkonzepte posten, egal, wer er ist. Dass diese demokratische Ausrichtung auch zu seltsamen Ausgeburten führen kann, die wir genauso wenig spielen wollen wie den 100sten Teil irgendeines Durchschnitts-Shooters, ist ja klar. Konzepte wie „Vampire X4 Demolition“, ein Kloppspiel, in dem man zur „super psycho bitch of hell“ aufsteigen soll, sind schon sehr speziell. Doch das Verhältnis von vollkommen abwegigen zu wirklich guten Ideen hält sich die Waage. Lapdance als Tanzspiel und MMORPG-Hauptstädte sind dabei nur zwei Spielkonzepte, für die wir sofort die Geldbörse zücken würden. www.gamediscovery.com



Spielhalde

Für Sammler alter Arcade-Automaten ist es geradezu eine Beleidigung, für Liebhaber alter Arcade-Spiele aber ein ausgesprochen interessantes Gerät. Die „Arcade Legends“ der Firma Ultracade sind ein Automat wie aus der Spielhalle: mit 25-Zoll-Monitor, Trackball, zwei Joysticks und Buttons. Der Unterschied zu herkömmlichen Automaten wird erst beim Blick auf den Bildschirm klar: 24 Videospielklassiker stehen zur Auswahl. Von „1942“ und „Asteroids“ über „Centipede“ und „Ghost'n'Goblins“ bis zu „Mr. Do“ und „Tempest“. Mit einzeln zu erwerbenden Game-Packs kann die Kollektion erweitert werden. Ein Sports- und ein Blast-Pack sowie weitere Titel sind bereits erhältlich. Das Beste an dem Automaten ist aber, dass es keine Schlitze zum Geldeinwerfen gibt. Freispiele für den Rest des Lebens! Rund 2.300 Euro, www.ultracade.com





Heimlich, laut und leise

Ende des Jahres wird Sam Fisher zum dritten Mal die Welt retten – in „Splinter Cell 3: Chaos Theory“. Und wieder gibt es eine schöne Überraschung beim Soundtrack. Kam der Titel-Track im letzten Teil noch vom Brasilianer Lalo Schiffrin, komponiert dieses Mal der Drum'n'Bass-Produzent und Landsman Amon Tobin gleich den kompletten Soundtrack und alle Geräusche. Es ist das erste Mal, dass ein unabhängiger Künstler ein komplettes Spiel vertont. GEE sprach mit Amon Tobin über seine ersten Videospiele, die Zusammenarbeit mit Ubisoft und sein großes Vorbild

GEE: Erinnerst du dich noch an deine erste Videospielerfahrung?

Amon Tobin: Mein Freund hatte einen Atari, auf dem wir immer „Defender“ und „Battlezone“ gespielt haben. Das Spiel mit dem Drahtgitterpanzer würde ja jetzt schon fast wieder modern aussehen. Ein anderer Freund hatte einen Sinclair-ZX81-Computer, und auf dem haben wir Stunden damit verbracht, ein Programm zu schreiben, das ein Strichmännchen laufen ließ. Wir haben laut getönt, dass wir auf dem ZX81 bald eigene Spiele programmieren würden. Dann kam der Sinclair-Spectrum-Computer, und wir haben unsere Pläne beerdigt, weil es einfach alle Spiele schon gab, die wir noch programmieren wollten.

Welcher Games-Soundtrack hat dich am meisten beeindruckt?

Es ist schwer, von wirklichen Meilensteinen zu reden, aber mir gefiel die Musik zu „Ghost'n'Goblins“ auf dem C64 immer sehr gut. Neben „Spy Hunter“ und „Green Beret“ war „Aztec Challenge“ mein Favorit. In der jüngeren Zeit hat es die „GTA“-Serie gut geschafft, Musik als elementaren Teil des Spiels einzubinden. Leider herrscht ähnlich wie in der Filmbranche auch in der Videospielindustrie sonst noch der Trend, dass man einfach einige große Hits lizenziert und an einem wirklichen Soundtrack spart.

Was ist für dich in „Splinter Cell“ der coolste Moment?

Auf jeden Fall das Geräusch, wenn Sam Fisher sein Nachtsichtgerät aktiviert.

Wo liegt für dich als Produzent der Unterschied zwischen eigenen Tracks und einem Soundtrack?

Das sind zwei sehr unterschiedliche Dinge. Meine Musik zu „Splinter Cell 3“ muss sich ja immer der jeweiligen Spielsituation anpassen. Und das immer genau zum richtigen Zeitpunkt. Damit das funktioniert, wurde die Musik in verschiedene Lagen unterteilt, die dann jeweils zur Situation aufgerufen werden.

Dabei müssen diese Spuren alleine funktionieren, aber auch im Kombination miteinander. Bei meinen Tracks habe ich dagegen viel mehr Struktur, die einen eigenen Spannungsbogen hat. Hinzu kommen auch noch technische Beschränkungen, da die Konsole auch ihre Limits hat.

Wie sah die Zusammenarbeit zwischen dir und Ubisoft aus?

Ich arbeitete zu Videomitschnitten der einzelnen Levels und konnte so grob die Soundwahl strukturieren. Die entsprechenden Files gingen dann von mir zu Ubisoft, wo getestet wurde, ob die Sequenzen so reinpassten. Man sicherte mir vor der Produktion zu, dass ich bei der Soundwahl keine Kompromisse eingehen muss, und so gab es nie irgendwelche Diskussionen musikalischer Art. Es gab nur einige Modifikationen aus technischen Gründen.

Das Titelstück zu „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“ wurde vom deinem Landsmann, dem legendären Komponisten Lalo Schiffrin („Bullitt“, „Mission Impossible“) geschrieben. Hat dich das bei deiner Arbeit unter Druck gesetzt?

Ich bin ein großer Fan von Lalo Schiffrin, und so war es für mich eine Ehre, am gleichen Projekt zu arbeiten. Trotzdem musste ich mich davon lösen und habe versucht, Musik zu schreiben, die jedem Vergleich standhält. Vielleicht irre ich mich auch, aber meines Wissens nach hat noch nie ein unabhängig arbeitender Künstler einen kompletten Soundtrack für ein Spiel gemacht, und deswegen ist mir dieses Projekt sehr wichtig gewesen. Hier hatte ich wirklich die Chance, einen Soundtrack anders klingen zu lassen. Und deswegen bin ich auch sehr stolz, dass der Soundtrack Anfang 2005 als limitierte Sammleredition, abgemischt im 5.1-Surround-Sound, erscheinen soll.

www.splintercell3.com, www.amontobin.com



ZUSCHLAGEN

SCHEIDUNG
EINREICHEN

IGNORIEREN

SCHREIEN

DAZULEGEN

ROMANTIK. EINER VON FÜNF NEUEN GRÜNDEN, DIE DAS LEBEN LEBENSWERT MACHEN.

Ab sofort hast du eine ganz neue Generation in deiner Hand. Befriedige ihre Grundbedürfnisse oder verfolge ihre Sehnsüchte wie *Reichtum*, *Wissen*, *Familie* und *Beliebtheit*. Du hast die Wahl - übernimm die Kontrolle!
www.diesims2.de



Alter: 17

Viel Spaß auf der Tanzfläche und vielleicht im Schlafzimmer.



Alter: 31

Finde die Frau deiner Träume und stell sie deiner Ehefrau vor.



Alter: 59

Verbring deine besten Jahre mit dem Lesen von Büchern. Wie dem Kama Sutra.



Erhältlich ab
16. September 2004



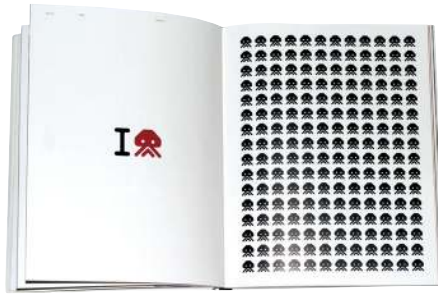
PC CD-ROM

© 2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Die Sims, Maxis und das Maxis-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.



Challenge Everything™

Aussen hui, innen ... auch



Man braucht nicht lange, um die Prägung auf dem Buchdeckel einzuordnen. Jeder erkennt sie sofort, die Umrisse des ersten Gameboy, die in das weiche, weiße Vinylplastik geprägt sind. Doch was genau verbirgt sich hinter dem Einband? Ein neuer Band zur Geschichte von Nintendo? Damit hätte sich der 1973 in Tokio geborene Grafiker Tsuyoshi Kusano wohl nicht zufrieden gegeben. Videospiele haben ihn von frühester Kindheit an beeinflusst und sind so auch zur Inspirationsquelle für seine grafischen Arbeiten geworden. 1994 gründete er seine Firma Nendo, 1999 nannte er sie dann Level1. Sie erstellt Logos und Motive für T-Shirts, Plattencover und Publikationen. Wie zum Beispiel dieses fotoalbumgroße „I Love Game Graphics – Credit 00“. Darin reflektiert er seine bisherigen Arbeiten und geht mit den kunstvollen Fotos von Yoshimitsu Umekawa auf eine Reise durch die Videospiegelgeschichte. Kusanos humorvolle Verfremdungen bekannter Logos von Firmen wie Nintendo, Sony oder Sega wechseln sich im Buch ab mit Collagen von Screenshots ihrer wichtigsten Spiele und der schlichten Würdigung bekannter Arcade-Titelhersteller wie Konami, Namco oder Taito. Obwohl das Buch mit seinen 182 Seiten und 360 farbigen Abbildungen in erster Linie ein Kunstbuch ist, finden sich auch diverse Texte von Kusano und anderen japanischen Autoren, in denen über Gaming an sich nachgedacht wird: Haben Computerspiele mich verändert? Welchen Platz nehmen sie in meinem Leben ein? Ob man selbst zur „Nintendo Generation“ gehört, dürfte jedoch schon klar sein, wenn man sich das Buch allein wegen des Covers gekauft hat. „I Love Game Graphics – Credit 00“ von Tsuyoshi Kusano kostet rund 30 Euro und erscheint im Verlag „All Rights Reserved“

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Daddler sind so?

Die Zahlen sprechen für sich: Laut einer Umfrage der Entertainment Software Association ist der durchschnittliche Videospieler heute 29 Jahre alt und männlich. Diese Daten müssen auch in der „Playboy“-Redaktion angekommen sein. Ganz seiner Tradition entsprechend widmet das Männermagazin deswegen weiblichen Videospielhelden eine Fotostrecke. Sechs Videospielcharaktere lassen in der Oktoberausgabe ihre Hüllen fallen, wobei nur die Halbvampirin Rayne aus „Blood Rayne 2“ sowie Luba Licious aus „Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude“ in dem Feature „100% topless and smokin' hot“ zu sehen sein werden. Etwas bedeckter zeigen sich Mileena aus „Mortal Kombat“, Nina aus Namco's „Tekken“, Kurenai aus „Red Ninja“ und eine Dame aus „Darkwatch: Curse Of The West“. Für Publisher Majesco kommt die kostenlose Werbung zum kommenden Release von „Blood Rayne 2“ gerade recht. Denn das ist erst der Anfang einer wahren „Blood Rayne“-Maschinerie, die da anrollt. Hinzu gesellt sich nämlich der Gastauftritt von Rayne im neuen Video der US-Band Evanescence, eine neue Comicserie und der Beginn der Dreharbeiten zum „Blood Rayne“-Kinofilm, mit „T3“-Darstellerin Kristanna Loken (Foto) als Chefvampirin. Weitere Darsteller sind Michael Madsen, Michelle Rodriguez und Matt Davis sowie Ben Kingsley als Raynes Vater Kagan. Letzterer wird zum Filmstart hoffentlich nicht blank ziehen.

www.blodrayne2.com, www.playboy.com

Für Virtua Fighter

Größere eSport-Events waren bisher PC-Spielern vorbehalten. Doch noch in diesem Jahr gehen die ersten größeren Turniere an den Start. GEE stellt die wichtigsten Veranstaltungen vor

01 Best Players Cup

Wann und wo: Die erste plattformübergreifende Konsolenmeisterschaft findet am 16. Oktober in Frankfurt am Main statt. Nach bisherigem Planungsstand werden je 128 Teilnehmer in vier Disziplinen gegeneinander antreten.

Was wird hier gespielt: Konsolenspieler sind bei diesem Turnier gefordert. Sony schickt noch vor dem Release „Gran Turismo 4“ (Playstation 2) auf die Rennstrecke. Mit Nintendos „Mario Kart: Double Dash“ (Gamecube) steht ein weiterer Racer auf dem Programm. Fußballfreunde treten bei Konami „Pro Evolution Soccer 3“ an.

Was gibt es zu gewinnen: Geld. Wie viel steht noch nicht fest.

www.bestplayerscup.com

02 Playstation Liga

Wann und wo: Seit dem 1. September laufen Turniere der Playstation-Liga online. Eine Saison wird nach jeweils vier Monaten mit einem „Playstation Masters“-Event abgeschlossen. Und die besten der Playstation-Liga werden regelmäßig zu NBC-„Giga“-Sondersendungen eingeladen.

Was wird hier gespielt: Zur Auswahl stehen verschiedene Online-Games, die teilweise exklusiv auf der Playstation 2 laufen. Neben eigenen Titeln wie „Socom U.S. Navy Seals“, „Destruction Derby Arenas“, „This Is Football 2004“ stehen auch „FIFA 2004“ und „Need For Speed Underground“ zur Auswahl. Ende September folgen „Burnout 3“, „Star Wars Battlefront“ und Anfang November „Killzone“.

Was gibt es zu gewinnen: Neben Ruhm und Ehre: Pokale und Hardwarepreise.

www.playstationliga.de



02



03



03 FIFA Interactive World Cup

Wann und wo: Das von der FIFA, Xbox und Electronic Arts veranstaltete Turnier wird online über Xbox Live von Oktober bis Dezember 2004 nacheinander auf allen fünf Kontinenten stattfinden. Die jeweils Besten werden im Dezember 2004 in Zürich auf der FIFA Spieler-des-Jahres-Gala gegeneinander antreten.

Was wird hier gespielt: Den Sponsoren entsprechend natürlich „FIFA Football 2005“ auf der Xbox.

Was gibt es zu gewinnen: Den Preis des „FIFA Interactive World Player Of The Year“. Ein genaues Preisgeld wird noch bekannt gegeben.

www.fifa.com, www.xbox.com, www.fifafootball2005.ea.com

Papierkram

Videospieler haben eine Affinität zu Bastelbögen. Zumindest scheint das bei japanischen „Katamari Damacy“-Spielern der Fall zu sein. Immer neue Bastelbögen werden auf der Webseite zum Spiel veröffentlicht. Zum Ausschneiden, Falten und Zusammenkleben. Visitenkartenetuis und Lesezeichen zum Beispiel. Noch besser allerdings das grüne Blatt zum Ausdrucken, mit Anleitung für einen Papierflieger. Auch sehr schön: die Nase des Königs mit Schnurrbart zum Ins-Gesicht-Pappen – in drei verschiedenen Größen. Auch beim Online-Magazin „Way Of The Rodent“ gibt es einige Hobby-Falter. Dort kann man sich Bausätze

für klassische Arcade-Automaten wie „Galaga“, „Donkey Kong“, „Defender“ und „Robotron“ im Miniaturformat runterladen. Ein Famicom in Originalgröße, wie auf dfnt.net zu beziehen, ist auch ganz hübsch. Und auf linkclub.or.jp gibt es sogar einen AT-ST – allerdings nicht in Originalgröße.

<http://katamaridamacy.jp/>, <http://www.wayoftherodent.com/>,
<http://www.dfnt.net/t/photo/papercraft/index.shtml>,
<http://www.linkclub.or.jp/%7Eshun-pop/gallery1/at-st/>



ROCKY

L E G E N D S TM

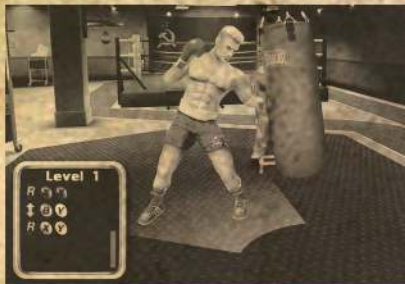


Ruhmreiche Karrieren! Spiele als Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang oder Ivan Drago (v.l.n.r.)

TRAINING SCHAFFT LEGENDEN



(oben) Clubber führt einen Spezial-Punch aus.



(oben) Drago arbeitet hart an seiner Kondition



Rocky Balboa (links) schlägt einen krachenden Haken gegen Ivan Drago (rechts).



PlayStation 2

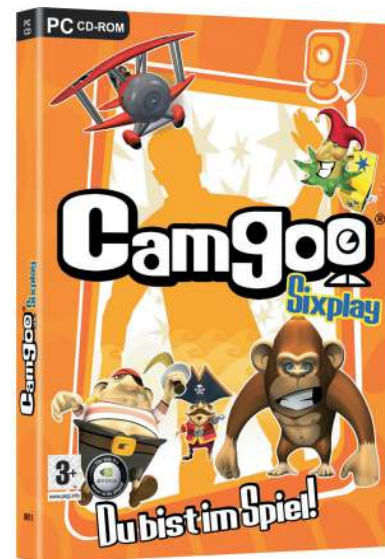
www.rocky-legends.com



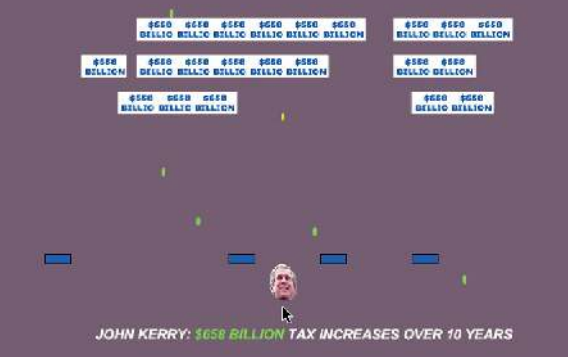
Rocky-Rocky V: TM & © 1976-2004 Metro Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved. Game Source and Object Code © 2004 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Developed by Venom.
Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or other countries. "B" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc..

Das heimliche Auge

Manchmal gucken PC-Spieler neidisch auf die Konsolen-User. Da erscheint ein Spiel wie „GTA Vice City“ lange vorher auf der Playstation 2. Spiele wie „Halo“ werden grottenschlecht für den PC portiert oder erscheinen erst gar nicht. Doch richtig frustriert sind PC-User, wenn sie an Party-Games denken. Die sind nämlich Mangelware, was wohl zum einen an der zumeist komplizierten Handhabung der Spiele und zum anderen an der miesen Party-Credibility der großen, grauen Klötze liegt. Doch genau das soll sich jetzt ändern. Die Firma Rebel Games hat sich der Mission verschrieben, Windows XP spaßkompatibel zu machen. Mit einer geklauten Idee. „Camgoo“ ist „Eyeto“ für den Computer. Schnell die mitgelieferte Kamera an den USB-Port stecken, Software installieren, und fortan wird nicht mehr vor dem Fernseher gezappelt, sondern vor einem Computermonitor. Natürlich werden die Vorteile eines PCs klug in das Programm integriert. Die Menüs werden jetzt mit den Cursortasten bedient und sind nicht länger durch nervöses Winken zu durchqueren. Höhere Auflösungen lassen die Minispielchen hübscher aussehen, und man braucht kein „Eyeto-Chat“, denn das ist sowieso in Windows integriert. Vorausgesetzt, man hat die aktuellste Version installiert. Dann läuft es ähnlich unkompliziert wie auf Konsolen. Aber Vorsicht mit alten Computern, unter Windows 98 sind Komplikationen vorprogrammiert. Und die sind wohl ein weiterer Grund, warum PC-User die Konsoleros manchmal beneiden. www.camgoo.de



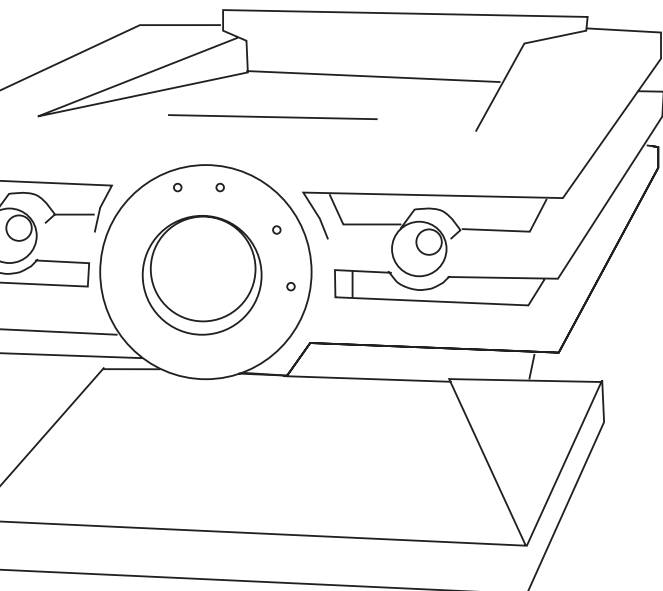
JOHN KERRY: TAX INVADERS



Wahl-Kampfmittel

Wenn am 2. November die Ergebnisse der amerikanischen Präsidentschaftswahlen bekannt gegeben werden, wartet die ganze Welt nur auf eine Antwort: Wurde George Walker Bush wieder gewählt? Und sollte es danach weitere vier Jahre heißen: „weltweiter Kampf dem Terrorismus“, die Programmierer eines Web-Game würden sich ihren Teil des Wahlsieges auf ihr Web-Banner schreiben. Gesponsert von der Republikaner-Organisation „GOP“ macht das Spiel „Tax Invaders“ ganz stumpfsinnig dem Wähler klar, wie man mit Mr. Bush John Kerrys Pläne zur Steuererhöhung abschießt. Leider können die Erfinder von „Space Invaders“ solche Spielanleihen nicht verhindern und müssen es sich noch als Kompliment für das etablierte Gameplay zugute halten. Auch die Kerry-Parodiewebsite Kerrycore.com bediente sich für ein Webgame beim Spielklassiker. Hier feuert man als John Kerry auf lila Flip-Flops. Und bis zum nächsten Heft findet die GEE-Redaktion noch heraus, was es damit auf sich hat. www.johnnywhatever.com, www.kerrycore.com/ad_flipflight_game.htm

Videokonferenz



Irgendwo neben der kleinen blauen Lampe an der „Eyeto“-Kamera ist ein Mikro eingebaut. Bisher kam das nur bei „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“ zum Einsatz, wo der Hausgeist Peeves durch lautes Schreien vertrieben werden konnte. Mit „Eyeto-Chat“ kann man jetzt noch ganze andere Leute anschreien. Denn damit wird die PS2 zum Videotelefon. Über ein wirklich benutzerfreundliches Interface kann mit einer per Netzwerkadapter ans Internet angeschlossenen PS2 spielend leicht eine Verbindung zum „Eyeto-Chat“-Server aufgebaut werden. Sollte sich dort zur gleichen Zeit ein Buddy aus deiner Kumpel-Liste rumtreiben, wird er mit Grün als erreichbar markiert. Besteht Gesprächsbedarf, wird per Knopfdruck angeklingelt. Nimmt die andere Seite an, erscheint sogleich das Gesicht des Angerufenen auf dem Bildschirm. Vorausgesetzt, er hält auch tatsächlich sein Gesicht vor die Kamera und nicht irgendwelche anderen Teile seines Körpers. Und so kann man sich dann eben entweder ganz privat seine versteckten Narben zeigen – oder reden. Womit wir wieder beim kleinen Mikrofon neben dem blauen Lämpchen wären. Denn das ermöglicht entspanntes Plaudern sogar vom Sofa aus. Und zwar richtig entspannt, denn Kosten fallen für diesen Service nicht an. Höchstens ein paar Cent für die Online-Verbindung. Und falls mal keine Freunde online sein sollten, können bis zu 30 Sekunden lange Videonachrichten hinterlassen werden. Bei so günstigen Konditionen macht es durchaus Sinn, sich zum Chatten per Playstation übers normale Telefon zu verabreden. 29 Euro mit Netzwerkadapter, www.eyeto.de

Schadensmodell

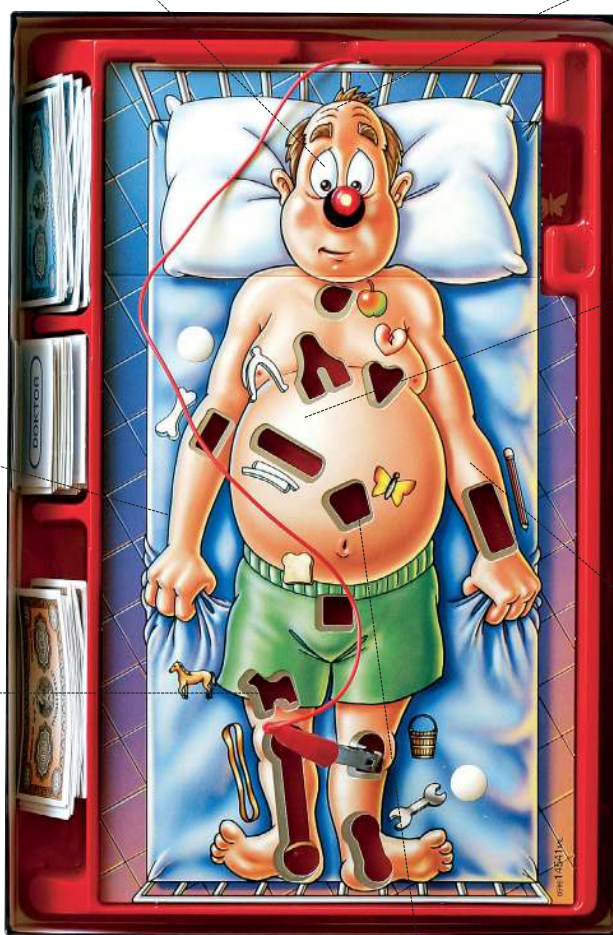
Bei übermäßigem Konsum von Computerspielen kann es zu psychischen Störungen wie Halluzinationen, Konzentrationsschwächen, Leistungsversagen, Nervosität und Schlafstörungen kommen. So viel zur Psyche. Körperlichen Schaden erfahren ja nur die Figuren auf dem Bildschirm. Oder doch nicht? Tatsächlich ist der Platz hinterm Controller gar nicht so sicher, wie man denkt

Rot wie Rubine werden Augen nicht nur vom Kiffen, sondern auch, wenn man sehr lange und angestrengt auf einen Bildschirm glotzt. Gegen das unangenehme Gefühl und Brennen hilft nur eine Pause. Dabei immer schön viel mit den Wimpern klimpern, damit die Augen wieder befeuchtet werden.

Die Epilepsiewarnung am Anfang eines jeden Game-Handbuches hat jeder schon mal gesehen, niemand aber jemals ernst genommen. Doch tatsächlich können die Bilder auf dem Bildschirm epileptische Anfälle auslösen. So wie die vor einigen Jahren in Japan ausgestrahlte Szene der Zeichentrickserie Pokemon. 54-mal in einer Sekunde wechselten die Farben zwischen blau, rot und grün und brachten mehrere hundert Kinder ins Krankenhaus. Um die Wahrscheinlichkeit eines Anfalls gering zu halten, sollte man nicht zu nah am Fernseher sitzen, den Raum gut beleuchten, einen kleinen Bildschirm verwenden und bei Müdigkeit nicht spielen.

Abschürfungen und Blasen kann sich einhandeln, wer den Analogstick des N64-Controller zu intensiv bewegt. In Amerika führte das dazu, dass Nintendo jedem Käufer vom „Mario Party“ bis zu vier Paar Schutzhandschuhe zur Verfügung stellen musste. Bei bestimmten Teilen des Spiels musste der Stick so heftig rotiert werden, dass brauchbare Ergebnisse nur mit der Handfläche zu erzielen waren. Durch die geriffelte Oberfläche entstanden die Verletzungen.

Durch Tanzmatten und „Eyeto“ hat sich das Verletzungsrisiko nicht verringert. Ein gebrochenes Bein vom „Dance Dance Revolution“-Spielen, ungezählte blaue Flecken an zu nah stehenden Mitspielern und diverse umgeschmissene Gegenstände vom „Eyeto“-Gehampel gehen aber aufs Konto der eigenen Dummheit. Genauso alle Verletzungen, die durch Stolpern über Kabel entstehen, und Stromschläge durch unvorsichtiges Basteln an offenen Geräten.



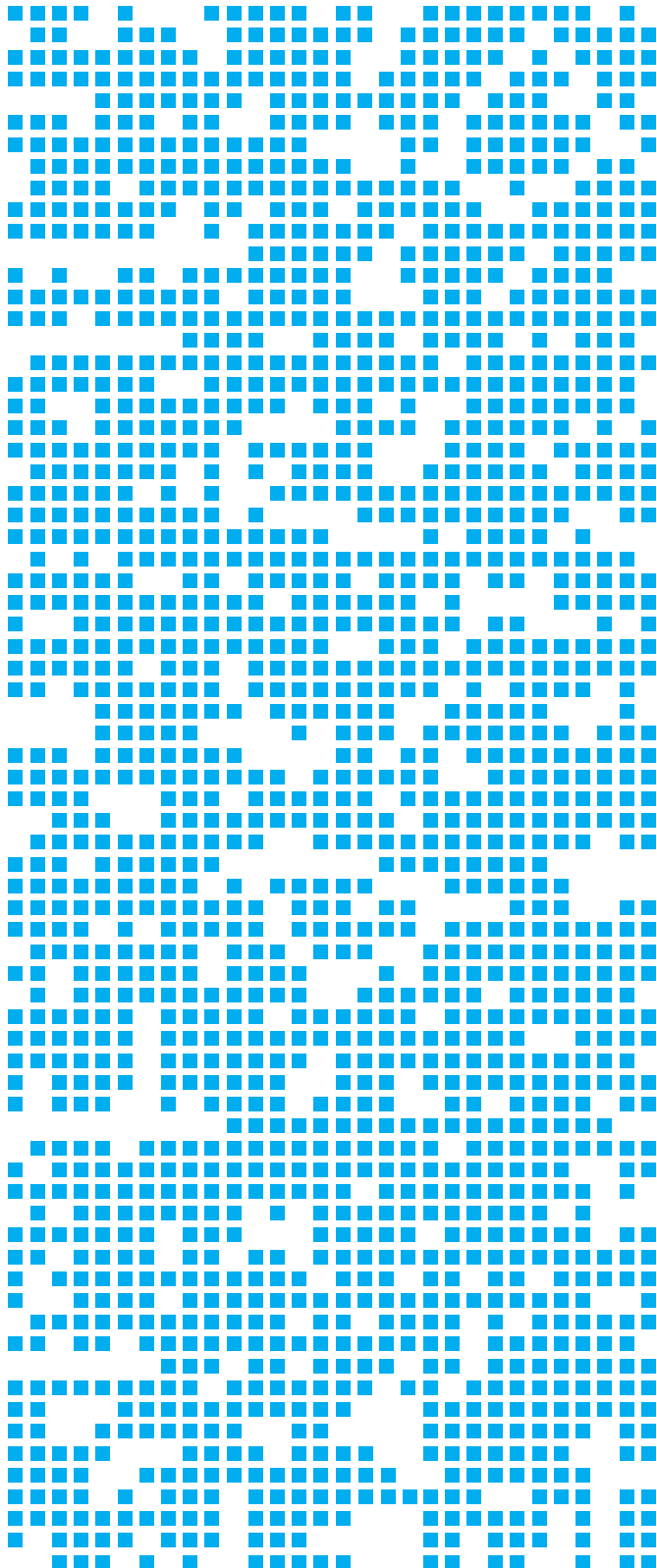
Gaming Sickness ist eine Form der Motion Sickness, die durch eine Irritation der Sinnesorgane hervorgerufen wird. Beim Film „Blair Witch Project“ beklagten sich viele Besucher über Übelkeit, Schwindelgefühl, Kopfschmerzen oder das Gefühl der Selbstbewegung. Die wackelnden Handkamera-Bilder täuschten dem Auge Bewegung vor, während das Gleichgewichtsorgan keine Bewegung feststellen konnte. Mit zunehmendem Realitätsgrad in 3D-Computerspielen tritt das Phänomen auch in diesem Bereich auf. Achtzig Prozent aller Menschen sind anfällig dafür, Japaner vermeiden deswegen Ego-Shooter.

Unter „Repetitive Strain Injury“, kurz RSI, werden diverse Symptome zusammengefasst, die entstehen, wenn ein und dieselbe Bewegung ständig wiederholt wird. Dazu gehört beispielsweise die Sehnenscheidenentzündung vom Maus klicken. Je mehr Kraft dabei aufgewendet wird, desto schlimmer. Also immer schön locker bleiben beim Bossfight und nicht wie irre auf die Buttons hämmern. Da die Sehnenscheidenentzündung auch auf den Namen Tendovaginitis hört, machte sie im Zusammenhang mit Videospielen auch schon als „Nintendoitis“ Schlagzeilen.

Seit fast jedes Gamepad eine Rumble- oder Force-Feedback-Funktion hat, werden bei Gamern Symptome diagnostiziert, die früher Presslufthammer-Haltern oder kettensägenden Holzfällern vorbehalten waren. Das so genannte Hand-Arm-Vibration-Syndrom. Durch das ständige Rütteln kann es passieren, dass sich die Fingergefäße verkrampfen. Dann färben sich die Finger weiß, anschließend blau und rot. Kribbeln, stechende Schmerzen, Kältegefühl und vermehrte Schweißabsonderung begleiten das Farbenspiel. Hier hilft nur eine sofortige Pause. Sollten die Beschwerden häufiger auftreten, unbedingt den Arzt aufsuchen. In Großbritannien steht das Hand-Arm-Syndrom seit 1985 auf der Liste der Berufskrankheiten. Super-einfache Präventionsmaßnahme: Vibration abschalten.

Spiel des Lebens

Dein Freund, der Computer? Seit es Rechner gibt, versuchen findige Programmierer den Arbeitsmaschinen mit ihrer Software Leben einzuhauchen. Aus diesem Anliegen entwickelte sich eine eigene Wissenschaft – und nebenbei ein Spielprinzip, das erfolgreich vermarktet wird. Mit dem Erscheinen von „Sims 2“ zieht jetzt ein weiteres Stück Menschlichkeit in kalte Schaltkreise ein. Ein guter Zeitpunkt, um die Entwicklungsgeschichte der Computer-Kumpel zu beleuchten



„Eliza“ (1966) Diese Software parodierte eine Therapiesitzung beim Psychiater. „Hallo. Wie geht es Ihnen?“ „Ach, es geht Ihnen gut. Das Wetter ist schön? Das verstehe ich nicht. Können Sie es präziser sagen?“ So ungefähr verliefen die Dialoge. Und trotz „Elizas“ eher stumpfsinnigen Fragerei stellte sich schon nach einem kurzen Plausch das Gefühl eines echten Gegenübers ein. Vielleicht ja gerade, weil die Unterhaltung so hirnrissig war.

„Game Of Life“ (1972) Der Mathematiker John Conway entwickelte eine Simulation des Lebens, basierend auf den einfachen Regeln von Leben und Sterben. Der Spieler setzte einen Punkt, der eine Zelle repräsentierte, in ein Gittermodell. Nach mathematischen Regeln wurde nun errechnet, ob die Zelle sterben oder sich vermehren würde. So zufällig wie das Leben selbst.

„Mind Mirror“ (1985) Was kommt dabei heraus, wenn man eine verschwurbelte LSD-Ideologie mit Kybernetik und Psychologie in einen Topf wirft? Ein Videospiel des Drogen-Intellektuellen Timothy Leary. Erst erstellte ein virtueller Leary ein Psychogramm vom Spieler, dann wurde in einer Life-Simulation sein Leben vorausgesagt. „Mind Mirror“ war ein beliebtes Partyspiel in den Achtzigern. Kein Witz.

„Little Computer People“ (1986) „Die Sims“ sind ein neues Spielprinzips? Blödsinn. Schon vor fast zwanzig Jahren erfreuten sich die Besitzer eines C64 der Möglichkeiten des virtuellen Lebens. Zwar waren die Little Computer People noch erheblich eckiger, aber die Möglichkeiten waren ähnlich alltäglich. Füttere den Hund, sieh fern oder geh ins Bett. Wie das echte Leben, nur in 8-Bit.

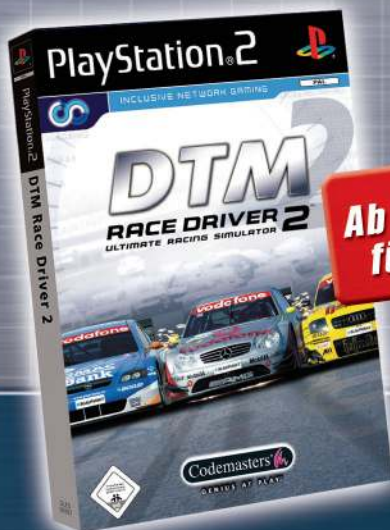
„Creatures“ (1996) Stell dir vor, du bist der Vater von einem Haufen Gremlins. Doch sie vermehren sich nicht, wenn du ihnen Essen nach 24 Uhr gibst oder sie ins Wasser wirfst. Sondern nur, wenn du auf ausgewogene Nahrung, soziale Interaktion und die Moral der Truppe achtest. Selbst der Zugang zur DNS und der chemischen Zusammensetzung der Kreaturen wurde dem Spieler ermöglicht. Deswegen hat es wahrscheinlich auch nur Biochemikern Spaß gemacht, eine Ewigkeit auf Nachwuchs zu warten.

„Tamagochi“ (1997) Eine wahre Massenhysterie lösten die pixeligen Tierchen aus, die in einem Plastikschlüsselanhänger hausten. In den Nachrichten sah man Kinder, die heulten, weil ihr Tamagochi gestorben war, oder lachende Kinder, deren „kleines Ei“ munter und glücklich über den zwei mal zwei Zentimeter großen Bildschirm hüpfte. Jetzt gibt es übrigens neue Tamagochis, die per Infrarotverbindung Sex haben können. Schlüpfriß.

„Die Sims“ (2000) Im erfolgreichsten Computerspiel der Welt wird wie beim C64-Game „Little Computer People“ eine Spielfigur adoptiert. Zwar ist kein Mensch in der Lage, das befremdliche Gebrabbel der Sims zu kapieren. Trotzdem entwickelt diese komplexe Alltagssimulation einen unglaublichen Sog. Denn die kleine Pixelfigur kann fast alles tun, was du tun kannst. Und so lassen sich die aktuellen Erlebnisse im eigenen Leben perfekt auf das virtuelle Alter Ego übertragen.

„Singles“ (2004) Erotik findet bei „Sims“ immer hinter einem krisseligen Unschärfefilter statt. Bei „Singles“ kannst du deinem 3D-Alter-Ego beim Flirten, Knutschen und Vögeln zugucken. Eigentlich ist „Singles“ also mehr ein gut gemachtes Spannerspiel als eine echte Lebenssimulation. Denn wer außer Larry Flint hat schon ein ernsthaftes Interesse daran, seinen gesamten Alltag damit zu verbringen, betonbusige Blondinen ins Bett zu quatschen?

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



**Ab Oktober endlich
für PlayStation 2!**

DTM² RACE DRIVER 2™ ULTIMATE RACING SIMULATOR

© 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.



Knallhart aufgerüstet 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 Open-Wheelers, 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 – mit exklusiven Features für PS2, natürlich voll Online- und Netzwerktauglich. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

Force Feedback

Lies mal wieder! Verpackungstexte ernst genommen



Illustration: Maiko Gubler

Als Game-Journalist, der das Zeug täglich kiloweise kostenlos geliefert bekommt, verliert man sehr leicht das Gefühl dafür, was es bedeutet, sich für ein Spiel entscheiden zu müssen, weil 50 Euro viel Geld sind. Also habe ich die Probe aufs Exempel gemacht und mich im Laden vors Regal gestellt. Da ist der wichtigste Informant für den Inhalt des Spiels der Text auf den Hüllen.

Also los mit Packung eins. „Eine einzigartige und fesselnde Story, die den Spieler bis zum Schluss in den Bann zieht.“ Aha, Shooter mit Story, das funktioniert ja immer super. Genau wie bei Pornos. „Die Menschheit expandiert in die unendlichen Weiten des Weltalls mit dem Ziel, Welten zu kolonisieren und Alien-Rassen entgegenzutreten.“ Mal was ganz Neues. „Sie sind ein Terran Colonial Marshal, einer der wenigen Repräsentanten des Gesetzes.“ Das ist ein Ego-Shooter. Da wäre es doch blöd, wenn alle anderen auch Repräsentanten des Gesetzes wären, oder? „Doch die anfängliche Ruhe wird gestört durch einen gewaltsamen Konflikt zwischen fünf Alien-Rassen. Die Ursache des Konflikts ist eine Sammlung von altertümlichen Artefakten, die auf sieben Planeten entdeckt wurden. In diesen Wirren ist es Ihre Aufgabe, das Rätsel der Artefakte zu ergünden und sie vor den bösen Mächten zu beschützen.“ Moment mal, wenn der Konflikt zwischen den Aliens ist, warum muss ich mich da einmischen? Und mit welcher Legitimation schütze ich die Artefakte, wenn sie doch noch rätselhaft sind und man gar nicht weiß, wozu sie gut sind? Aber weiter zu den Produkt-Highlights: „Die neu entwickelte Warfare-Engine erlaubt eine unglaublich hohe Polygon-Anzahl, fantastische Animationen und eine detaillierte Darstellung von Feuer, Rauch, Haar etc.“ Streichen wir doch mal alle Adjektive, dann erhalten wir die Aussage: Die Engine erzeugt Polygone, Animationen und Darstellungen. War doch zu erwarten, oder? Danke! Nächste Schachtel.

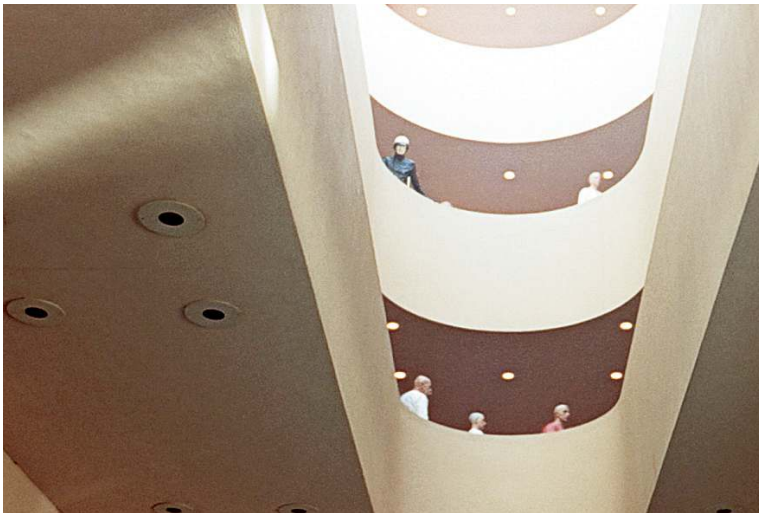
So lese ich mich weiter durch einen Katalog abgegriffener Klischees und selbstverständlicher Computerspielprinzipien: „Eine entzweigerissene Welt, in der Licht und Schatten um die Vormacht kämpfen“ – könnte ich jeden Tag erleben, wenn ich mir die Mühe machte, morgens und abends aus dem Fenster zu gucken und die Sonne auf- beziehungsweise untergehen zu sehen. Spiel XY ist „die nächste Generation der Massive-Multiplayer-Spiele“ – und ich dachte, eine Generation setzt sich immer aus vielen zusammen und nicht bloß aus einem. „Noch atemberaubendere Kämpfe!“ – kann einem der Atem auch teilweise geraubt werden, etwa in dem Sinne, dass ein anderes Spiel mir nur 10 Prozent davon nahm, was atemberaubend war, das nächste Spiel dann auf 16 Prozent kam, also atemberaubender war, und dieses Spiel nun 27 Prozent schafft, also noch atemberaubender ist? Und weil ich auf wirklich jeder Spielpackung von einer „epischen Geschichte“ lesen muss, mahne ich an, dass man mal das Lexikon zur Hand nimmt und nachliest, was mit Epos tatsächlich gemeint ist und seit wie vielen Jahrhunderten es diese Literaturgattung nicht mehr gibt.

Das Fazit meines Einkaufsbummels: Wenn ich mich aufgrund der Eigendarstellung der Firmen für eines ihrer Produkte entscheiden müsste, dann würde ich unverrichteter Dinge wieder nach Hause gehen. Einen Film gucken, ein Buch lesen oder Rotwein trinken. Denn das wird mir nicht angepriesen mit „Ein Mann, der eine Frau trifft und sich in sie verliebt“ oder „Pressung, Fermentierung und Lagerung führten zu einem gekonnten Wechselspiel von Aromastoffen“. Da wird sich mit inhaltlichen Besonderheiten und spezifischem Charakter auseinandergesetzt. Wer Computerspiele verkaufen will, scheint aber sein eigenes Produkt gar nicht gespielt zu haben. Sondern hat nur die Werbetexte der anderen Publisher abgeschrieben.

Mathias Mertens ist promovierter Literatur- und Medienwissenschaftler. Seine Meinung steht nicht stellvertretend für die der Redaktion

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



Alles wird schlimmer

Guter Film, schlechte Aussichten – George Lucas' Erstlingswerk „THX 1138“ macht jetzt auch auf DVD Angst vor der Zukunft

Text: Thilo Mischke

Irgendwie komisch. Im Science-Fiction sieht die Zukunft meistens schlecht aus. Vielleicht einfach deshalb, weil böse Geschichten die spannendsten sind. Huxleys „Schöne neue Welt“ beschreibt ein System, das nur unter ständigem Drogeneinfluss erträglich wird, Bradbury warnt in „Fahrenheit 451“ vor der entfesselten Spaßgesellschaft, und Orwells „1984“ zeichnet das Bild einer bis ins Detail durchorganierten Diktatur. Ansonsten vernichtet sich die Menschheit entweder selbst oder lässt sich von Robotern versklaven.

Ein junger Filmstudent muss in den siebziger Jahren diese Bücher und Filme geliebt haben. Er entschloss sich sogar, seine Abschlussarbeit der traurigen Welt von morgen zu widmen. Natürlich wusste George Lucas damals noch nicht, dass man nur mit seichten Zukunftsmärchen Marke „Star Wars“ zum erfolgreichsten Regisseur der Filmgeschichte werden konnte. Also drehte er mit dem Geld von Francis Ford Coppola erst mal ein bedeutungsschwangeres Medley der gängigen Visionen der Zukunft. „THX 1138“ ist in erster Hinsicht eine Art Compilation der besten Ideen aus anti-utopischen Romanen. Drogen, ein totalitäres System, eine futuristische Unterwelt und willenlose Menschen. Gekonnt vermischt der Regisseur diese Komponenten. THX 1138 (Robert Duvall) entscheidet sich eines Morgens, die staatlich verord-

neten Drogen nicht mehr zu nehmen – ein Verbrechen, und nicht sein letztes. Die Rauschmittel sind ein Cocktail zur Unterdrückung von Gefühlen und sichern die soziale Gefügigkeit der Konsumenten. Nicht mehr unter dem Einfluss der Pillen, verliebt sich THX 1138 prompt in seine Frau LUH 3417 (Maggie McOmie) und schwängert sie. Da es in dieser perfekten Welt unter der Erde keine Gewalt gibt, versuchen silbrige Polizisten, den Revoluzzer höflich, aber bestimmt zu verhaften. Im Knast trifft THX 1138 dann endlich auf einen Gleichgesinnten: SEN 5241 (Donald Pleasence) ist ebensowenig bereit, sich ruhig stellen zu lassen. Gemeinsam planen die beiden die Flucht an die Oberfläche ...

George Lucas' Erstling besticht nicht durch seinen schrulligen Siebziger-Jahre-Charme, vielmehr ist es die Perfektion, mit der er die Ungewissheit der Zukunft darstellt. Ein großartig dunkler Soundtrack, der den Film enorm aufwertet und einem Surroundsystem seinen Namen gab, erledigt den Rest. So nimmt einem der Sci-Fi-Klassiker gekonnt jegliche Freude auf übermorgen.

Bonus: Audiokommentar von Regisseur und Komponist, Dokumentationen und der Originalkurzfilm „THX 1138 4EB“ sowie die „Music only“-Spur „Theater Of Noise“



01 Lost In Translation 02 Underground 03 Dawn Of The Dead 04 One Take Only 05 Welcome To The Jungle 06 Tremors 1+2

01 Lost In Translation (Constantin) Was schreibt man über einen Film, über den schon alles gesagt wurde? Vielleicht, dass jedem Studenten, der sein Studium in einem anderen Kulturkreis fortsetzt, dieser Film als Abschiedsgeschenk zu überreichen ist? Wie oft wurde schon gesagt, dass dieser Film so feinfühlig und still ist, dass jeder, der ihn gesehen hat, mit einer zärtlichen Melancholie aus dem Kino kam? Oder dass Sofia Coppola einen Film gedreht hat mit zwei Schauspielern, wie sie ungleicher nicht sein könnten und die sich doch als Liebespaar in diesen Film fügen, als wären Bill Murray und Scarlett Johansson Seelenverwandte? Nicht oft genug kann man sagen, dass dieser Film schon jetzt zu den Meisterwerken der Kinogeschichte gehört. TM

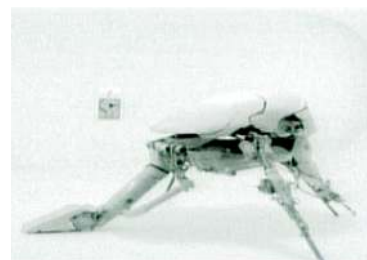
02 Underground (Arthaus) Was wäre, wenn der Zweite Weltkrieg niemals aufgehört hätte? Ein Bürgermeister, der die Bewohner seines Dorfes zu ihrem Schutz als Untermieter in seinem Keller wohnen lässt, beantwortet sich diese Frage folgendermaßen: Dann würde ich immer weiter Miete kassieren. Also spinnt er eine Geschichte über den weiteren Verlauf des Krieges. Die Filme von Emir Kusturica sind wild und absurd. Auch für „Underground“ kreierte er Bilder, die der verschrobene Fantasie von Dalí entstammen könnten. So bekommt der Zuschauer eine seltsam verfremdete Weltkriegsversion zu sehen. Das grandiose Schauspielensemble schafft es allerdings auch, noch dem verquersten erzählerischen Hakenschlag des Regisseurs eine träumerische Glaubwürdigkeit zu verleihen. PS

03 Dawn Of The Dead (Universal) Schnipp, Rübe ab. Blut. Bisswunde. Knurren. Mehr braucht man über Zack Snyders Remake von „Dawn Of The Dead“ eigentlich nicht zu sagen. Denn um mehr geht es nicht. Romeros Original von 1971 bemüht sich zwar um einen sozialkritischen Ton, aber mit 170 Minuten Kapitalismuskritik ist heute kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Also macht der Regiedebütant alles richtig. Mehr Blut, mehr Action. Selbst die guten, alten Zombies, die eigentlich träge und blöd sind, haben ein neuzeitkompatibles Update erhalten. Endlich haben sie sich ihrer albernen Fortbewegung entledigt und spürten durch die Gegend wie 100-Meter-Staffelläufer. Dass so etwas Spaß macht, muss keinem Freund der sinnfreien Unterhaltung groß erklärt werden. TM

04 One Take Only (Constantin) „Oxide Pang Chun ist der neue Quentin Tarantino.“ Ach so? Was ist denn mit dem alten passiert? Filmverleiher neigen dazu, großspürige Vergleiche zu Regiemeistern aufzustellen, wenn es darum geht, unbekanntere Regisseure zu promoten. Wenn wir also Tarantino hören, wissen wir: Es geht um Drogen, Sex und Gewalt. Chun hat sich dieser Themen zwar auch angenommen, doch auf eine so ironielose Art, dass der Vergleich zu „Pulp Fiction“ und Co doch stark hinkt. Die Geschichte ist tragisch, die Bilder verstörend ehrlich. Ebenfalls verstörend ist der grässliche Soundtrack. Doch das ist bei thailändischen Filmen nicht unüblich. Und ein Manko, das man für diese Geschichte über Kleinkriminelle und ihre Träume im Thailand des 20. Jahrhunderts gern in Kauf nimmt. TM

05 Welcome To The Jungle (Universal) Gute Actionfilme sind selten. Zu oft ist entweder die Story hanebüchen, der Held dummlich oder der Bösewicht einfach nur bescheuert. Wie man es richtig macht, zeigt uns „Welcome To The Jungle“. Ein Ex-Catcher (The Rock), ein schmalbrüstiger Zotenreißer (Seann William Scott) und ein charismatischer Bad Guy (Christopher Walken) treffen sich zum Showdown am Amazonas. Die Story um einen Goldschatz im Dschungel, der die Freiheit von geknechteten Minenarbeitern verspricht, ist zwar ziemlich dünn, doch der äußerst sympathische Held und sein Sidekick sind ein guter Ausgleich. Das Wichtigste bei einem Actionfilm aber ist und bleibt der Counterpart – ein richtig gemeiner Bösewicht. Und gibt es einen besseren Schurken als Christopher Walken? PS

06 Tremors 1+2 (Warner Home) Trash gibt es überall. Ob Trashmusik, Trashfilme oder Trashspiele. Oft ist Trash einfach Schrott – und manchmal wird er zum Kult. So wie „Tremors“. Perfection ist ein Kaff in Nevada. Ein Verdursteter, der auf einem Telegrafmast hockt, ruft die beiden Taugenichtse Val (Kevin Bacon) und Earl (Fred Ward) auf den Plan. Schnell machen sie den Grund für das todbringende Pfahlsitzen ausfindig: riesige urzeitliche Raketenwürmer. Klar, dass die nicht überleben dürfen. Kurzweilig einfallsreich werden sie also gesprengt, erschossen und sonstwie erledigt. Super. Leider kann man diesen Klassiker des B-Films nur in der Box mit dem lahmen Teil zwei erstehen. Und der ist ein Paradebeispiel dafür, dass Trash oft wirklich nur Schrott ist. MN



Gold auf Silber

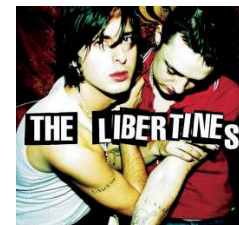
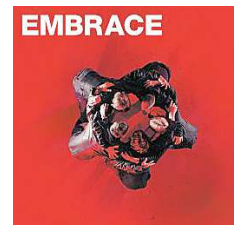
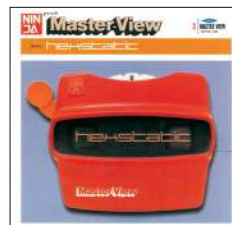
Das Elektronik-Label Warp bringt endlich eine vollständige Werkschau seiner Musikvideos auf DVD raus

Text: Gregor Wildermann

Am Anfang war alles ein Geheimnis. Woher bekommt man die Musik, wo wurde sie produziert, und in welchen Clubs läuft dieser rhythmische Wahnsinn? In den Pionierzeiten von House und Techno war es nicht allein die Musik, die ihre Sogwirkung hatte, sondern auch das Gefühl, einer kleinen, geheimen Bewegung anzugehören. Damit ist es natürlich spätestens seit der Loveparade endgültig vorbei. Doch auch die Musik hat seit Mitte der achtziger Jahre nun schon einige Dutzend Selbsterneuerungen durchlaufen. Fast zeitgleich mit Techno startete damals das Musikfernsehen seinen Feldzug und etablierte das Musikvideo als Kunst- und Marketingplattform. Das Potenzial dieses neuen Mediums erkannte auch das Elektroniklabel Warp, das von der englischen Industriestadt Sheffield aus zuerst den Underground, später dann mit Acts wie LFO, Aphex Twin oder Jimi Tenor sogar die Charts eroberte. Während die Produktion eines Videoclips heute oft Unsummen verschluckt, wurde in der Anfangszeit des Musikfernsehens noch experimentiert. Gute Ideen waren mehr wert als spärlich bekleidete Girls und Goldketten. Dass auch Warp zur Geschichte der Videoclips einige Highlights beigetragen hat, wird schon beim Überfliegen des Tracklistings der ersten Video-

DVD „Warp Vision – The Videos 1989–2004“ deutlich. Vor allem der Name eines Regisseurs sticht heraus: Allein vier Videos stammen von Chris Cunningham, der mit „Come To Daddy“ und „Windowlicker“ einen perfekten optischen Spiegel für die Musik von Richard D. James alias Aphex Twin gefunden hat und dafür mehrfach ausgezeichnet wurde. Doch auch beim handgezeichneten Clip zu Plaid's „Eyen“ oder bei „Freak“ von LFO, zu dem Regisseur Daniel Levi chinesische Schulkinder einen epileptischen Tanzanfall inszenieren lässt, zeigt sich der kreative Output, den Videoproduktionen ungeachtet verkaufsstrategischer Erwägungen ermöglichen. Während bei herkömmlichen Bands meistens der Sänger in den Vordergrund inszeniert wird, hat elektronische Musik weitaus mehr Freiheiten im Umgang mit Bild und Ton. Dass nur wenige der Warp-Videos es jemals bis zur Heavy Rotation bei MTV oder Viva geschafft haben, ist bei den heutigen Videoklonen das größte Kompliment für Label und Regisseure. So sind viele Videos noch heute die kleinen Geheimnisse der Bewegung.

„Warp Vision“ erscheint am 27. September. Infos unter www.warprecords.com



01 Max Herre 02 De La Soul 03 Christian Harder 04 Hexstatic 05 Embrace 06 The Libertines

01 Max Herre: „Max Herre“ (Sony) Nun ist es also da, das erste Album von Maximilian ohne seinen Freundeskreis. Und wie nicht anders zu erwarten, hat er die Scheibe dennoch rund gekriegt und blickt dabei weit über den genreüblichen Plattentellerrand hinaus. Natürlich erleben wir Max weiterhin in einem HipHop-Kontext mit all seinen Facetten, doch beim selbst ernannten Soul-Guerrillero bestand dieser immer schon aus weit mehr als Bass und Beats. Und so sind auf dem Album neben „klassischen“ HipHop-Tracks wie der zweiten Single-Auskopplung „1ste Liebe“ mit Joy Denalane oder der „A.N.N.A.“-Fortsetzungsgeschichte auch Roots-Reggae-Tunes, Bluesrocknummern oder Singer/Songwriter-Elemente zu finden. Oder, um es mit Max' eigenen Worten zu sagen: „That's the new shit, weil mir für euch nur's Beste gut genug ist.“ DAS

02 De La Soul: „The Grind Date“ (Sanctuary Urban Records) Wenn eine HipHop-Legende ihr mittlerweile zweistelliges Dienstjubiläum feiert, neigen manche Leute leichtfertig zu der Unterstellung, die alte Garde hätte es nicht mehr drauf. So war es bei den Beastie Boys – und ist es auch bei De La Soul. Doch selbst 15 Jahre nach „3 Feet High And Rising“ und weiteren sieben Alben haben die drei noch immer was zu sagen. Zusammen mit Sean Paul, Ghostface Killah, Common oder sogar Regisseur Spike Lee zeigen Dave, Pos und Mace auf „The Grind Date“, dass sie in Sachen Raps und Beats noch lange nicht aufs Renten-gleis geschoben werden dürfen. Die Erfahrung ihrer langjährigen Karriere ist bei jedem Track spürbar. Ihre Reime fließen ruhig durch ein Bett aus wundervoll produzierten Sample-Hintergründen. Auf die nächsten 15 Jahre! GW

03 Christian Harder: „Goodbye Monkey Gravity“ (Wonder / Indigo) Es kommt nicht oft vor, dass man ein Album nur wegen eines einzigen Songs kauft. Bei Christian Harder, der sonst unter dem Namen Kandisquer firmiert, reicht schon „Musik für unsere Kinder“ allein als Rechtfertigung für den Plattenkauf. Von diesem Resümee einer ganzen Elektronik-Generation einmal abgesehen, poltert Harder anfänglich mit diversen Elektro-Songs und vielen Schulenglischtexten durch sein Debütalbum. Verzerrte Simon-&-Garfunkel-Hommagen oder herrlich poppige Balladen wie „Every Moment“ zeigen dann aber, dass er sich in keine Schublade stecken lässt. Schade, dass Christian Harder nicht noch mehr Mut zu deutschen Texten gezeigt hat. Denn diesen Wortsport beherrscht er, wie auch „Leichen im Keller“ zeigt, besser, als er glaubt. GW

04 Hexstatic: „Master View“ (Ninja Tune / Rough Trade) „There are even computers that play electronic games!“ Mit dieser Ansage beginnt das zweite Album des englischen Duos Hexstatic. Dann entfaltet sich ein Laserschussgeräusch zu einer Melodie, die über dem angenehm rollenden Elektrobeat schwebt. Stuart Warren Hill und Robin Brunson sampeln sich schon seit 1995 durch die Musik-, Video- und Gamesgeschichte. Kein Wunder, dass zum Album mit elf Tracks auch gleich eine Video-DVD plus 3D-Brille erscheint. Ihre eher relaxten Old-School-Elektrotracks bedienen sich der Videos aber nicht nur als audiovisueller Spielerei. Hexstatic verwandeln Musik und Bild zu einer wirklichen Einheit und hinterlassen mit Songs wie „Perfect Bird“ ganz nebenbei auch noch Brillianten elektronischer Natur. GW

05 Embrace: „Out Of Nothing“ (Independiente, Sony) Beim vierten Embrace-Album stammt die erste Single „Gravity“ aus der Feder von Coldplay-Sänger Chris Martin. Vielleicht wurde er das Gefühl nicht los, dass dieser Song besser zu den ihm freundschaftlich verbundenen Embrace passen als zur eigenen Band. Coldplay wiederum bietet sich als musikalische Referenz für das Album „Out Of Nothing“ durchaus an: Abwechselnd wird hier ordentlich gelitten und Hoffnung versprüht. Auf Britisch, versteht sich. Getragener, reifer Mid-Tempo-Pop mit angezerrten Gitarren, Piano und großen Gefühlen also. Immer wieder auf dem schmalen Grat zwischen wirklich ergreifend und gerade eben nicht zu tragisch. „Do you hear my heart beating?“, fragt Sänger Danny McNamara fast scheinheilig rhetorisch. Denn das ist nun wirklich nicht zu überhören. MA

06 The Libertines: „The Libertines“ (Rough Trade) Es scheint eine feste Konstante zu geben bei allen jungen Bands auf dem Weg zum Rockolymp: Sie reißen mit der gleichen Energie, mit der sie ihre Karriere aufgebaut haben, alles wieder ein. Das Rezept dafür: Drogen, verletzte Eitelkeiten und falsche Versöhnungen. Carl Barat und Pete Doherty, die beiden Köpfe der Libertines, sind wahre Meister auf diesem Gebiet. Doherty ist nach einem abgebrochenen Entzug aus der Band geflogen. Ihr neuestes Album wird deshalb wahrscheinlich ihr letztes sein. Und das, obwohl es bis an den Rand gefüllt ist mit den kraftvollsten Songs ihrer noch jungen Karriere. In nur zwei Wochen haben sie es eingespielt und dabei rohe Hymnen wie „Don't Be Shy“ geschaffen. Für dieses Album möchte man die Zeit anhalten, damit diese Band für immer zusammenbleibt. CA

Gadgeteria

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

01 Sega Mega Drive 6 in 1

Kaum 15 Jahre alt, gehört das Sega Mega Drive für die Hersteller von Retro-Arcade-Sechs-Spiele-in-einem-Sticks offenbar schon zum alten Eisen. Nach einem Namco und einem Atari-Classics-Stick bringen die nämlich jetzt schon einen Zauberwürfel-großen Mega Drive mit passendem Joypad auf den Markt. Und das, obwohl doch sowohl Ebay als auch jeder Dorf-flohmarkt praktisch mit Mega Drives überschwemmt wird. Und überhaupt: Wenn Nintendo nicht das Super Nintendo ... ach, egal. Für 45 Euro gibt's auf jeden Fall eine dicke Packung Sega-Klassiker: „Golden Axe“, „Kid Chameleon“, „Flicky“, „Dr. Robotnic's Mean Bean Machine“, „Altered Beast“ und, das darf natürlich nicht fehlen, „Sonic The Hedgehog“. Alle, die keine Lust auf Coca-Cola-Klebe und Kekskrümel in gebrauchten Mega Drives haben, greifen bedenkenlos zu.

circa 45 Euro, www.firebox.com



02 Sony Sports Walkman als iPod-Case

Der Apple iPod ist der Sony Walkman des neuen Jahrtausends. Das dachte sich zumindest der Amerikaner John Young, der die beiden Ikonen der Unterhaltungsindustrie kurzerhand miteinander vermählte. Zwar musste für diese Eheschließung der Sony Sports Walkman seine Eingeweide lassen, dafür wird er jetzt aber wieder stolz am Gürtel getragen, statt auf dem Dachboden zu vergammeln. Auf seiner Internetseite www.retropod.com bietet Young sowohl bereits vormontierte Retropods als auch Kits zum Tunen des eigenen Walkman an. Für den Eigenbau spricht vor allem, dass der Markt an Sports Walkmen inzwischen ziemlich abgegrast scheint. Das lässt zumindest die Retropod-Lieferzeit von gut einem halben Jahr vermuten. Wer also noch einen auf dem Dachboden herumliegen hat, schmeißt besser selbst den Dremel an. www.retropod.com

03 TDK CD-Case-Speaker-Combo „Outloud“

Eigentlich ist es ganz schön bescheuert, ein CD-Case mit eingebauten Lautsprechern rauszubringen. Also, nicht grundsätzlich, nein, sondern weil doch in spätestens einem Jahr niemand mehr mit so einem sperrigen Teil wie einem Discman durch die Gegend läuft. Uns gefällt es aber trotzdem. Denn der Sound ist schön klar und krisp, und in die Fächer für die CDs kann man ja auch Fotos von seiner Freundin stecken oder sie ganz rausschnippeln und stattdessen den MP3-Player darin verstauen. circa 30 Euro, www.tdk-europe.com



04 Apple „Air Port Express“

Ein in erster Linie nützliches Produkt von Apple? Erstaunlich. Denn bisher waren die Gadgets mit dem kleinen Apfel als Logo vor allem eins: Designstatements. Das kann man vom Apple „Air Port Express“ nicht gerade behaupten. Dafür ist die iBook-Netzteilgroße W-Lan-Basisstation der Traum aller iTunes-Fans. Denn mit ihr kann man die komplette iTunes-Bibliothek auf der heimischen Stereoanlage abspielen – egal wo der Rechner steht, ohne kilometerlange Cinchkabel. Einfach „Air Port Express“ in die Steckdose stecken, mit der Stereoanlage verbinden, bei iTunes auf Play drücken, fertig. Geht übrigens auch für PC-Nutzer. 149 Euro, www.apple.de



05 Panasonic „Btune“-Autoradio

Röhrenverstärker stehen für den perfekten Hörgenuss. Und für langweilige Mittvierziger, die mehr in ihre High-End-Anlage investiert haben als andere Leute in ihr Auto. Und das nur, um mit einem Cognacschwenker in der Hand genüsslich öder Musik zu lauschen. Zumindest das mit dem Hörgenuss trifft beim „Btune“ von Panasonic auf jeden Fall zu. Das Autoradio vom Format einer ausgewachsenen Mini-Anlage hebt sich mit seiner zentral platzierten Röhre und den beiden Analoganzeigen angenehm vom LED-Inferno herkömmlicher Car-Audio-Anlagen ab und drückt einen mit der Kraft der Röhre warm und klangvoll in die Sitze. Leider gibt es das „Btune“ bisher nur in Japan. Ein Import ist allerdings kein Problem, und Panasonic Deutschland rüstet auf Wunsch sogar auf den deutschen Frequenzbereich um. Einziger Nachteil: Das „Btune“ ist doppelt so hoch wie ein normales Autoradio. Also heißt es entweder der Heizung oder dem Becherhalter in der Mittelkonsole ade zu sagen. circa 800 Euro, www.audiocubes.com

06 Roboter „Pino“

Na gut, er kann kein Stöckchen apportieren. Dafür reißt der „Pino“ aber auch nicht so eine klaffende Wunde in die monatliche Finanzplanung wie Sonys High-End-Roboterhund „Aibo“. Schlappe 40 Euro kostet der babygroße Plastikkollege, und für das Geld gibt's 'ne Menge Menschlichkeit. Über seine verschiedenen Sensoren registriert „Pino“ die Zuwendung, die ihm zuteil wird, und reagiert darauf mit Robotorgebrabbel und un gelenkten Bewegungen. Je mehr er geliebt wird, desto schneller durchläuft er seine drei Entwicklungsstadien. Jede neue Evolutionsstufe begrüßt er mit einem leidenschaftlich geschmetterten „Happy Birthday“. Am Ende dieser Entwicklung ist „Pino“ je nach Erziehung entweder ein freundlicher, ein scheuer oder ein ungezogener Zeitgenosse. Dann hilft auch plötzliche Liebe oder auch kein zweiter „Pino“ zum Aufmerksamkeitsausgleich mehr – wie bei einem echten Kind. www.firebox.com



Klassen besser

Bald erscheint „GTA: San Andreas“. Und während die Konkurrenz noch versucht, „Vice City“ zu kopieren, haben die Entwickler von Rockstar den Standard ins Weltall geschossen

Text: Michail Hengstenberg





Ein unscheinbares Büro im Londoner Stadtteil Fulham. In einem abgedunkelten Vorführraum kämpft eine Klimaanlage erfolgreich gegen die schwüle Spätsommerluft, die einem draußen, vor der Tür, noch den Schweiß auf die Stirn getrieben hatte. Der Beamer summt, die Boxen rauschen leise. Gleich wird hier das Most-Wanted-Spiel des Jahres über die Wand flimmern, auf das Fans auf der ganzen Welt warten. Und Sony auch, weil es den Verkauf der Playstation 2 ankurbeln wird wie kein anderes Spiel im diesjährigen Weihnachtsgeschäft. Hamish Brown, PR-Manager von Rockstar London, bricht das erwartungsvolle Schweigen. „Erst mal gibt es einen kurzen Film, damit man ein Gefühl für das Spiel bekommt“, sagt er. Dann bläst HipHop aus den Boxen des Surround-Systems, und der Beamer wirft Bilder aus Klassikern des Ghettofilms wie „Menace II Society“, „Boyz N The Hood“ und „Colors“ an die Wand.

Da ist es, das Ghetto. Das Elend. Die Gewalt. Der Glamour von armdicken Goldketten und chrombewehrten Lowridern. Das ist er, der neue Spielplatz in „GTA: San Andreas“. Man kennt diese Bilder. In der Light-Version, ohne das Gefühl tat-

sächlicher Gewalt oder des Elends hinter der Kulisse, flimmern sie täglich über den Fernsehbildschirm, in den HipHop-Videos auf MTV und Viva.

Nur in Videospielen kennt man sie noch nicht. Natürlich gab es schon Versuche, das Phänomen HipHop und Ghetto in Videospiele zu integrieren. Überzeugend waren sie nie.

Wie ein Rollenspiel, nur ohne Orks und Elfen

Überzeugend, das waren die Spiele der „GTA“-Serie immer. Doch erst als vor drei Jahren mit „GTA3“ das erste 3D-Spiel der Serie erschien, eröffnete sich eine erlebbare Welt im zwielichtigen Mileu aus Gewalt und Verbrechen. Und wie so oft bei Revolutionen dauerte es auch im Fall von „GTA3“ eine Weile, bis die Menschen begriffen, was sich in ihrer PS2 drehte. Fachmagazine rund um den Globus legten ihre Raster an, befanden, dass das Spiel keine neuen Grafik-Maßstäbe setzte, und gingen zum Tagesgeschäft über. Dass sich hier eine virtuelle Welt auftrat, die einem Freiheiten versprach wie kein anderes Spiel zuvor, in der man sich verlieren konnte, das erkannten die Wenigsten. Denn diese Welt war nicht mit Orks und Elfen bevölkert, sondern sie bestand aus Dingen, wie wir sie aus unserem alltäglichen Leben kannten.

Seitdem hat sich viel verändert. „GTA3“ wurde trotz der eher zurückhaltenden Rezensionen ein überwältigender Erfolg, dessen Ausmaß wohl niemand erahnen konnte. Entwickler Rockstar und Publisher Take 2 waren plötzlich Big Player im Videospiel-Business. Der von „GTA3“ etablierte Begriff des „nonlinearen Gameplay“ ist inzwischen fester Bestandteil des Fachjargons. Und Spiele quer durch alle Genres bedienten sich bei „GTA“ oder kopierten gleich das ganze Konzept, wie im Falle von Activisions „True Crime: Streets Of L.A.“.

Dem Erwartungsdruck nach dem dritten Teil begegnete man bei Rockstar nach nur einem Jahr Entwicklungszeit mit „GTA Vice City“, das in jeder Hinsicht reichhaltiger war als sein Vorgänger und wie kein anderes Videospiel einen Style durchdeklinierte. War „GTA3“ noch in einem lose von New York inspirierten „Liberty City“ angesiedelt, wurden im an Miami angelehnten „Vice City“ alle unsere Sinne von den Achtzigern geblendet. Die, mit ihren sieben CDs voller lizenzierter 80s-Songs von Judas Priest bis Kool & The Gang, alle Stilrichtungen abdeckende Soundtrack-Box zum Spiel wird wohl einmalig in der Geschichte der Videospiele bleiben. Sie unterstreicht, mit welcher Versessenheit bei Rockstar daran gearbeitet wird, eine in sich stimmige virtuelle Welt zu schaffen. Angesichts dieser Hingabe konnte die Konkurrenz nur fassungslos zurückbleiben.

Jedes Mal eine neue Welt

Denn während sich Fortsetzungen von Spielen in der Regel darauf beschränken, bewährte Elemente aus dem Vorgänger im Detail zu verbessern, präsentiert sich jeder neue „GTA“-Teil in einer Komplexität, die den Vorgänger um gefühlte 1000 Prozent übertrifft. Und dessen Universum in sich so geschlossen ist, so wenig mit dem Vorgänger zu tun hat, dass man von einer Fortsetzung kaum sprechen kann. Natürlich arbeitet auch jeder neue „GTA“-Teil mit Elementen des Vorgängers.

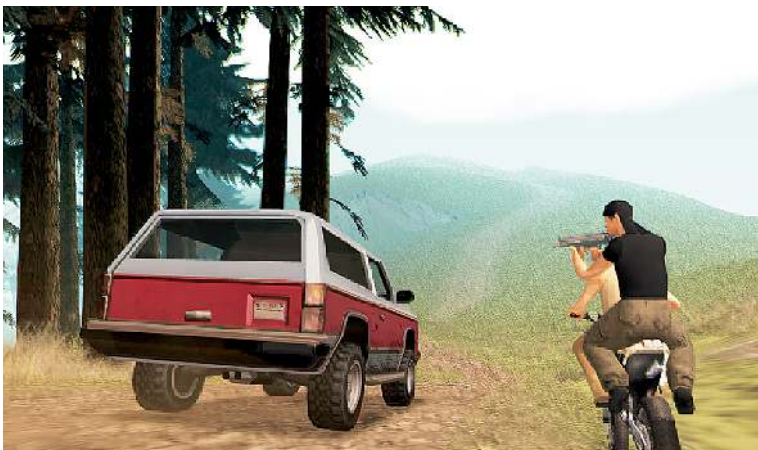


Es gibt viele Möglichkeiten, das virtuelle Alter Ego namens CJ zu gestalten: Eine davon sind Tattoos. Ansonsten helfen Barbieri und diverse Klamottenläden bei Styling-Problemen. Wesentlich styliker sind auf jeden Fall auch die Animationen beim Autoklau: nicht mehr einfach so „Zack, raus aus der Kiste“ wie in „Vice City“, sondern richtig Ghetto





Die Entwickler legten großen Wert darauf, die virtuellen Städte möglichst überzeugend zu gestalten. So verfügt Los Santos über den typisch verpesteten gelben Smog-Himmel LAs, während sich in San Fierro das Wetter, genau wie in San Francisco, ständig ändert. San Fierro ist übrigens im Spiel die Stadt der Automissionen – „Bullitt“ lässt grüßen



Doch was dort noch das gesamte Spiel ausmachte, ist im neuen Teil stets nur noch ein Bruchteil der Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Konnte man sich zum Beispiel in „GTA3“ nur zu Fuß, mit dem Auto oder einem Schnellboot fortbewegen, standen in „Vice City“ zusätzlich Motorräder und vor allem ein Hubschrauber zur Verfügung. Plötzlich konnte man sich in die Lüfte erheben und die Straßen, die Menschen und Autos unter sich immer kleiner werden sehen. Was für ein anderer Blick auf das „GTA“-Universum!

Diese Regel der exponentiellen Erweiterung galt auch für das neue Spiel. „Wir wollten ‚Vice City‘ in jeder Hinsicht übertreffen“, sagt Terry Donovan, Geschäftsführer von Rockstar New York. Anfang dieses Jahres wurde im Internet gemunkelt, Rockstar hätte sich den Namen „Sin City“ gesichert und das nächste „GTA“ würde in Las Vegas spielen. Dann, als bekanntgegeben wurde, dass der neue Teil „GTA: San Andreas“ heißen würde, sollte plötzlich Los Angeles das Vorbild sein. Doch niemand ahnte, welchen Dimensionen die Rockstars für ihr nächstes Projekt im Kopf hatten. Denn tatsächlich ist San Andreas ein ganzer Staat. Mit

drei Städten. Los Santos, an Los Angeles angelehnt, San Fierro, ein Abbild San Franciscos, und Los Venturras, ein von Las Vegas inspiriertes Setting. Jede dieser Städte ist so groß wie Vice City. Und jede in sich wiederum ein eigenes kleines Universum, das mit seinen Charakterzügen den Spielinhalt bestimmt. In Los Venturras muss man zum Casinoboss aufsteigen, während in Los Santos die Missionen vom Gang-Warfare, dem Krieg zwischen den rivalisierenden Banden, geprägt werden. Und San Fierro mit seinen Hügeln ist die Stadt, in der sich alles um Autos dreht, einfach, weil es dort am meisten Spaß macht, Auto zu fahren.

Erholsam ist das Landleben

Doch die Entwickler von Rockstar wären nicht die Entwickler von Rockstar, wenn sie es beim bloßen Aufblasen der Dimensionen belassen hätten. Diese Menschen sind auf einer Mission. Sie wollen die Welt in „GTA“ lebendig werden lassen. Und deswegen gibt es um die drei Städte im Spiel herum keine unsichtbaren Grenzen mehr, gegen die man irgendwann fährt und wieder abprallt, und auch keine Brücken,

die die einzelnen Städte verbinden. Stattdessen gibt es dünn besiedelte Landstriche, die sich weit erstrecken. Sie beherbergen einen ganz anderen Schlag Menschen als die drei Städte, wie man auf den zahlreichen Missionen, die es auch hier zu absolvieren gilt, feststellen kann. „Hier ist die Provinz“, sagen dem Spieler die sprunghaft angestiegene Zahl blauer Latzhosen und die vielen Pick-up-Trucks auf den Straßen.

Auf Wiedersehen, Wirklichkeit

Zeitlich ist „GTA: San Andreas“ im Kalifornien – und einem kleinen Teil von Nevada – der neunziger Jahre angesiedelt. Der Spieler ist Carl Johnson, der, nach fünf Jahren Aufenthalt in Liberty City, nun nach Los Santos zurückkehrt, weil seine Mutter verstorben ist. Was er dort vorfindet, ist wenig verheißungsvoll: Der Stern seiner „Orange Grove“-Familie ist während seiner Abwesenheit tief gesunken, seine ehemalige Gang nur noch ein kleines Licht im Ghetto. Carl, kurz CJ genannt, macht sich daran, den Ruf der Familie wieder herzustellen und seiner Gang zur Vormachtstellung im Viertel zu verhelfen.

Während in bisherigen Teilen eine ähnliche Rahmenkonstellation vor allem dazu diente, die verschiedenen Missionen im Spiel in einen groben Kontext zu stellen, geht es in „GTA: San Andreas“ tatsächlich darum, ein Gangster-Imperium aufzubauen. Beginnen tut man damit, Häuser auszurauben – auch ein Novum –, später investiert man in Immobilien. Zwar konnte man schon in „Vice City“ Häuser kaufen,

doch nur, um mit den Mieten sein Bankkonto aufzufüllen. In „San Andreas“ fügen sich diese Dinge nahtlos ins Gesamtspiel ein. Nur wer sich einen Namen macht, aufsteigt, erntet Respekt in „San Andreas“.

Das Netz aus Missionen und den anderen Elementen des Spiels wurde in „GTA: San Andreas“ von den Entwicklern insgesamt viel enger geknüpft. „Bisher gab es in ‚GTA‘ nur zwei Zustände“, erklärt Hamish Brown in die Kühle des Vorführraumes hinein, „entweder du hattest eine Mission zu erledigen, oder du bist durch die Stadt gestreift. In ‚San Andreas‘ kannst du beides machen: Du bist auf einer Mission, gehst aber trotzdem zwischendurch etwas essen oder zum Friseur.“ Dienten die Klamottenläden in „Vice City“ vor allem dazu, sich für bestimmte Missionen richtig einzukleiden, bietet „San Andreas“ dem Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter umfassend zu verändern. So kann man beim Barbier und in diversen Bekleidungsgeschäften einen ganz eigenen Look für CJ kreieren. Ob hippiesk mit Afro-Bombe und Blümchenshirt oder typisch Gangsta-Style mit Flat Top und Feinripp-Unterhemd: alles möglich. Außerdem will CJ gefüttert werden. Nach einer Weile wird der Held hungrig. Bekommt er dann nichts zu essen, geht es mit seiner Fitness rapide bergab. Führt man ihn dagegen zu oft zum Burger-Brater, setzt CJ Fett an – und auch das bleibt nicht ohne Konsequenzen. Denn ab einer gewissen Leibesfülle gestalten sich viele Missionen schwierig oder sind gar nicht mehr zu bewältigen. Dann geht's ab ins Fitnessstudio oder in den Sattel des BMX-Rads. Dort werden die überflüssigen Pfunde abtrainiert. Und das ist nicht



Natürlich gibt es wieder etliche leckere Schlitten, in denen man in „San Andreas“ schön rum-schüsseln kann. Erstmals können diese auch optisch verändert werden und bleiben dauerhaft im Besitz des Spielers. Und neben Booten, Motorrädern, Hubschraubern und einem BMX-Rad gibt es auch das Flugzeug „Dodo“ aus „GTA3“ – dieses Mal mit Flügeln





Es ist erstaunlich, wie viel mehr noch als „Vice City“ „GTA: San Andreas“ zu einem virtuellen Zuhause geworden ist, in dem man Stunden um Stunden verbringen möchte, um es bis in den letzten Winkel zu erforschen oder aber sich einfach nur treiben zu lassen



Die Bezüge zu den realen Vorbildern Los Angeles, San Francisco und Las Vegas finden sich überall in „San Andreas“. Trotzdem betont man bei Rockstar, höchste Priorität darauf gelegt zu haben, dass es sich in ihnen in erster Linie gut spielen lässt. Das ergibt Sinn. Schließlich arbeiten die wenigsten Spieler beim Katasteramt



nur gut für die Fitness, sondern auch fürs Ego. Denn Passanten quittieren CJs unanheimliche Statur mit hämischen Bemerkungen, und auch Mitglieder rivalisierender Gangs lassen das vermissen, worum es CJ geht: Respekt.

Mit diesen kleinen Kniffen haben die Entwickler von Rockstar installiert, was in den bisherigen Teilen von „GTA“ noch fehlte: Der Hauptcharakter in „GTA: San Andreas“ ist eine Figur, derer man sich annimmt, die man nach seinen Vorstellungen formt und entwickelt – fast wie in einem klassischen Rollenspiel. Doch auch sonst wurde daran gearbeitet, die Persönlichkeit des Spielers noch mehr in die Welt von „GTA“ einzubinden. So lassen sich die Autos, bisher immer ein reiner Wegwerfgegenstand, nun optisch, und mit einer Lachgaseinspritzung sogar technisch, verändern. Und während das Auto sonst meistens auf geheimnisvolle Weise verschwunden war, wenn man ein Gebäude wieder verließ, findet man in „GTA: San Andreas“ alle Karren dort wieder, wo man sie abgestellt hat – es sei denn, die Polizei hat sie abgeschleppt. „Dann musst du den Autosammelplatz der Polizei suchen und dein Auto zurückklauen. Und es ist verdammt abgefahren, deine custom-getunte Karre inmitten der ganzen anonymen Autos zu sehen“, unterstreicht Hamish, wie echt die Welt in „GTA: San Andreas“ geworden ist.

Nicht nur HipHop im Radio

Zudem hat sie ein echtes Eigenleben entwickelt. Manchmal kommt es vor, dass plötzlich Schüsse ertönen. Instinktiv wähnt man sich als Spieler selbst im Visier übereifriger Polizeibeamter. Dabei sind diese nur gerade damit beschäftigt, einen renitenten Mitbürger zu verhaften. „Es kann vorkommen, dass du auf dem Highway hinter einem Polizeiwagen herfährst, der dann das Steuer herumreißt, um einen Motorradfahrer zu verfolgen, der euch mit überhöhter Geschwindigkeit entgegengekommen ist“, ergänzt Hamish. So verstärkt sich das Gefühl, nicht mehr das Zentrum von etwas, sondern ein Teil eines Ganzen zu sein. Was gibt es sonst zu „GTA: San Andreas“ noch zu sagen? Nein, es wird nicht nur HipHop im Radio zu hören geben. Ja, die Grafik ist viel besser als in „Vice City“. Man kann vielmals so weit gucken wie beim Vorgänger. „Die einzigen Ladezeiten gibt es, wenn du ein Gebäude betrittst“, doziert Hamish. Neue, von Rockstar in Eigenregie entwickelte Streaming- und Render-Routinen sorgen dafür, dass alles hübsch in Szene gesetzt wird. Ohne Wartezeiten, die den Spieler aus der Welt von „GTA: San Andreas“ in sein Wohnzimmer zurückbefördern würden. Aber am Ende sind diese Fragen genauso unwichtig wie vor drei Jahren, als „GTA3“ erschien. Wichtiger ist, wie viel mehr „San Andreas“ zu einem virtuellen Zuhause geworden ist, in dem man Tage verbringen will, das man bis in den letzten Winkel erforschen oder in dem man sich einfach treiben lassen möchte. „Und, wie ist es?“, fragt Hamish am Ende der Präsentation. Diese Frage lässt sich wie immer jetzt noch nicht beantworten. „GTA“-Spiele sind wie eine große Metropole, in die man zieht, nachdem man sein Leben lang in derselben Kleinstadt gewohnt hat. Am Anfang ist man überwältigt und sprachlos. Erschlagen von der schier GröÙe, den Möglichkeiten und Angeboten der neuen Stadt. Und im gleichen Maße, wie einem die Stadt vertraut wird, fängt man auch an, sie zu lieben. „GTA: San Andreas“ wird großartig. „GTA: San Andreas“ erscheint am 22. Oktober

Kreatives Kollektiv

Es war gar nicht so leicht, jemanden von Rockstar für ein Interview zu erwärmen. „Das Spiel ist der Star“, lautet ihre Philosophie. Schließlich konnten wir aber Terry Donovan, Geschäftsführer von Rockstar New York, überzeugen. Wir finden, die Mühe hat sich gelohnt

GEE: Als ihr vor drei Jahren „Grand Theft Auto 3“ rausgebracht habt, wart ihr euch darüber im Klaren, wie sehr es das Verständnis von Videospielen verändern würde?

Terry Donovan: Wenn ich jetzt ja sagen würde, wäre das eine glatte Lüge. Natürlich haben wir damals gehofft, dass „GTA3“ als ein Spiel verstanden würde, das etwas komplett anderes bot, viel fesselnder war als andere Videospiele. Aber niemand hatte vorausgesehen, was dann abging.

War es nicht frustrierend mitanzusehen, wie sich die Fachmagazine auf der ganzen Welt über die durchschnittliche Grafik beschwerten und dabei völlig das Potenzial, die Tiefe von „GTA 3“ übersahen?

Rückblickend gesehen war „GTA 3“ in vielen Punkten frustrierend, nicht zuletzt weil wir noch heute der Überzeugung sind, dass die Grafik super war und einen bisher noch nie dagewesenen optischen Stil darstellte. Aber ich denke auch, dass wir alle sehr lange gebraucht haben, die Vielschichtigkeit des Spiels wirklich zu begreifen. Insofern: schon vergessen.

Was hat sich für euch seit dem Erfolg von „GTA 3“ verändert?

Wir arbeiten sehr hart daran, dass sich nicht zu viel verändert. Das Team und das Spiel selbst sind die Stars. Es gibt unzählige Beispiele aus der Welt des Films und der Musik, wo die ersten Anzeichen von Erfolg die Künstler daran hinderten, wahre Größe zu erreichen. Wenn man aber daran glaubt, dass die beste Arbeit noch vor einem liegt, sollte man sich nur darauf konzentrieren. Genau das versuchen wir bei Rockstar.

In einem Artikel für den „Rolling Stone“ zog Szene-Autor David Kushner vor zwei Jahren die Parallele zwischen euch und dem New Yorker HipHop-Label Def Jam. Tatsächlich haben „Grand Theft Auto“-Spiele immer einen starken Bezug zu Lifestylethemen und zur „Urban Culture“. Typische Videospielelemente wie magische Schwerter und Orks lassen sie hingegen vermissen. Seid ihr typische Gamer? Oder muss man ein Rockstar sein, um Rockstar-Spiele machen zu können?

Ich denke, wir sind schon alle typische Gamer. Es geht auch nicht darum, ob wir anders sind, sondern dass die Videospielindustrie nicht mitbekommen hat, dass sich ihr Publikum verändert hat. Wir sind mit Videospielen groß geworden, aber als wir 25 wurden, mussten wir feststellen, dass uns noch immer die gleichen Spiele vorgesetzt wurden wie in unseren Kindertagen. Das fühlte sich nicht gut an. Wenn das Publikum erwachsen wird, sollten auch die Spiele erwachsen werden.

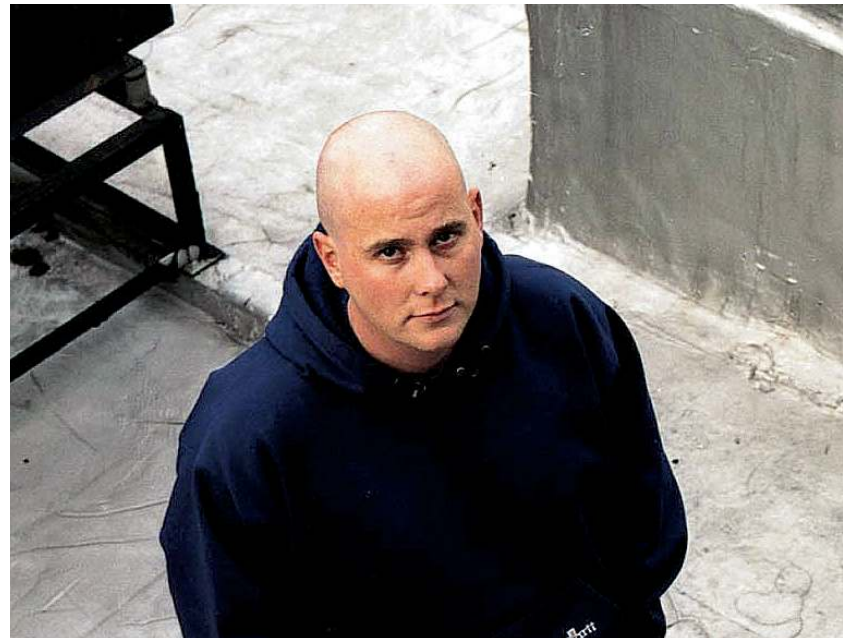
Wie fühlt ihr euch angesichts vieler Spiele, die sich offensichtlich bei Spielelementen von „GTA“ bedienen, oder wie im Fall von „True Crime: Streets Of L.A.“ das ganze Konzept einfach kopieren?

„Gemischte Gefühle“ trifft die Sache wohl am besten. Wir sind sehr stolz auf das, was wir erreicht haben. Gleichzeitig sind wir selbst aber auch unsere härtesten Kritiker. Der beste Gradmesser, wenn es um unsere oder die Produkte der Konkurrenz geht, ist aber am Ende immer die Gamer-Gemeinschaft. Die Leute sind extrem gut informiert und beschäftigen sich vor einem Kauf mehr mit dem

Produkt als jeder andere Entertainment-Kunde. Sie lassen dich auf jeden Fall wissen, welches das beste Produkt ist.

Was sind eure Ziele für das neue „GTA: San Andreas“? Geht es einfach nur darum, mehr Spaß mit dem Spiel zu haben, oder wollt ihr den Spieler endgültig in das virtuelle „GTA“-Universum ziehen?

Ich denke, wir haben uns für „San Andreas“ drei Dinge vorgenommen: Erstens ein Spiel zu machen, das in jeder, aber auch jeder Hinsicht besser ist als sein Vorgänger „GTA Vice City“. Zweitens einen berauschenden Cocktail aus grenzenloser Freiheit und mitreißender Geschichte zu mixen. Drittens das fesselndste



interaktive Universum zu erschaffen, das es je gab. Und zwar sowohl in technischer als auch künstlerischer Hinsicht. Letztendlich ein Spiel zu machen, das wir selbst gerne spielen.

Wo holt ihr euch eure Inspiration her? Wie seid ihr zum Beispiel auf die Idee gekommen, den vierten Teil von „GTA“ so zu machen wie alle „Miami Vice“-Folgen zusammen? Oder den fünften Teil wie ein Video von Dr. Dre?

Die Liste der Leute, die sich mit ihren Ideen in die „GTA“-Spiele einbringen, ist bei weitem zu lang, um hier aufgeführt zu werden. Es sind sowohl Menschen aus unserem Studio in Schottland als auch aus unserem Hauptquartier in New York. Das Entscheidende ist aber, dass der kreative Prozess zwischen allen beteiligten sehr stimmig abläuft, was Kraft gibt, und erheblich dazu beiträgt, dass das Spiel so schlüssig ist. Ich bin immer wieder fasziniert davon, wie viele Unstimmigkeiten man auf Filmsets und in ganz Hollywood mitbekommt. Ich verstehe einfach nicht, wie das funktionieren kann, wenn Leute, die Teil eines kreativen Prozesses sind, das, was sie tun, hassen. Das kann nicht gut für das Ergebnis ihrer Arbeit sein.





Stark im Abgang

Endgegner gehören in Videospiele wie eine Knutschszene in einen Hollywoodfilm. Früher sorgten sie dafür, dass immer weiter fleißig Geld im Münzschlitz der Spielautomaten verschwand. Heute rufen sie oft nur noch die Fähigkeiten ab, die der Spieler im vorangehenden Level erlernt hat. Doch was genau machen eigentlich Endgegner mit Videospiele? Und: Ist das Prinzip Endgegner nicht eigentlich völlig überholt? Ein Erklärungsversuch Text: Mathias Mertens, Heiko Gogolin

Es gibt vieles beim Computerspielen, das so selbstverständlich erscheint, dass man nicht darüber nachdenkt. Health-Packs in Holzkästen zum Beispiel. Aus Gegnern herauspringende Munitionsvorräte. Auch zuschaltbare Levelkarten, die sich beim Laufen selbst zeichnen. Oder Endgegner. Die gab es schon immer, also muss es sie auch immer weiter geben, das ist so sicher wie das Gamepad in Port 1. Aber warum eigentlich? Welchen Zweck erfüllen sie? Und gibt es vielleicht Probleme dadurch, dass wir alle, Entwickler wie Spieler, Endgegner als Grundbausteine von Computerspielen betrachten und uns keine Gedanken über sie machen?

Mit „Donkey Kong“, Nintendos Klassiker der Videospiegelgeschichte, traf man zum ersten Mal auf eine große Figur, die einem mit Geschossen nach dem

Leben trachtete. Zu der man sich mühsam vorarbeiten musste, um sie erledigen zu können. Die so viel stärker war als man selbst, sich am Ende aber doch durch Cleverness und Geschicklichkeit besiegen ließ. Vieles von dem, was Endgegner selbst 25 Jahre später noch ausmacht, gab sich schon damals ein Stelldichein.

Deshalb wird der Riesenaffe neben dem Mutterraumschiff aus „Phoenix“ oft als Archetyp der Endgegner gehandelt. Doch bei genauer Betrachtung entspricht Donkey Kong gar nicht der allgemeinen Definition von einem richtigen Endgegner. Es fand nie eine direkte Konfrontation mit ihm statt. Statt einem von Angesicht zu Angesicht entgegenzutreten, stand er bloß oben und schmiss Fässer. Und die waren die eigentlichen Gegner für unseren Zimmer-

mann (denn das war Mario damals noch. Erst später schulte er um und stieg mit seinem Bruder ins Sanitärgerwerbe ein). Genauso indirekt, wie man gegen ihn kämpfte, besiegte man ihn auch: indem man das Gerüst, auf dem er stand, zum Einsturz brachte – und auch das nur relativ willkürlich als Schlussanimation am Ende der vier Etagen. Der größte Widerspruch zur klassischen Obermotz-Definition verbarg sich jedoch im Titel des Spiels. Denn der lautete nicht „Mario The Fearless Gorilla-Slayer“, sondern eben „Donkey Kong“. Der große Gorilla war die eigentliche Hauptfigur, der Good Guy. Er wurde als Haustier von Mario gequält – und hatte nur aus Notwehr dessen Freundin Pauline als Geisel genommen. Im Grunde genommen steuerte man mit dem kleinen Zimmermann also den Gegner, nicht den Helden. Im Screenshot mag der Affe also gut als erster Endgegner rüberkommen, in der Spielrealität war er es nicht.

Das Arcade-Prinzip

Endgegner, so will es das deutsche Wort, stehen immer am Ende. Aber da fangen die Definitionsschwierigkeiten schon an. Denn es gibt ja nicht nur die Gegner, die das Ende des gesamten Spiels markieren. Es gibt ja auch die, die ein Level abschließen und verhindern wollen, dass man in das nächste vorrückt. Weil sie also zwischen Levels stehen, nennen wir sie Zwischengegner. Im Englischen heißen beide „Boss“, denn es macht ja keinen Unterschied, ob sie nun nach Stage 1 oder Stage 12 auftauchen, beide stehen am Ende eines Levels. Und das war auch ihre spielhistorische Aufgabe: In den Arcade-Automaten, wo sie geboren wurden, waren die Bosse Ende und Anfang zugleich. Sie waren es, die den

Spieler immer wieder dazu trieben, neue Münzen einzuwerfen, wenn er es nicht an ihnen vorbeigeschafft hatte. Sie stellten das Spiel immer wieder auf Anfang, suggerierten aber zugleich, dass nach ihnen noch weitere Level mit noch härteren Boss-Nüssen kommen würden.

Eine interessante Geschichtsstunde in Sachen Endgegner erteilte letztes Jahr Capcoms „Viewtiful Joe“. Diese Hommage an die 2D-Sidescroller der Achtziger funktionierte noch einmal streng nach dem Automatenprinzip: ein ewiges Vor-

wärtsrennen durch Horden von tumblenden Mumienwesen, Fledermäusen, RoboterCowboys und Ballerinas, und dazwischen immer die Stopps: Am Ausgang der Katakomben steht Charles der Dritte, der

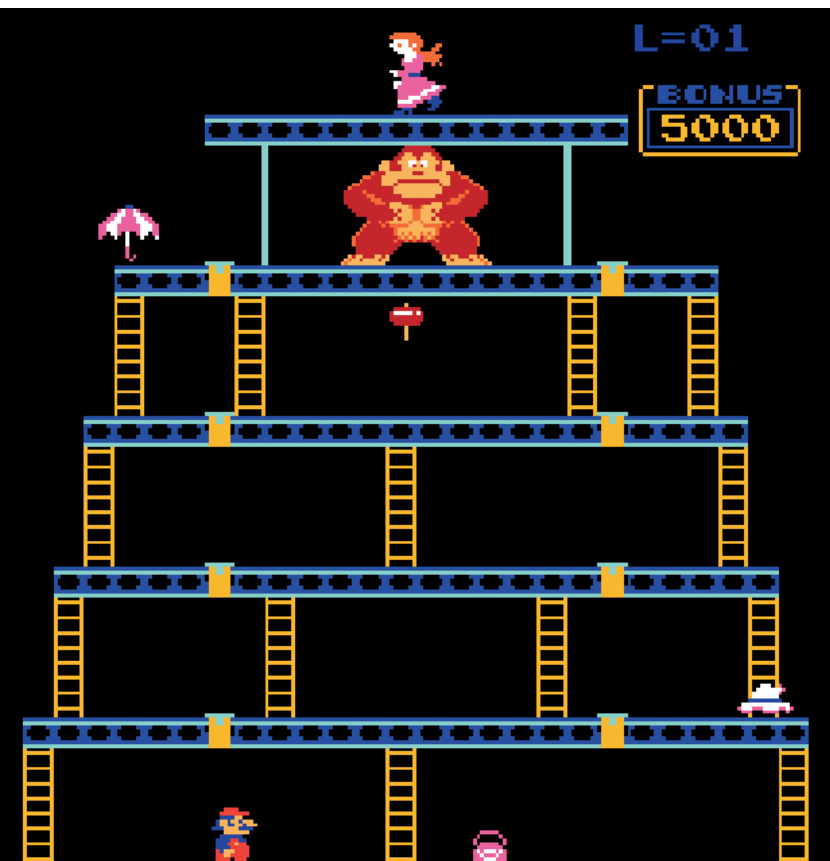
zum Torpedo werden kann und in die unzähligen Fledermäuse zerlegt werden muss, aus denen er besteht. Im obersten Stockwerk des „Rino Hotel“ wartet Hulk Davidson, der eiserne Oger mit der Riesenaxt, den man gegen die Wand rennen lassen muss, um ihn in seiner Benommenheit weich zu prügeln. Im Wasserreservoir schwimmt man gegen Hai Grane Bruce und seine Piranhaschwärme, eine relativ leichte Übung mit Zoom-FX und Dauerradschlagen. So geht es weiter, Stage für Stage, und um den Eindruck der Unendlichkeit zu erzeugen, tauchen die Bosse wieder auf, sind gar nicht geschlagen, reihen sich plötzlich hintereinander. Und wenn man nach dieser Parade dann auf Fire Leo trifft und denkt, dass der nun der Letzte sein muss, dann geht es danach immer noch weiter, und der bereits bezungene Feind vom Anfang des Spiels entpuppt sich als noch schwererer Gegner ... Natürlich ist es irgendwann dann doch vorbei, aber bis zur letzten Sekunde denkt man, dass man bis zum eigenen letzten Atemzug „Viewtiful Joe“ spielen muss. Als Arcadeautomat hätte es auch noch den letzten Euro vor der Dispo-Kredit-Grenze aufgesaugt.

Man kann dieses Vorwärtsgetriebenwerden durch Unterbrechungen aber auch noch anders verstehen: als Rhythmus. Wie beim Musikstück. Das Schlagzeug erzeugt die Grundstruktur und zwingt die anderen Instrumente dazu, sich nicht in virtuosen Melodieverästelungen zu verlieren, sondern weiterzumachen, sich zu sammeln, auf den Punkt zu kommen. Genau so sorgen die Bosse für eine Spielstruktur. Anstatt vom Start bis zum Ende einfach immer dicker auf die Tube zu drücken, wie es beispielsweise noch „Space Invaders“ mit seinen immer schnelleren, repetitiven Angriffen des Ewiggleichen tat, schafft erst das Auf und Nieder, der Wechsel zwischen Fortissimo und Piano im Game-Design einen rundum stimmigen Spielablauf. Entspannteres Standardprügeln wird mit einer Phase enormer Anspannung kontrastiert und mündet wieder in eher laidback gestalteten Passagen. Und weil das für das Spiel insgesamt so gut funktioniert, sind auch die Bosse so konstruiert. Sie haben ihren eigenen Takt und lassen den Spieler nach ihrer Pfeife tanzen. Ihre Schwächen herauszufinden verlangt eine lustvolle Rückkopplung an das Raster ihres Rhythmus'. Bald übertrug man diese Makrostruktur des gesamten Spiels auch auf die Mikrostruktur der Endgegner: zwei Schritte nach links, Bombe werfen, nach oben springen, warten, dann wieder nach rechts, Bombe werfen, springen. Erst wenn sich der Spieler dem Rhythmus des Kontrahenten angepasst hat, ist es um den zuerst übermächtig wirkenden Gegner geschehen.

Oddjob, Schnickschnack, Circe & Co

Im dramaturgischen Effekt treffen sich die Endgegner des Computerspiels mit anderen Kunstformen. Denn was sind die Schurken in James-Bond-Filmen anderes als Zwischen- und Endgegner, die der Shooter- und Plattformheld 007 an bestimmten Punkten überwinden muss, um das drohende Ende infolge von Atombombenexplosion oder Weltraum-Megalaser zu verhindern? Wie ihre digitalen Kumpane folgen diese besonderen Figuren einer jeweils individuellen Logik:

Der erste Endgegner der Videospiegelgeschichte war gar keiner. Denn Donkey Kong war ein Gefangener Marios, wurde von ihm gequält und nahm nur aus Notwehr dessen Freundin Pauline zur Geisel. Man steuerte also genau genommen den Gegner, nicht den Helden



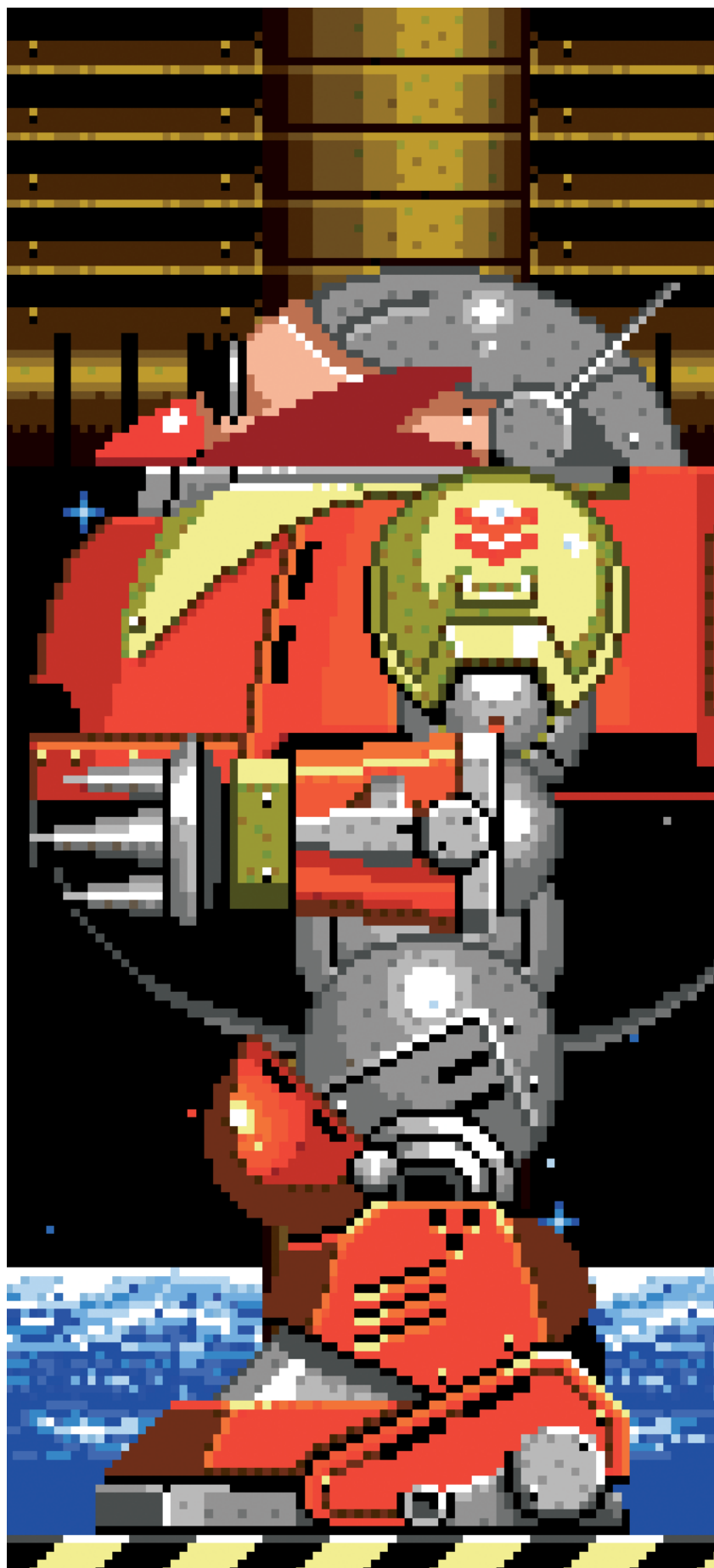
Oddjob in „Goldfinger“ lässt seinen Zylinder mit Rasierklingen durch die Luft schwirren; Schnickschnack in „Der Mann mit dem goldenen Colt“ ist nicht nur der Strippenzieher einer tödlichen Maschinerie, sondern auch der Meister eines winzigen Messers; Rosa Klebb in „Liebesgrüße aus Moskau“ verkörpert die Kaltblütigkeit in Person mit einer Giftklinge im Schuh. Und der Beißer scheint nicht nur aufgrund seiner Massigkeit und des mechanischen Gebisses direkt dem Computerspiel entsprungen zu sein, sondern auch wegen seiner Tendenz, zwar besiegt, aber nicht beseitigt werden zu können: Nach dem Knockout in „Der Spion, der mich liebte“ meldet er sich prompt in „Moonraker“ zurück. Immer sorgen diese Gegner dafür, dass Bond alle Skills aufbringen muss, um nach dem Venedig-Level ins St.-Moritz-Level vorrücken zu können. Oder sie erzeugen eine finale Spannung, indem sie urplötzlich nach dem Showdown noch einmal in Erscheinung treten und dem Helden dadurch signalisieren, dass er sich niemals nach getaner Arbeit zurücklehnen kann.

Das ist ein uraltes Prinzip, in Perfektion schon von Homer angewandt. Vor mehr als 2500 Jahren ließ er seinen Helden Odysseus durch eine ganze Reihe von Leveln stolpern, die mit ganz besonderen Gegnern ausgestattet waren. Den einäugigen Zyklopen, der ihn und seine Kameraden als Nahrungsvorrat gefangen hält, müssen sie zunächst mit einem glühenden Stab blenden, um danach unter Schafen hängend an seinen tastenden Händen vorbeizukommen. An den verführerisch singenden Sirenen auf den Klippen kommt man mit Wachs in den Ohren und an den Mast gefesselt vorbei. Die betörende Circe, die die gesamte Mannschaft in Schweine verwandelt hat, erledigt Odysseus mit einem Zauberkraut. Und den größten Gegner von allen, die hundertköpfige Verehrerschar seiner Frau, kann Odysseus mit der aberwitzigen Geschicklichkeitsprüfung eines Pfeilschusses durch mehrere Axtschäfte besiegen.

Gemeinsam sind wir stark

Doch Spiele wie „Viewtiful Joe“ sind eigentlich nicht mehr zeitgemäß. Heute muss niemand mehr dazu gebracht werden, so viele Münzen wie möglich in einen Spielautomaten einzuwerfen. Diese Entwicklung ist auch an den Bossen nicht spurlos vorbeigegangen: Sie haben sich vom bloßen finanziell-taktischen Element der Spielehersteller zu Prüfungs- und Tutorial-Abschnitten innerhalb des Spiels gemausert. „Legend Of Zelda: The Windwaker“ etwa fragt mit seinen Bossen ab, ob man sich auch hinlänglich mit dem Level beschäftigt hat und nicht bloß mit mehr Glück als Verstand durch alle Aufgaben und Gefahren hindurchgestolpert ist. Und ob man würdig ist, die noch größeren Schwierigkeiten im nächsten Level anzugehen. So muss man im Dungeon der Dragon-Roost-Insel den Drachen Valoo von seinen Schmerzen befreien. Bevor man auf den Riesenskorpion Gohma trifft, der Valoos eingeklemmten Schwanz piesackt, also die Ursache allen Übels ist, bekommt man von Mitstreiterin Medli einen Greifhaken geschenkt, den man auf bestimmte Punkte schießen kann, um sich dann durch die Gegend zu schwingen. Wie man das macht, das lernt man im Kampf gegen den lavaspuckenden Gohma. Man weicht seinen Angriffen aus, schießt mit dem Haken auf den Schwanz, schwingt sich über den Skorpion, bringt dadurch Valoo in Wallung, sodass Felsbrocken aus der Decke brechen und auf Gohma fallen. So zerstört man langsam dessen Panzer, um ihm dann mit einer Kombination aus Augenschuss mit dem Greifhaken und anschließender Schwertattacke die Gesundheitsanzeige runterzutreiben. Nach diesem Kampf beherrscht man die Controller-Combos für den Haken im Schlaf und kann wieder in die Inselwelt und das versunkene Land Hyrule geschickt werden.

Gelegentlich kann es aber auch vorkommen, dass ein Boss ganz anders als die abschließende Prüfung aller Waffen, Skills und Moves überkommt. Das Paradebeispiel für diesen Fall ist Psycho Mantis, der Gasmaskenträger aus „Metal Gear Solid“. Körperlich eher minderbemittelt, verfügt er über die Gabe, die „Gedanken“ des Spielers lesen zu können. Zumindest alles das, was dieser von sich auf seiner Speicherkarte preisgegeben hat. So macht er nicht nur zynische Bemerkungen über die Leistung in anderen Spielen, deren Spielstand er dort abgespeichert



sieht, er kann auch die Performance in „MGS“ selbst analysieren und sich so auf den Spieler einrichten. Dann hackt er sich in das Gehirn von Gefährtin Meryl, hetzt sie gegen einen selbst, lässt den Controller völlig willkürlich rumvibrieren, schaltet das Licht aus, und los geht es. Jede unserer Bewegungen ist ihm bekannt. Erst wenn man verstanden hat, dass seine Übermacht allein darauf basiert, Port 1 der Konsole zu überwachen, ist die Strategie klar: Im unbeobachteten Moment den Port wechseln, Meryl bewusstlos schlagen und dem Psycho Saures geben.

Macht kaputt, was euch kaputt macht

Manchmal nehmen Videospiele die Idee vom Endgegner aber auch selbst auf die Schippe. Voodoo Vince, die sympathische Voodoo-Puppe aus dem gleichnamigen Spiel, sieht sich nach einiger Spielzeit plötzlich in einer großen Halle eingesperrt. Sarkastisch, wie er ist, fragt er in die Kamera: „Und was kommt jetzt? Der obligatorische Endgegner?“ Und plötzlich steigt hinter ihm ein riesiger Schatten auf. Als er

Endgegner sind eigentlich nicht mehr zeitgemäß. Früher garantierten sie, dass man immer mehr Münzen in den Spielautomaten warf. Heute liefert man sein Geld an der Kasse des Mediamarkts ab

dann weiter die gängigen Attribute von Bossen aufzählt, bilden sich genau diese an dem Wesen heraus. Egal wie klischeehaft ihm das erscheint, egal wie blöde, langweilig und vorhersehbar das Scharmützel wird: Er muss gegen diesen Gegner antreten, um seine Odyssee fortsetzen zu können. In dieser Szene wird etwas deutlich: Homer ist tot, die James-Bond-Reihe hat mächtig Staub angesetzt und auch Arcade-Automaten spielen, außer in Japan, kaum noch eine Rolle.

Spiele und Spieler sind zusammen einen langen Weg gegangen. Die Spieler sind nicht mehr so leicht mit einem Megagegner zu schocken, dafür hatten sie einfach schon viel zu viele. Sie werden immer älter, immer erfahrener und haben immer weniger Zeit für „unendliche“ Boss-Paraden, von denen sie schon Hunderte hinter sich haben. In dem Moment, wo man am Ende der Irrfahrt seinem Antagonisten gegenübertritt beziehungsweise dem ewigen Erzrivalen in die Augen blickt, Mario also auf Bowser, Link auf Ganondorf oder Sonic auf Dr. Robotnik trifft, ist nach 20 Jahren Spielerfahrung klar, dass danach nur noch die Endsequenz folgt. Wenn der Boss sich dann als übertrieben kniffliger Gegner erweist, hat man oft nur wenig Motivation, ihn noch ein 87. Mal anzugehen, da danach sowieso nur noch die Credits rollen.

Noch mehr Frustpotenzial birgt der umgekehrte Fall, nämlich einem oberfuchsi-gen Genossen ganz am Anfang zu begegnen: Gerade eben schenkte man noch der Werbung für das Spiel seinen Glauben, die opulente Level mit grandioser Atmosphäre und gediegener Action versprach, nun bekommt man davon rein gar nix zu sehen, weil man immer wieder auf einen stumpfsinnigen Fleischklops los-prügeln muss, der den Zutritt zum zweiten Abschnitt versperrt. So mancher Titel dürfte aus diesem Grund beim Spielstand „5% abgeschlossen“ schnell wieder im Regal oder bei Ebay landen.

Auch dass man immer wieder zum Endgegner hindackeln muss, um sich eine Packung abzuholen, mag zwar in der Spielhalle seinen Zweck erfüllen, wirkt aber in vielen heutigen Heimspiel-Highlights eher wie ein Relikt aus der Vergangenheit als das State-of-the-Art-Game-Design im Jahre fünf des neuen Jahrtausends. „Ninja Gaiden“, Microsofts Proletenvariante des bezaubernden „Otogī“, erlaubt nach dem Bezwingen eines seiner mehr als amtlichen Endgegner noch nicht einmal ein Sichern des Spielstandes. Erreicht man mit stolz geschwellter Brust und dem letzten Quäntchen Lebensenergie auf dem Buckel gerade noch so den nächsten Abschnitt, wird dann aber von einem niederen Lakaien en passant in die ewigen Jagdgründe befördert, muss man nicht nur noch einmal dem End-



gegner gegenübertreten, sondern zudem erneut den mit frisch belebten Feinden gepflasterten Weg zum entsprechenden Endkampf auf sich nehmen. Wo die Hardcore-Fraktion vielleicht Freudensprünge macht, bleiben Otto Normalspieler oder ältere Gamer, für die Zeit eine wertvolle Ressource ist, nicht nur entnervt, sondern schier fassungslos zurück.

Das ist schade, denn die Befriedigung, die es bereitet, einen besonders schweren Gegner geknackt zu haben, hätte für alle immer noch ihren Reiz. Nur müssten die Bosse wie im Fall von Psycho Mantis originelle Aufgaben darstellen. Dann lieber überhaupt keine Endgegner wie bei dem brillanten „Prince Of Persia“. Anstelle vom altbekannten Reigen unterschiedlicher, jeweils abgeschlossener Welten à la Eislevel, Lavastage und Geisterhaus, spielt es in nur einem einzigen, dafür äußerst stimmigen Setting. Der Rhythmus der Spielelemente ergibt sich primär aus der immer kniffligeren Architektur des Palastes. Dass uns im Finale dann doch ein Endgegner, der umnachtete Sultan, gegenübertritt, wirkt wie ein letztes Zugeständnis an alte Paradigmen des Game-Design.

Dieser radikale Verzicht auf Gegner, die den Spielfortschritt behindern, muss aber nicht die einzige Lösung sein. Es würde ja schon helfen, wenn es auch knifflige Wege gäbe, an den Bossen vorbeizukommen, ohne sich dem Kampf zu stellen. In den letzten Leveln von „Doom 2“ traf man regelmäßig auf den riesigen, nahezu unbesiegbaren Teufel mit dem Raketenarm. Bevor man noch die eigene Waffe überhaupt in Anschlag gebracht hatte, trafen einen fünf Cruise-Missiles, und man war erledigt. Wenn man es aber ganz geschickt anstellte, konnte man an ihm vorbeilaufen und aus dem Level entkommen. Der Spielspaß des Weitermachens war also gesichert. Trotzdem blieb der Teufel eine Option, man konnte später, wenn man das Spiel kennen gelernt hatte, einen gründlicheren Versuch starten und mit der Erfahrung aller Level auch diesen Gegner angehen. Mit dieser ansatzweisen Anti-Linearität hatte „Doom 2“ an Spieltiefe gewonnen und machte Lust, es immer wieder auf neue Weise zu spielen. Das ist in gewisser Weise auch eine Form von Unendlichkeitsversprechen. Und nur darum soll es doch gehen.

Traue niemandem,
Außer den Kräften in Dir.

SECOND SIGHT™



NINTENDO
GAMECUBE™



.FREE RADICAL



Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler...

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.

www.codemasters.de

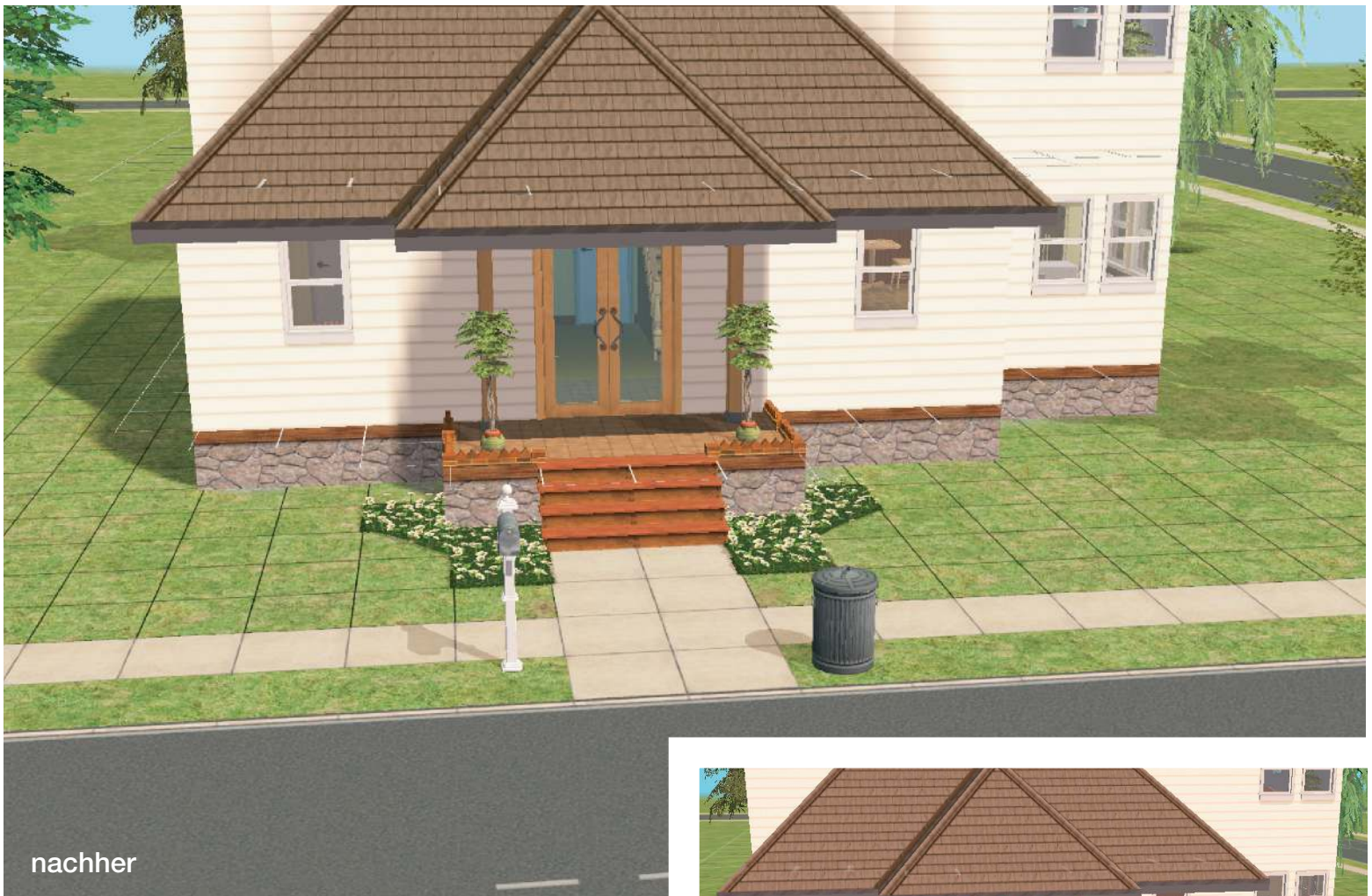
Codemasters®

GENIUS AT PLAY™



Schöner wohnen

Feng Shui bedeutet „Wind und Wasser“ und ist die Lehre, mit deren Hilfe der Energiefluss in Räumen optimiert wird. Das hört sich esoterisch an, wird aber sogar in unserer westlichen Welt von Firmen wie Sport Kaap, Tchibo oder British Airways eingesetzt. Und das mit messbarem Erfolg – seien es leistungsfähigere Mitarbeiter oder steigende Abverkäufe von Waren. Sogar das Disneyland Hongkong wurde nach Feng-Shui-Regeln gestaltet. Warum also nicht auch das Haus von Gina und Jan Spader, unseren Redaktions-Sims aus „Die Sims 2“? GEE traf sich mit dem Feng-Shui-Berater Steffen Gill



Der Eingang

Bei einer Feng-Shui-Beratung geht es darum, den Fluss des Chi, heißt: der Energie, im Haus zu optimieren. Am Anfang einer solchen Beratung schaut der Experte erst mal auf den Eingang des Hauses. Schließlich wird die Haustür gleichgesetzt mit dem Mund. Alles, was ins Haus kommt, geht durch diese Tür. „Der Weg von der Straße zur Tür ist zu direkt“, erklärt Steffen Gill, „der ganze Qualm, Lärm und Dreck von draußen kann so völlig ungehindert ins Haus gelangen. Wenn das Haus weiter weg von der Straße stehen würde, wäre das besser.“ Leider kann man das Haus nicht einfach verschieben. „Eine andere Möglichkeit wäre ein indirekter Weg, ein geschlungener Pfad. Der verursacht eine Entschleunigung. Wenn jemand gestresst von der Arbeit nach Hause kommt, vor dem Haus parkt und dann direkt ins Haus läuft, nimmt er die ganze schlechte Energie mit ins Haus. Auf einem längeren oder geschlungenen Pfad käme er ganz automatisch zur Ruhe.“ Klingt logisch, lässt sich mit den standhaft quadratischen Wegplatten aus dem Sims-Baukasten aber leider nicht bewerkstelligen. „Man sollte außerdem versuchen, das Haus harmonisch in die Natur einzugliedern. Je fließender der Übergang, desto besser. Eine homogene Verbindung zwischen der schnellen Außenwelt und dem Inneren des Hauses schaffen wir am besten durch ein Blumenbeet. Wenn was wächst, ist das immer gut. Am besten wäre es, das komplette Haus in ein Blumenbeet einzufassen.“



Das Müllproblem

Ein wirkliches Problem ist die Mülltonne: „Essensreste vor dem Haus, das ist so, als hätte man was zwischen den Zähnen hängen. Der Eingang des Hauses ist schließlich das Gesicht.“ Leider kann auch die Mülltonne nicht nach den Regeln des Feng Shui umgestellt werden. „Überwachen lassen oder in einen Container stellen“ funktioniert ebenso wenig. Auch das Vordach ist nicht optimal. Die Ecken sind zu scharf, das Ganze zu spitz. „So wird die Energie weg vom Eingang nach oben gezogen, und der Eingangsbereich wird zu sehr abgedunkelt.“ Dafür sind die beiden neuen Pflanzen vor dem Eingang ideal: „Die haben jetzt eine Wächterstruktur. In etwa so wie die Löwen vor den Chinarestaurants. Außerdem filtern sie die Luft.“ Insgesamt haben wir so schon ein gutes Gesicht für das Haus geschaffen. Eine perfekte Ergänzung wäre jetzt noch eine halbrunde Fußmatte vor der Tür, aber schon wieder lässt uns das Spiel im Stich. Eine halbrunde Fußmatte ist in den Inventarlisten nicht aufzutreiben. Hoffentlich geht's drinnen besser weiter.

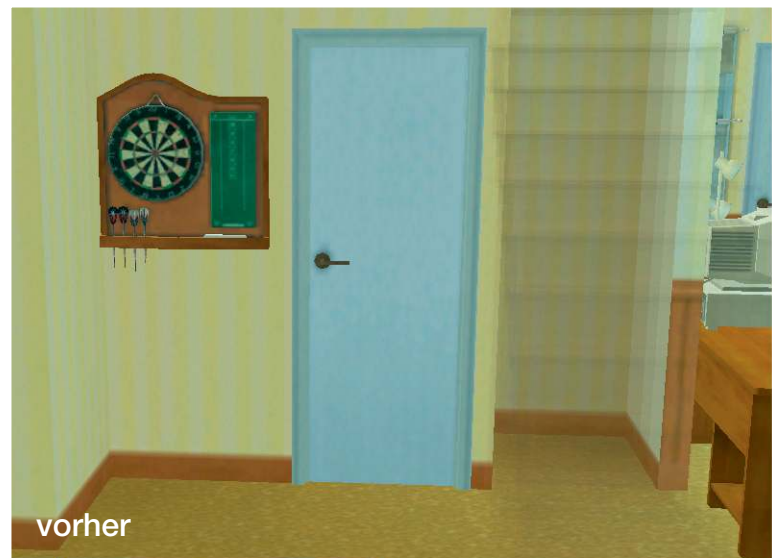


Der Flur

Die Situation im Eingangsbereich war überhaupt nicht gelungen. Dieser Teil der Wohnung ist das Erste, was Besucher beim Betreten des Hauses zu sehen bekommen. Damit sie sich wohlfühlen, sollte der Raum sie freundlich begrüßen. Und natürlich ist ein netter Empfang im eigenen Haus auch für das eigene Wohlbefinden sehr wichtig. „Wenn man nicht gerade ein fanatischer Dart-Fan ist, hat so eine Scheibe im Eingangsbereich nichts verloren.“ Ganz zu schweigen von der Gefahr, nach dem Duschen von einem Pfeil getroffen zu werden. Denn neben der Dartscheibe kommt sofort die Badezimmertür. Das ist wirklich nicht das, was den ersten Eindruck einer Wohnung bestimmen sollte. „Der Raum bekommt dadurch eine zu große Aufmerksamkeit. Als sei das der wichtigste Raum hier im Haus.“ Das Problem haben wir mit dem schicken Bild schnell gelöst: „Was jetzt passiert, ist, dass die Frau auf dem Bild die Menschen direkt begrüßt und außerdem den Focus auf sich zieht, weg von der Tür. Das ist 3000 Prozent Chi“, scherzt Gill. „Aber es muss natürlich die Ehefrau sein.“ Schon klar. (Die Dartscheibe hängt jetzt übrigens im Keller.)

Ein lebendiges Haus

Im Idealfall sind es nicht nur die Menschen, die in einem Haus leben. Der Feng-Shui-Berater versucht das Haus so zu gestalten, dass die Energie fließen kann.



Und wenn das hinhaut, wird auch vermeintlich toten Gegenständen Energie zugeführt und im besten Fall das ganze Haus belebt. Um das auch für unsere Sims möglich zu machen und damit auch hier im Eingangsbereich schon etwas Leben im Haus ist, haben wir Tischchen und Pflanze zum Bild gesellt. „Die Farbe ist zwar ein bisschen heftig, und die Form ist auch wild, aber die Richtung stimmt. Die Badezimmertür fällt schon gar nicht mehr auf.“ Manchmal hilft es also, wenn man etwas dicker aufträgt.

Um den Effekt von Bild, Blume und Tisch noch zu verstärken und den Raum zu beleuchten beziehungsweise freundlich aufzuhellen, montieren wir noch eine Deckenlampe: „Die hellt nicht nur die Mitte auf, sondern verhindert zusätzlich, dass das Chi zur Badezimmertür abfließt.“

Die architektonischen Voraussetzungen waren nicht gerade gut, aber so ist der Eingangsbereich wirklich akzeptabel. Perfekt wäre es mit einem dicken roten Teppich zwischen Eingangs- und Badezimmertür gewesen. „Der stoppt das Chi und verteilt es im Raum.“ Aber den konnten wir im Menü der Bodenbeläge leider nicht finden.



nachher

Die Küche

Im Ess- und Kochbereich der Wohnung waren einige Änderungen nötig. Ein Spiegel hat über dem Esstisch nichts zu suchen, „der muss weg“, stattdessen haben wir das Fenster kurzerhand verschoben. In die Mitte des Raumes, sozusagen über den Tisch. Ein Vorhang ist super. „Das hält die Energie im Haus.“ Außerdem wäre der Platz sonst völlig ungeschützt vor Einflüssen von draußen, Spannern zum Beispiel. Der Tisch ist für diese Art von Essecke okay, alle größeren Modelle waren zu klotzig und versperren den Weg zur Küche. „Ein dritter Stuhl noch dazu, bitte, das macht das Ganze etwas geselliger.“ Weil diese Stühle so noch ein bisschen verloren um den Tisch rumstehen, haben wir noch eine Lampe über den Esstisch gehängt. „Lampen, die nach unten strahlen, schaffen durch das Licht noch mal einen eigenen Raum. Die Essecke wird dadurch viel kommunikativer, hier kann die Familie zusammenkommen.“

Heiß gehört nicht neben Kalt gestellt

Die Küchenzeile war selbst nach Regeln des gesunden Menschenverstandes nicht gut eingerichtet. Herd neben Kühlschrank geht gar nicht. Steht sogar im Ikea-Katalog. Auch beim Feng Shui gehören Heiß und Kalt nicht direkt nebeneinander. Das Problem ließ sich durch umstellen lösen. Herd, Spüle und Kühlschrank



vorher

stehen nun getrennt. Die Mikrowelle wurde komplett verbannt: „Mikrowellen zerstören das Essen, es wird zwar heiß, hat aber überhaupt keinen Nährwert mehr. Es macht einfach nur satt, ohne dem Körper etwas zu geben.“ Stattdessen gibt es jetzt eine Küchenmaschine zum Zubereiten frischer Säfte. Dazu noch Grill und Espressomaschine. Der Mülleimer wurde unter die Spüle gestellt, dort erfüllt er seine Funktion hervorragend und stört nicht länger den Gesamteindruck. Außerdem haben wir zwei Hängepflanzen angebracht, um Raumgifte aus der Luft zu filtern. „Dass Pflanzen die Luft reinigen, weiß jeder. In Räumen ist das sogar messbar.“ Zudem schaffen sie Lebendigkeit und „überbrücken die Barriere zwischen Natur und Raum“. Ein nicht unwesentlicher Punkt, denn „ein Problem ist, dass wir 90 Prozent unserer Lebenszeit in Häusern verbringen“. „Und Pflanzen sind schlauer, als man denkt: Die haben richtige Sinne und können über die Luft kommunizieren. Wenn du so eine Pflanze drinnen stehen hast und die mit der Außenwelt in Kontakt steht, hat auch der Raum einen Kontakt zur Außenwelt. Die Pflanze macht also viel mehr, als da nur rumzustehen.“



nachher

Das Schlafzimmer

Im Schlafzimmer muss zuerst das Flugzeug über dem Bett entfernt werden. „Das bringt zu viel Unruhe rein. Darunter würde man schlecht träumen und keine Ruhe finden.“ Das gilt ganz besonders für das Flugzeug, aber „auch für andere Sachen, die einem über dem Kopf hängen“. Außerdem ist das ein Kriegsflugzeug, „schnell weg damit“. Starke Turbulenzen im Schlafzimmer sollte man also so weit wie möglich vermeiden.

Alte Geschichten im Schrank

Zweites Problem im Schlafzimmer: der alte Bauernschrank. „In so alten Möbeln sind immer viele Geschichten gespeichert. Wenn man sich für etwas Antikes entscheidet, sollte man sich darüber informieren, woher es kommt. Man möchte ja nicht, dass die Energie der Großeltern über das eigene Sexualleben wacht. Also raus mit dem Schrank!“ Stattdessen besser zwei frische Kommoden aus unbelasteten Materialien.

So gibt es auch genug Platz, um das Bett besser auszurichten. Bett unter dem Fenster geht nämlich nicht. Allein schon wegen des Luftzuges. Aber auch wegen der Energie. Ein Fenster ist immer eine Öffnung, und je offener ein Bereich, desto mehr bewegt man sich mit seinen eigenen Energien nach draußen. „Gerade im Schlaf braucht man einen gut geschützten Bereich.“ Den gönnen wir unserem Sim, und deshalb steht das Bett jetzt gegenüber vom Fenster.



vorher

Die drei neuen chinesischen Wandteppiche neben dem Bett verstärken den Schutz noch. „Die abgebildeten Pflaumenblüten bringen Glück und sind sehr romantisch. Außerdem bilden die Zweige des Baumes ein schützendes Dach über dem Schlafenden.“ Alternative zu den Teppichen wäre ein Bild mit vielen Rottönen gewesen. Die Motive auf den Bildern sind also sehr wichtig und können unterschiedliche Wirkung haben. So ist das jetzt schon „eine perfekte Umgebung zum Schlafen“.

Der Schminktisch mit Spiegel und der Stuhl stehen in der Ecke, weil sie nützlich sind. Wichtig: Spiegel nicht vor oder neben das Bett, „höchstens darüber, an die Decke“, lacht Gill. Der Blick vom Bett aufs Fenster ist sehr gut. Durch die Blume davor wird es noch lebendiger. Das ist das Erste, was man am Morgen sieht, und „gibt einem jeden Tag aufs Neue die Idee von einem guten Tag“. Die angebotene riesige Liebesapfelskulptur hätte im Schlafzimmer natürlich einen super Symbolwert gehabt, war aber zu massiv. Und beim Siegerpokal samt Sockel drängt sich der alte Witz vom allabendlichen Matratzensport-Wettbewerb auf. Also weg damit.



nachher

Das Wohnzimmer

„Die Figur ist super da auf dem Tischchen!“ Endlich mal was richtig gemacht bei der Einrichtung dieser Simsbehausung. „Die bringt Aktivität ins Wohnzimmer rein. Bewirkt, dass man nicht zur Couch-Potato wird, sich auch mal bewegt und nicht nur regungslos vorm Fernseher sitzt.“ Das funktioniert nicht mit jeder Figur, „aber diese Spezielle hier ist gut.“ Doch: „Der Tisch ist noch nicht so klasse, lieber ruhiger und runder, den chinesischen vielleicht.“ Wird gemacht.

Die Wand hinter dem Fernseher war einfach zu leer und bot sich an für ein weiteres Bild. Das mit der Brücke „gibt dem Raum eine Weite. Die Brücke in dieser Perspektive gibt so einen ‚Phönix‘“, heißt: Weitblick, „dadurch wird der Raum nach außen geöffnet.“ Ein Porträt wie im Flur wäre an dieser Stelle falsch, denn man käme sich beim Fernsehen oder Zocken ständig beobachtet vor.

Die zusammengewürfelte Sessel-Sofa-Kombi fällt eiskalt durch: „Das sieht wirklich zu schlecht aus mit diesem Sessel, der nicht zum Sofa passt. Können wir da nicht etwas anderes nehmen?“ Klar können wir. Wir müssen nur schnell die Badewanne aus dem ersten Stock verkaufen, um wieder genug Geld zur Verfügung zu haben. Und wie man sieht, hat sich die Investition gelohnt. Das Wohnzimmer ist gleich viel heimeliger. Sowieso sehr schön zu sehen, dass die Räume auch ohne das Wissen um Energie, Wind, Wasser und den Fluss des Ganzen einfach hübscher aussehen nach der Feng-Shui-Beratung.

Um den eher intimen Wohnzimmerbereich etwas abzugrenzen vom Rest der Wohnung, „muss da noch was stehen auf der Grenze zum Eingangsbereich, um eine räumlich Trennung zu schaffen“. Haben wir mit einer prächtigen Zimmerpflanze gelöst. Der Geldbaum auf der anderen Seite des Fernsehers schafft nicht nur ein optisches Gleichgewicht, sondern bringt mit etwas Glück auch noch Reichtum ins



vorher

Haus. Kleiner Tipp zum Nachmachen: Der Geldbaum sollte immer schön groß sein. Denn in diesem Fall heißt es: Viel hilft viel.

Vorhänge vor den Fenstern sind in diesem Bereich der Wohnung unabdingbar. Ganz besonders hier, weil die Fenster nach vorne auf die Straße zeigen. Mit den Vorhängen kann man sich auch mal abschotten von der Außenwelt.

Die Fangfrage

Auf die Frage, ob denn auch die Spielkonsole, auf der die Sims immer mal wieder gerne eine Runde „SSX3“ spielen, stehen bleiben darf, erwidert Steffen Gill mit einem Schmunzeln: „Hey, Jungs, das ist doch eine Fangfrage. Natürlich bleibt die Spielkonsole stehen.“

Vielen Dank an Steffen Gill. Weitere Infos zu Feng Shui oder Beratungstermine für die eigene Sims-Bude gibt's unter www.goodfengshui.de



Musik spielen

8-Bit-Musik ist eigentlich nichts Besonderes. Sie dröhnte stundenlang aus den Monolautsprechern unserer Fernseher, als wir C64 spielten, und tüdelütete uns aus unseren Gameboys entgegen. Doch eine Szene von Musikern hat sich dem 8-Bit-Sound, der so genannten Chipmusik, verschrieben. Mit Gameboys, Old-School-Computern, einer Menge Fantasie und Erfindungsgeist pushen sie die veralteten Soundchips in dem vermeintlichen Kinderspielzeug an ihre Grenzen und machen so Musik, die sich manch ein DJ auf seinen Plattenteller wünschen würde – wenn er nur von ihr wüsste Text: Benjamin Maack

Es war Ende vergangenen Jahres, als in der „Wired“ ein Artikel von Sex-Pistols-Erfinder, Modedesigner und Trendsetzprofi Malcolm McLaren erschien. „8bit Punk“ war seine Überschrift, und es ging darin um eine neue Musikrichtung: LoFi-Musik, hergestellt mit Gameboys. Eine Absage an Chartmusik und Popausverkauf – und natürlich: der neue große Trend. Doch dieses Mal irrte der sonst so stilsichere McLaren. Zwar erfuhr sein Artikel große Aufmerksamkeit, doch es folgten keine Bleep-und-Beep-Hits in den Charts, keine neue Jugendbewegung mit Helden, die große Clubs und kleine Sporthallen füllten. Und selbst 8-Bit-DJ-Abende blieben rar gesät. Der Indie-Mainstream hatte trotz schriftlicher Empfehlung von ganz oben keine Verwendung für dieses Phänomen. Aber immerhin hatte die Musik jetzt ein Label: Chipmusik.

Aber wo ist sie überhaupt zu finden, diese in dem Artikel so wortreich heraufbeschworene Szene? Wo ist die schlagkräftige Bewegung? Wo der große Hype und seine großen Namen? Im Untergrund, könnte man sagen. Was in diesem Fall bedeutet: weltweit verstreut in den Computerzimmern ihrer Apartments, wo sie mit veraltetem Spielzeug Musik produzieren. Und in Internetforen und -communitys, wo sie die Musik kostenlos zum Download bereitstellen und die Strecke zwischen den leidenschaftlichen 8-Bit-Musikern und -Hörern aller Herren Länder auf die Länge eines Mausclicks verkürzen.

Fun, anyone?

Einer der Protagonisten dieser Szene ist Thomas Margolf. Firestarter, so sein Pseudonym als Musiker, steht in einem kleinen, mit Seventies-Tapete verkleideten Raum in seiner Vierzimmerwohnung in Wuppertal. „Original Siebziger“, sagt er, „ich hab sie aus einem kleinen Laden in Gent für drei Euro die Rolle. Hier in Deutschland zahlt man für diese nachgemachten Retrotapeten ja mindestens zehnmal so viel.“ Auf beiden Seiten des länglichen Zimmers stehen Schreibtische.

Auf dem einen surrt ein grauer PC, auf dem anderen steht ein kleiner Fernseher, an den ein C64 angeschlossen ist. Außerdem ein 6-Kanal-Mischpult, verkabelt mit vier Gameboys. Wären da nicht das Mischpult und die ganzen Kabel, erinnerte diese Schreibtischausstattung eher an ein Kinderzimmer Ende der Achtziger als an den Arbeitsplatz eines Musikers. Der Klang von acht Bits ist eben ein ziemlich alter Hut. Er bliepte aus unseren Gameboys und begleitete uns in einminütigen Endlosschleifen, während wir stunden- und tagelang Spiele wie „Skate Or Die“ oder „Giana Sisters“ auf dem C64 spielten. Und wir wissen: Verglichen mit Surround-Sound und 24-Bit-Musik von Compact Discs stinkt 8-Bit-Sound ganz schön ab. Samples rauschen, Beats knistern, als würde man über einen Teppich aus Erdnussschalen gehen, und Melodien schneiden sich immer eine Spur zu kantig in die Gehörgänge.

„Dass Leute 8-Bit-Sound für Schrott halten, liegt vor allem daran, dass die meisten ihre C64er nur über die miesen Fernsehlautsprecher und den Gameboy nur über die interne Monobox gehört haben“, behauptet Thomas und tritt den Beweis an, indem er einen Gameboy an seine Stereoanlage anschließt. Über eine Cartridge lädt er einen seiner Songs hoch. Es ist ein Stück, mit dem der 27-Jährige vor kurzem einen weltweiten „Super Mario“-Soundtrack-Remix-Wettbewerb gewonnen hat. Die 100-Watt-Boxen machen „Bling!“, das typische Geräusch, wenn ein Gameboy eingeschaltet wird. Nur lauter, viel präsenter und satter. „Die erste Gameboy-Generation hat den besten Sound“, erklärt Thomas. Dann: ein straighter Breakbeat, raggainspirierte Bassläufe bringen die Membranen der Lautsprecher zum Vibrieren, als Letztes legt sich eine treibende Melodie über die Beats und Bässe. Die „Mario“-Melodie ist jetzt ein clubtauglicher Track, wie ihn sich jeder DJ in sein Set wünschen würde.

Zwei Wochen zuvor. Nachts gegen zwei Uhr im Golden Pudel Klub in Hamburg. Es ist heiß. Vielleicht dreißig Grad. Vor der gästeklogroßen Bühne rackern sich

drei Typen in silbernen Strahlenanzügen ab. Sie tanzen Formation wie Kraftwerk, sie knuffen und prügeln sich wie die Marx Brothers, und sie rappen, dass die Beastie Boys ihre helle Freude daran hätten. Und das alles zu Musik vom C64 und einigen Gameboys. Der Golden Pudel wird eine Dreiviertelstunde lang zum Spielzimmer von drei mannshohen Kindern, die ihre hübschesten Beats und Bässe wie Plastiksoldaten vor dem Publikum aufmarschieren lassen. Die drei freundlich Verrückten sind die Rapper von 8bit aus USA. Das Publikum besteht aus neun Zuschauern, der Eintritt ist frei, die Reime der Rapperin Lefrost laufen vom Band ab – weil sie kein Geld für den Flug nach Europa hatte. Unter den Chip-Musikern gibt es keine Stars, es gibt Missionare und Pioniere.

It's good to play together

Zu den Pionieren zählen sicherlich die Erfinder der Website Micromusic.net. Diese Web-Community ist mit 8000 angemeldeten Usern auf der ganzen Welt das größte Netzwerk für Chipmusiker. Hier treffen sich Hörer auf der Suche nach neuen Tracks und Musiker auf der Suche nach einer virtuellen Bühne. Und manchmal sehen sich sogar Labels auf der Suche nach neuen Künstlern auf Micromusic.net um. So kamen zum Beispiel die deutschen 8-Bit-Weirdos Bodenständig 2000 zu einem Plattenvertrag beim englischen Aphex-Twin-Label Rephlex oder der französische 8-Bit-HipHop-Act TTC zu seinem Deal mit Ninja Tune.

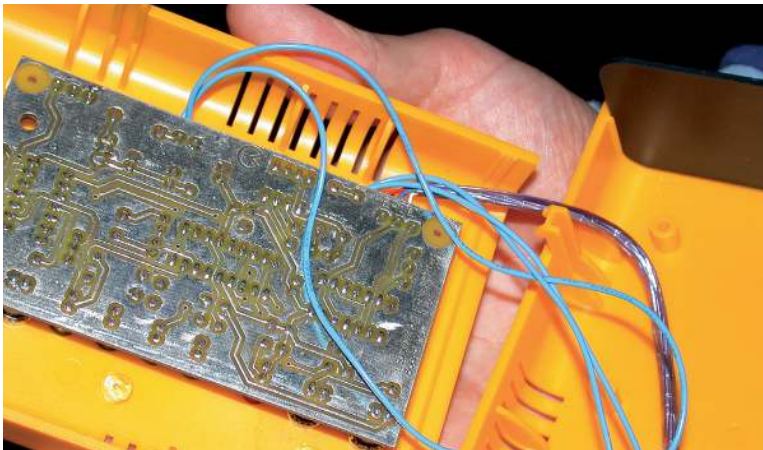
Ins Leben gerufen wurde Micromusic 1998. „Ein paar Freunde von mir begannen über ein eigenes Musiklabel zu reden und ich hatte gerade ein Online-Kunstprojekt abgeschlossen und Lust, mich wieder vermehrt auf Musik zu konzentrieren. Da haben wir uns entschlossen, eine Online-Musik-Community aufzubauen“, erklärt Gino Esposto. Der Schweizer Medienkünstler ist Mitbegründer von Micromusic, auf der Website firmiert er unter dem Pseudonym Carl. „Wir sind aber nicht nur eine Community, sondern auch ein Online-Label.“

Wie bei einem richtigen Label Demotapes im Briefkasten landen, laden die etwa vierhundert aktiven Micromusiker jeden Monat um die dreihundert Songs hoch. Aus diesen werden alle ein bis zwei Monate die besten ausgewählt und veröffentlicht. Nur eben nicht auf CD oder Vinyl, sondern auf der Site zum kostenlosen Runterladen. Es gibt sogar eine Hitparade, in der die Songs der Künstler je nach Downloadzahlen auf- und absteigen.

Doch Micromusic ist auch jenseits des Internet als Community präsent. Es gibt erste Veröffentlichungen auf Vinyl und regelmäßig Micromusic-Konzerte und -Touren der musizierenden Mitglieder. Organisiert werden sie von so genannten HQs (Headquarters). Sie sind ein wichtiger Bestandteil der Micromusic-Gemeinde. Es gibt sie in verschiedenen Städten Europas, der USA, in Japan und Australien. „Momentan scheint sich auch etwas in St. Petersburg aufzutun, und einige Mitglieder in Südafrika wollen aktiv werden“, berichtet Carl. Micromusic HQs organisieren Konzerte und kümmern sich um die Unterbringung und Verpflegung der



Gameboy spielen – wenn der Firestarter seine Handheldsammlung an sein Mischpult anschließt, werden die Spielzeuge zu Musikinstrumenten (oben). Gegen Videospielen hat er aber nichts. In die Platine seines selbst gelöteten Gameboy-Interfaces hat er einen Pac-Man stanzen lassen (unten)



Musiker vor Ort. „Dabei darf es natürlich bei allen Aktivitäten nicht darum gehen, die Marke Micromusic kommerziell auszuschlachten“, wirft Carl ein. Schließlich ist Micromusic ein bekennendes No-Budget-Projekt und erwartet diese Einstellung auch von den Hauptquartieren.

Und diese Philosophie geht auf: Während die meisten Webseiten, die Stücke kostenlos anbieten, nach dem großen Internet-Crash eingingen oder Geld kosteten, finanziert sich Micromusic von Beginn an über Fördergelder, Spenden und den Microshop, in dem man Shirts und Platten kaufen kann.



Acht Bit, ein Netz

- 01 www.chiptune.com Kann ich eigentlich auch auf meiner alten Heimcomputergurke Musik machen? Auf dieser Site findest du reichlich Infos zu allen alten Systemen, die Laut geben können.
- 02 www.vorc.org Hier finden sich alle News im Bereich Chipmusik. Also aktuelle Entwicklungen, Konzerte und Infos zu den wichtigsten 8-Bit-Musikern.
- 03 www.scene.org Ein Forum zu Heimcomputern, Konsolen, Demo-Codern und Computermusikern. Ziemlich speziell, das Ganze. Aber wenn man ein technisches Problem hat, findet man hier so gut wie immer jemanden, der Bescheid weiß.
- 04 www.c64.org Alles Neue, Alte und überhaupt Wichtige rund um den C64.
- 05 www.kohina.com Ein Internetradio, bei dem ausschließlich alte Game-Soundtracks und Demosongs gespielt werden

Die Instrumente



01 Der Gameboy

Spätestens seit 2001, der Veröffentlichung des „Little Sound DJ“, ist der Gameboy für die meisten Chipmusiker das Herzstück ihrer Musik. Mit der Cartridge im Schacht können geduldige Menschen alle gameboytypischen Sounds aus dem Handheld holen. Ausdauer ist auf jeden Fall Voraussetzung für angehende Chipmusiker, denn das Trackerprinzip, ein Raster, in das man Sounds und Effekte eintragen muss, ist nicht gerade selbst erklärend. Leider ist der „Little Sound DJ“, kurz „LSDJ“ genannt, erst Ende 2004 wieder als Cartridge zu bekommen. Denn Johan Kotlinski, der Erfinder, vertreibt den „LSDJ“ privat über seine Website und hat momentan einen Cartridge-Engpass. Eine zweite Möglichkeit, seinen Gameboy zur Soundmaschine zu machen, ist „Nanoloop“. Auch „Nanoloop 1“ wird von seinem Programmierer, dem Hamburger Oliver Wittchow, privat vertrieben und ist momentan vergriffen, die 2.0-Version für den GBA erscheint aber in Kürze – mit 16 Bit und acht statt vier Soundspuren. Zwar ist „Nanoloop“ nicht so komplex wie „LSDJ“, dafür aber intuitiver bedienbar. Einfach Cartridge rein, einschalten und losmucken. Dafür, richtige Songideen zu verwirklichen, bleibt der „LSDJ“ die erste Wahl. Übrigens am besten im Schacht eines Gameboys der ersten Generation, denn die haben den besten Sound. www.littlesounddj.com, www.nanoloop.de

02 Der Commodore 64

Jedem, der einen C64 im Kinder- oder Jugendzimmer hatte, geht noch heute das Herz auf, wenn er dem Klang eines so genannten SID-Chips lauscht. Um dem musikalischen Filetstück des Heimcomputers Sounds zu entlocken, eignen sich Tracker oder virtuelle Synthesizer am besten. Die 8-Bit-Gemeinde benutzt in der Regel den Old-School-Tracker „Sound Monitor“, um Songs zu schreiben. Der momentan hipste virtuelle Synthesizer, also die Simulation des Sounds eines Hardware-Synthesizers, heißt „Prophet 64“. Beide Programme lassen sich easy von einer der vielen C64-Fanpages runterladen oder über Sharing-Börsen als 5 1/4-Zoll-Diskette erstehen. Natürlich werden auch viele andere alte Heimcomputer von Chipmusikern verwendet. Der Atari ST und der Amiga sind die bekanntesten und meistgenutzten weiteren Vertreter. www.c64.org

03 Die SID-Station

Die SID-Station ist ein Hardware-Synthesizer, der auf zwei originalen SID-Chips basiert. Um ihn zu produzieren, kaufte die schwedische Firma Elektron die weltweiten Restbestände an SID-Chips auf. Und weil diese limitiert sind, verkaufte Elektron den letzten Synthie am 27. Oktober 2003. Cool ist, dass man die Sounds nicht nur digital am Bildschirm, sondern auch analog mit Drehreglern beeinflussen konnte. Die ersten SID-Stations schlugen mit 350 Euro zu Buche, eine aus der so genannten Final-100-Serie kostete 950 Euro das Stück und war für das Geld wirklich nur noch etwas für Neureiche und 8-Bit-Fashion-Victims. Alle anderen lötetten sich lieber für ein paar Euro fünfzig einen Drehregler an den C64.

www.sidstation.com

04 Die Interfaces

Wie jeder normale Musikproduzent benutzt auch ein Chipmusiker oft mehrere seiner Instrumente gleichzeitig zum Musizieren. Dabei ist es natürlich nötig, dass diese gleichzeitig anfangen und gleichzeitig wieder aufhören zu klingen. Und ein echter Luxus, wenn man noch über die Schaltung des einen Gerätes das andere kontrollieren kann. Zwei Gameboys mit den Programmen „Nanoloop“ oder „LSDJ“ synchronisiert man zum Beispiel durch ein herkömmliches Linkkabel. Seit neuestem ist es aber auch möglich, die Gameboys mit High-End-Produktionsgeräten über ein MIDI-Interface zu verbinden. So kann man zum Beispiel mit einem MIDI-fähigen Keyboard die Töne des Gameboy auf der Tastatur abspielen. Oder einfach den Sound einer Groovebox oder eines Musikprogrammes auf dem PC mit den Gameboys synchronisieren. Das Gerät heißt „LSDJ MC2“ und wurde vom Firestarter Thomas Margolf entwickelt. Die Lieferzeiten sind lang, denn der Erfinder stellt die Interfaces in Heimarbeit her. Wer nicht warten will, kann auch einfach selbst zum LötKolben greifen. Die Schaltpläne sind kostenlos auf der Website des Firestarter downloadbar. www.firestarter-music.de

04 Der Microkorg

Der Microkorg ist ein Retro-Synthie, der wegen seiner handlichen Maße und dem netten Sound gern von 8-Bit-Musikern genutzt wird. Aber darf man das denn überhaupt als Chipmusiker? Da scheiden sich die Geister. Die so genannte Chip-tunes-Fraktion sagt: Gameboy und Oldschool-Computer only. Für viele 8-Bit-Musiker steht aber der spezielle Sound im Vordergrund. Sie nutzen auch die vielfältige Auswahl an 8-Bit-Emulatoren und Trackern für den PC und legen Beats und Sounds mit modernen Produktionsmitteln über ihre Tracks. www.korg.de

Challenge everything

Ein weitere Pionier ist der Stockholmer Johan Kotlinski, der mit seiner Musik unter dem Namen Rolemodel firmiert. 2001 erschien sein „Little Sound DJ“, das mittlerweile populärste Musikprogramm für den Gameboy. Kotlinski entwickelte dieses Programm nicht im Auftrag einer Software-Firma, sondern im Alleingang, und vertreibt es seitdem privat über seine Website. Der „LSDJ“ ist ein „Tracker“. In ein Raster aus Nullen gibt man per Knopfdruck Werte ein, die dann abgespielt Melodien und Beats ergeben. So werden Schritt für Schritt erst Takte und aus ihnen dann verschiedene Parts zusammengepuzzelt, bis am Ende ein ganzer Song dabei herauskommt. Die Herausforderung beim Programmieren eines Songs mit dem Gameboy liegt dabei darin, dass dieser nur vier Spuren hat, also nur vier Töne gleichzeitig abspielen kann. Heute produzierte Popsongs haben bis zu 128 Spuren, vier sind also verdammt wenig.

Auch Firestarter nutzt die Software, um einen Großteil seiner Tracks zu arrangieren. „Die Songs über die fünf Tasten des Gameboys zu programmieren hat ziemlich viel von Videospielen“, erklärt er. „Ich fahre jeden Tag zwei Stunden im Zug zur Arbeit hin und zurück. Und das Beste daran ist, dass ich unterwegs Tracks programmiere und die anderen Fahrgäste rübergucken und sich fragen, wie ein erwachsener Mensch die ganze Zeit videospielen kann.“

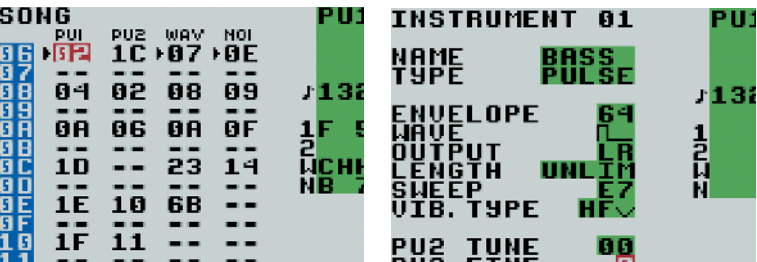
Der „LSDJ“ ist dabei nur ein Beispiel dafür, wie hart die Szene daran arbeitet, den gestrigen Soundchips immer neue Klänge zu entlocken. Anstatt einfach aktuelle Musikprogramme wie „Cubase“ oder „Logic“ zu benutzen, werden immer wieder Tracker oder virtuelle Synthesizer für den Atari ST, den C64 und andere ausrangierte Rechner geschrieben und als Freeware angeboten. Im Netz gibt es Dutzende Seiten, auf denen Schaltpläne für Schnittstellen, also Verbindungen zwischen einzelnen Instrumenten, oder den Einbau von Drehreglern an alten Computern zum Nachbau gezeigt werden. „Es geht darum, den Soundchip

bis an seine Grenzen auszureizen“, erklärt Thomas. Der Firestarter ist gelernter Informationstechniker, spricht zwei Programmiersprachen und hat selbst gerade eine bahnbrechende Erfindung mit Namen „LSDJ MC2“ entwickelt. Mit ihr kann man bis zu zwei Gameboys parallel zu anderen midifähigen Instrumenten wie Samplern, Musikprogrammen auf dem PC oder Grooveboxen laufen lassen. Also High-End-Gerätschaften zur Musikproduktion mit dem alten 8-Bit-Equipment zusammenschließen. So kann man dann zum Beispiel die Sounds vom Gameboy über eine Keyboard-Tastatur abspielen.

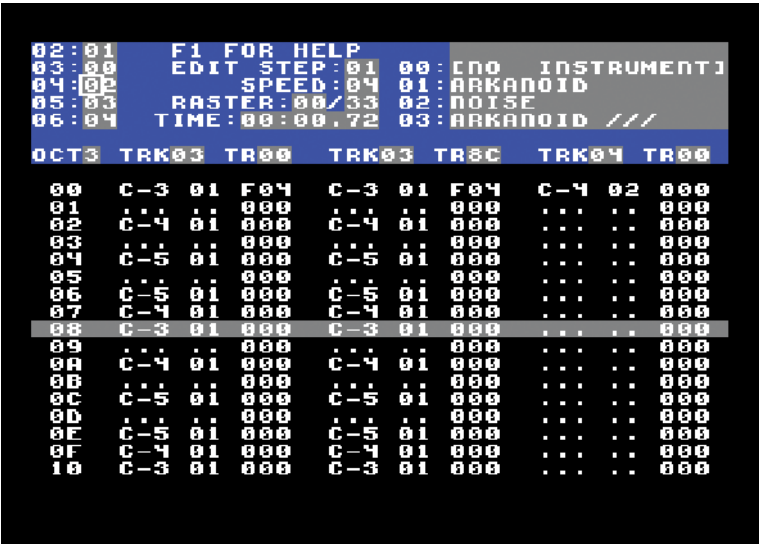
Wahlweise kann man sich das Interface nach Plänen auf Thomas’ Website selbst zusammenlöten oder es bei ihm bestellen. Die Nachfrage ist groß. Thomas ist einer von zwei Leuten weltweit, die ein solches Gerät entwickelt haben, und der einzige, der es privat vertreibt. Schon Wochen bevor der Prototyp vom LSDJ MC2 fertig war, hatte sich seine Entwicklung in der Szene rumgesprochen. Mittlerweile hat er fünfzig Vorbestellungen aus der ganzen Welt. Klingt nach einer tollen Geldquelle, um den nächsten Urlaub zu finanzieren. Aber Thomas hält die Gewinnspanne für das Gerät bewusst klein. Erst kommt die Szene – möglichst viele sollen möglichst gute 8-Bit-Musik produzieren können –, dann kommen finanzielle Erwägungen. Pioniere und Missionare eben.

Dieses Prinzip gilt auch für Auftritte in anderen Städten. Wie die meisten Chipmusiker fährt der Firestarter zu dem Großteil seiner gut zwanzig Auftritte im Jahr auf eigene Rechnung. Zum Teil sogar nach London oder in die USA. „Mit meinem Job als Systemadministrator finanziere ich mein Hobby“, sagt er, „dafür zahle ich nichts für Verpflegung und Unterkunft, kann mir die Stadt, in der ich bin, von Freunden zeigen lassen, und brauche nicht die Standard-Touristentour über mich ergehen zu lassen.“

Mittlerweile kennt Thomas einen Haufen Städte. Er stand schon in Stockholm, Las Vegas, Hollywood, Basel und Rotterdam auf der Bühne. Über seine Musik



Tracker (Bild oben) und Wellenformen (Bild unten) sind das täglich Brot des 8-Bit-Musikers. Mit den Reihen aus Zahlen und Buchstaben schreibt er seine Songs, mit dem Verrücken der Wellenformen kann er den Sound verändern



hat er Menschen auf der ganzen Welt kennen gelernt. Er gibt E-Mail-Support für Fragen zum „LSDJ“, chattet auf Micromusic.net mit anderen Musikern und tauscht sich über 8-Bit-Technologie aus. Und irgendwann trifft er sich dann wirklich mit manchen Leuten, und stellt oft fest, dass über die ganze Micromusic-Kommunikation eine Freundschaft entstanden ist.

Gaming 24/7

Und der Freundeskreis bekommt stetigen Zuwachs. Hatte Micromusic 2002 noch 3000 Mitglieder, ist die Anzahl in den letzten zwei Jahren auf 8000 angewachsen.

Doch der große Durchbruch der 8-Bit-Musik ist noch nicht gekommen.

Vielleicht liegt das daran, dass es die Musikinstrumente, vom Gameboy einmal abgesehen, in keinem Laden gibt. Dass man an den „LSDJ“, die

richtigen Programme für die veralteten Heimcomputer, die Interfaces und das nötige Know-how nicht so leicht rankommt. Dass es Zeit braucht. Zeit auf Special-Interest-Webseiten und in Communitys, auf Flohmärkten und in Trödeläden. Und es verlangt vom User eine ganz spezielle Beziehung zu den Geräten, zu den spleenigen Programmen, zum Sound der Soundchips – und manchmal die Verwendung eines Lötkolbens. Vielleicht liegt es aber auch daran, dass die Chipmusik nicht so einfach zu hören ist wie High-End-Produzierte 24-Bit-Elektro-Mucke. Dass es ein wenig verschrobene Liebe für das LoFi-Spielzeug braucht oder eine Leidenschaft für kantige Sounds.

Die Herausforderung beim Programmieren eines Tracks mit dem Gameboy liegt darin, dass er nur vier Spuren hat, also nur vier Töne gleichzeitig abspielen kann. Heute produzierte Popsongs haben zum Teil bis zu 128 Spuren. Vier sind also verdammt wenig

Momentan kursieren Gerüchte, Nintendo höchstselbst wolle ein Musikprogramm für den Gameboy entwickeln. Doch dass Chipmusik damit aus den Händen von Bastlern und Enthusiasten in den Mainstream abwandert, ist unwahrscheinlich. Denn was für ein Programm sollte Nintendo entwickeln? Einen High-End-Musikmacher, der am Ende von ein paar hundert professionellen Gameboy-Musikern gekauft wird? Wohl eher ein kindgerechtes Piepsprogramm, mit dem Fünfjährige ihren Kindergärtner die Ohren volltönen können.

Denn nützliches 8-Bit-Equipment wie der „Little Sound DJ“ oder das LSDJ-MC2-Interface entstehen nicht auf den Reißbrettern großer Unternehmen. Sondern nur

in Szenen, in denen der Gewinn sich nicht auf dem Konto, sondern im Respekt der anderen Musiker widerspiegelt. Und so machen Firestarter Thomas, Carl und die anderen Micromusic-Founder, die 8-Bit-

Instrumentalisten und -Liebhaber immer weiter mit dem Hören und Machen von Chipmusik. Ganz egal, ob er kommt oder nicht, der große Hype. Aber wer weiß, immerhin kam Malcolm McLaren über einen Link auf der Björk-Website an seine „LSDJ“-Cartridge. Und Beck soll neulich bei einem Konzert live mit dem Gameboy gejammt haben. Und ein Micromusic-Member behauptet steif und fest, dass er auf der Site mit Aphex Twin über Tagespolitik gechattet hat.

www.firestarter-music.de, www.micromusic.net, www.nanoloop.com, www.littlesounddj.com

Little Computer Music



Das Schöne an 8-Bit-Sound ist, dass die Stilrichtung Chipmusik nicht wirklich existiert. Es gibt Rock, HipHop, Techno, Elektro, Pop, Drum'n'Bass – eben alles, was es auch in 24-Bit gibt. In freundlich quäkender 8-Bit-Übersetzung

01 Lo-Bat

Drum'n'Bass für 8-Bit-Fans. Der Belgier Lo-Bat programmiert auf seinem Gameboy vertrackteste Breakbeats. www.lo-bat.be

02 Bodenständig 2000

Die „hart rockenden Wissenschaftler“ brachten ihr erstes Album bei Aphex Twins Label Rephlex raus. Und weil ihre Musik so gut ist und ihre Texte so aberwitzig, sieht die 8-Bit-Szene dem deutschen Duo auch nach, dass der Atari-Soundchip eigentlich auf 16 Bit tickt. www.bodenstaendig.de/2000

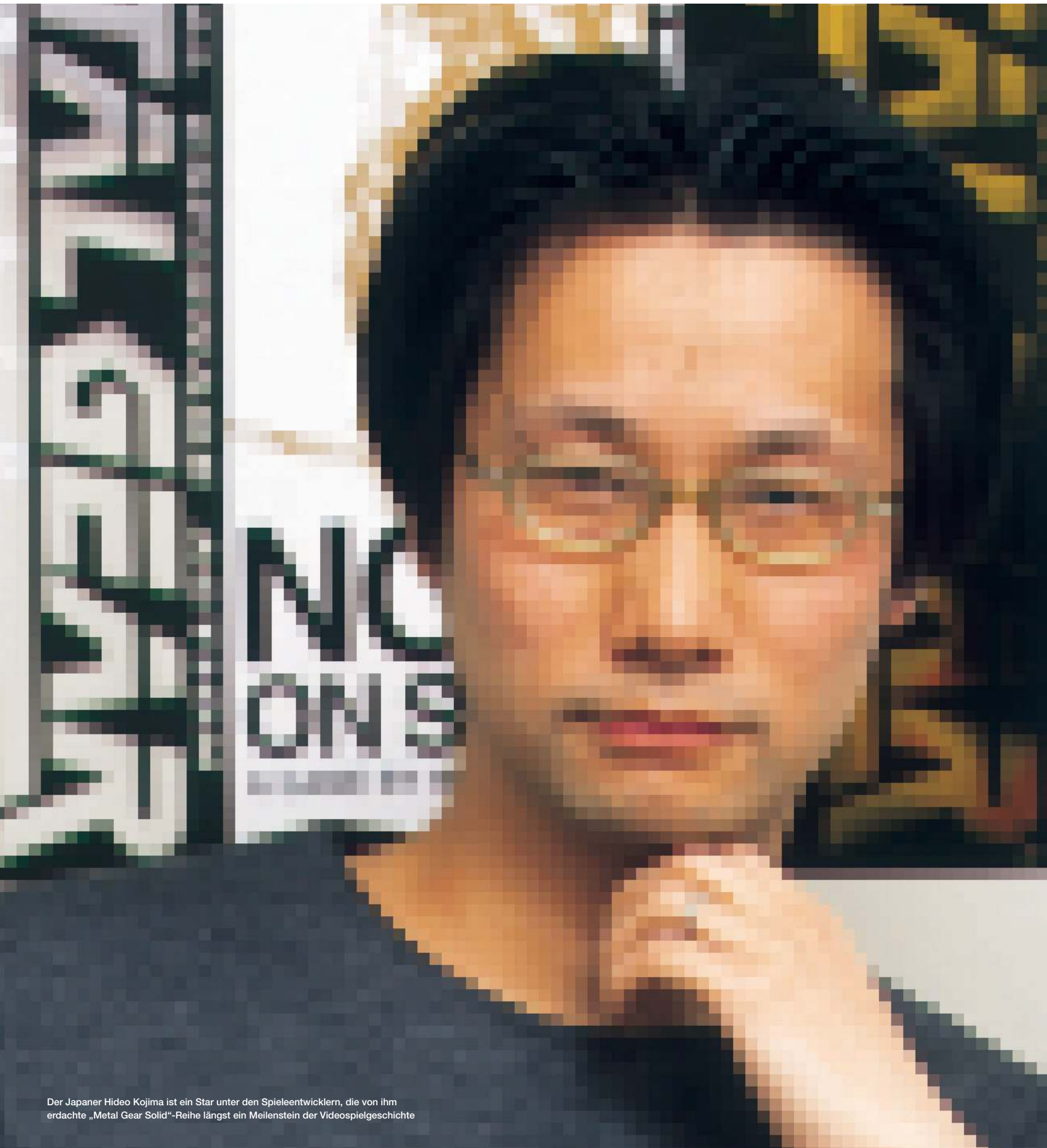
03 Goto80

C64, Amiga und Gameboy sind die Waffen der Wahl für Goto80. Mit ihnen macht der Deutsche einen Raubzug durch die Stilrichtungen: Drum'n'Bass, Schlager, HipHop, Reggae, Grindcore – Goto80 spielte sie alle. www.goto80.com

04 Gwem Wenn sich ein Engländer mit einer „Flying V“-E-Gitarre und einem Atari auf die Bühne stellt und dazu shoutet wie Scooter, macht ihn das laut eigener Aussage zum „Heavy Metaler and Atari-ST-/Old-School-Rave-DJ“. Und irgendwie trifft das den Nagel auf den Kopf. www.preromanbritain.com/gwem

05 8bit

Drei Typen und eine Frau aus den USA ziehen sich Strahlenanzüge an, rappen wie die Beastie Boys und tanzen wie Kraftwerk. www.ninजारrecords.com



Der Japaner Hideo Kojima ist ein Star unter den Spieleentwicklern, die von ihm erdachte „Metal Gear Solid“-Reihe längst ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte

Der Schlangenbeschwörer

Die „Metal Gear Solid“-Reihe ist eine der bekanntesten Videospielserien überhaupt. Das mit ihr geschaffene Stealth-Prinzip definierte ein eigenes Genre, der Protagonist Solid Snake wurde zur Ikone. Und ihr Schöpfer Hideo Kojima (41) einer der wenigen Stars der Entwicklergemeinde. Wir haben mit ihm gesprochen: über „Metal Gear Solid 3“, Überlebenstraining im Wald und darüber, wie man Erwartungsdruck begegnet, indem man die Fans enttäuscht Interview: Gregor Wildermann

GEE: Herr Kojima, Fans auf der ganzen Welt warten sehnsüchtig auf den neuen Teil ihrer „Metal Gear Solid“-Reihe. Wie gehen Sie mit dem Erwartungsdruck um?

Hideo Kojima: Ich kann den Druck nicht leugnen. Ich versuche einfach, das Publikum positiv zu enttäuschen. Damit meine ich, dass ich im Spiel Elemente einbaue, die niemand erwartet. Am meisten setzte ich mich aber selbst unter Druck. Ich wäre sehr enttäuscht von mir, wenn ich keine gute Ideen mehr hätte.

Eigentlich müsste man dann aber zugunsten des Überraschungseffekts auf jegliche Vorberichterstattung verzichten.

Natürlich wäre es toll, wenn man es wie der Regisseur M. Night Shyamalan („The Sixth Sense“) schaffen könnte, Presse und Fans darauf einzuschwören, nichts über die Story zu verraten, weil sie einfach zu wichtig für den Überraschungseffekt ist. Aber so weit werde ich wohl nie kommen. Außerdem könnte ich dann keine Messen besuchen. Und das würde mir sehr fehlen, weil ich auf diesem Weg sehr gut Feedback zu meinen Spielen sammeln kann.

Wie genau vermeiden Sie es, dass „Metal Gear Solid 3: Snake Eater“ nicht einfach nur eine Wiederholung des Vorgängers wird?

Die Fortsetzung zu einem erfolgreichen Spiel zu machen ist ja vergleichsweise einfach. Die Grundlagen sind alle vorhanden: die Geschichte, die Charaktere und

die ganze Umgebung. Aber wenn man sich zu sehr auf die bewährten Elemente verlässt, gibt es keine Innovation und keine Überraschungen. Ich versuche deshalb immer, meine Ziele bei einer Fortsetzung so hoch zu schrauben, dass sie unerreichbar scheinen. Mit dieser Überforderung sichert man meiner Meinung nach am besten die Qualität eines Spiels.

Welche Emotionen soll „MGS3“ im Spieler auslösen?

Ich würde mich freuen, wenn Spieler sich mit der Story von „MGS“ intensiv beschäftigen würden, um noch tiefer ins Spielgeschehen einzutauchen. „Metal Gear Solid 3: Snake Eater“ spielt ja zur Zeit des Kalten Krieges, der so lange zurückliegt, dass viele Menschen ihn nicht mehr selbst erlebt haben. Wenn ich es mit dem Spiel schaffen könnte, diesen Kampf der Systeme so zu erzählen, dass ein Spieler diese Zeit und das Leben in dieser weltpolitischen Situation emotional nachvollziehen könnte, wäre ich sehr stolz.

Für „MGS3“ haben Sie mit dem Militärberater Motosada Mori zusammengearbeitet. Welchen Einfluss hatte diese Kooperation auf das Spiel?

Mori besuchte uns mehrmals im Büro, um uns die wichtigsten Grundlagen in Sachen Kampf- und Überlebenstraining zu vermitteln. Später sind wir, das Entwicklerteam, mit ihm in die Berge gefahren. Dort wurden wir in drei Teams unter-

teilt, die gegeneinander agieren mussten – und zwar Tag und Nacht. Wir mussten Nachtwachen aufstellen, um zu verhindern, dass uns eine der gegnerischen Gruppen plötzlich überrennen konnte. Über zwei Tage waren wir ständig im Stress, und das war eine sehr wichtige Erfahrung, die ich versucht habe, auch im Spiel umzusetzen. Die ständige Anspannung zieht ihre Kraft aus dem Unerwarteten, und genau davon lebt „MGS3“.

Was war denn die prägendste Erfahrung dieses Überlebenstrainings?

Ein Teil des Lehrgangs beschäftigte sich mit der Tarnung im Wald. Dabei war es erschreckend, dass wir einfach niemanden mehr gesehen haben, wenn er gut genug getarnt war. Erst als man uns sagte, worauf wir achten müssen, konnten wir die Testperson gewissermaßen erahnen. Das war eine sehr beeindruckende



Erfahrung, die auch in Form des komplexen Tarnmodells ihren Weg ins Spiel gefunden hat.

Mit „Boktai“ erdachten Sie ein Spiel, das über eine Solarzelle in der Cartridge den Einfluss des Sonnenlichts zum zentralen Spielelement eines GBA-Titels machte. Wäre nicht die „Eyeto“y-Kamera für „Metal Gear Solid 3“ eine interessante Spiel-erweiterung gewesen?

Ich persönlich mag das Konzept von „Eyeto“y sehr, aber in Japan ist es leider nicht besonders beliebt. Woran das liegt, ist mir selbst ein Rätsel. Ich habe schon Ideen zu „Eyeto“y, die ich hier allerdings nicht verraten möchte. Es gab bei dieser Frage aber auch noch einen anderen Aspekt. Wenn ich für „MGS3“ die „Eyeto“y-Kamera ins Spiel integriert hätte, wären alle Spieler ohne die Kamera ausgeschlossen gewesen. Und das hätte ich als unfair empfunden.

Sie erwähnten in verschiedenen Interviews, dass die Playstation der Zukunft fähig sein sollte, mit Gerüchen zu arbeiten. Empfinden Sie die momentan verfügbare Hardware als Behinderung Ihrer Kreativität?

Meiner Meinung nach befinden wir uns jetzt gerade erst an dem Punkt, wo wir anfangen, die PS2 richtig zu beherrschen. Würde für die nächsten fünf Jahre kein

neues System rauskommen, könnten wir sicherlich sogar noch einiges mehr rausholen. Es ist schon irgendwie bizarr, dass wir uns gerade jetzt schon wieder auf das Nachfolgemodell einstellen müssen.

Als Computerspiele Mitte der siebziger Jahre ihren ersten Boom erlebten, wurden viele Spiele mit dem Namen des Entwicklers beworben. Sollte man ihren Namen nicht viel öfter als Werbemittel einsetzen, so wie es ja auch bei Filmregisseuren oder Buchautoren gemacht wird?

Die Entwicklung eines Spiels ist, wie ein Filmprojekt, die Leistung eines großen Teams. Da wäre es fast unfair, wenn ein Name herausgestellt würde. Auf der anderen Seite könnte es aber auch dazu führen, dass mehr Leute neugierig würden, was dieser eine Entwickler sonst noch für Spiele gemacht hat, der Entwickler selbst quasi zu einer Marke wird. Ich persönlich lege aber keinen großen Wert darauf, meinen Namen auf einer Spielverpackung zu sehen.

„Metal Gear Solid“-Spiele wirken immer auch ein bisschen wie ein gut produzierter Blockbuster. Worauf achten Sie, wenn Sie im Kino Filme anschauen?

Ich glaube nicht, dass ich mich in diesem Punkt von den meisten anderen Kinogängern unterscheide. Wenn eine hübsche Schauspielerin vorkommt, geht das auch an mir nicht spurlos vorbei. Allerdings denke ich oft noch sehr lange über den Film nach. Und wenn es eine Szene gab, die mir sehr gut gefallen hat, speichere ich sie meistens schon im Hinterkopf ab. Mal ist es ein bestimmter Kamerawinkel, manchmal einfach die Art, wie ein Schauspieler in die Kamera schaut.

Für die Introsequenz von „MGS2“ und „MGS3“ konnten Sie Kyle Cooper gewinnen, der auch schon die Eingangssequenz der Filme „Spider-Man 2“, „Dawn Of The Dead“ und „Sieben“ gemacht hat. Wie haben sie ihn davon überzeugt, an einem Videospiel zu arbeiten?

Mich hat selbst überrascht, wie ihn das Projekt von Anfang an faszinierte. Er verstand wohl meine visuelle Sprache und hatte sofort gute Ideen, wie man die Eingangssequenz gestalten könnte. Für „MGS3“ wird das Intromovie bereits mit dem Controller beeinflussbar sein. Ausschlaggebend für Kyles Entscheidung waren aber wohl seine Kinder, die ihm gleich gesagt haben, dass „Metal Gear Solid“ ein cooles Game sei.

Sie haben Ihren kleinen Sohn mit auf die Games Convention in Leipzig genommen. Welches Bild hat er von Ihrem Job?

Er ist noch zu jung für „MGS“, und auch die meisten seiner Schulkameraden kennen das Spiel noch nicht. Und er versteht natürlich nicht, warum ich mir mit „MGS3“ so viel Mühe gebe, so hart daran arbeite, wenn es noch nicht einmal seine Freunde kennen.

Wissen sie eigentlich schon, was Sie am Veröffentlichungstag von „Metal Gear Solid 3“ machen werden?

Es mag vielleicht komisch klingen, aber ich werde wohl wieder in einigen Läden in Tokio nachschauen, wie sich das Spiel verkauft. Wenn man so lange an einem Spiel gearbeitet hat, ist der erste Verkaufstag so etwas wie eine Geburt, bei der man gerne dabei ist.

„Metal Gear Solid 3: Snake Eater“ erscheint am 15. November in Japan und den USA, ein genauer Releasetermin für Deutschland ist noch nicht bekannt

HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



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



Tests 08/2004

- 66 Star Wars Battlefront
 - 70 Dawn Of War
 - 72 Animal Crossing
 - 74 Silent Hill 4: The Room
 - 76 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
 - 78 FIFA Football 2005
 - 79 Resident Evil: Outbreak
 - 80 Tiger Woods PGA Tour 2005
 - 81 WWE: Day Of Reckoning
 - 82 Gradius V
 - 83 Headhunter: Redemption
 - 84 Pikmin 2
 - 85 Def Jam: Fight For NY
 - 86 Schnelldurchlauf
-

So werten wir

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

Star Wars Battlefront

Krieg um Frieden auf allen Planeten der Galaxis



Töten, du musst: Bis auf kurze Laufpassagen bietet jedes Level ständige Gefechte um Einstiegspunkte oder seinen Luftraum. Und mit jedem neuen Versuch perfektioniert man die Wahl der Waffen und Soldaten

„Star Wars“ ist eine Lizenz mit Erfolgsgarantie. Hunderttausende Fans warten weltweit auf den nächsten Kinofilm oder darauf, ihrer Sammelleidenschaft mit neuem „Star Wars“-Spielzeug frönen zu können. Im schlechtesten Fall ist das Objekt der Begierde dann nur noch eine ausdruckslose Plastikfigur in einer Corn-Flakes-Packung; im besten Fall ein Videospiel, das begriffen hat, was die Essenz vom „Krieg der Sterne“ wirklich ist: Gut gegen Böse, und das mit dem neuen „Star Wars Battlefront“ endlich in einer Endlosschleife.

Der Grundstein für diesen Strategie-Shooter wurde Ende 2002 gelegt. Vom schwedischen Entwickler Digital Illusion mit dem Spiel „Battlefield 1942“, einem virtuellen Sandkastenkrieg zwischen zwei Fraktionen. Die kämpften in einer digitalen Landschaft um die Vorherrschaft über verschiedene strategische Punkte. Mit einer Übersichtskarte im ständigen Blickfeld wurde man nach jedem Spielertod immer wieder in die Schlacht geworfen. In einer Art Dauerschleife nahm der Spieler immer wieder Anlauf, schoss, zielte, kämpfte. Das funktionierte auch online, und gerade die akustische Absprache mit den Mitspielern über das Headset entfaltete einen bis dato ungeahnten Reiz. Und es dauerte nicht lange, bis zu „Battlefield 1942“ der erste „Star Wars“-Mod erschien. Spätestens da muss in der Führungsetage von Lucas Arts die Entscheidung gefallen sein, bei den Pandemic

Studios in San Rafael anzurufen, um eine eigenes „Star Wars“-Schlachtfeld entwickeln zu lassen. Es sollte ein Spiel werden, in dem alle klassischen Schlachtfelder auf insgesamt zehn Planeten wie Hoth, Endor, Tatooine oder Geonosis für bis zu 16 Spieler (32 bei der PC-Version) je Fraktion online oder für Einzelspieler anwählbar wären. Produzent Chris Williams und Eric Gewirtz strukturierten die Spielmöglichkeiten in drei Varianten: In der „Historischen Kampagne“ spielt man entweder die Klonkriege (Episode 1 bis 3) oder die Zivilisationskriege (Episode 4 bis 6). Die Originalausschnitte als kurze Einführung vor den Spiellevels verknüpfen die Handlung gelungen mit den Storys der Filme. Und aufgrund des hohen grafischen Standards an der Battlefront ist der Übergang vom Filmausschnitt zum Gameplay fließend. Der Spieler steckt mitten in den Kampfhandlungen des „Star Wars“-Universums. Der „Eroberungs-Modus“ betont dagegen mehr die strategische Komponente, denn hier wird um einzelne Planeten gekämpft.

Die Struktur des Gameplay bleibt bei allen Modi gleich. Nach dem Einleitungsmenü, dessen heranzoomendes Kartenfeld eins zu eins dem anderen Pandemic-Titel „Full Spectrum Warrior“ entliehen wurde, wählt man in der jeweiligen Fraktion von Rebellen, Imperium, Klonarmee oder Separatisten einen von fünf möglichen Kämpfern (mit Primär- und Sekundärwaffe) aus. Die Wahl, ob einfachen Soldaten



Wir sind das Volk: Nach Auswahl einer Fraktion stehen fünf verschiedene Soldatentypen zur Auswahl. Die grafische Umsetzung der Welten vom Wasserplaneten Kamino bis zum Waldmond Endor ist State of the Art

oder Scharfschützen, Kanonier, Piloten oder aber eine Sonderfigur (zum Beispiel einem Wookiee oder dem Dark Trooper), trifft man je nach eigenem Einsatzziel, da jeder Charakter unterschiedliche Stärken und Schwächen hat. Gegen Fahrzeuge hat man nur mit dem Kanonier eine Chance, während dieser zum Nachladen relativ lange braucht und deswegen leichter abgeschossen werden kann. Als einfacher Soldat ist man schnell Kanonenfutter, kann selbst aber mit Dauerfeuer durch die Level grasen. Ein Scharfschütze feuert eher selten, ist aber in der Lage, eine fliegende Drohne auszusenden, mit der er über Fernsteuerung die Gegner beharken kann. Einmal im Spiel eingestiegen, hat man als Hauptziel dann nur noch die Vernichtung der gegnerischen Soldaten vor Augen. Über eine Anzeige am oberen Bildrand wird die Truppenzahl immer angezeigt, was den Verlauf der Schlacht ständig in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit rückt. Der Gewinn eines Levels resultiert einerseits aus der stetigen Dezimierung der gegnerischen Soldaten und wird durch besondere Etappenziele begünstigt. Wenn also die Rebellen auf Endor den Schutzschildgenerator zerstören, sind die imperialen Kräfte wesentlich schlechter aufgestellt. Auf dem Kampffeld können auch diverse Fahrzeuge wie Speeder-Bikes, Landspeeder, Tauntauns, Rebel Gunships, AT-ST und selbst AT-ATs durch einfachen Knopfdruck bestiegen werden. Spielabschnitte wie die Wol-

kenstadt Bespin legte Pandemic überwiegend für den Luftkampf mit Tie-Fighter und X-Wing aus, wobei die Steuerung hier extrem träge wirkt und als einziger Schwachpunkt des Spiels enttäuscht. Doch das wird locker durch einen ganz besonders hübschen Einfall ausgeglichen: Wer besonders gut fightet, darf per Todesstern einen ganzen Planeten plätten. Ein Kindheitstraum wird wahr! In puncto Spielstimmung haben die Entwickler von Pandemic eben verstanden, wofür das Herz jedes „Star Wars“-Fans schlägt. Noch nie wurden die Schlachten von Hoth, Endor oder Geonosis so treffend in Szene gesetzt. Zwar klingt das Laserfeuer stellenweise wie aus einer Spielzeugpistole, doch die Kampfdichte durch Explosionen, vorbeirasende Fahrzeuge und die schlichte Menge an Gegnern ist einfach fantastisch. Auch schöne Referenzen wie der Sarlacc im Wüstenboden von Tatooine oder die Ewoks auf Endor zeigen, dass man den Filmkulissen treu bleibt. Diese Genauigkeit hat manchmal auch eine direkte spielerische Komponente: So feuern Sandleute auf Tatooine auf jede Partei und machen sich damit zum ständigen Gegner. Neben bekannten Kampfschauplätzen werden in „Battlefront“ auch erstmals Planeten aus „Episode 3“ wie der Wookiee-Planet Kashyyyk oder der Eisplanet Rhen Var eingeführt. Zum ersten Mal kann man in einem Spiel auch die Droidikas spielen, sie wie im Film zusammenklappen und dann in bester



Ein Rebell zum Frühstück? Viele der cineastischen Highlights wie der Sarlacc-Schlund auf Tattoine wurden von Pandemic in den Levels untergebracht. Diese kann man übrigens auch in den Splitscreen-Fights offline genießen

Metroid-Manier durch die Level rollen lassen. Und das Abschießen der Ewoks ist jetzt endlich kein Tabu mehr.

Auch in technischer Hinsicht beweist Pandemic erneut, dass es inzwischen zu den Top-Entwicklerstudios zählt. So kann man selbst bei beiden Konsolenversionen völlig ohne Ladezeiten in die teilweise riesigen Kampfareale einsteigen. In der Xbox-Version sehen die Texturen und Explosionen allerdings wesentlich crisper aus als auf der PS2, und besonders der Regen auf den Stationsplattformen des Kamino-Wasserplaneten oder die dichte Vegetation auf Endor ist definitiv ein Highlight. Obwohl sich schon frühere Titel wie das ältere „Star Wars Demolition“ oder „Star Wars Clone Wars“ an den digitalen Schlachtfeldern versuchten, hat es erst „Battlefront“ geschafft, endlich zu allen wichtigen Filmkulissen ein Spielfeld bereitzustellen. Auch wenn die Grundidee zu „Battlefront“ geklaut sein mag, ist der Spieler am Ende Nutznießer dieses Diebstahls. Spiele wie „Burnout 3“ beweisen, dass instinktives Gameplay gerade für ein Konsolenspiel noch das beste Rezept ist. Spielregeln erklären sich von selbst, und die Feinheiten des Spielablaufs sind wie eine Schatzkiste, in der man immer neue Diamanten findet. Dazu kommt, dass gute Studios sich endlich mit der aktuellen Hardware-Generation auskennen.

Die wirkliche Qualität von „Star Wars Battlefront“ ist am Ende sein offener Spielcharakter. Niemand wird von diesem Game erzählen können, er habe es an nur einem Wochenende durchgespielt und dann in den Schrank gestellt. Kommende Star Wars-Titel wie „Knight Of The Old Republic 2: The Sith Lords“ oder „Republic Commando“ mögen trotz ihres linearen Charakters durch ihre Genrewahl des Rollenspiels oder Squad-Shooters weiterhin eine Berechtigung haben. Pandemic hat jedoch mit seinem Titel perfekt begriffen, worauf bei einem Spiel wie „Battlefront“ ankommt: schnelle Ladezeiten, nahezu unendlich viele Spielkombinationen und selbst für Offlinespieler ein Gameplay, das einen immer wieder gerne das Pad in die Hand nehmen lässt. Sei es für fünf Minuten oder mehrere Stunden. Der Kampf zwischen Gut und Böse ist halt ein Rezept, das niemand erklären muss. Weder im Film noch im Videospiel, wo online weitergekämpft wird, wenn im Kino schon längst der Abspann läuft. GW

Wertung: überragend

Plattform: PS2, Xbox, PC **Publisher:** Lucas Arts / Activision **Termin:** bereits erschienen

Spieler: 1-64 **Online:** spielbar **Preis:** ca. 59 Euro **URL:** www.lucasarts.com/games/swbattlefront

THE MOMENT OF SILENCE

„...spannend und sehr gut erzählte Geschichte“
ComputerBild Spiele – 8/2004

„...ein wunderschönes Spiel“
ComputerBild – 12/2004

„...die deutsche Adventure-Hoffnung“
PC Games – 08/2004

„...ein neuer Stern am Adventurehimmel“
PC Action – 09/2004

„...kommendes Adventure-Highlight“
CD Info – 08/09 2004

„...das Adventure-Genre in neue Dimensionen führen...“
4Players.de – 23.05.2004

„Die Zeichen stehen auf Hit!“
giga.de – 08.07.2004

„...jede Menge Endzeitstimmung“
giga.de – 24.06.2004-07-22

„...ein echter Blockbuster“
Adventurecorner.de – 17.06.2004

„...greift nach der Adventurekrone“
Krawall.de – 14.06.2004

„...ein Muss für jeden Adventure Fan“
ghome.de – 14.06.2004

Von Adventureexperten empfohlen:



DIE VERSCHWÖRUNG HAT BEREITS BEGONNEN.
DER WIDERSTAND BEGINNT IM OKTOBER.



[WWW.THEMOMENTOF SILENCE.DE](http://WWW.THEMOMENTOF Silence.DE)



© dip entertainment AG. shoebox ist ein eingetragenes Warenzeichen der dip entertainment AG. Das House of Tales Logo und The Moment of Silence sind eingetragene Marken der House of Tales Entertainment GmbH.

Dawn Of War

Massenschlachten mit Lupenfunktion



Wenn große Einheiten auf kleine dreschen, macht das mächtig Schaden. Aber nicht ein langweiliger roter Energiebalken über dem Kopf steht für das nahe Ableben der Figur, sondern viel Blut und filmisches Rumgemetzel

Wie macht man ein gutes Strategiespiel? Man nimmt sich ein ausgereiftes Storygeflecht, das Kultstatus bei Rollenspielern genießt, und vereinfacht die Regeln. So ungefähr müssen sich das die Entwickler von Relic Entertainment gedacht haben, als sie sich an die Umsetzung des Rollenspiel-Klassikers „Warhammer: 40000“ machten. Für Nichtkenner des Originalspiels klingt das nach einer lös-
baren Aufgabe, für die Kenner der komplexen Welt der Brettspielvorlage nicht. Doch Relic hat ganze Arbeit geleistet. Mit geradezu spielerischer Leichtigkeit führen die Entwickler alle Rassen des „Warhammer“-Universums zum ersten Mal in einem Strategiespiel zusammen. Ob die elfenähnlichen Eldar. Oder Orks, bescheuert, aber brachial wie eh und je. Space Marines, die loyal ins Verderben stürmen, und zu guter Letzt die Chaoslegionen, die ihre dämonischen Kräfte eindrucksvoll zur Schau stellen. Allesamt begegnen sie sich auf dem abgelegenen Dschungelplaneten Tartarus, um einander die Köpfe einzuschlagen und um ein Geheimnis zu lüften.

Während nämlich bisherige Videospielumsetzungen das „Warhammer 40000“-Universum ausschließlich als Ego-Shooter inszenierten, hielt man sich bei Relic dieses Mal dicht an die Vorlage. Und die hat ein für Rollenspiele recht einfaches Konzept: gradliniges Gekloppe vs. ausgeklügelte Strategie. Wer braucht schon

Diplomatie, Rohstoffbeschaffung, Städtebau, wenn man sich doch in einer Fantasiewelt so herrliche Gefechte liefern kann? Ganz im Stile des Urvaters des schnellen Gefechts, „Z“ von den Bitmap Brothers, geht es bei „Dawn Of War“ also vor allem darum, strategische Punkte auf einer Karte zu erobern. Gefechts-herren werden so mit notwendigen Rohstoffen versorgt. Kein lästiges Abgrasen der Karte nach Stein oder Holz, kein komplexer Städtebau, sondern schnelles Vorpreschen in blutigen Schlachten ist die Devise.

Die Singleplayer-Kampagne ist mit ihren elf Missionen zwar erstaunlich kurz gehalten, trotzdem ist jede einzelne Rasse mit ihrer zugehörigen Vergangenheit aus dem „Warhammer“-Universum überzeugend repräsentiert. Außerdem ist Relic etwas gelungen, was nur selten in Echtzeit-Strategie-Spielen geschieht. Der Plot fesselt wie in einem gut gemachten Ego-Shooter, stets vermittelt das Spiel ein echtes Mittendrin-Gefühl. Gleich in der ersten Mission wird mit den Space Marines ordentlich der Hahn aufgemacht. Die hoch entwickelten Klonkrieger müssen die Menschen vor auf dem Planeten einfallenden Orks schützen. Doch schnell wird klar, dass die Soldaten selbst Dreck am Stecken haben. Eine seltsame Religion ließ sie in vergangenen Zeiten grausame Genozide durchführen. Das lässt Zweifel aufkommen. Spielt man die Guten, oder ist man nur Teil einer willenlosen Gemein-



„Mittendrin statt nur dabei“ bekommt endlich eine glaubwürdige Bedeutung. Nie zuvor war es möglich, so nah ins Kampfgetümmel zu zoomen. Und nie sah das so schön aus

schaft? Zum Glück ist jedoch der epische Plot die einzig schwere Kost im Spiel. Relic verzichtete gänzlich auf eine Umsetzung der komplizierten Regelwerke der Tabletop-Vorlage. Befehle gehen leicht von der Hand, und schon nach ein paar Minuten ist das Spiel und seine Steuerung verstanden. Doch das tragende Element des Spiels ist die Grafik, respektive der Zoom, den sie ermöglicht. Er erlaubt einen tiefen Einblick in das Leben einer jeden Einheit. Bis aufs Gesicht lässt es sich heranvergrößern. Und was man dort sieht, das ist wirklich der Clou des Spiels. Denn während in herkömmlichen Rollenspielen die in die Schlacht geschickten Heerscharen ihren größten Feind in den immergleichen eckigen Bewegungsabläufen finden, der ihnen jede Furcht einflößende Wirkung raubt, kämpfen die Einheiten in „Dawn Of War“ so schön, so brutal, so ausgeklügelt, dass selbst Rollenspielhasser unwillkürlich zur Maus greifen wollen. Jede Rasse hat ihre eigenen Moves. Es ist ein Genuss zu sehen, wie die Space Marines mit ihren Lande-Pods inmitten der feindlichen Heerscharen landen und dabei viele von ihnen zerquetschen. Dann öffnen sich die Ladeluken, und die Marines springen mit dem Gewehr im Anschlag heraus, um alles niederzumähen, was sich ihnen in den Weg stellt. Oder die Marines werden von den Orks auf einer Lanze aufgespießt und so lange geschüttelt, bis sie leblos daran runterrutschen. Und

das sind keine Sequenzen. All das kann man im stetigen Kampfgetümmel sehen, wenn man nur nahe genug heranzoomt. Zusätzlich zu ihren gewöhnlichen Truppen verfügt jede Rasse noch über eine Spezialeinheit. Sie sind haushoch und staksen todbringend durch die Kriegsfelder, sie sind so überwältigend übermächtig, dass man immer wieder den Augenblick herbeisehnt, in dem man sie endlich einsetzen kann. „Dawn Of War“ erhebt das Gefecht zur Kunstform, und das in einer Detailverliebtheit, mit der es in seinem Genre ganz alleine dasteht. Oft erwischt man sich dabei, einfach ein Scharmützel zu provozieren, nur um zu sehen, wie sich die virtuellen Kämpfer gegenseitig die Rübe vom Körper schlagen. Das größte Kompliment, das man diesem Spiel machen kann, ist die Tatsache, dass selbst Leute, die um diese Genre bisher einen weiten Bogen gemacht haben, vor dem Bildschirm kleben, um zuzusehen, in welcher Kunstfertigkeit dort gekämpft wird. Großes Kino. TM

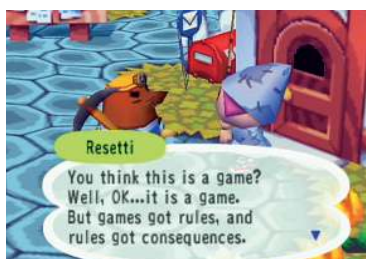
Wertung: sehr gut

Plattform: PC **Publisher:** THQ **Termin:** 30. September **USK:** 16

Spieler: 1-8 **Online:** spielbar **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.thq.de

Animal Crossing

Ich wollt, ich wär ein Schwein ...



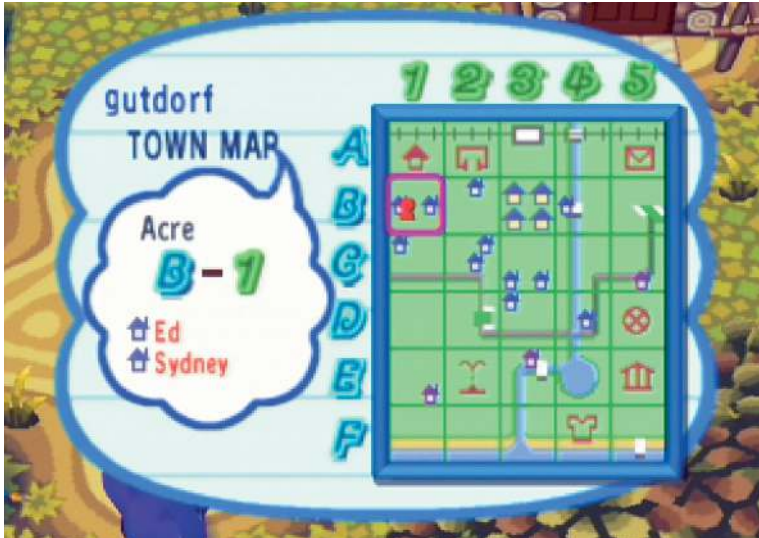
Man darf den Suchtcharakter von „Animal Crossing“ nicht unterschätzen. Schnell sind zwei Stunden vergangen, während man versucht, einen für die anderen Tiere verständlichen Brief aufzusetzen

Mit diesen Lebenssimulationen ist das ja so eine Sache. Im realen Leben aufs Klo zu gehen, wenn man mal muss, ist kein Problem, aber wie soll man beispielsweise bei den „Sims“ derlei Bedürfnisse mit Jobsuche, Umzug, Freunden und dem nur stündlich fahrenden Bus unter einen Hut kriegen? Klappt doch sonst auch, klar. Doch an der Konsole sieht sich so mancher bei den einfachsten Dingen des Lebens vor unüberwindbare Hürden gestellt. Wie schön, dass es noch Spielentwickler gibt, die die zu lösenden Aufgaben auf ein überschaubares Pensum reduzieren können. Takashi Tezuka von Nintendo ist so einer. Mit „Animal Crossing“ beschert er dem spielfreudigen Simulanten eine Plattform, auf der es sich herrlich toben lässt.

Die Echtzeitsimulation spielt in einem niedlichen Walddorf, in das der gespielte Charakter in Form eines putzigen Tieres einzieht. Schon auf der Zugfahrt dorthin begegnet ihm eine hilfsbereite Katze, die Tipps zur Wohnungssuche parat hat. Einmal im Dorf angekommen, passiert alles wie von selbst. Der geschäftstüchtige Ladenbesitzer Tom Nook verhökert einem ein kleines Haus, für das man den ersten Kredit aufnimmt, den man im Geschäft abarbeitet. Nebenbei lernt man auch die anderen Dorfbewohner kennen, allesamt freundliche oder weniger freundliche Tiere, für die man kleine Arbeiten erledigen kann, um sich etwas da-

zuzuverdienen, und mit denen man möglichst Freundschaften fürs Leben schließen sollte. Diese pflegt man mit kleinen Geschenken und Briefen, die man beim örtlichen Postamt aufgibt, und mit einem regelmäßigen Plausch, falls man sich über den Weg läuft. Auch das kleine Haus will eingerichtet und – hat man den ersten Kredit einmal abbezahlt – ausgebaut werden. Möbel, Blumen und andere nützliche Gegenstände hält Tom Nook parat, und auch die anderen Dorfbewohner sind gern zu Tauschgeschäften und Geschenken bereit.

Der Tag bringt, was man aus ihm macht. Man kann angeln gehen oder Schmetterlinge fangen, die örtliche Müllkippe und das Dorf auf der Suche nach Fossilien und Schätzen umgraben, Bäume fällen und pflanzen, und die Zeit vergeht wie im Fluge. Das mag sich alles auf den ersten Blick ganz schön öde anhören, doch darf man den Suchtcharakter von „Animal Crossing“ keinesfalls unterschätzen. Schnell sind zwei Stunden vergangen, weil man wie besessen die Flüsse und das Meer beangelt hat oder versucht hat, dahinterzukommen, wie ein für die Dorfbewohner verständlicher Brief aufgesetzt wird. Nebenbei hat man vielleicht in der örtlichen Schneiderei ein hübsches Klamottendesign entworfen oder dem Museum eine Kakerlake gestiftet. Und, sofern man im Besitz eines Gameboy Advance und des dazugehörigen Link-Kabels ist, kann man sogar auf seine eigene kleine Insel



Diese Simulation ist momentan die liebevollste auf dem Markt. Ein leicht zu meisternder Zeitfresser, bei dem man das Datum auf den eigenen Geburtstag schummelt, um Geschenke zu erhalten

fahren, um den ganz privaten Inselfreund zu besuchen und ein paar Kokosnüsse mit nach Hause zu bringen. Die Insel kann man danach auf dem GBA mit sich herumtragen und mit anderen Animal-Crossing-Freunden tauschen. Es ist überhaupt alles so schrecklich niedlich und interaktiv. Jeder neue Charakter im Dorf ist Anlass für Verzückung, selbst dann, wenn es sich nur um einen durchreisenden Höker handelt, der einen mit Wucherpreisen über den Tisch zieht. Und ist man erst einmal im Besitz eines heiß begehrten NES, kann man sogar nostalgieschwanger Spiele im Spiel zelebrieren und den „Donkey Kong“ auspacken. Der Möglichkeiten gibt es viele, an bestimmten Tagen gibt es lustige Sonderveranstaltungen wie Silvesterpartys und Angelwettbewerbe.

Das alles funktioniert mit für diese Zeiten recht simpler Grafik, deren Charakterdesign trotz allem so zärtlich ist, dass man sich vor Freude kaum halten kann, wenn man plötzlich einem Pinguin, Walross oder gar dem Bürgermeister in Form einer Schildkröte gegenübersteht. Oder dem Kapitän, dem man während der Überfahrt zur Insel lauscht, wie er seine unbeholfenen Shanties singt, die klingen wie eine schlecht digitalisierte Bontempi-Orgel. Und wie großartig ist es bitteschön, wenn man, nachdem man ohne zu speichern das Spiel beendet hat, von einem wütenden Maulwurf belehrt wird, dass man das doch bitte in Zukunft bleiben zu

lassen habe? Bei „Animal Crossing“ steht das abwechslungsreiche und detailverliebte Gameplay im Vordergrund; niemand versucht mit protziger Grafik oder bombastischem Sound über eventuelle Schwächen hinwegzutäuschen. Von denen gibt es auch kaum welche. Diese Simulation ist momentan die wohl liebevollste auf dem Markt. Ein leicht zu meisternder Zeitfresser, bei dem man das Datum auf den eigenen Geburtstag schummelt, um Geschenke zu erhalten, die Uhr zurückdreht, um die künstlichen Gesprächspartner nicht schlafend anzutreffen und in der Wirklichkeit das Telefon aushängt, bis man in Ruhe zwischengespeichert hat. Während einen die realen Freunde für verrückt erklären, weil man doch nur vor einer langweiligen Simulation hockt. Die haben allerdings das Spiel noch nicht gespielt und wissen nicht, was für ein Hochgefühl einem regelmäßig widerfährt, wenn man seit ein paar Wochen in der Haut eines gut gekleideten Schweins steckt. Und aufs Klo muss das liebe Tier auch nicht. SM

Wertung: sehr gut

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

Spieler: 1 **Online:** - **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.crossing-animal.com

Silent Hill: The Room

Stille Hügel sind tief



Das Apartment ist „The Room“, dort wurde der Protagonist urplötzlich vom Horror umfungen. Ein Loch in der Badezimmerwand ist der einzige Ausgang – und der Weg zu noch mehr Horror

Fremd und doch vertraut. Bekannt und doch verändert. Du wachst auf in deinem Apartment, aber irgendetwas stimmt nicht. Die Fenster lassen sich nicht mehr öffnen. Die Kommode ist verschoben. Leichte Fäulnis breitet sich über die Wände aus, und dann ist da noch die Wohnungstür: von zahlreichen Ketten verschlossen, deren Schlüssel du nicht hast. Außerdem ist da noch dieses seltsame Loch in der Wand im Bad. Der einzige Weg hinaus, so scheint es. Also nichts wie hinein. Doch wohin führt dieser Tunnel? In die Träume der anderen Hausbewohner? Oder ins Gehirn eines wahnsinnigen Massenmörders?

Fremd und doch vertraut. Das könnte die Maxime des ganzen Spiels sein. Denn mit „Silent Hill 4 – The Room“ möchte Konami so etwas wie einen Neuanfang in der Spielserie wagen. Die Grundatmosphäre wurde beibehalten, einige alt bekannte Spielelemente über Bord geworfen. Zum Besseren oder zum Schlechteren, das ist die Frage. Nicht zuletzt Silent Hill selbst wurde gehörig zusammengestrichen, denn dem düsteren Örtchen kommt nur noch eine marginale Rolle im Spiel zu. Ein Besuch im Waisenhaus am Ufer des bekannten Sees, das war es auch schon. Stattdessen werden verschiedene Welten besucht, in die man durch das Loch im Badezimmer gelangt. Und mit jedem Besuch in diesen Welten – Wald, Krankenhaus, Geschäftskomplex – enthüllt sich ein neues Detail um das Geheimnis des

Spiels. Es geht um einen vor Jahren verstorbenen Massenmörder, der von Anhängern eines religiösen Kults in besagtem Waisenhaus aufgezogen wurde und dessen Mordserie sich jetzt auf mysteriöse Weise fortsetzt.

Atmosphäre und Handlung des Spiels ziehen einen in alt bekannter „Silent Hill“-Manier in ihren Bann. Und trotzdem, irgendetwas ist anders, stimmt nicht richtig. Und das ist nicht einmal das Wegfallen lieb gewonnener Features wie des rauschenden Radios oder der Taschenlampe. Die Szenarien in „Silent Hill 4“ sind weit aus heller als in den vorhergehenden Teilen der Serie, doch nicht weniger krank. Rost und Schleim, Levels voller Moder und bizarrer Leichenteile vermitteln erneut eine morbide Atmosphäre. Doch während die anderen „Silent Hill“-Teile eine surreale Stimmung vermittelten, die an David-Lynch-Filme wie „Eraserhead“ oder „Lost Highway“ erinnerte, ist diesmal alles etwas mainstreamiger, mehr David Fincher als Lynch, gemahnt fast schon mehr an gewöhnlichen Survival-Horror denn an den tiefenpsychologischen Schauer der alten „Silent Hill“-Spiele.

Ein wirklich dickes Manko ist das langweilige Monsterdesign. Während die abstrakten Kreaturen früher Francis Bacons Gemälden entsprungen schienen, wirken sie diesmal, als sei den Charakterdesignern der Zeichenstift ausgerutscht. Die allgegenwärtigen Hunde mit ihren spitzen, Blut saugenden Zungen könnten auch direkt aus



Fremd und doch vertraut, bekannt und doch verändert – der neue Teil von „Silent Hill“ bricht inhaltlich mit der Tradition. Sound und Grafik sind aber beängstigend wie eh und je

einem „Resident Evil“-Spiel stammen. Von den Fledermäusen ganz zu schweigen. Auch die Rätsel des Spiels sind herkömmlicher als früher. Zudem ist das dezent überarbeitete Kampfsystem etwas mehr auf Action ausgelegt. Es geht zwar besser von der Hand und ist dank Echtzeit-Waffenwechsel spannender. Der Preis dafür ist allerdings ein extrem eingeschränktes Inventar. Viel zu oft muss man aus den Levels zurück ins Apartment, denn dort steht die Inventarkiste – und auch nur dort kann man zwischenspeichern. Nicht gerade ein Turbo für den Spielfluss.

Nach wie vor erste Liga ist die unheimliche Musik und das Sounddesign, auch wenn weniger Wert auf industrielles Schaben als auf düstere Klangteppiche gelegt wurde. Die größte Veränderung in „Silent Hill 4“ ist aber der Hauptdarsteller selbst. Trugen die Spielfiguren in den vorhergehenden Teilen stets ein dunkles Geheimnis mit sich herum, dem sie in Silent Hill, das quasi als Metapher ihres Unterbewusstseins fungierte, auf die Spur kommen mussten, bleibt der „Silent Hill 4“-Protagonist seltsam leer. Nichts verbindet ihn mit Silent Hill, keine sich als Monstren manifestierenden Ängste beherbergt seine Seele, er hat einfach Pech, dass er in diese verfluchte Wohnung gezogen ist.

Vielleicht war das aber auch die Absicht der Entwickler, die Hauptperson einfach als eine Art leeres Blatt Papier ohne eigene Geschichte anzulegen. Ein

Jedermann, mit dem man sich besser identifizieren kann. Dass man sich in dem als Oberwelt fungierenden Apartment nur in der Ich-Perspektive bewegt, während man in den Welten in die bekannte Rücken-Perspektive wechselt, könnte dafür sprechen. Nur leider funktioniert es nicht wirklich. Denn während man sich in alten „Silent Hill“-Spielen immer tiefer in die Welt der unterdrückten Gefühle und Ängste der Protagonisten einfühlte, ist es diesmal eher so, dass man irgendwie distanziert eine spannende, okkult angehauchte Handlung verfolgt, die vor einem ausgerollt wird. Und dadurch geht das bekannte „Silent Hill“-Feeling etwas verloren.

Nichtsdestoweniger bleibt aber auch „Silent Hill 4 – The Room“ ein spannendes Spiel, dessen bizarre, erwachsene Atmosphäre und Storyline im Videospiel-Genre noch immer einzigartig ist. Meilenweit entfernt von den „Resident Evils“ dieser Welt. Es ist nur irgendwie ... anders als sonst.TL

Wertung: sehr gut

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

Spieler 1 Online: - **Preis:** ca. 59 Euro **URL:** www.silenthill4.net

Psi-Ops: Mindgate Conspiracy

Eine dicke Kiste hinstellen



Leute schweben lassen, Waffen ansaugen und durch Wände gucken – mit seinen Kräften wäre Soldat Nick auch ein formidabler X-Man

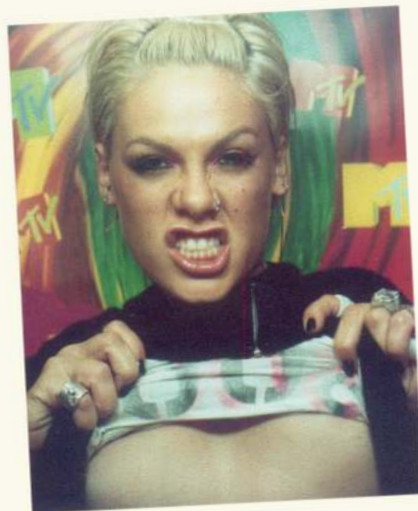
Das Verschieben von Kisten scheint eine der Lieblingsbeschäftigungen von Game-Designern zu sein. Warum sonst kommt diese Tätigkeit so häufig in Spielen vor? „Psi-Ops“ führt die Obsession mit den Lagermöbeln in ein neues Level: Hier kann man die Kisten schweben lassen, aufeinandertürmen oder auf den Gegner werfen. Telekinetische Kräfte machen's möglich. Und so ist man anfangs vor allem damit beschäftigt zu testen, was mit dieser Kraft so alles geht. Und freut sich darüber, wie man Kisten schleudern, aber auch Gegner von Brücken stoßen kann, um dann ihre Waffen einfach heranzusaugen, mit den Psi-Kräften. Die bieten im Übrigen auch noch ganz anderen Hokusfokus, wie zum Beispiel das Gehen durch Wände, um den nächsten Raum zu erkunden – zumindest, bis die Energie alle ist. Nachgetankt wird dann bei den Feinden, bevorzugt nachdem man sie hinterrücks bewusstlos geschlagen hat, denn Verwundete haben weniger Energie, Tote gar keine.

Und irgendwann merkt man dann, dass ja auch noch das richtige Game auf einen wartet. Schließlich gibt es eine Mission zu erfüllen, nämlich die „Mindgate Conspiracy“ aufzulösen. Dazu lenkt man Nick, einen Soldaten mit den bereits erwähnten übernatürlichen Fähigkeiten. Eine schlicht „Bewegung“ genannte Verschwörergruppe ist es, die von ihm infiltriert werden muss – eine Ansammlung

verquerer Gestalten, die ebenfalls nicht an telekinetischen Kräften sparen. Und so sind Bosskämpfe nicht einfach nur reine Geschicklichkeitsübungen. Sie verlangen andere Lösungen als Ausweichen und Feuern. Dazwischen werden wie in jedem anständigen Action-Adventure Schlüssel gesucht und Rätsel gelöst. „Psi-Ops“ kann ebenso wie das von Idee und Gameplay sehr ähnliche „Second Sight“ nicht ganz einlösen, was es verspricht – nämlich ein völlig neues Spielkonzept zu präsentieren. Die telekinetischen Kräfte dienen oft einfach nur als weitere Waffe. Und so stellt man immer wieder fest, dass das Spiel eigentlich ein recht durchschnittlicher Third-Person-Shooter mit den unvermeidlichen Schleicheinlagen ist, dem anders als bei „Second Sight“ die wirklich spannende und vertrackte Story fehlt. Dafür lässt sich „Psi-Ops“ deutlich leichter steuern als die Konkurrenz und sieht dazu noch besser aus. Und das Gefühl von Normalität ist spätestens dann dahin, wenn man eine Kiste hochhebt und damit Unfug anstellt. CG

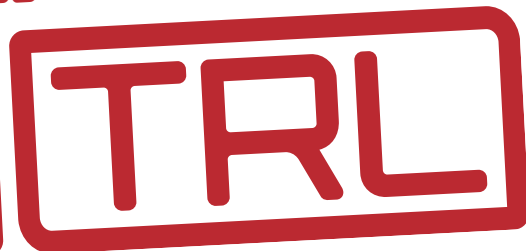
Wertung: überdurchschnittlich

Plattform: PS2, Xbox, Publisher: Konami Termin: bereits erschienen USK: 18
Spieler: 1 Online: - Preis: ca. 60 Euro URL: <http://psiops.midway.com>



GET CLOSER TO THE STARS

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



TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl

FIFA Football 2005

Geradezu brasilianisch



Dieses Spiel zelebriert genau das, was wir als Publikum sehen wollen: einen schönen offensiven Kick

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Diese zweifelsohne ziemlich abgedroschene Phrase Sepp Herbergers hängt wahrscheinlich in goldenen Lettern im EA-Sports-Entwicklungsstudio in Vancouver. Nachgerade akribisch versucht man dort Jahr für Jahr, ein nahezu perfektes Fußballspiel zu verfeinern. Dass man sich hierbei das eine ums andere Mal vergriffen hat, ist leider ein unangenehmer Nebeneffekt der Dauerproduktion. Klar, der Druck auf die Macher ist groß. Schließlich hat der einstige Platzhirsch bei der Zielgruppe ein bisschen Credibility verloren und Widersacher „Pro Evolution Soccer“ in den letzten Jahren eine Menge Schlachtenbummler dazugewonnen. Doch musste man deswegen mit „FIFA Football 2003“ und „-2004“ das eigene Spielsystem komplett über den Haufen werfen? Wahrscheinlich hat man in der Verzweiflung allzu beflissen zum japanischen Konkurrenten hinübergeschickt und versucht, Elemente abzuschauen und ins eigene Spiel zu integrieren.

Mit „FIFA Fotoball 2005“ besinnen sich die Entwickler wieder auf ihre Stärken, das Spiel gibt sich geradezu brasilianisch. Großen Anteil daran hat die enorm verbesserte Ballphysik. Die Pille verhält sich nicht mehr so flummig wie bei den Vorgängern, Pässe und Schüsse sind viel nachvollziehbarer und beruhen nicht mehr nur auf Zufällen. Gesteigerten Wert legt das Spiel auf die gute Ballkontrolle.

So mancher Fan des deutschen Fußballs mag sich jetzt fragen, was das ist. „FIFA Football 2005“ wird ihm die Antworten geben: Dribblings, Doppelpässe, Körpertäuschung und Pässe in die Tiefe. Günter Netzer würde hier von einer Lehrstunde sprechen, und Recht hätte er, denn dieses Spiel zelebriert genau das, was wir als Fußballfans sehen wollen: einen schönen offensiven Kick. Natürlich wirken die Darbietungen bei entsprechender Pad-Motorik hin und wieder übertrieben spektakulär, doch ist es genau das, was die Serie über die Jahre hinweg auszeichnete. Kamera und Grafik haben die gewohnte Klasse, und der Online-Modus wird die Server weltweit zum Glühen bringen. Sollen die öden Ballschieber doch weiter „Pro Evolution Soccer“ spielen und danach resümieren, wie realistisch doch ein 0:0 ist. So werden viele mit der neuen Auflage des Klassikers ihre Liebe zum guten alten Konsolenkick und insbesondere der „FIFA“-Serie wiederentdecken. SH

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, PC, GBA, N-Gage **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 14. Oktober
Spieler: 1-4 **Online:** spielbar **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.fifafootball2005.ea.com

Resident Evil: Outbreak

Ein Spiel zum Fürchten?



Gut sieht's schon aus. Doch leider fehlt bei der europäischen „Outbreak“-Version der Online-Modus, auf dem das Spiel eigentlich beruht. So schießt und rätselt man sich einfach nur in einer Hand voll Episoden durch Racoon City

Wer „Resident Evil“ spielt, will sich fürchten: vor Zombies, fehlender Munition und vertrackten Rätseln. Gleichzeitig will man das Gruseln aber auch genießen, sich voll gepumpt mit Adrenalin zurücklehnen, wenn der nächste fiese Boss geknackt ist und eine Zwischensequenz in Kinoqualität für die harte Arbeit entschädigt. Böse Zungen sagen, dass man auch das Design der Spiele fürchten kann. Wer hat noch nicht die träge Steuerung verwünscht oder das kompliziert zu bedienende und beschränkte Inventarsystem, dessen Erfinder man gern in die Hölle der Spieldesigner schicken möchte? Doch diese Makel waren stets vergeben und vergessen bei der nächsten großartigen Szene – und von denen gab es in „Resident Evil“ stets genug.

Doch „Outbreak“ ist kein normaler Teil der Serie. Diese wird nämlich mit „Resident Evil 4“ wohl erst im nächsten Frühjahr fortgesetzt. Geplant war „Outbreak“ als das Online-Spiel, als das es in den USA auch erschienen ist. In Europa dagegen fehlt dieses Feature aus nicht geklärten Gründen – nicht aber die Beschränkungen im Gameplay, die für den Online-Einsatz nötig sind. Und so versucht man verzweifelt, im Inventar eine neue Waffe auszusuchen oder eine Heilpflanze zu essen, während die Zombies einen weiter traktieren, denn das Spiel stoppt nicht. Das ist vielleicht lebensnah – welcher Untote wartet schon höflich, bis man selbst endlich

die Waffe gezückt hat? –, aber auch sehr anstrengend. Wohl als Entschädigung für die fehlende Unterstützung durch andere Online-Kumpanen wurde dem Spieler im Single-Player ein Begleiter geschenkt. Doch die künstliche Intelligenz dieser Figuren macht sehr deutlich, wie die Devise im Falle eines Zombieangriffs auf die Erde nur lauten kann: Wir sind auf uns gestellt. Meist stehen die angeblichen Helfer nur im Weg herum und behindern das Vorwärtskommen. Kein Wunder, wenn man hier zum Einzelkämpfer wird. Auch das verknüpfende Element, die Story, fehlt irgendwie. In einer Hand voll Episoden schießt und rätselt man sich durch Racoon City, immer auf der Flucht vor Zombies. Das sieht gewohnt gut aus, Spannung kommt dabei aber eher selten auf. „Resident Evil: Outbreak“ ist seiner Online-Funktion beraubt im Grunde genommen nur ein halbes Spiel. Das ist verdammt schade, denn mit ein paar Freunden gegen eine Horde Untote loszuziehen wäre bestimmt ein großer Spaß geworden. CG

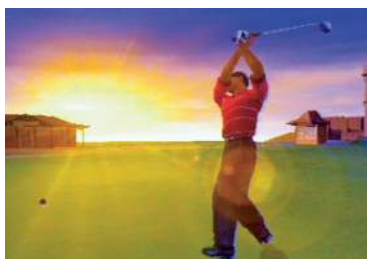
Wertung: gut

Plattform: PS2 Publisher: Capcom Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Online: - Preis: ca. 60 Euro URL: www.residenteviloutbreak.de

Tiger Woods PGA Tour 2005

Arcadespiel? Simulation? Tiger-Proof!



Im „Game Face II“-Modus kann man sich eine noch differenziertere Visage für sein Alter Ego zusammenschustern. Beim „Tiger-Proofing“ gleich einen ganzen Golfplatz

Eigentlich passen sie nicht zusammen: Arcade-mäßige Spiele und Simulationen. Der Arcade-Style ist für den schnellen Spaß zwischendurch, Simulation sind ernsthaft und müssen erlernt werden. Die „Tiger Woods“-Serie war immer eher auf der Seite der Simulationen zu finden. Die Fans lieben das Spiel dafür, wie realistisch alles aussieht und wie liebevoll die Eigenheiten der Golfprofis ausgearbeitet sind vom Abschlag bis zur Siegerpose nach dem Einlochen. Doch wie schon der Vorspann zum letzten Teil zeigte, schienen die Entwickler nie ganz zufrieden mit dem Standing als realistischstes Golfspiel, weil Simulationen auch immer einen leicht muffigen Geruch verströmen. Deshalb mussten wir uns jedes Mal, wenn wir die Konsole einschalteten, erst einmal Emo-Core und HipHop anhören. Golfen ist eben Punk. Auch wenn im weiteren Spiel nicht wirklich etwas davon zu entdecken war. Ganz entspannt lupfte man den Ball über die Kurse. Auch dieses Mal wird im Vorspann wieder mächtig die Pop-Rock-Keule geschwungen. Doch dieses Mal mit Recht.

Die Entwickler scheinen sich für den neuen Teil von „Tiger Woods“ zwei Fragen gestellt zu haben. Erstens: Wie schaffen wir es auch im siebten Teil, den Tiger-Profi bei der Stange zu halten und ihm ein Spiel zu bieten, das herausfordert? Zweitens: Wie schaffen wir es, Frischlinge für das Spiel zu gewinnen, solche, die das erste Mal mit Tiger abschlagen? Und sie fanden auf beide Fragen dieselbe Antwort: „Tiger-

Proofing“. Ein Begriff, der seinen Weg in den Golfsport fand, als 1996 der 21-jährige Tiger Woods mit seinem Golfspiel alle vorherigen Bahnrekorde aushebelte und so den bisherigen Schwierigkeitsgrad ad absurdum führte. Die Golfkurse mussten schwerer, eben „Tiger-Proof“, gemacht werden. Im Spiel bedeutet „Tiger-Proofing“, dass man die Bahnen auf seine Fähigkeiten und Ansprüche abstimmen kann. Das Gras im Rough kann erhöht oder verkürzt, das Green verkleinert oder vergrößert, Bunker können vertieft oder seichter gemacht werden, das Gras englisch oder katastrophal. All diese Variablen haben extremen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad. Man kann sich einen Arcade-Platz zum Chill-out mit Freunden zusammenschustern oder eine echte Nemesis, die ernsthaft bezwungen werden muss. So haben die Entwickler es endlich geschafft, ihrem hohen Simulationsanspruch gerecht zu werden und gleichzeitig ein Arcade-Spiel zu sein. Und das ist nicht nur für sie ein Grund zur Freude. BM

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, N-Gage **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** bereits erschienen
USK: frei **Spiele:** 1-4 **Online:** unterstützt **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.electronic-arts.de

WWE: Day Of Reckoning

Mit dem Tapeziertisch in den Ring



Ein Tisch im Ring ist immer ein gewichtiges Argument beim Wrestling, und das ist auch bei „WWE: Day Of Reckoning“ nicht anders

Da sind sie alle wieder. The Rock, Triple H, Roddy Piper, Trish Stratus und wie sie alle heißen. Die Jungs und Mädels, deren Beruf es ist, sich gegenseitig show-trächtig aus den Socken zu hauen, versammeln sich zu einer neuen Runde auf dem Gamecube. „Wrestle Mania XIX“s Nachfolger „WWE Day Of Reckoning“ ist eigentlich ein Partyspiel. Nach einigen Bieren kann man sich hervorragend per Pad auf die Fresse geben. Echte Wutanfälle eingeschlossen. Da nur Weicheier vor dem ersten Spiel die Tastenbelegung studieren, bekommt man sich spätestens dann in die Wolle, wenn der weniger bierduselige Gegner früher als man selbst herausgefunden hat, wie man den Tapeziertisch aufhebt und damit austeilt. Wie soll man sich denn einspielen, wenn man die ganze Zeit am Boden liegt? Bevor man sich also in reale Matches mit eventuell überlegenen Freunden begibt, die mit einem „Mit dir Spiel ich nie wieder!“ oder blutiger enden, sollte im stillen Kämmerlein der Storymodus angetestet werden. Der ist sowieso das Beste am Spiel. Wie der olle Rock aussieht, wissen eh alle, dass der nichts mehr lernen muss, ist ebenso bekannt. Also entwirft man sich einen eigenen Charakter, der auch gern zur allgemeinen Belustigung strunzdoof aussehen kann, solange das Ergebnis im Ring stimmt. Und da beim Wrestling vor allem eine gute Show zählt, hat man unzählige Möglichkeiten, seinem Schützling schon vor dem ersten Kampf

einen Haufen Aufmerksamkeit erregende Features mitzugeben. Es macht nämlich einen gewaltigen Unterschied, ob man müde durch die Seile klettert oder mit einem gekonnten Sprung auftritt. Zumindest optisch. In den unzähligen Probekämpfen trifft man so auf anfangs eher unterbelichtete Computergegner, die zumindest zu Beginn Erfolgserlebnisse garantieren. Später in der Runde kann man dann zwischen verschiedenen Matches wählen, sich mit Tapeziertischen und Leitern vermöbeln, die Finishing Moves austesten, ohne dem Gegner zu verraten, wie das alles funktioniert. Für die Jungsrunde gibt es natürlich auch das unvermeidliche „Bra & Panties Match“, in dem sich zwei Wrestling-Torten gegenseitig bis auf die Unterwäsche ausziehen müssen. „Gibt es da Cheats, die völliges Blankziehen gewährleisten?“, höre ich es raunen. Männer, entwerft euch erst mal einen Underdog und geht üben. Sonst habt ihr eh keine Chance und wollt hinterher nicht mehr mitspielen. SM

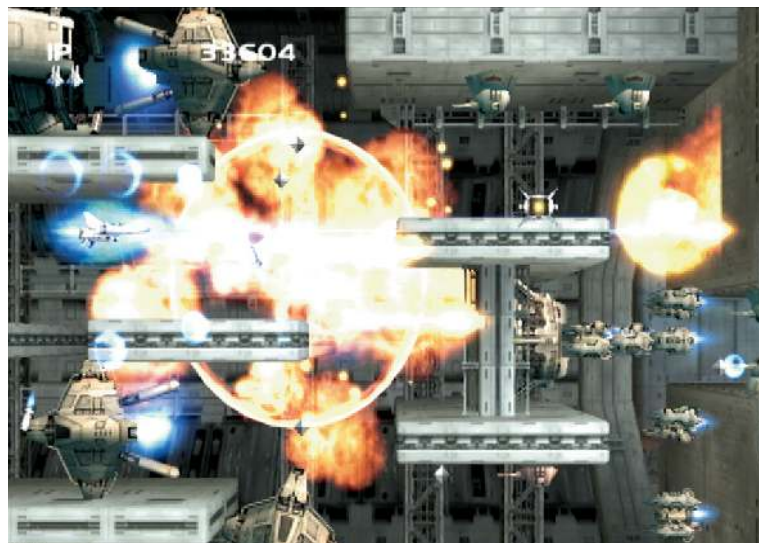
Wertung: gut

Plattform: Gamecube **Publisher:** THQ **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16

Spieler: 1-4 **Online:** - **Preis:** ca.40 Euro **URL:** www.thq.de

Gradius V

Von links nach rechts mit Battle-Techs



Wie bei allen Teilen von „Gradius“ liegt auch bei „Gradius V“ der Clou in den Waffensystemen. Doch reines Draufhalten wird bestraft. Stattdessen ist cleveres Ressourcen-Management gefragt

„Gradius V“ ist eine ehrliche Haut. Die Spielregeln sind einfach: überleben und sterben lassen. Alles, was dich tötet, kannst du kommen sehen. Nur manchmal bist du nicht schnell genug. „Gradius V“ ist ein Hardcore-2D-Shooter, gibt aber auch Einsteigern eine Chance. Seit fast 20 Jahren beginnt jedes „Gradius“-Spiel langsam. Die Anfangsgegner sind das Warm-up, wer hier stirbt, ist selber schuld. Man darf sich nicht einullern lassen, nicht abwarten, sondern muss nach vorne stürmen und sich Power-ups besorgen. Die bringen die Waffensysteme auf Touren. Die Wahl der Waffen ist der Schlüssel zum Erfolg in „Gradius V“. Mit verschiedenen Power-up-Items rüstest du dein Schiff auf, etwa mit einem mächtigen Laser oder rückwärtigen Raketen. Die besten Upgrades sind natürlich am schwersten zu bekommen. Und man muss mehrere Items kombinieren, um sie anwählen zu können. Da heißt es dann abwägen: Brauchst du Soforthilfe durch ein Mini-Upgrade? Oder riskierst du es, noch bis zum schützenden Force Field ein Schwächling zu bleiben, der sich auf flinkes Ausweichen verlassen muss? Wirst du erwischt, ist alles weg, was du mühsam zusammengeklaut hast. Du stehst wieder nackt da. Was dir bleibt, sind deine Multiples, die wichtigste Ausrüstung im Kampf gegen die Horden aus dem All. Sie folgen dir wie an der Schnur aufgereichte Perlen und feuern aus allen Rohren. Du kannst sie dahin

schicken, wo du selbst nicht reinkommst. Sie schießen den Weg frei, halten dir blutige Biomasse und grünen Giftsleim vom Leib. Der Schlüssel zum Überleben steckt im optimalen Handling der Multiples. Du musst lernen, sie tanzen zu lassen, sie in die richtige Formation zu bringen, sie durch schnelle Rechts-links-Zuckungen mit dem Steuerkreuz auf Linie zu zwingen, wo sie ihre geballte Feuerkraft entfalten können. Mit der vollen Ausstattung, allen Multiples, Lasern und Missiles, die den Rücken frei halten, kannst du dann in den gegnerischen Massen wüten, immer die perfide Logik der Designer im Hinterkopf, die dafür sorgt, dass sich im nächsten Screen noch viel mehr Feinde auf dich stürzen werden. Dies alles ist in „Gradius V“ so rein vorhanden wie lange nicht mehr. „Gradius V“ ruht ganz in sich selbst. Es gibt nichts zu gewinnen außer der Befriedigung, es wieder ein Stück weiter geschafft zu haben. Weiter in die Mitte des Spiels: Shoot the core! Nur darum geht es. FB

Wertung: überragend

Plattform: PS2 Publisher: Konami Termin: Mitte Oktober USK: 6
Spieler: 1-2 Online: - Preis: ca. 59 Euro URL: bereits erschienen

Headhunter: Redemption

Eine Revolution! Mal keine Revolution



„Headhunter Redemption“ mixt aus alt bewährten Videospielelementen ein Abenteuer zusammen, das mehr fesselt als viele Spiele mit „revolutionärem Gameplay“

Es war schon tragisch damals, das Schicksal von „Headhunter“. Die Dreamcast war schon lange auf dem absteigenden Ast, als der schwedische Entwickler Amuze sein Abenteuer auf Segas Konsole veröffentlichte. Obwohl offensichtlich von „Metal Gear Solid“ inspiriert, war „Headhunter“ dank guter eigener Ideen und einer extrem dichten Story ein echtes Highlight auf der Dreamcast. Die Verkäufe freilich waren deprimierend. Und auch als „Headhunter“ später für die PS2 umgesetzt wurde, sah das nicht großartig anders aus.

Jetzt gibt es einen komplett neues „Headhunter“-Abenteuer. Die Vorzeichen waren nicht berauschend. Mehrere Male wurde der Release-Termin verschoben. Eine Vorab-Testversion gab es auch nicht, was in der Regel nichts Gutes über das neue Spiel ahnen lässt. Doch im Fall von „Headhunter: Redemption“ ist alle Sorge unbegründet. Auf eine sehr sympatische, weil vollkommen unspektakuläre Art und Weise nimmt es einen sofort gefangen. Nie versucht es, irgendwelche Räder neu zu erfinden, sondern verlässt sich einfach darauf, bewährte Videospiel-elemente perfekt zu komponieren. So folgen fast alle Rätsel einer nachvollziehbaren Logik. „Suche die Sicherung, um den Aufzug in Betrieb zu nehmen.“ Das ist nicht besonders originell, aber macht am Ende mehr Spaß, als nicht weiterzukommen. Und weiterkommen möchte man auf jeden Fall. Denn die Story von

einer geteilten Welt, in der eine kleine Elite an der Oberfläche im Überfluss lebt, während unter der Erde der geknechtete Pöbel die Grundlagen für die Dekadenz der oberen schafft, ist spannend. Wahlweise als Jack Wade, der Held aus dem ersten „Headhunter“, oder Leeza X, seine Gehilfin, versucht man, die drohende Revolution der Unterschicht zu verhindern. Ein gut ausbalancierter Rhythmus aus Kanonenfutter und komplexeren, aber immer bezwingbaren Gegnern, eine stimmige Inszenierung mit vielen zynischen Werbebotschaften und eine mit „Prince Of Persia“-Wisch-Effekt aufgepepperte Grafik sorgen dafür, dass man sich immer wieder hinters Pad klemmt. In einer Zeit, in der jedes Spiel möglichst ein neues Genre definieren, wenn nicht gar die Videospielwelt revolutionieren soll, zeigt „Headhunter: Redemption“, wie ungemein fesselnd ein Spiel sein kann, das nichts anderes tut, als bewährte Zutaten mit eigenen Ideen gewürzt zu kombinieren. Hoffentlich merken das diesmal mehr Leute als beim ersten Teil. MH

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox **Publisher:** Sega / Atari **Termin:** bereits erschienen **USK:** 16
Spieler: 1 **Online:** – **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.hunt-the-truth.com

Pikmin 2

Ein Wiedersehen, keine Wiederholung



Die Welt der Pikmin wirkt im zweiten Teil noch echter: Blumen wiegen sich, dass man den Wind zu spüren scheint, Wasser plätschert, Sand knirscht unter kleinen Füßen

Oh nein, ein gelbes Pikmin ist ins Wasser gefallen! Das kann doch nicht schwimmen! Das können nur die blauen. Käpt'n Olimar, der Raumfahrer und Pikmin-Befehlshaber, pfeift und ruft, auch sein Kollege Louie feuert das Pikmin an – doch es ist zu spät: Es stirbt. Verdammt. Gerade von seiner Farbe bräuchten die beiden an diesem Tag ganz viele, denn nur die gelben Pikmin können den elektrischen Zaun zertrümmern, hinter dem sich bestimmt ein Schatz verbirgt. Denen macht Strom nichts aus. Pikmin sind nämlich Spezialisten. Und nur gemeinsam stark. Weil sie so winzig sind, dass sie an Blumen hochklettern müssen und jeder Käfer für sie ein Riese ist. Pikmin sind kleiner als Ameisen – und nicht besonders schlau. Sie brauchen jemanden, der ihnen sagt, was sie zu tun haben. Das weiß Olimar, schließlich war er mit seinem Raumschiff schon einmal auf dem Pikmin-Planeten. Und eigentlich wollte er nicht mehr dorthin zurück. Doch seine Firma Hocotate Flights ist Pleite gegangen, und nun muss er hier Schätze suchen, um die Schulden zu bezahlen.

Vieles, was Olimar und sein Mitarbeiter Louie in „Pikmin 2“ zu sehen bekommen, erscheint vertraut. Die Wiesen, die Spinnen und Würmer, die Pikmin. Und doch ist die Zeit nicht stehen geblieben. Es ist ein Wiedersehen, keine Wiederholung. Denn so lebendig hat sich diese Welt vorher nicht angefühlt. Die Blumen wiegen sich,

dass man den Wind zu spüren scheint. Wasser plätschert, Sand knirscht unter kleinen Füßen. Doch Vorsicht: Die Welt der Pikmin ist voller Gefahren. Und voller Kostbarkeiten, die es zu finden gilt – weggeworfene Batterien, Radiergummis und Flaschenöffner. Das sind die Schätze, die Olimar sucht. Manche liegen hoch auf Baumstämmen, manche tief in der Erde in Höhlen verborgen. Zum Glück hat Olimar für seine Reise dieses Mal alle Zeit der Welt und nicht nur 30 Tage wie beim ersten Mal. Genug Zeit, unbekannte Pikmin zu entdecken, neue Pikmin zu pflanzen, sie um sich zu sammeln und mit ihnen durch die Gegend zu streifen. Und sie werden sehen, dass es manchmal gut ist, sich zu trennen und Probleme von zwei Seiten anzugehen. Oder sich zusammenzutun. So wie jetzt, als Olimar mit einem gelben Pikmin zu wenig vor dem Elektrozaun steht. Schnell Louie rufen. Denn dahinter wartet bestimmt ein Schatz. Oder eine bunte Blume. Beides wäre sehr schön anzuschauen. BR

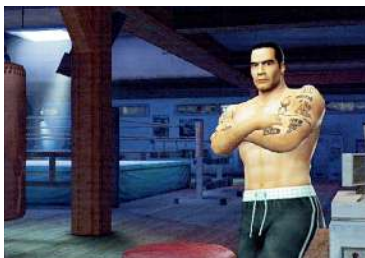
Wertung: sehr gut

Plattform: Gamecube Publisher: Nintendo Termin: 9. Oktober USK: 6

Spieler: 1 Online: - Preis: ca. 59 Euro URL: www.nintendo.de

Def Jam: Fight For NY

Brutale Bare-Knuckle-Fights mit HipHop-Stars



Das bessere „Fight Club“-Spiel: Wer sich im Def-Jam-Ghetto auf einen Knuckle-Fight einlässt, darf sich auf einen richtig harten Kampf einstellen

Weil „Def Jam: Fight For NY“ gleich klar machen will, dass es nur was für harte Kerle ist, muss ich meinen Charakter auf dem Polizeirevier zusammenstellen. Mithilfe einer Phantombildzeichnerin. Kaum habe ich mir eine fiese Visage zusammengebastelt, bin ich auch schon mittendrin im Krieg der Banden von Snoop Dogg alias Crow und D-Mob. Der Storymode. Nach dem ersten gewonnenen Fight bin ich down mit Method Man. Der ruft ständig an und hinterlässt Nachrichten auf dem Anrufbeantworter in meinem Apartment. Henry Rollins ist auch drauf und will, dass ich ins Gym komme, um neue Moves zu lernen. In Wahrheit ist das aber ein geldgieriger Sack, denn die Moves kann ich nicht lernen, sondern muss sie kaufen.

Neben meinem Anrufbeantworter steht im Apartment der Kleiderschrank. Hier kann ich meinen Fighter aufbrezeln. Frisch gestyled geht's in den nächsten Kampf. Eine ganz schön brutale Angelegenheit ist das. „Fight Club“-mäßig wird in dreckigen Locations aufeinander eingedroschen. Die Zuschauer zeigen sich von ihrer unsportlichen Seite und halten die Kämpfer fest, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Manchmal schlagen sie auch zu. Einige Spezialisten halten Flaschen, Eisenstangen, Schaufeln oder Baseballschläger bereit, die ich mir greifen kann, um sie auf dem Kopf des Gegners zu zertrümmern. Fünf Kampfstile

stehen zur Auswahl. Damit keine Langeweile aufkommt, können mehrere Styles kombiniert werden. Wer einen guten Run hat und mehrere Combos hintereinander zeigt, gelangt in den Blazin'-Mode. Dann treffen Schläge noch härter. Trotzdem ziehen sich die Kämpfe etwas in die Länge. Sind halt harte Kerle, diese HipHopper. Ziemlich sicher erlegt man sie aber, wenn man die Umgebung in den Kampf miteinbezieht. Also den Gegner gegen eine Wand tritt, um ihn dann mit dem Kopf voran in eine Lautsprecherbox zu schleudern. Krass! Aber wo diese ganzen coolen HipHop-Typen jetzt meine Freunde sind, kann ich mir eigentlich was Besseres vorstellen, als ständig im Ring zu stehen. Viel lieber würde ich mit ein paar Miezen aus deren Videos auf der Matte liegen. Auch daran wurde gedacht: „Choose Girlfriend“, heißt es nach dem dritten Kampf. Dumm nur, dass Shanna schon vergeben ist und mir ihr Freund jetzt auf die Fresse hauen will. Aber Obacht, wer sich mit mir anlegt, hat Beef mit der kompletten Def-Jam-Crew. MG

Wertung: sehr gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 7. Oktober **USK:** 18+
Spieler: 1-4 **Online:** - **Preis:** ca. 49 Euro **URL:** www.defjamfightforny.com



DTM Race Driver 2

„Das geht nie“, hieß es bei Codemasters auf die Frage, ob denn ihr Über-Rennspiel und „GT4“-Konkurrent „DTM Race Driver 2“ nicht auch auf der PS2 erscheinen würde. Jetzt haben sie es offenbar doch geschafft, und wie! Dank einer komplett neuen Grafik-Engine erstrahlt die PS2-Optik in ungeahntem Glanz. Außerdem machen Exklusiv-Features wie der Circuit de Catalunya Besitzer einer Xbox-Version neidisch. Fordernd: der ultrarealistische und ebenso exklusive „Pro-Sim“-Modus. MH

Wertung: überragend

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



NHL 2005

Dank der neuen Skating-Engine wirkt das 2005-Update um einiges flotter und eleganter als der Vorgänger und bringt die Rasanz des Sports endlich realistisch rüber. Kenner der Materie freuen sich über das Mannschafts-Update mit allen Transfers und neuen Drafts. Da die diesjährige NHL-Saison aufgrund von Streitigkeiten zwischen Spielergewerkschaft und Clubbesitzern wohl ausfällt, wird die Neuauflage der NHL-Serie der beste Ersatz sein. Authentisch: der Bandencheck mit hohem Stock. SH

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox, Gamecube, PC **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 7. Oktober **USK:** frei



Star Ocean: Till The End Of Time

Der junge Fayt und Freundin Sophia müssen auf der Flucht vor fremden Truppen auf dem Planeten Vanguard 3 notlanden. Der Plot des japanischen Rollenspiels von Genrekönig Square-Enix klingt nicht sonderlich originell, doch das Gameplay überzeugt durch die ausführliche Story und das Kampfsystem, das eindeutig auf Action setzt. Die Neufassung des PSone-Klassikers ist für Fans definitiv die Anschaffung wert. Lobenswert: Die Europa-Variante wurde um eine Menge neuer Gegner und Features erweitert. GW

Wertung: gut

Plattform: PS2 **Publisher:** Ubisoft **Termin:** bereits erschienen **USK:** 6+



Colin McRae Rally 2005

Was macht man, wenn der namensgebende Ex-Weltmeister von einem auf das andere Jahr kein Cockpit mehr in der WRC, der Rallyemeisterschaft bekommt? Also eigentlich raus ist, mal salopp gesagt? Die Entwickler von Codemasters ignorierten die Tatsachen und besetzen mit „Colin McRae“ mal wieder den Rallye-Genre-Thron. Mehr Autos, mehr Strecken, alles schöner, schneller, besser – wenigstens auf der Konsole ist Colin McRae immer noch der größte. Endlich da: der Online-Modus. MH

Wertung: sehr gut

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



Rocky Legends

Mit Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang oder Drago trainiert und kämpft sich der Spieler nach oben. Dabei wird allerdings nur erzählt, was vor den „Rocky“-Filmen passiert. Deshalb fehlen leider die besten Szenen aus dem Film. Zum Beispiel die, in der Rocky „Ädriiiiiäääään“ schreit. Aber das zweitbeste aus den Filmen wurde sehr gut in Szene gesetzt: die Zeitlupe nach richtig harten Kopftreffern. Inklusive umherfliegenden Blut- und Schweißtropfen. Immer noch zum Mitwippen: der Song „Eye of the Tiger“. MG

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Ubisoft Termin: 30. September USK: 12



Psychotonic

Wie schaffen Entwickler das bloß immer wieder, wirklich gute Spielkonzepte zu versauen? Ein Engel, der sich in die Gedanken seiner Gegner beamt, ist wirklich mal was Neues und könnte bestimmt Spaß machen. Würden die Gegner nicht wie holperige GIF-Animationen durch die Level stolpern und wären die Realwelt-Level genauso spannend wie die Gedankenwelten, in die man sich beamen kann, das Spiel wäre ein Hit. So bleibt es Durchschnittsware. Surreal: das Comic-Hasen-Level. TM

Wertung: na ja

Plattform: PC Publisher: Vidis Termin: bereits erschienen USK: 18



Terminator 3: The Redemption

Die erste Terminator-Versoftung vom Entwickler Paradigm wanderte Anfang des Jahres direkt in die Galerie der digitalen Reinfälle. Eine bessere Fortsetzung stand also an. Dieses Mal steuert man Action-Arnold aus der Third-Person-Perspektive und verbringt die Spielzeit mit Dauerfeuer aus allerlei Vehikeln, die sich den Weg durch 14 Level bahnen. Das ist auf jeden Fall gut gelungen, auch wenn das Thema Spieltiefe eine klaffende Schusswunde hat. Löblich: Endlich hat der Gamecube mal wieder etwas Shooter-Nachschub! GW

Wertung: gut

Plattform: Xbox, PS2, Gamecube Publisher: Atari Termin: bereits erschienen USK: 16



NBA Ballers

Der Weg eines Basketballers ist mit Reichtum und Anerkennung gepflastert. Zumindest sieht man das in „NBA Ballers“ so. Als Hinterhof-Homie wird die Karriere begonnen, und als reicher Pimp mit fettem Auto und Villa in Florida endet das Spiel. Mit spektakulären Verwirrungsmanövern punktest du beim Publikum und wirst schnell zum Meister des Streetballs. Mehr Spieltiefe gibt es nicht, aber vielleicht macht es deshalb ja so viel Spaß. Irgendwie neureich: der hässliche Pimp-Schmuck aus dem Shop. TM

Wertung: gut

Plattform: PS2, Xbox Publisher: Midway Termin: bereits erschienen USK: frei

KONAMI

Hier
erhältlich!

SILENT HILL 4 THE ROOM

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999-2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
"B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MICROSOFT, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks
of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.



PC DVD
ROM



PlayStation 2

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

Gameshop Guide



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

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** Instenburger 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** Völksener 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
41747 Viersen **Willi's An- & Verkauf** Rathausgasse 14 02162/5788177
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
71063 Sindelfingen **Joypad Videospiele Jäger** Mercedesstr. 12 07031/817319 sindelfingen@joypadvideospiele.de
72793 Pfullingen **Joypad Videospiele** Badstr. 1 07121/798570
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, andreasmittag@gameheaven.de
04600 Altenburg **G-POINT** Moritzstr. 10/11, 03447/375130, info@gpoint-altenburg.de

Familie Weltenretter

Romane werden verfilmt, Filme versoftet, und manchmal kommt ein Blockbuster erst später ins Kino, weil die Actionfiguren noch nicht fertig sind. Doch die Vereinnahmung des einen Mediums durch das andere ist oft mehr als schnöde Marketingstrategie. Und im besten Fall ein Stück Popkultur. GEE entwirrt jeden Monat den intermedialen Kosmos um einen aktuellen Kinofilm. Diesen Monat im Crossfader: Jonathan Frakes' „Thunderbirds“ Text: Gregor Wildermann

Das Original

Als in frühen Kindertagen im Fernsehen die Marionetten der Augburger Puppenkiste über den Bildschirm stolperten, war da eigentlich irgendein Kind ernsthaft begeistert? Wer brauchte schon die lahme Lokomotive von Jim Knopf, wenn man coole Autos, Raumschiffe und Explosionen haben konnte? Genau das dachte wohl Gerry Anderson, der zusammen mit seiner Frau Sylvia eine geniale Idee hatte: Marionettenfiguren wurden mit elektrischen Kontakten ausgestattet, sodass sie passend zu den vorab aufgenommenen Dialogen ihre Münder und Augen bewegen konnten. Das Verfahren nannte er „Supermarionation“, und es sollte mit lässigen Serien wie „Twizzle“, „Stingray“ und „Captain Scarlet“, die voll waren von Autos und Raketen, Fernsehgeschichte schreiben. Den weltweit größten Erfolg hatte Anderson aber erst 1965, als „The Thunderbirds“ startete. Die Serie erzählt die Abenteuer von „International Rescue“, einer Geheimorganisation unter Leitung des Ex-Astronauten Jeff Tracy, der zusammen mit seinen fünf Söhnen die Welt des Jahres 2065 vor Bedrohungen rettet. Als Basis der fünf verschiedenen Thunderbird-Raumschiffe, die alle jeweils ein Spezial Einsatzgebiet hatten, diente eine verlassene Insel im Südpazifik. Bis 1968 wurden 32 Episoden und zwei Kinofilme abgedreht; in Deutschland lief die Serie unter dem englischen Namen, während der Kinofilm den Titel „Feuervögel startbereit“ aufgedrückt bekam. Die Serie lebte vor allem von der charmanten Mischung der Charaktere und den haarsträubenden Situationen, in denen die verschiedenen Raumschiffe zu Lande, zu Wasser und in der Luft zum Einsatz kamen. Quotenpuppe Lady Penelope, die von einem pink Rolls-Royce inklusive diverser Spezialfunktionen aus die Truppe unterstützte, avancierte sogar zu einer der in England am häufigsten genannten Sex-Ikonen. In Japan ist die Serie heute noch sehr beliebt und kam Anfang der achtziger Jahre als Zeichentrickserie unter dem Namen „Thunderbirds 2086“ beziehungsweise „Kagaku kyūjō-tai Techno Voyager“ nochmals ins Fernsehen. www.thunderbirdsonline.com, www.supermarionation.net

Der Film

Der Projekt stand von Anfang an unter keinem guten Stern. Als bekannt wurde, dass der Erfinder der „Thunderbirds“ bei der neuen Verfilmung noch nicht einmal als Berater beteiligt sein würde, wurde klar, dass Regisseur Jonathan Frakes (Captain Ryker aus „Star Trek – TNG“) und die Filmfirma UIP eine ganz eigene Vorstellung einer Neuinterpretation der Kultserie haben würden. Dabei klingt die Geschichte nach einem typischen „Thunderbirds“-Plot: Der Bösewicht The Hood (Ben Kingsley) infiltriert Jeff Tracys (Bill Paxton) Organisation „International Rescue“ und will mithilfe der Thunderbird-Vehikel die Bank von England ausrauben. Durch ein Ablenkungsmanöver sabotiert The Hood die Raumstation der Tracy-Familie. Während die anderen die Raumstation zu retten versuchen, ist es die Aufgabe von Alan Tracy (Brady Corbet), unterstützt von Lady Penelope (Sophia Myles) den Bankraub zu verhindern. Zeitlich spielt der Kinofilm gut zehn Jahre vor der Marionettenserie. So sind die Tracy-Kids alle noch Teenager und so zwangship, dass der Film wirkt wie eine College-Serie vor Sci-Fi-Kulissen. So sehr Jonathan Frakes' Liebe zum Original im Vorspann oder im Setdesign auch durchschimmert, lässt sich der Film doch auf einen inhaltlichen Spagat ein, der einfach nicht gelingen konnte. Weder Fans von Gerry Andersons Marionettenserie noch Freunde des heutigen Actionkinos kommen bei diesem Kinofilm auf ihre Kosten. Auch der schmalzige Soundtrack von Hans Zimmer hat nicht die mitreißende Qualität des Originals. Wer lieber richtige Marionetten statt verfälschter Kindheitsidole sehen möchte, schaut lieber „Team America – World Police“ von den „Southpark“-Erfindern Trey Parker und Matt Stone: Dieser Terroristenfilm ist definitiv die bessere Hommage an die Thunderbirds. www.thunderbirds-film.de, www.teamamericamovie.com

Die DVD

Wer keine Lust hat, sich seine Kindheitserinnerungen durch die dürfte Neuverfilmung der „Thunderbirds“ runieren zu lassen, sollte lieber zu den DVD-Versionen der Originalserie greifen. Für rund 163 kanadische Dollar (108 Euro) gibt es bei dvdbox-office.com das „Thunderbirds Mega Set“, in dem alle 32 ungeschnittenen und digital überarbeiteten Episoden auf acht DVDs verteilt sind. Unter dem weiteren Zusatzmaterial auf vier Discs finden sich verschiedene Making-of-Berichte, Biografien und Produktionsbilder. Wer auf seinem DVD-Player keine Regionalcode-1-DVDs abspielen kann, muss auf Amazon.co.uk wesentlich tiefer ins Portemonnaie greifen: Für knapp 110 Pfund (162 Euro) bekommt man das „Thunderbirds Complete Series Digistack 9-Disc Box Set“, ebenfalls mit den 32 Folgen plus verschiedenen Bonusfeatures. Leider sind in keinem der Sets die beiden Kinofilme „Thunderbirds Are Go“ und „Thunderbird 6“ enthalten. Wer die deutschen Fassungen der „Thunderbird“-Serie sucht, muss auf ältere VHS-Kopien zurückgreifen. Auf DVD sind weder die Serie noch die Kinofilme mit deutscher Synchronisation erhältlich. Auch andere Anderson-Serien mit humanoiden Schauspielern wie „U.F.O.“ oder „Space 1999“, bei uns unter dem Namen „Mondbasis Alpha eins“ bekannt, sind in Deutschland bisher noch nicht auf DVD erhältlich.

Das Spielzeug

Wer nur fünf Minuten der „Thunderbirds“-Originalserie sieht, kann sich vorstellen, dass die multifunktionalen Raumschiffe und Vehikel, wie zum Beispiel der riesige Erdbohrer Mole, eine perfekte Spielzeugvorlage hergaben. Die Fahrzeuge aus Andersons TV-Serien gehörten zu den ersten Fernseh-Spielzeugadaptionen im Sortiment von Corgi. Dieser englische Spielzeughersteller produzierte Metallspielzeug bereits 1930, erste Corgi-Automodelle wurden ab 1956 verkauft. In den Achtzigern übernahm dann Matchbox das „Thunderbirds“-Merchandise. Allerdings ließ es sich Corgi nicht nehmen, weiterhin den pink Rolls-Royce von Lady Penelope herzustellen. Eingefleischte Fans der Serie hatten Anfang 2001 auf einer Auktion bei „Planet Hollywood“ in Londoner West End die Gelegenheit, Originalpuppen der Serie aus der Sammlung von Gerry Anderson zu ersteigern. Die Figur von Parker ging für 38 000 Pfund an einen japanischen Geschäftsmann, was bis dahin der höchste Preis war, der je für eine Marionette erzielt wurde. Alan Tracy verkaufte sich für 19 000 Pfund, während eine Kopie von Lady Penelope 16 000 Pfund brachte.

Das Videospiel zum Film kommt über Vivendi Universal und ist ein eher durchschnittlicher Klon des Sega-Klassikers „Zaxxon“, mit der Handlung des Kinofilms als Vorlage. Dann lieber noch einige Wochen warten, bis in England der Publisher SCI einen GBC-Titel auf den Markt bringt. Entwickler Pukka Games setzte die Originalserie stilgetreu in diverse Shooter- und Fahrlevel um; erste Screenshots werden dem Flair der Serie wahrlich gerecht. www.corgi.co.uk, www.bandai.com/products/thunderbirds



Das Rendern

Manche Spiele haben Rendersequenzen, andere nicht. Und das, obwohl doch eigentlich alle Spiele gerendert werden. Häh? GEE klärt auf

Rendern, dieses Wort begegnet einem meistens, wenn von Intros oder Zwischensequenzen die Rede ist. „Die Rendersequenzen sehen fantastisch aus“, steht zum Beispiel oft in Spieletests, oder „das Renderintro setzt neue Maßstäbe“. Und es stimmt: Viele Zwischensequenzen oder Intros sehen viel besser aus als das Spiel selbst. Früher war der Unterschied natürlich noch viel krasser als heute. Legte der Spieler „Tekken“ oder „Wipeout“ in die Playstation 1 ein, blitzte ihn im Intro noch eine glatt und perfekt schimmernde Zukunftsvision an, im Spiel dagegen erwartete ihn nur grober Pixelbrei. Deshalb gab es dann auch irgendwann eine neue Mode – als die Spielegrafik ein bisschen besser war: so genannte Echtzeit-Intros und -Sequenzen. Die sahen nicht mehr so bombastisch aus, sondern genau so wie das Spiel selbst auch, was zwar irgendwie schade war, aber auch gut, weil der Bruch zwischen Spiel und erzählerischem Intermezzo nicht mehr so groß war. Das Lustige daran ist, dass man immer denkt, die so genannten Echtzeitsequenzen hätten nichts mit Rendern zu tun, sondern wären etwas komplett anderes. Das stimmt aber gar nicht. „Rendern“ kommt aus dem Englischen und bedeutet „wiedergeben“ oder „vortragen“. Und genau so allgemein, wie sich das jetzt anhört, ist auch die Bedeutung von Rendern für Videospiele. Denn gerendert wird immer dann, wenn ein Computer oder eine Konsole einen dreidimensionalen Raum auf dem Bildschirm darstellt.

Also eigentlich immer, wenn man ein 3D-Spiel spielt. Wann immer nämlich ein Drahtgittermodell aus Polygonen mit einer Textur überzogen wird, nennt man das Rendern. Aha. Also war die pixelige Grafik von „Wipeout“ auch gerendert? Auf jeden Fall. Aber wo ist denn dann der Unterschied zwischen den tollen „Rendersequenzen“ und den popeligen „Echtzeitsequenzen“, wenn doch am Ende alles gerendert ist? Vor allem besteht der Unterschied im Detailgrad der Darstellung. Rendering in hoher Qualität braucht viel mehr Rechnerleistung als Rendering in

niedriger Qualität. High-Quality-Cutscenes werden deswegen vorberechnet, auf riesigen Renderfarmen. Das sind Hallen, in denen mehrere hundert Rechner nichts anderes tun, als tagelang Einzelbilder zu berechnen. Filme wie „Findet Nemo“ oder „Die Monster AG“ werden genauso produziert, und bei ihnen kann die Darstellung eines Einzelbildes schon mal 90 Stunden dauern. Im Spiel läuft diese High-Quality-Zwischensequenz einfach als Film ab, der mit der eigentlichen Spiele-Engine gar nichts zu tun hat.

Die so genannte Echtzeitsequenz dagegen wird genau wie die Spielegrafik auch von der Engine berechnet, nur dass sie eben einem festgelegten Script folgt. Und weil kein Spieler der Welt 90 Stunden Zeit hat, auf das nächste Bild zu warten, müssen die Echtzeitsequenzen eben in geringerer Qualität berechnet werden. Da wird dann auch mit allen Tricks gearbeitet. Zum Beispiel werden Objekte, die zum Teil oder ganz von anderen verdeckt werden, einfach nicht mitberechnet. Sieht ja keiner. Obwohl: Bei aufwendigen Rendermethoden wie dem Raytracing, das fotorealistische Bilder ermöglicht, werden alle Objekte des Raumes in die Berechnung miteinbezogen. Lichtstrahlen brechen sich ja schließlich auch an Objekten, die man gerade nicht sieht. Das Ziel sind also Spiele, die von der Spiele-Engine mit Raytracing in Echtzeit berechnet werden können, und die dann aussehen wie ein Pixar-Film. Gehen tut das schon. So gibt es von „Quake 3“ eine Raytracing-Version, die in Echtzeit läuft. Auf einem Cluster von 20 AMD-XP-1800-Prozessoren, die zusammen eine Rechenleistung von 36 Gigahertz haben. Bis der Aldi-PC so viel Dampf hat, werden leider noch ein paar Jahre ins Land gehen.

Vielen Dank an Phillip Schellbach, Technical Director von Yager Development.
www.yager.de



Ladezeit

Eine Geschäftsidee

Deutschland wird in dreißig Regionen untergliedert. In jeder Region öffnet für jeweils drei Monate ein Büro, in dem annähernd 30 000 Spieler sich persönlich gegen Vorlage ihres Personalausweises anmelden können, um am großen Computerspiel-Rennsport-Event teilzunehmen. Jeder bekommt einen Zugangscode und einen Datensatz für einen Rennwagen. Der Wagen kann zu Hause beliebig lackiert werden. Auch können vier Spieler ein Team bilden und in der Mannschaftswertung antreten.

Die Regionalmeisterschaft wird in sechs Ausscheidungsrunden ausgetragen. Erste Runde: Insgesamt 27 648 Spieler dürfen teilnehmen, geordnet in 1152 Wertungsgruppen à 24 Spieler. Jede 24er-Gruppe setzt sich also aus sechs Viererteams zusammen, oder fünf Viererteams und vier Einzelfahrern et cetera. Gefahren werden jeweils vier Länder mit jeweils drei Strecken, das genügt, um in Runde eins die Spreu vom Weizen zu trennen. Die ersten zwölf Gesamtplatzierten qualifizieren sich für Runde zwei, der Rest scheidet bereits hier aus.

Zweite Runde. Es sind noch 13 824 Spieler übrig, die in 576 neue Gruppen sortiert werden. Vierer-Teams, die die erste Runde komplett überstanden haben, bleiben natürlich zusammen. Gefahren werden nun sieben Länder mit jeweils drei Etappen, die ersten acht ihrer 24er Gruppe kommen weiter.

Dritte Runde: Noch 192 Gruppen, also 4608 Fahrer. Die vollen zehn Länder stehen jetzt auf dem Programm, jeweils fünf Strecken werden pro Land gefahren. Die ersten sechs der Gesamtwertung kommen in Runde vier.

Vierte Runde: 1152 Spieler in 48 Gruppen. Zehn Länder zu je acht Etappen. Wieder dürfen nur die besten sechs weitermachen.

Fünfte Runde: Es sind nur noch 288 Spieler übrig, die in zwölf Gruppen gegeneinander antreten. Volles Fahrprogramm. Zehn Etappen in zehn Ländern. Einhundert Wertungsprüfungen. Nur die beiden schnellsten aus einer Gruppe kommen weiter.

Sechste Runde: das Finale. Die 24 besten virtuellen Rennfahrer ihrer Region in zehn Ländern à zehn Etappen. Der Sieger ist Regionalmeister und kämpft nun in den nächsten zwei Runden gegen die 29 anderen Regionalmeister um die Landesmeisterschaft. Der deutsche Meister wiederum vertritt das Land bei der als Nächstes folgenden Europameisterschaft und – wenn er Europameister wird – auch im abschließenden Weltfinale, das höchstwahrscheinlich in Japan stattfindet.

Wichtig ist bei der ganzen Sache natürlich, dass lukrative Preise ausgelobt werden, um die Spieler anzulocken und zu motivieren. 10 000 Euro für den Bezirksmeister, 100 000 Euro für den deutschen Meister und jeweils 12 000 Euro für das in einer Region geschlossen am weitesten gekommene Team dürften angemessen sein. Da die Teilnehmergebühr für jeden Spieler zehn Euro beträgt (das mag viel sein, wenn man in der ersten Runde ausscheidet, aber bei Weiterkommen recht wenig im Verhältnis zur Spielspaßdauer) stehen den Veranstaltern in jeder Region 276 480 Euro an Einnahmen zur Verfügung, also 8 294 400 Euro deutschlandweit – von Nebeneinnahmen durch Markensponsoring oder Medienverwertungsrechte ganz zu schweigen (die frei lackierbaren Wagen sind als Werbefläche nutzbar ...). Das dürfte doch reichen für Preisgelder und Organisation. Dreißig Büros mit mindestens zwanzig Mitarbeitern kosten zwar, aber selbst wenn jeder Mitarbeiter fürstliche 2000 Euro im Monat erhält, fallen dadurch immer noch nur 1 200 000 Euro Personalkosten an. Es bleiben immer noch sieben Millionen übrig, um die technische Umsetzung des gesamten Events zu finanzieren – und Gewinn zu machen. Und das in jedem Jahr aufs Neue!

Zwei Fragen bleiben: Wird man in Deutschland überhaupt 829 440 Spieler motivieren können, an einem solchen Spektakel teilzunehmen? Antwort: warum nicht? Die Computerspielverweigerer sterben ja langsam aus, deshalb wird der Bevölkerungsanteil der Spieler immer höher. Darüber hinaus sind die Gewinnchancen deutlich höher und fairer als beim Lotto. Jeder ist seines Glückes eigener Schmied.

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



Thomas Le Grand

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: Thomas Le Grand, Produzent von „Rocky Legends“

Welcher Boxfilm ist dein Liebling, und warum?

Natürlich der erste „Rocky“! Das ist der beste Teil der Serie, weil es ein wirkliches Drama ist, in dem echt gute Kampfscenen vorkommen. Außerdem hat der Film einige großartige Höhepunkte, zum Beispiel als er in dem Schlachthaus auf die Rinderhälften boxt oder wie er nach seinem Kampf gegen Apollo „Adriaan“ ruft.

Wann hast du deinen ersten „Rocky“-Film gesehen?

1986 habe ich „Rocky 4“ in einem Kino in Frankreich gesehen. Ich kann aber nicht mehr sagen, was ich gefühlt habe, als ich ihn sah. Heute ist Drago auf jeden Fall bei weitem nicht mehr so furchteinflößend wie vor zwanzig Jahren.

Wie würdest du es finden, wenn es noch einen weiteren „Rocky“-Teil gäbe?

Meinst du einen sechsten Film oder ein neues Spiel? Ein neuer Film könnte echt toll werden, denn Rocky ist eine starke Figur, und die Filme hatten immer ein gutes Gleichgewicht. Das waren ja keine gewöhnlichen Boxfilme, sondern sie zeigten einen Weg, den amerikanischen Traum zu verwirklichen. Derzeit könnte ich mir auch einen coolen Showdown zwischen Sly und Vin Diesel vorstellen. Oder meinst du ein neues „Rocky“-Game? Wenn du das meinst, bin ich 200 Prozent dafür. Wir haben einen Haufen frischer Ideen, die wir den Spielern zugänglich machen wollen.

Wer ist dein Lieblingsboxer aus der Serie?

Clubber Lang aus „Rocky 3“ (gespielt von Mr. T, Anm. d. Red.). Für mich ist er der Prototyp des extrovertierten Boxers. So wie Mike Tyson.

Muhammad Ali vs. Rocky. Wer wird gewinnen?

Ali. Denn seine Geschichte kannst du nicht ändern. Er ist der gewiefteste Kämpfer, den ich kenne, seit ich mich für Boxen interessiere. Für den Endkampf gegen Apollo stand der Kampf Chuck Wepner (aka The Bayonne Bleeder) gegen Muhammad Ali Pate. Genauso wie Apollo Creed hatte auch Wepner 1975 keine Chance, Ali zu besiegen, obwohl er ihn in der neunten Runde zu Boden brachte.

Warst du jemals bei einem realen Faustkampf dabei?

Wenn du damit meinst, jemanden mit meinen zwei Fäusten eine reinzuhauen, dann war ich noch nie in eine Prügelei verwickelt. Ich bin gegen Gewalt. Wenn du damit aber meinst, ob ich schon mal bei einem Boxkampf war, kann ich nur sagen, ich werde mir bald einen ansehen.

Was sind Zutaten für einen guten Boxkampf?

Einfach zwei Typen einander gegenüberstellen, die jeweils den anderen zu Boden bringen wollen. Der Gewinn des Kampfes sollte Ruhm sein und nichts anderes.

Uppercut oder Jab?

Definitiv Uppercut. Ein Schlag, und der Gegner ist hinüber.

Den Test zum Interview findet ihr auf Seite 87

DVD
MAGAZIN

NEU MIT DVD
2 €

mit 100
neuen
Kino- und DVD-Neu-
2004/2005

Gerade mal
IM KINO
jetzt schon
AUF DVD

James Camerons
Terminator-Trilogie

Die Terminator-Trilogie

Best of DVD 100 neu von Roger Ebert

Kein Abo: 4 Ausgaben des DVD MAGAZIN + Bonus-DVD für nur € 8,-



Zahlungsweise:	Per Bankeinzug ☐	gegen Rechnung ☐
Datum	Unterschrift	
(bei Minderjährigen Unterschrift des nes Vertreters)		



c/o Redaktionswerft GmbH
Kampstraße 4
20357 Hamburg



Kinderspiel

Künstler erinnern sich an ihren Erstkontakt mit Videospielen. Dieses Mal: Kowe und Tobitob von Moonbootica

Kowe: Das erste Mal gedaddelt hab ich bei meinem Cousin, den ich früher immer in den Oster- und Herbstferien besucht habe. Der hatte diese erste Atari-Konsole mit den typischen Spielen wie „Space Invaders“ und „Pac-Man“. Das war schon geil. So '84/'85 war ich dann das erste Mal in Amerika, und da hatte mein anderer Cousin den ersten Apple mit „Karateka“ drauf. Das war eins der ersten Karatespiele, wo du nacheinander Leute besiegen musstest. Es gab nur drei Kicks und drei Schläge, und nachher wurden die Gegner immer schneller. Als die C64er kamen, habe ich mir natürlich einen 128er gekauft, weil ich schon den geilsten von allen haben wollte. Im Endeffekt habe ich aber doch immer nur im 64er-Modus gespielt, „Giana Sisters“, „Summer Games“ und „Winter Games“. Und „Onkel Jutta aus Kalkutta“. Kennt irgendwie keiner, oder will keiner mehr kennen. Das war das Spiel, wo so ein Typ unter 'ner Palme lag und sich einen runterholte und man dazu immer so mit dem Joystick rütteln musste. So sahen meine ersten Erfahrungen in Sachen Videospielen aus. Am meisten Spaß von allen Spielen hat mir aber „Metal Gear Solid“ auf der Playstation gemacht. Momentan besitze ich leider gar keine Konsole, dafür fehlt mir einfach die Zeit.

All-time-favourite: „Metal Gear Solid“

Tobitob: Wie das bei mir losging, weiß ich gar nicht mehr genau. Ich glaube, wir hatten relativ früh ein „Pong“-Spiel zu Hause, allerdings kein Original, sondern ein

nachgemachtes. Mein Nachbar hatte einen richtigen Atari 2600, so einen habe ich mir später mal auf dem Flohmarkt zugelegt. Vorher hatte ich noch einen C128, den mir meine Eltern gekauft haben im Tausch gegen eine Modelleisenbahn-Anlage. Die musste ich dafür verkaufen, und den Aufpreis für den Computer haben mir meine Eltern geschenkt. Dann war erst mal Pause, und ich bin erst zur Playstation wieder in das Thema eingestiegen. Damals hab ich echt viel gespielt, bin grundsätzlich schon großer Konsolen-Fan, aber ich hab leider auch einfach viel zu wenig Zeit. Das letzte Spiel, das ich durchgespielt hab, war „Smuggler's Run 2“, das ist ja schon ein bisschen her. „Wipeout Fusion“ hätte ich wahrscheinlich auch durchgespielt, aber irgendwann bin ich da einfach nicht mehr weitergekommen. „Wipeout“, wenn davon ein neuer Teil rauskäme, würde ich sofort in den Laden gehen und losdaddeln. Ich steh nämlich auf Spiele mit 'ner schnellen Fahrkomponente, wo man Punkte abfahren und Sachen aufsammeln muss. Ich wünschte, dass ich mehr Zeit für so was hätte. Aber Ferris (gemeint ist Ferris MC) hat sich ein paar neue Spiele gekauft, da bin ich schon ganz heiß drauf, die mal anzutesten. Und wer weiß, vielleicht verfall ich dem Ganzen dann ja auch wieder.

All-time-favourite: „Wipeout“

Das aktuelle Album von Moonbootica heißt „DJ Sounds Good“ und ist bei Moonbootique / Kontor Records (Edel) erschienen



Special Deal! Wir verlosen
unter allen neuen Abonnenten
3 Mal Ataris „Gametrak“



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 Schützenkönig Hat er die beste Grafik? Das fesselndste Gameplay? Oder die schlaueste AI? Ist „Halo“ wirklich so gut, wie alle sagen? Und wenn ja, warum? Pünktlich zu „Halo 2“ wollten wir endlich wissen, was dran ist an der Legende vom Über-Shooter

02 Mauerblümchen? Robotron und Polyplay sind wie Atari und Pong – nur aus dem Osten. Was noch hinter der Mauer gespielt wurde, erfahrt ihr in unserem großen DDR-Gaming-Special

03 Aufgebohrt In Sendungen wie MTVs „Pimp My Ride“ werden Familienkutschen bis zur Geschmacklosigkeit getunt. In Rockstars „Midnight Club: Dub Edition“ auch. Wir waren in San Francisco und haben einem amerikanischen Phänomen unter die Haube geschaut

Ab 2. November 2004 am Kiosk.



HIER WAR
MAL WERBUNG.

GEE
LOVE • FOR • GAMES



DEIN GEIST
IST DIE STÄRKSTE
WAFFE. www.psiopsgame.com

MIND DRAIN

TELEKINESIS

MIND CONTROL

PYROKINESIS

REMOTE VIEWING



PSI OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY



microsoft, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.

ps and "playstation" are registered trademarks of sony computer entertainment inc. all rights reserved.

PlayStation 2



Psi Ops: The Mindgate Conspiracy © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY, MIDWAY, and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Havok.com™, ©1999-2002 Telekinesis Research Limited. All Rights Reserved.