



GEE
JULI/AUGUST 2007

GEE®

LOVE * FOR * GAMES

PLAYSTATION | XBOX | WII | PC | DS | PSP

Juli/August 2007 | 3,90 € A 4,20 € CH 6,90 sfr

Stoffwechsel
Die coolsten
Game-Shirts für
den Sommer

Gaming 2.0

Nach YouTube und MySpace
setzen jetzt auch Videospiele
auf unsere Kreativität

SUPER MARIO STRIKERS

THE DARKNESS

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

CRUSH

DER HERR DER RINGE ONLINE

COLIN MCRAE DIRT

SPIDER-MAN 3

FINAL FANTASY FABLES

Sommerspiele 2007

Sommerspiele 2007

20 Games, die besser sind als Ferien



WWW.GEEMAG.DE



Super, Mario! Unser Lieblingsklempner stopft das Sommerloch mit „Mario Strikers“, dem ersten Online-Game für die Wii

Editorial

Juli/August 2007

Frohe Weihnachten? Von wegen. Lange Zeit glaubten die Publisher, es wäre eine ausgeklügelte Strategie, einfach 90 Prozent ihres Spiele-Line-ups ans Jahresende zu quetschen, ins Weihnachtsgeschäft. Und klar gehen zu dieser Zeit besonders viele Spiele über den Ladentisch. Besonders viele Einheiten von „Fifa“, „Need For Speed“ und anderen Blockbustern. Auf Kosten der neuen, innovativen und durchgedrehten Games. Denn Titel wie „Canis Canem Edit“ im letzten Jahr, „Psychonauts“ 2005 oder „Beyond Good & Evil“ 2003 saufen in der Spieleflut Jahr für Jahr gnadenlos ab.

Dafür waren die Sommer immer eine wahre Durststrecke für uns. Denn hauptsächlich wurden uns in der heißen Jahreszeit bisher uninspirierte Filmumsetzungen und „Abenteuer auf dem Reiterhof“ geboten.

Bisher. Denn diesen Sommer können alle echten Videospielefans schon mal ihren Urlaubsflug canceln. Es erscheinen so viele fantastische Spiele wie nie zuvor zur Jahresmitte. Auf 24 Seiten stellen wir in dieser Ausgabe die besten vor. Zum Beispiel den düsteren Next-Gen-Shooter „The Darkness“ (Seite 22), bei dem der wahre Feind nicht vor unserer Waffe herumläuft, sondern in unserem Inneren lauert. Oder „Crush“ (Seite 38), ein Jump'n'Run durchs Unterbewusstsein, bei dem man einfach zwischen 2D und 3D hin- und herswitchen kann. Und selbst eine altbekannte Rennspielserie wie „Colin McRae“ (Seite 32) erfindet sich mit „Dirt“ komplett neu und verwandelt sich vom besonnenen Rallye-Spiel zu einem Biest, das von uns gebändigt werden will.

Entwickelt sich der Sommer also zukünftig zur neuen Hochsaison der außergewöhnlichen Games? Schön wär's, denn so könnten abseitige Titel weitaus mehr glänzen als in der Rush-Hour vor Weihnachten. Wir zumindest freuen uns und bleiben diesen Sommer zu Haus – denn es gibt viel zu spielen.

Viel Spaß mit GEE, die Redaktion

Coverstorys

Juli /August 2007

21 Sommerspiele 2007

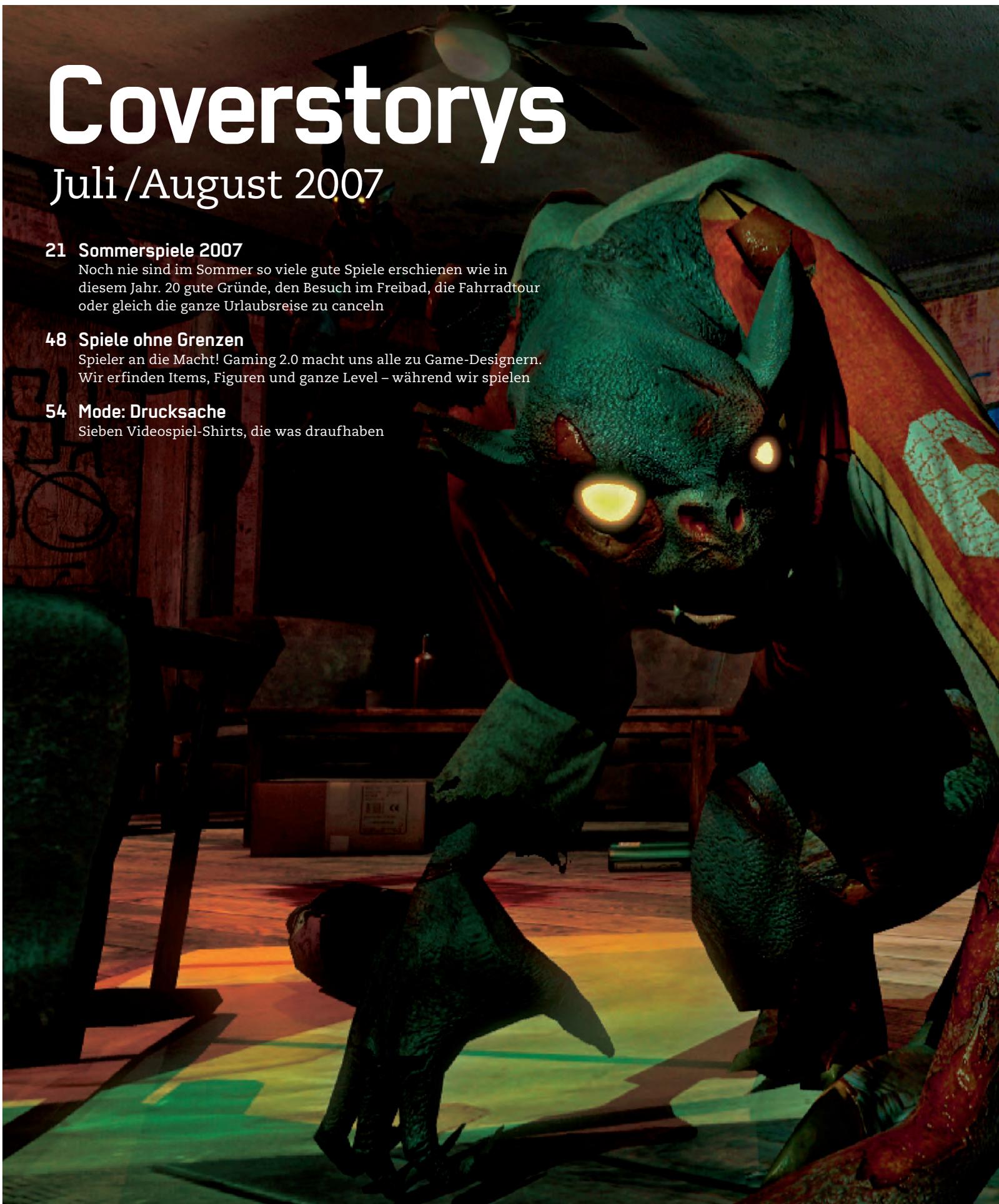
Noch nie sind im Sommer so viele gute Spiele erschienen wie in diesem Jahr. 20 gute Gründe, den Besuch im Freibad, die Fahrradtour oder gleich die ganze Urlaubsreise zu canceln

48 Spiele ohne Grenzen

Spieler an die Macht! Gaming 2.0 macht uns alle zu Game-Designern. Wir erfinden Items, Figuren und ganze Level – während wir spielen

54 Mode: Drucksache

Sieben Videospiele-Shirts, die was draufhaben





Bolzen. Rempeln. Megastrike!



Dein Wohnzimmer wird zum Strafraum – und du zum Kapitän von Dribbelgenies und Blutgrätsch-Wundern. Es gibt nur eine Regel – nämlich keine. Da kommt selbst Philipp Lahm ins Schwitzen. Zum ersten Mal trittst du deinen Gegnern im Wi-Fi Multiplayermodus europaweit den Rasen kaputt. Unfair kicken hat noch nie soviel Spaß gemacht!



Wii
move you



www.alles-andere-als-lahm.de www.wii.com

TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

Inhalt

Juli/August 2007

09 Neues

Das Beste aus der Welt von Eins und Null

18 Retro

Alte Games, neue Ideen

Games

22 The Darkness

In diesem düsteren Ego-Shooter musst du ausnahmsweise mal keine Monster jagen – du bist selbst eins

26 Mario Strikers Charged Football

28 Tomb Raider: Anniversary

Zum zehnjährigen Jubiläum der Serie erscheint ein Remake des ersten Auftritts von Lara Croft. Kann es dem Klassiker noch etwas hinzufügen?

32 Colin McRae Dirt

33 Overlord

34 Cube / Spider-Man 3

35 Forza Motorsport 2 / Rote Karte

36 Der Herr der Ringe online: Die Schatten von Angmar

37 Mod des Monats / Pirates Of The Caribbean 3 - Am Ende der Welt

38 Crush

39 Shin Megami Tensei: Devil Summoner / Picross DS

40 Online

Aus dem Netz auf die Konsole.

42 Anno 1701 / Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

43 Eledees / Auch neu

44 Wir freuen uns auf ...

Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Storys

48 Spielkultur: Spiele ohne Grenzen

Spieler an die Macht! Gaming 2.0 macht uns alle zu Game-Designern. Wir erfinden Items, Figuren und ganze Level – während wir spielen

54 Mode: Drucksache

Sieben Videospieldrucksachen, die was draufhaben

58 Feature: Sieger nach Punkten

Twin Galaxies sind das größte Archiv für Videospieldrehs und die heimlichen Erfinder des E-Sport. Wir erzählen ihre Geschichte

64 Feature: Bit-Stellung

Die „I am 8-Bit“-Ausstellung in Los Angeles zeigt große Computerkunst. Wir zeigen euch die schönsten Bilder

70 Service: Reisebegleiter

Neun Handheldspiele, die euch den Urlaub retten

72 Interview: Ron Gilbert

Der „Monkey Island“-Erfinder erklärt uns, warum es so wenig lustige Games gibt. Und spricht über sein neues Geheimprojekt

76 Galerie: Lebenszeichen

63 Symbole, an denen unser Leben hing

Finale

78 Virtuelle Welten: Einstellungssache

Schönheit ist auch in Online-Rollenspielen gefragt. Wer keinen hübschen Avatar erstellen kann, geht zum Schönheitschirurgen

80 E-Sport: „Brillant Spielen reicht nicht“

Mit der zunehmenden Professionalisierung werden auch im E-Sport Trainer immer wichtiger. Wir haben einen getroffen

82 Kunst: Neue Perspektiven

Fotografen wie Marco Cadioli schießen Bilder in Spielen – und stellen sie in Galerien und Museen aus

83 Wissenschaft: „Wie ein magischer Filter“

Darius Kazemis Firma sammelt Daten über das Verhalten von Spielern in Games. Wir wollten wissen, wozu das gut sein soll

87 Produkte

Die besten Gadgets des Monats. Plus: DVDs, Bücher und Platten

92 Gib mir fünf

Die fünf ????? / Fünf Fakten über „Die Sims“ / Fünf Fragen an Jesse America, den Produzenten von „Obscure 2“

94 Tobias O. Meißners Kolumne

Dieses Mal: Verkannte Meisterwerke (1 von 3)

96 Leserbrief, Impressum

98 Durchgespielt





Helden wie wir!

Monsterstress. Raus aus dem Büro. Einsteigen, anschnallen und durchstarten. Von 0 auf 100 in 8,9 Sekunden. Einmal Autobahn. Und zurück in die Stadt. Rauf auf mein Lieblingsparkhaus. Und durchatmen. Ganz tief durchatmen. Helden wie wir wissen, was Freiheit bedeutet. Wir nehmen sie uns einfach. Eine ganz normale Alltagsgeschichte? Ihr Suzuki Partner erzählt Ihnen den Anfang. Jetzt bei einer Probefahrt.

SWIFT
Sport



Way of Life!

Unser Versicherungspartner:



Kraftstoffverbrauch: innerorts 9,0 l/100 km, außerorts 6,2 l/100 km, kombiniert 7,2 l/100 km; CO₂-Ausstoß: 175 g/km im kombinierten Testzyklus (80/1268/EWG).

www.suzuki-swift.de

„Krank, zynisch, ruppig und spielerisch eine Wucht!“ – GamePro 01/2007

THE DARKNESS

Erlebe intensive, kinoreife Action
in diesem düsteren First-Person-
Action-Spektakel mit Horror-Elementen.



Bahne dir deinen Weg
durch dunkle und
heruntergekommene
Viertel von
New York City.

Benutze die furcht-
einflößenden Kräfte
der Finsternis, um
dich deiner Gegner
auf verschiedene
Arten zu entledigen.



AB 29.6.2007 IM HANDEL
www.2kgames.de/the-darkness



PLAYSTATION 3



The Darkness © 2007 von Top Cow Productions, Inc. "The Darkness", die Darkness-Logos und das Aussehen aller dargestellten Figuren sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Top Cow Productions, Inc. 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Entwickelt von Starbreeze Studios. 2007 Starbreeze AB, Starbreeze Studios und das Starbreeze-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Starbreeze AB in Schweden und/oder anderen Ländern. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox-, Xbox 360- und Xbox Live-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. "PlayStation" und das "PS"-Family-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Neues

Das Beste aus der Welt von Eins und Null



SPIELE

Frisch und frei

Traurig, aber wahr: Frische Game-Ideen von unverbrauchten Entwicklern sind rar im Videospielekaufhaus um die Ecke. Zum Glück gibt es das DigiPen Institute Of Technology in Redmond, Seattle. Dort streben die Absolventen des Bereichs „Interaktive Unterhaltung“ eine Karriere in der Gamesbranche an. Dafür legen sie sich so richtig ins Zeug und erschaffen als Abschlussarbeiten kleine Videospiele-perlen. Diese stehen schon seit dem Jahr 2000 kostenlos zum Download zur Verfügung – eine riesige Fundgrube für experimentierfreudige Gamer. In diesem Jahr sind besonders schöne Spiele dabei, wie zum Beispiel der hier abgebildete Weltraumshooter „Clastrosphere“.

www.digipen.edu/GameGallery



KUNST

Quetsch-Komödie

Ein Spieleentwickler, der sein Hauptquartier in einem ehemaligen Schweinestall in der Nähe von Ludwigshafen eingerichtet hat? Mitarbeiter, die Ulrike Käsegeschäft oder Karsden Mörderhässchen heißen? Und dann auch noch Spieletitel wie „The Teutonic Ten“, „Secret Weapons Over Neverland“ und „Age Of Ornithology“? Das gibt's doch gar nicht. Stimmt! Es gibt weder die Firma noch die Personen noch die Spiele, die auf der Website des imaginären Gamespublishers „Schadenfreude Interactive“ in einem irrsinnigen Deutsch vorgestellt werden. Einen unerwarteten Erfolg landete das Team trotzdem: „Accordion Hero“. Die Persiflage auf „Guitar Hero“ wurde so bekannt, dass eine scherzhafte Ankündigung des Titels sogar als Ladebildschirm in „Guitar Hero II“ zu finden ist. Angespornt von diesem Erfolg entwickelte „Schadenfreude“ ebenfalls einen Nachfolger seines Spiels: „Accordion Hero II“ plus Controller. Der Slogan: „Der doppelte Balg, der doppelte Spaß“. www.schadenfreudeinteractive.com



POLIZEIARBEIT

Konsolen gegen Pistolen

Um der zunehmenden Gewalt in Mexico City Herr zu werden, greifen die dortigen Gesetzeshüter jetzt zu ungewöhnlichen Methoden: Im Polizeirevier des Problemviertels Tepito kann man bei zugesicherter Anonymität seine Schusswaffe gegen eine Xbox nebst umfangreichem Softwarepaket eintauschen.

LÜGENDETEKTOR

Ehrlich?

„Wie geht es dir?“ – auf diese Frage erhält man nicht immer eine aufrichtige Antwort. Mit „Kokoro“ bringt Sega Japan nun ein DS-Spiel heraus, das in der Lage ist, die wahren Gefühle des Befragten zu ermitteln. Ups: Das Spiel hat auch einen Modus, in dem man lernen kann, erfolgreich Empfindungen vorzutäuschen. kokoro.sega.jp



COMMUNITY

GEE macht TV

Nach einem halben Jahr Vorbereitungszeit ist GEEMAG.TV endlich online. Und wir sind schon ein bisschen stolz auf das Ergebnis. „Your own gaming television“ gibt euch nicht nur die Möglichkeit, Filme anzusehen, sondern auch selbst welche hochzuladen. Die ersten Nutzer sind schon online und haben einen Haufen Clips hochgeladen. Das ist natürlich erst der Anfang. Denn richtig toll wird die Seite nur durch euch. www.geemag.tv



GAME

Erziehungsspaßnahmen

Mithilfe des „Ethikspiels“, einer von der thailändischen Regierung herausgegebenen Mini-game-Sammlung, gilt es die Grundtugenden des Buddhismus zu erlernen. Und wie? Jede Gewaltanwendung wird sofort mit Punktabzug bestraft. www.khondee.net/game

Countdown

72 000

Mitglieder der Electronic Sports League wurden für eine Studie der E-Sport-Company Turtle Entertainment befragt - laut Firmenangaben die größte Umfrage unter Jugendlichen in Deutschland überhaupt.

100

Fragen wurden im Rahmen der Studie gestellt.

51

Prozent der Befragten gaben an, Fußball zu spielen. Das macht Kicken zum beliebtesten nicht-virtuellen Sport unter den Profispielern.

19

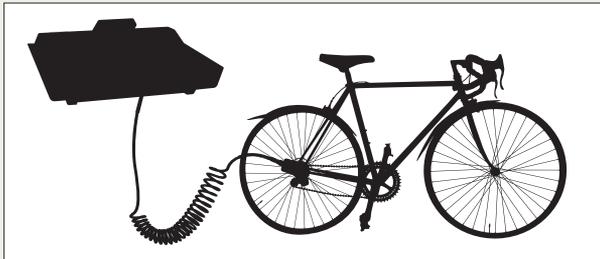
Jahre alt und männlich ist laut der Studie der durchschnittliche E-Sportler.

17

Spieltage umfasst eine Saison in der E-Sport-Bundesliga. Diese werden an nur acht echten Tagen ausgetragen.

FITNESS

Im Tritt



Spätestens wenn einem im zweiten Level so langsam der Schweiß runterläuft, merkt man, wie viel intensiver das Spielerlebnis durch den „Bodyracer“ wird. Die neu entwickelte Schnittstelle kann an jedem herkömmlichen Heimtrainer angebracht werden und übersetzt die Trittgeschwindigkeit als Beschleunigung in handelsübliche Spiele für PS2, Xbox und PC. Über zwei am Lenker befestigte Steuerelemente stehen auch alle anderen Funktionen wie Lenken und Bremsen zur Verfügung. Spaß macht das mit Radfahr-Games wie „Downhill Dominator“ oder besser noch Autorennspielen. Dass dieser „Controller“ zu sportlichen Höchstleistungen motiviert, versteht sich von selbst. Wer will schon in „Gran Turismo“ völlig erschöpft kurz vor der Ziellinie seinen Ferrari am Rennbahnrand parken? 50 Euro, www.myvitnes.de

Das ist dir noch nicht sportlich genug? Ab dem nächsten Heft präsentieren wir in Zusammenarbeit mit der Techniker Krankenkasse unsere neue Rubrik „Fit für Games“.



JAPAN

Gradwanderung

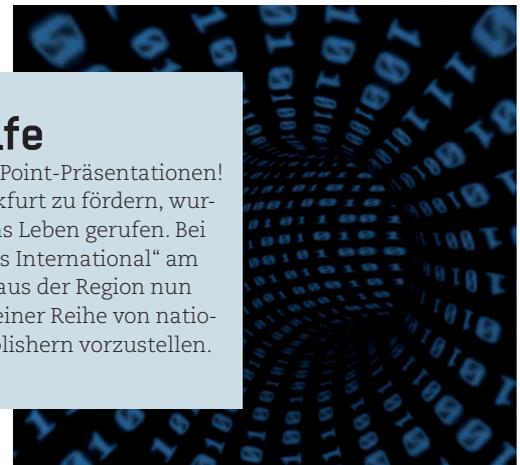
Eine Serie neuer Telefone vom japanischen Mobilfunk-Anbieter DoCoMo ist mit Bewegungserkennung ausgestattet. Die Killerapplikation: Eine Handy-Version von „Katamari Damacy“, bei der Prinz und Ball durch Neigen des Telefons bewegt werden.

<http://snipurl.com/ktmri>

BUSINESS

Entwicklungshilfe

Junge Entwickler an die Power-Point-Präsentationen! Um den Games-Standort Frankfurt zu fördern, wurde das Projekt „Gameplaces“ ins Leben gerufen. Bei der Veranstaltung „Gameplaces International“ am 2. Juli haben junge Entwickler aus der Region nun die Möglichkeit, ihre Arbeiten einer Reihe von nationalen und internationalen Publishern vorzustellen. www.gameplaces.de



Stylewars: abstrakte Optik von Fairlight versus Kitsch von ASD

WETTBEWERB

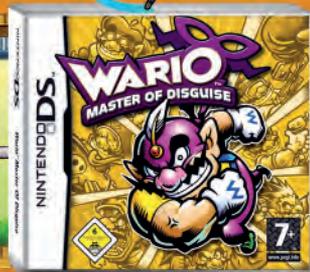
Leistungsschau

Technik, die begeistert: Bei der „Intel Demoscene Competition“ wird auch dieses Jahr wieder die schönste Demo der Welt gekürt

Bereits zum zweiten Mal bittet Intel die weltweite Demoscene-Elite, die neuesten Prozessoren beim Wettbewerb um die beste Demo an ihre Leistungsgrenze zu treiben. 14 Teams hatten sich mit ihren Demos, also mit in Echtzeit vom Prozessor berechneten Animationen, beworben. Eine Experten-Jury, in der auch GEE-Redakteur Moses Grohé saß, wählte vier der Teams ins Finale: ASD, Still, Synesthetics, Xplsv. Und natürlich Fairlight. Denn die Sieger des letzten Jahres kamen per Wild Card direkt in die Endrunde. Nur acht Wochen haben die Teams nun Zeit, um bis Anfang Juli neue Demos zu erstellen. Dann wird per Abstimmung auf der Webseite der beste Beitrag gekürt. Dort werden die Demos ab dem 2. Juli zu sehen sein. Natürlich nicht in Echtzeit berechnet, sondern als Aufzeichnung. Denn dass die Systemanforderungen zum Berechnen der Demos die Leistung der meisten Heimcomputer bei weitem übersteigen werden, ist jetzt schon sicher. www.intel.de/demoscene

DIE WILDEN WARIOS SIND LOS

© 2007 NINTENDO / SUZAK. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO AND SUZAK. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.



NINTENDO DS .lite



Was für eine schräge Maskerade, und Meisterdieb Wario ist der Star! Verpass' ihm 7 abgedrehte Outfits, indem du simple Symbole auf dem Touchscreen zeichnest. Jede einzelne Verkleidung verleiht Wario spezielle Superkräfte, die ihm helfen, seine Taschen mit Geld vollzuschaukeln. Wie das geht? Benimm dich einfach mal so richtig daneben!



Upper und Downer



Musizieren auf Mittel-erde. In „Herr der Ringe online“ kann man als Barde per Tastatur Instrumente spielen. Da spitzt auch der letzte Elb sein Ohr.

Bungie. Als Anspielung auf den peinlichen Jagdunfall von US-Vizepräsident Cheney gab es in einer frühen „Halo 3“-Version ein „CheneyMania“-Achievement.

Von Nerds für Nerds. Zu „Napoleon Dynamite“, der wundervollen filmischen Ode an das Außenseitertum, entsteht gerade ein Handheld-Videospiel.



Verstimmt. Microsoft gibt bekannt, dass TV-Blödi Elton einem Charakter in „Halo 3“ die Stimme leiht. Und wer spricht den Master Chief? Bill von Tokyo Hotel?

Mimose. „God Of War“-Erfinder David Jaffe führt seinen Blog vorerst nicht fort - nachdem er Hasstriraden auf alle Kritiker losgelassen hat, die sein Game „Calling All Cars“ nicht so toll fanden.

Außen vor. In ganz Europa wurde am 4. Mai der Preis für die PSP um 30 Euro gesenkt. Ganz Europa? Nein, Deutschland und Österreich müssen weiterhin 199 Euro zahlen.



WETTBEWERB

Sonic Vs. Mario

Im Spiel zur **Sommerolympiade 2008** in Peking treten Sonic und Mario erstmals gemeinsam in einem Videospiel auf – und in verschiedenen Disziplinen gegeneinander an. Wir haben schon mal den Sieger dieses Wettbewerbs ermittelt

Gewichtheben Mario trainiert seine Muskeln täglich in seinem Klempnerjob. Wie sonst könnte er im Spiel reihenweise Steine zerschlagen, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken? Sonic ist zwar schnell und ausdauernd, stemmt aber mit seinen spiddeligen Beinen, realistisch gesehen, nur sein Eigengewicht. **Sieger: Mario**

Rythmische Sportgymnastik Springen und Rennen – mit diesen Moves hat Mario der durchschnittlichen Couchkartoffel genau genommen nichts voraus. Sonic dagegen wäre mit seinen gestreckten Salti, tausendfachen Vorwärtsrollen und drahtigen Reckeinlagen eine wahre Zier für jede olympische Turnmatte. **Sieger: Sonic**

50 Kilometer gehen Eigentlich ist Sonic ständig auf Speed. Deshalb sieht der hypernervöse Igel in dieser Disziplin ziemlich alt aus. Wir geben ihm drei Schritte, bevor er den gemütlichen Klempner mit einem irrsinnigen Sprint versägt, und selbst nachdem er längst disqualifiziert wurde, mit einem verräterischen Zähneknirschen für seinen Platz ganz oben auf dem Treppchen ansteht. **Sieger: Mario**

Synchronschwimmen Sonic ist ein Teamplayer und umgibt sich mit starken Partnern wie Tails und Knuckles. Trotzdem: In seinen letzten Spielen hat der Kontakt mit Wasser für Sonic immer den sofortigen Tod bedeutet. Auch Mario ist kein großer Schwimmer. Aber er hat seinen Bruder Luigi. Die beiden kennen sich nicht nur, seit sie Babys sind, und verstehen sich wortlos: Sie sehen auch noch fast gleich aus. Synchroner geht's ja wohl nicht. **Sieger: Mario**

Ringen Sonic ist schnell, schlüpfrig und wendig und somit kaum zu fassen. Mario ist zwar träge, rangiert aber mit seiner Klempnerwampe locker zwei Gewichtsklassen über dem Igel. Lässt Sonic sich nicht festnageln und setzt seinen bekanntesten Move, den Spin-Dash, gescheit ein, fegt er Mario mit Schwung von der Matte. Mit Ringen kennt Sonic sich eben aus. **Sieger: Sonic**

Damit geht der Sieg vorerst an Mario. Unzufrieden mit dem Ergebnis? „Mario & Sonic At The Olympic Games“ erscheint im Herbst 2007 für Wii und DS



MINISPIEL

Ringen mit der Schwerkraft

In „Sumotori Dreams“ geht es einfach nur darum, den anderen umzuschubsen und dabei selbst das Gleichgewicht zu halten. Beeindruckend: Das Spiel ist nur 96 Kilobyte groß, die gesamte Physik wird also „live“ berechnet.

<http://web.t-online.hu/archee83/sumotori/jp/tk6ac>

Es tut so gut, sich für das Beste zu entscheiden.

Mehr als 1.800 Menschen entscheiden sich pro Tag für die TK.

Der größte deutsche Krankenkassenvergleich beweist es: die TK ist Deutschlands beste Krankenkasse. Durchgeführt wurde der Test von FOCUS-MONEY und dem deutschen Institut für Servicequalität. Bewertet wurden Beitragssatz, Leistungen, Beratung und Erreichbarkeit. Zudem gaben auch Ärzte ihr Votum ab.



Wechseln auch Sie zum Testsieger – mit Sicherheit die richtige Entscheidung.

Hier erfahren Sie mehr:

018 02 - 22 55 85

Montag bis Freitag von 7 bis 22 Uhr
(ab 6 Cent pro Gespräch, abhängig vom Anbieter)



WERBUNG

Mal was Alternatives

„Year Zero“ ist nicht nur der Name des neuen Albums von Nine Inch Nails. Es ist auch ein Alternate-Reality-Verschwörung-Game im Netz, mit dem der bekennende Games-Fan und NIN-Frontmann Trent Reznor mal anders Werbung machen wollte. Die ersten Hinweise auf das Spiel fanden Fans bei Konzerten der Band auf den Klos. Es waren verrätselte Informationen, gespeichert auf USB-Sticks. Im Internet entdeckten die Eingeweihten dann gefakte Webseiten mit Hinweisen auf eine weltweite Verschwörung. Vielleicht wird die Band damit die Weltherrschaft erlangen. Immerhin gibt es schon ein ausführliches Web-Lexikon zum Wahnsinn: www.ninwiki.com



Kein Mensch und doch nicht perfekt: der „Guitar Hero“-Robo



HANDWERK
Metall-Gitarrist

Rafael Mizrahi und Tal Chalozin gehören zur israelischen Tüftlertruppe „Garage Geeks“. Sie fabrizieren mit wenig Budget und viel Fantasie grandiosen Unfug. Gerade haben sie für nur 50 Dollar einen Roboter gebaut, der „Guitar Hero“ spielen kann. Der ist kein unfehlbarer Übergitarrenheld, dem die richtigen Griffe einprogrammiert wurden. Stattdessen „sieht“ der Roboter mit einer Kamera auf den Bildschirm, und ein Computer errechnet daraufhin die nötige Bewegung der Hände. www.garagegeeks.org

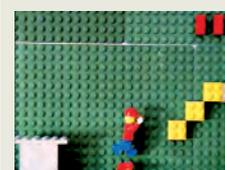
EVENT
Weltklasse

Nachdem Matt Hoffmann im letzten Jahr auf den BMX Masters wieder Contest-Blut geleckt hat, kommt unser Lieblings-Konsolen-Pro-BMXer auch dieses Jahr wieder nach Köln. Drei Leistungsklassen, fünf Disziplinen und 30000 Euro Preisgeld locken natürlich auch den Rest der Weltelite zwischen dem 13. und 15. Juli in den Kölner Jugendpark. Spannung ist also garantiert. www.bmxmasters.com
Foto: flohagena.de



Super Mario Land

Mario ist der Superstar aller Videospiele. Hier findet ihr jeden Monat das Neueste aus dem Klempnerkosmos



Steinig

Ein Franzose hat eine Stage aus „Super Mario Bros.“ in Lego nachgebaut und abgefilmt. Schön: der Soundtrack mit einer Blockflötenversion der Mario-Musik. www.dailymotion.com/Bibi-de-Bibopof



Zum Kugeln

Bugsiere in diesem lustigen Plastikspiel zu „New Super Mario Bros.“ eine Kugel durch Bewegen des

Untergrunds an Hindernissen vorbei in ihr Ziel. www.ncsxshop.com, 40 Euro



Anziehend

Will man seiner Liebe zu Mario und Co auch in der heimischen Küche Ausdruck

verleihen, liegt nichts näher, als seinen Mariozeichnungen mit diesem Nintendo-Magnetset an der Kühlschranktür den nötigen Halt zu geben. www.mrvintage.co.nz

TOP 10

Zum Freispiel



Nach dem Meistern eines Games warten nicht nur Ehre und eine Endsequenz, sondern auch viele Extras. Manche sind nützlich, andere nur skurril. **Hier unsere zehn Favoriten**

01 Das Fischkostüm aus „God Of War 2“ (Sony, 2007)

Fans gestalteten die Bonusoutfits. Heraus kam der „Cod Of War“: Kratos im Dorschkostüm.

02 Die „Trancemission“ aus „Rez“ (Sega, 2001)

Spielfigur und Beat verschwinden. Übrig bleibt eine Meditation aus Mustern und Farben.

03 Der geheime Kuhlevel aus „Diablo 2“ (Blizzard, 2000)

Laut Fan-Mythos versteckt sich in „Diablo“ ein Level voller durchgedrehter Kühe. Blizzard fand das derart absurd, dass es einen solchen Ort im Nachfolger tatsächlich einbaute.

04 „Erdanziehung ade“ aus „Tony Hawk’s Pro Skater 2“ (Activision, 2000)

Ein Cheat setzt die Schwerkraft außer Kraft und macht selbst einen 2160° zur Leichtigkeit.

05 Der Fuhrpark in „Gran Turismo 4“ (Sony, 2005)

In „GT4“ lassen sich über 180 Autos freischalten. Das reicht anderswo für fünf ganze Spiele.

06 Der Kommentarmodus aus „Chronicles Of Riddick“ (Vivendi, 2004)

Beim zweiten Durchspielen kommentiert das Produktionsteam sein Werk.

07 Der Blumen-Extralevel aus „We Love Katamari“ (Namco, 2005)

Eine Million Rosen aufrollen? Das dauert länger, als das komplette Game durchzuspielen.

08 Das Tattoo aus „Metal Gear Solid 3 Subsistence“ (Konami, 2006)

Beim zweiten Durchlauf schleicht Snake mit der Deutschlandflagge im Gesicht herum.

09 Die Bonuscharaktere aus „NBA Jam Tournament“ (Midway, 1994)

Neben Bill und Hillary Clinton lassen sich auch die Beastie Boys auf den Platz schicken.

10 Die Ufos aus „Silent Hill 2“ (Konami, 2001)

Wer das Game das zweite Mal durchspielt, erlebt eine unglaubliche Begegnung der dritten Art.



POLITIK Friedensmission

Frieden für den Nahen Osten zu fordern ist leicht. Dank des Strategiespiels „Peace Maker“ von Impact Games kann man nun selbst in die Rolle des israelischen Premierministers oder des Palästinenserpräsidenten schlüpfen und sich ein Bild davon machen, wie schwer es ist, diese Forderung umzusetzen. Erhältlich in englischer, hebräischer und arabischer Sprache unter www.peacemakergame.com.



Der Podcast des GEE- Magazins

Ein Game, zwei Meinungen. Alle zwei Wochen neu!

JETZT KOSTENLOS
ABONNIEREN ÜBER ITUNES
ODER WWW.GEEMAG.DE

Folge 1: Loco Roco

Folge 2: Prey

Folge 3: Scarface

Folge 4: Guitar Hero 2

Folge 5: Dead Or Alive Xtreme 2

Folge 6: Lost Planet

Folge 7: Viva Pinata

Folge 8: Phoenix Wright: Ace Attorney

Folge 9: Wario Ware Smooth Moves

Folge 10: WoW – Burning Crusade

Folge 11: Trackmania United

Folge 12: NBA Street Homecourt

Folge 13: Stalker

Folge 14: God Of War 2

Folge 15: Metal Gear Solid: Portable Ops



HARDWARE

Heimspiel

So gut wie alle alten Automatenklassiker kann man heute in einer Umsetzung auf Konsole oder Computer spielen. Aber so ein richtiges Spielhallenfeeling mag dabei nicht aufkommen. Die großen Feuerknöpfe fehlen, und der schwere Steuerknüppel eines Automaten fühlt sich einfach anders an als ein kleiner Analogstick auf dem Joypad. Deshalb einen kompletten Daddelschrank in sein Zimmer zu stellen ist trotzdem nicht jedermanns Sache. Zumindest dann nicht, wenn's auch ein halber tut: „Katana“ kommt mit mehr als 200 Spielen und original Automaten-Steuer-elementen daher. Es kann einfach auf einen Tisch gestellt werden. Circa 1850 Euro. www.dreamauthentics.com

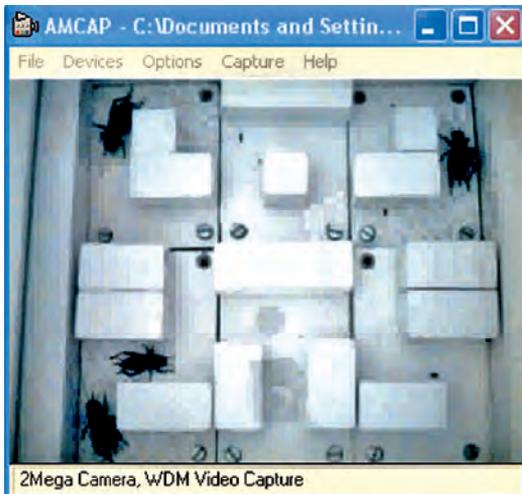


Halbe Portion: Dieser Automat wird aufgetischt



WISSENSCHAFT

Nutztiere



Um die Vorhersehbarkeit von Computergegnern, die durch künstliche Intelligenz gesteuert werden, auszuschalten, hat der Niederländer Wim van Eck ein experimentelles „Pac Man“-Spiel entwickelt. Die Geister werden dabei von gewöhnlichen Grillen gesteuert. Eine Kamera filmt die Tiere, während sie in einem Labyrinth herumlaufen, das exakt dem im Spiel gleicht. Per Software werden die Grillen erkannt und die Position der Geister im Spiel mit der der Grillen synchronisiert. Serienreife ausgeschlossen. <http://pong.hku.nl/~wim/bugman.htm>

CONTROLLER

Anschluss finden

Alte NES-Controller an die Wii anschließen, um stilecht NES-Klassiker zu spielen, geht nicht? Doch! Mit einem Adapter für knapp 15 Euro. Eine Variante für den SNES-Controller sowie NES-Pads mit USB-Stecker zum Betrieb am Computer gibt's auch. www.retrousb.com



STRICKEN

Von den Socken

Die Space Invaders haben es, trotz heftiger Gegenwehr, geschafft, sich auf dem ganzen Erdball zu verbreiten: Sogar auf Socken sind sie inzwischen zu finden. Das Strickmuster gibt es unter: <http://sockpr0n.blogspot.com>



Das Heft mit CD

DA GEHT DIE SONNE AUF: DER SZENEREPORT LEIPZIG

VISIONS
www.visions.de

VISIONS

Nr. 172

Juli 07

D: € 4,50

A: € 5,15

CH: sFr 8,80

L: € 5,30

E: € 6,20



& CD

feat. EXKLUSIV:

QOTSA mit
Trent Reznor

Turbonegro

Bad Religion

The Fall Of Troy

The Icarus Line

Cuba Missouri

Jupiter Jones

Ulme u.v.m.

BACK IN THE RING:

Queens

OF THE STONE AGE

haben wieder Biss

THE WHITE STRIPES • MARILYN MANSON

EDITORS • TURBONEGRO • WIR SIND HELDEN

CALIBAN • ART BRUT • CHEMICAL BROTHERS

AB 13. JUNI IM HANDEL

**OH GOTT! WENN MAN SO FETT WIRD
DARF MAN SICH NICHT
WENN MAN DIE EITERBEULEN AN
SEINEM SCHWANZ DURSCHSCHNEIDET
DAS DAS NICHT ABSCHNEIDEN.**

LAHMEN SCHEISS KANNST DU STREICHEN:

**DIE CARTOON NIGHT AUF MTV.
JEDEN MITTWOCH AB 21 UHR.**

WWW.MTV.DE / WAP.MTV.DE



Games

Stories, Rezensionen und News zu den besten Spielen des Monats



BEWEGUNGSMELDER:

Perspektiven

Huch! Was kommt denn da um die Ecke? Jeder kennt Third-Person-Spiele, First-Person-Shooter, Sidescroller, Spiele mit isometrischer Ansicht und solche, die wir aus der Vogelperspektive erleben. Dazu noch die Unterschiede von platter 2D-Grafik und räumlich wirkender 3D-Optik. Bisher waren diese unterschiedlichen Ansichten streng getrennt, und das erschien uns ganz normal.

Dabei war doch schon immer so viel mehr drin. Wir haben nur nie darüber nachgedacht. Das zeigt uns jetzt gerade „Crush“, ein Jump'n'Run, bei dem wir die dreidimensionalen Level nicht nur von allen Seiten aus betrachten dürfen. Wir können sie auch aus jedem Blickwinkel bei Bedarf einfach auf 2D plätten und wieder in die dritte Dimension aufblasen. Und das Beste: „Crush“ ist zwar ein Glücks-, aber kein Einzelfall. Im Egoshooter/Strategiespiel-Crossover „Field Ops“ sollen wir schon bald flüssig zwischen Vogel- und Ego-Ansicht hin- und herschalten können. Und in „Super Paper Mario“ werden durch den ständigen Wechsel von 2D zu 3D immer wieder neue Wege entstehen, die Level zu lösen. Eine aufregende Perspektive: durch Spiele nicht mehr nur in schöne Räume versetzt zu werden, sondern mit dem Raum selbst spielen zu können.



GEE
Liebt mich!

EGOSHOOTER

The Darkness

In anderen Egoshootern muss man Monster erledigen, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren. In diesem Spiel zur gleichnamigen Comicreihe steckt das Monster im Spieler selbst – und gerät immer wieder außer Kontrolle Text: Moses Grohé

PS3 | XBOX 360

Entwickler Starbreeze Studios | Publisher 2K Games | Termin 29. Juni | Preis 60 Euro | USK 18 | Spieler 1-8

The Darkness“ stößt dich in die Rolle des Mafiakillers Jackie Estacado wie in einen eiskalten Strudel. Du sitzt auf dem Rücksitz eines Autos, das mit einem Höllentempo durch einen Tunnel rast, und kannst nichts machen, als dich umzugucken. Polizeiwagen dicht hinter dir, wild fluchende und schießende Gangster auf den Sitzen vor dir. Ununterbrochen schnauzen die dich an, endlich auch zu schießen.

Doch erst als der Beifahrer von den Kugeln der Polizei durchlöchert aus dem Auto stürzt, bequemst du dich von selbst nach vorn und darfst endlich feuern. Viel Zeit hast du allerdings nicht, deine Treffsicherheit unter Beweis zu stellen, denn die rasante Fahrt endet abrupt. An einer Wand. Dein Fahrer wurde getroffen und hat die Kontrolle über den Wagen verloren. Halb tot liegt er auf dem Boden und rät dir, dich vor Onkel Paulie in Acht zu nehmen, schließlich habt ihr gerade einen seiner Aufträge komplett vermasselt. Und wie du Paulie kennst, weißt du, dass er dich dafür jagen und töten lassen wird. Für den Fahrer ist das allerdings kein Problem mehr. Er flüchtet sich vor weiterem Ärger in den Tod. Schöne Scheiße. Und das ausgerechnet an deinem 21. Geburtstag.

Jackie ist ein Mafiakiller, der keine Gnade kennt, brutal und skrupellos jeden Auftrag ausführt, ohne Fragen zu stellen. Der bereits erwähnte Onkel Paulie hat ihn dazu gemacht. Er war es, der Jackie aus dem Waisenhaus holte, um ihn zum Killer ausbilden zu lassen. Gesehen haben sich die beiden allerdings nie. Ein hartes Schicksal, das aus Jackie einen harten, desillusionierten Typen gemacht hat. Er beschwert sich nicht, er hat sich damit arrangiert. Und auch wenn er keinen Fußbreit auf der Seite des Gesetzes steht, so hat der Mafiakiller doch einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn. Zumindest wenn es um seine Freunde geht. Für die spielt er nämlich gerne den Beschützer. Für den Mundharmonikaspieler am U-Bahnhof zum Beispiel. Hat der Ärger mit dem Bahnhofsdealer, lässt Jackie es sich nicht nehmen, das Problem auf seine Weise zu regeln. Versteht uns nicht falsch: So richtig sympathisch ist dieser Jackie nicht, aber faszinierend. In kurzen Szenen, die während des Ladens gezeigt werden, sinniert er mal fast schon poetisch über die Vorzüge der New Yorker U-Bahn oder macht einen makaberen Witz darüber, wie man Onkel Paulies Herz am nächsten kommt: mit einem Fleischerbeil.

Doch was Jackie bevorsteht, ist viel mehr als die Geschichte eines Mafiakillers, der in Ungnade geraten ist. Um Paulie wegen des vermasselten Jobs zu besänftigen, will Jackie schnell noch einen Mordauftrag erledigen. Dazu musst du dich durch eine gut bewachte Baustelle kämpfen, um einen ungeliebten Vorarbeiter zu erledigen. Manchmal wird dir dabei schwindelig, ist dein Blick für den Bruchteil einer Sekunde verschwommen, und du hörst eine Stimme „Jackie“ flüstern, aber das ist nicht weiter verwunderlich, schließlich hattest gerade erst einen schweren Unfall.

Unerwartete Geburtstagsüberraschung

Den Vorarbeiter erreichst du ziemlich schnell, denn Jackie ist wie gesagt nicht zimperlich. In beiden Händen Pistolen, erledigt er seine Gegner blitzschnell aus der Entfernung. Und kommen ihm doch welche zu nahe, fangen sie sich üble Special Moves, die je nach Angriffsposition variieren, aber durchweg mit Schüssen in den Kopf enden. Jackie selbst kann zwar ein paar Treffer ganz gut wegstecken, aber irgendwann geht auch er zu Boden. Und dann passiert etwas Unglaubliches: Bilder wie aus einem Horrorfilm flackern zu brachialem Sound über den Bildschirm. Verzerrte Gesichter, Gekreuzigte mit Vogelmasken, Puppen, Blut. Dazu die Stimme, die jetzt klingt, als würde jemand rückwärts sprechen. „You cannot die!“, faucht sie. Natürlich ist das in den meisten Egoshootern so: Man stirbt nie, kann immer weiterspielen, aber hier wird daraus ein Element der Story, und es ist der erste echte Hinweis auf die Dinge, die da kommen.

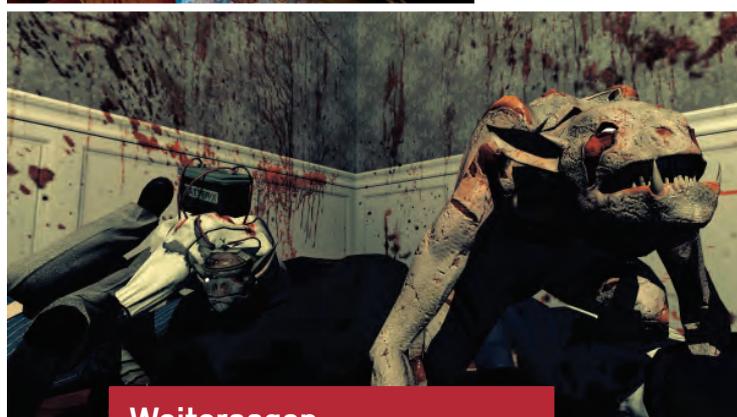
Denn tatsächlich hat Paulie die halbe New Yorker Unterwelt auf dich angesetzt (der angebliche Mordauftrag auf der Baustelle war nur ein



Oben: Die Stadt, die niemals schläft: Im New York von „The Darkness“ ist immer was los

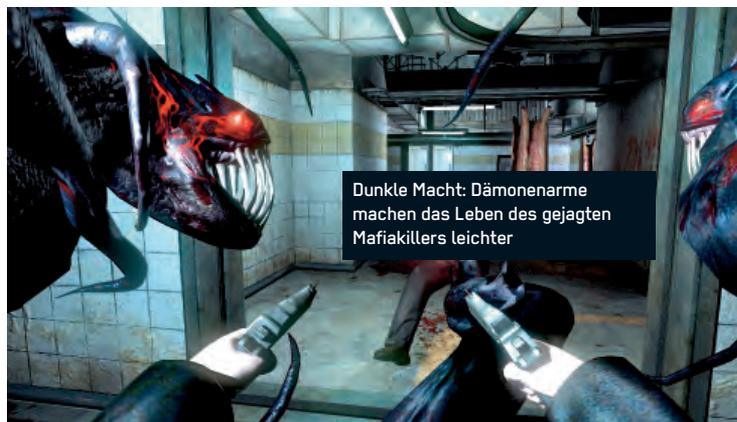


Links: Seltene Idylle: Jackie mit seiner Jugendfreundin Jenny vor dem Fernseher



Weitersagen

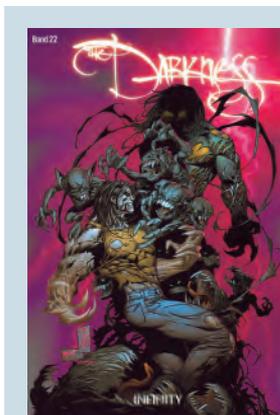
An Fernsehern, die im ganzen Spiel zu finden sind, kann man den Sender wechseln und dann ganze Folgen von „Flash Gordon“ gucken oder sogar Murnaus kompletten „Nosferatu“.



Dunkle Macht: Dämonenarme machen das Leben des gejagten Mafiakillers leichter



Weitersagen
 Mike Patton leiht der Finsternis im Spiel seine Stimme. Berühmt wurde Patton als Sänger der Band Faith No More. Heute singt, kreischt, zischt und brüllt er in der hochgradig experimentellen Jazzmetal-Band Fantomas und macht die Übergriffe der Finsternis zu den beeindruckendsten Szenen im Spiel.



Die Comicvorlage

Die erste Ausgabe von „The Darkness“ erschien 1996 und gehört seitdem, neben „Witchblade“, zu den populärsten Serien des renommierten amerikanischen Comicverlags TopCow. Die aufwendigen Zeichnungen im typischen Stil moderner amerikanischer Superheldencomics sind auf ihre Art noch brutaler und düsterer als alles, was man im Spiel zu sehen bekommt. In Deutschland erscheint „The Darkness“ bei Infinity. www.infinity-verlag.de



Oben: Du bist ein Freak mit tödlichen Tentakeln. Wäre der Mafioso klug gewesen, hätte er das Weite gesucht

Rechts: Auch dieser Kleinganove hat die Rechnung ohne die Finsternis gemacht



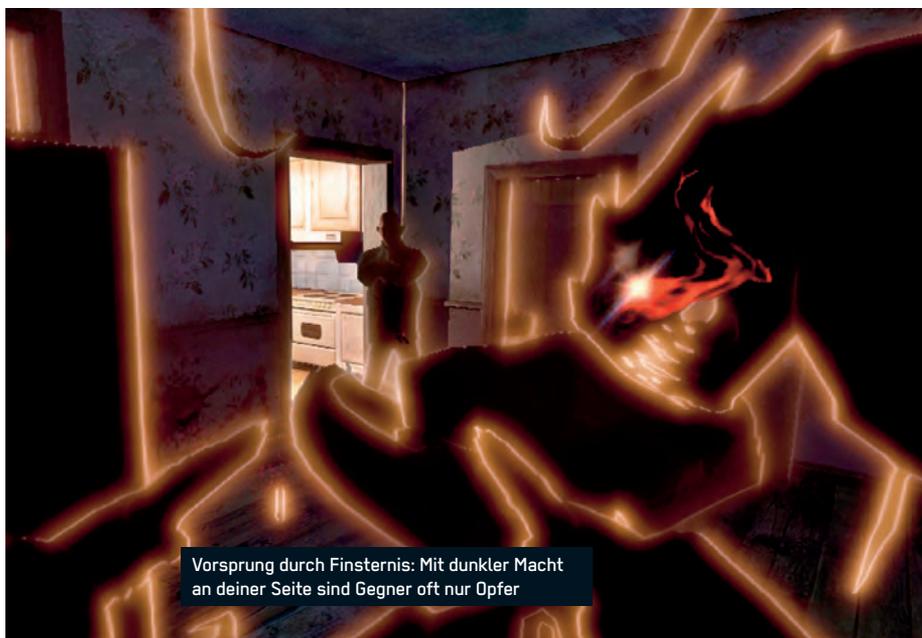
Hinterhalt). Auf einem Friedhof wird dir umgehend klar, was das bedeutet: Der Ausgang ist versperrt und der Mob weit in der Überzahl. Schäbig, aber mit deinen Egoshooter-Fähigkeiten Ballern, Laufen, Ducken und Springen kommst du hier nicht weiter. Was also tun? Die Antwort überkommt dich geradezu. Die Stimme spricht erneut zu dir. „Durch dich werde ich meine Macht zeigen“, zischt sie. Blitzschnell schießen daraufhin zwei schlangentartige Tentakel mit dämonischen Muränen-Köpfen an dir vorbei und beißen den überraschten Mafiosi mit scharfen Zähnen die Köpfe ab. Wow. Du bist ebenso erstaunt wie die Killer, die dich gerade noch umzingelt hatten, aber so lässt es sich arbeiten. Der Weg ist wieder frei. Dann erst wird dir klar, dass die Tentakel aus deinem Rücken kommen, und die Stimme erklärt dir, wie du damit umzugehen hast.

„The Darkness“ verleiht dem Spieler mehr Macht als gewöhnliche Shooter. Schlangentartig kann der rechte Tentakel ausgefahren und so fast unendlich durch die Level gesteuert werden. Über den Boden, an Wänden und der Decke entlang und durch enge Schächte kann man damit kriechen und so auch Gegner erwischen, die sich hinter verschlossenen Türen verschantzt haben.

Das hilft dir aber vorerst nicht mal beim Öffnen der versperrten Friedhofstür. Doch auch dafür hat die Finsternis eine Lösung: Aus einem Dämonentor, das in der Straße klappt wie ein Gulli und aus dem schwarze Tentakel ragen, rufst du eine Art Kobold herbei, einen so genannten Darkling, und der öffnet dir die Tür. Allerdings zerplatzt er sofort, als er in das Licht einer Straßenlaterne gerät. Mit diesen Darklings hat der Spieler eine weitere Möglichkeit, seine Gegner zu erledigen. Ganz versessen sind sie darauf zu töten und führen jeden Angriffsbefehl mit Freude aus. Dabei benutzen die Darklings gerne allerlei Werkzeug, das man im Verlauf des Spiels findet, und werfen sich in Schale mit Kostümen wie Baseballtrikots, Bauarbeiterwesten und Kartoffelsäcken. Eine ziemlich makabere Angelegenheit, diese verspielten Bestien. Und: Je mächtiger die Finsternis wird, umso mehr verschiedene Darklings kann man rufen. Darunter „Schützen“, die sich bewaffnet auf die Lauer legen, und „Lichtkiller“, die alle Lampen im Umkreis zerstören. Denn das einzige, was sie nicht vertragen können, ist Licht.

Verführerische Dunkelheit

„Die Dunkelheit ist dein Freund“, lässt dich die Stimme darum immer wieder wissen. Und tatsächlich: Je länger du dich in der Dunkelheit bewegst, desto stärker wird die übernatürliche Macht in dir und den schwarzen Tentakeln um dich herum. Und das ist verführerisch, denn mit ihrer Hilfe musst du nicht mehr jeden Gegner mit gezielten Schüssen erlegen. Stattdessen lässt du einfach die Tentakeln schnalzen wie eine Peitsche und siehst so schrecklich aus, dass manche Feinde lieber wegrennen als zu kämpfen. Später werden die Tentakeln sogar so stark, dass du damit auch



Vorsprung durch Finsternis: Mit dunkler Macht an deiner Seite sind Gegner oft nur Opfer

Objekte greifen und durch die Lüfte schleudern kannst: Holzfässer, Polizeiautos oder Kirchenglocken. Menschen durchstößt du damit wie Papier. Und wenn du mit ihrer Hilfe schwarze Löcher entstehen lässt, ziehen diese alle Gegner direkt in die Hölle.

Anders als in „Gears Of War“, wo man sich vor der Dunkelheit hüten musste, um nicht binnen Sekunden von den bösen, fledermausartigen Kryll erledigt zu werden, muss man sie hier sogar entstehen lassen. Die Dunkelheit ist nicht nur ein Freund wie in „Splinter Cell“, der einem hilft sich zu verstecken, sondern ein Energielieferant, der Macht verleiht. Mehr noch als in „Chronicles Of Riddick – Escape From Butcher Bay“, das ebenfalls von Starbreeze entwickelt wurde. Dort konnte man bereits Lichter löschen, um mit der Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen, seine Gegner in Angst und Schrecken versetzen. Doch bei „The Darkness“ wird das Licht inszeniert wie nie zuvor. Neonröhren, Straßenlaternen, Leuchtreklame, Flutlichter und schummrige Wandleuchten: Überall sind Lichtquellen, die man mit einem gezielten Schuss oder dem Peitschenschlag der Tentakel löschen kann. Sogar später in der Hölle brennen elektrische Lampen. Trifft man eine hängende Leuchte nicht richtig, schwingt sie hin und her und taucht den Raum in ein unruhiges Licht.

Und ehe du dich versiehst, bist du tatsächlich besessen. Besessen von der Dunkelheit. Jede Lampe schießt du aus, um die Finsternis mit Dunkelheit zu nähren. Dass das nicht nur Gutes mit sich bringt, merkst du ziemlich schnell, denn manchmal macht die dunkle Kraft mit dir, was sie will. Anstatt der

„Die Dunkelheit ist dein Freund“, lässt dich eine Stimme wissen

smarte Mafiosi zu sein, der sich stets entscheiden kann, was richtig oder falsch ist, bringt sie dich dazu, alles zu tun, was sie will. So wird sie dich immer wieder dazu zwingen, teilnahmslos Dinge anzusehen, die du lieber verhindern würdest. Und sie wird dich festhalten, dich zum Zuschauer der schlimmsten Sache machen, die Jackie sich vorstellen kann. Spätestens da wird dir und dem Mafiakiller klar, dass die Finsternis kein Verbündeter ist, sondern ein Feind. Ein mächtiger Widersacher, den es zu besiegen gilt. Nur wie zur Hölle besiegt man einen Feind in seinem Inneren? Um dich das herausfinden zu lassen, schickt dich der grandiose Ego-Shooter „The Darkness“ durch die schmutzigen Straßen und verruchten Bars von New York, in die Finsternis der Hölle, die einem von Schützengraben durchzogenen Schlachtfeld aus dem Zweiten Weltkrieg gleicht, und wieder zurück.

Mark Silvestri, der Autor und Erfinder der Comicvorlage, ist von dem Spiel so beeindruckt, dass er Elemente daraus in die Comics übernehmen will. Und wir sind es auch. ☞



Das Spiel

Die Welt von „The Darkness“, dem Spiel, sieht komplett anders aus als die der Vorlage: Statt überbordender Comicgrafik präsentieren uns die Entwickler von Starbreeze düsteren Realismus. Dadurch wirkt die Geschichte um den von einer dunklen Macht besessenen Mafiakiller bedrückend echt und nicht wie die durchgeknallte Fantasie eines begabten Zeichners. Der Realismus beschränkt sich aber nicht auf die Grafik, sondern ist Bestandteil des Gameplays: Um in New York von einem Stadtteil in den anderen zu kommen, muss Jackie U-Bahn fahren. Und wenn man als Spieler nicht weiß, in welche Richtung, fragt man die automatische Fahrplanauskunft. In den Stadtteilen kann man sich frei bewegen. Und auch wenn es nur ein paar Häuserblocks sind und irgendwo immer Zäune oder Mauern das Weitergehen verhindern, hat man dadurch ein Gefühl von Freiheit. Nicht nur enge Gänge, die den Weg vorgeben wie in anderen Ego-Shootern. Die kommen erst später in der Hölle dran und sind ein beklemmender Gegensatz. Was man zu tun hat, erfährt man in Gesprächen. Manchmal hat man dabei die Möglichkeit zu wählen, was man sagen will, aber das ist ziemlich banal. Der Ablauf des Spiels ändert sich dadurch nicht.

Die Möglichkeiten des Spielers hingegen verändern sich im Verlauf des Games gewaltig. Ist man am Anfang noch ein ganz normaler Ego-Shooter-Mafiakiller, der beidhändig mit Pistolen oder abgesägten Schrotflinten schießt, wird man später zum beinahe unbesiegbaren Dämonenfreak, dem Tentakel aus dem Rücken wachsen. Mit denen schlägt man Gegner tot wie Fliegen und räumt Gegenstände aus dem Weg. Ein Tentakel kann außerdem durch die Level kriechen. Dabei verliert man allerdings leicht mal den Überblick ob der Möglichkeit, auch an Wänden und Decken entlangzugleiten. Da hilft nur ein Rückzieher. Dann nämlich schnell der Muskelstrang blitzschnell zurück. Den ganzen Weg, den er gekommen ist. Das sieht aus wie eine krasse Achterbahnfahrt - rückwärts. Man kann Gegner aber auch von Kreaturen aus dem Weg schaffen lassen, die man aus der Hölle ruft. So hat man nicht nur diverse Möglichkeiten, sich den Weg durch die Level zu bahnen, sondern auch das Gefühl von Macht. Macht, die man so hemmungslos einsetzen darf wie noch in keinem anderen Shooter.

Kein Wunder. Schließlich ist man hier nicht der Retter der Welt, sondern besessen vom unsagbar Bösen.

Fazit „The Darkness“ übersetzt die fantasievolle Comicvorlage so glaubhaft in ein realistisches Setting, dass man der Macht der Finsternis mit Freude dient. Normalerweise musst du in Ego-Shootern gegen Monster kämpfen, in diesem bist du selber eins. **Für Freunde von** „Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay“, „Second Sight“, „Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth“

SPORTSPIEL

Mario Strikers Charged Football

Mit „Mario Kart“ hat Nintendo das Rennspielgenre auf den Kopf gestellt. Jetzt wird das Fußballfeld umgepflügt Text: Sonja Müller



WII

Entwickler Next Level Games | Publisher Nintendo | Termin erschienen | Preis 50 Euro | USK 6 | Spieler 1-4

Sport in Marioland – braucht es das? Reicht es nicht, Pilze zu sammeln, Prinzessinnen zu retten und ab und zu mal eine Party zu feiern? Musste man uns da auch noch mit Tennis und Golf kommen? Und jetzt mit Fußball? Und dann auch noch auf der Spaßkonsole Wii? Da sollten doch eigentlich alle „Fifa“- und „PES“-Spieler umgehend auf die Barrikaden steigen. Müssen sie aber gar nicht. Denn mit Fußball hat dieses Spiel nicht wirklich viel zu tun. Zumindest nicht, wenn man ein strenger Regelwerksverfechter ist und Realismus für den Himmel aller Videospieľfreuden hält. Nun ja. Immerhin braucht man Fernbedienung und Nunchuk, um „Mario Strikers“ zu spielen. Und letzterer gibt einem zumindest ein wenig von dem Steuerungsgefühl, das man auch von anderen Konsolen und Sportspielen kennt.

Worum geht's? Nicht wenige sind von Sportspielen, bei denen man gleich ein ganzes Team lenken muss, hoffnungslos überfordert und konnten so bislang nur bei „Liberio Grande“ glänzen, da man bei diesem Fußballgame-Sonderling wirklich nur den letzten Mann hinter der Abwehr steuert. Für diese Spielermehrheit heißt es aufatmen. Es wird lediglich fünf gegen fünf gespielt, die Torwarte machen prinzipiell fast alles von alleine, und das Spielfeld hat eine übersichtliche Größe. Man bekommt also keinen Knoten im Gehirn, weil man bereits mit der Auswahl der taktisch am günstigsten stehenden Spieler seine Probleme hat, während das Gegenüber ein Tor nach dem anderen schießt. Und es wird noch besser, denn auch um Abseitsfragen, Entscheidungen, ob der Ball im Aus war oder welches Foul noch gerade so durchgeht, muss man sich keine Gedanken machen: Schieds- und Linienrichter gibt es nicht. Man kann



Ungewohnt sexy: Prinzessin Peach in ihrem bauchfreien Trikot





also den Gegner gnadenlos ummähen, und – fantastisch! – man bekommt sogar hinterher die Anzahl geglückter Blutgrätschen angezeigt. Gewinner ist natürlich trotzdem derjenige, der die meisten Tore schießt. Viele kann man, wenn man den Ehrgeiz besitzt, natürlich aus dem Spiel schießen – wenn einem Dribbeln liegt. Es geht aber auch schneller, beispielsweise mit dem praktischen Megaschuss. Befindet man sich in günstiger Schussposition, hält man den B-Knopf gedrückt, eine kleine Anzeige erscheint, und wenn man den richtigen Moment abpasst, kann man dem gegnerischen Torwart bis zu sechs Bälle mit Wumms um die Ohren hauen. Das passiert automatisch. Der Gegner hat in der Zeit alle Hände voll zu tun, die Schüsse abzuwehren, indem er mit der Fernbedienung auf die kometenhaft heransausenden Bälle zeigt und sie mit der A-Taste kaputtschlägt. So kann das 6:0 schon nach wenigen Minuten stehen. Außerdem kann man wie bei „Mario Kart“ Items wie Bananenschalen, Bomben und Schildkrötenpanzer sammeln, um die Gegenspieler von den Füßen zu holen. Zwei der drei verfügbaren Stadien bergen eingebaute Fallen (beispielsweise grantige Steinbrocken, die einem auf den Kopf fallen, oder Wirbelstürme, die halbe Bauernhöfe hageln lassen) und Hindernisse, gegen die jeder Spargelacker AOL-Arena-Qualitäten hat.

Wie sieht's aus? Optisch ist verlässliche Nintendo-Qualität angesagt: Bunt und knubbelig die altbekannten Charaktere, putzig die Trikots, in die man Buu Huu und Co gesteckt hat. Dennoch herrscht permanente Kriegsstimmung, denn die Örtlichkeiten sind alles andere als einladend und teilweise geradezu düster.

Was uns begeistert Die wahnwitzige Mischung aus komplett spielfremdem Irrsinn (6:0 in fünf Sekunden) und gehässigem Herumgeknüppel („Ha! Ich bin der Blutgrätschengott!“) ist ganz und gar fantastisch. Besonders im Vierspielermodus. Am besten trifft man sich mit drei echten „Fifa“-Königern und sieht genüsslich dabei zu, wie sich erst Unglauben in ihre Gesichter schleicht, dann der Unterkiefer herunterklappt und sich schließlich vor Wut ihre Nüstern blähen, während ihre Figuren auf gemein platzierten Bananenschalen ausrutschen oder Donkey Kong mal wieder die Hände benutzt. Wenn man alle Fußzocker im Freundeskreis durch hat, kann man immer noch und erstmals auf der Wii online mit Gleichgesinnten spielen.

Was uns nervt So praktisch die Megaschuss-Option auch ist, um aufzuholen: Sie führt zur Unterbrechung des Spielflusses und bringt faule Menschen dazu, überhaupt keine Anstalten mehr zu machen, aus dem Spiel heraus ein einzelnes Tor zu schießen. Und das wird schnell langweilig.

Fazit Auch wenn „Mario Strikers“ kein so zeitloser Spaßgarant wie „Mario Kart“ ist, hat Nintendo es mit seiner Version eines Fußballspiels dennoch erneut geschafft, aus einem sonst eher trockenen Genre eine amtliche Party zu machen

Für Freunde von „Mario Kart“, „Sega Soccer Slam“, „Mario Party“

Online-Tipp

„Mario Strikers“ ist eine Premiere: Ein halbes Jahr nach dem Erscheinen der Wii kann man erstmals mit der Konsole online gegeneinander spielen – wahlweise als schnelle Einzelpartie oder als komplette Bundesliga. Vorerst allerdings nur gegen Kicker aus Europa.



Oben: Alle Wetter! Im Gewitterinsel-Stadion schlagen unvermittelt Blitze ein, und Wirbelstürme schleudern Kühe und Traktoren aufs Feld

Unten: Riesenpartie! Ist der Ball aufgeladen, wird Mario zu Super Mario. So kann er Gegner einfach platttrampeln



ACTION-ADVENTURE

Tomb Raider: Anniversary

Wie schon vor zehn Jahren macht sich Videospiel-Ikone Lara Croft in dieser Neuauflage ihres ersten Abenteuers auf die Suche nach einem sagenumwobenen Artefakt namens Scion. Wir haben sie begleitet Text und Interview: Oliver Klatt

PC | PS2 | PSP

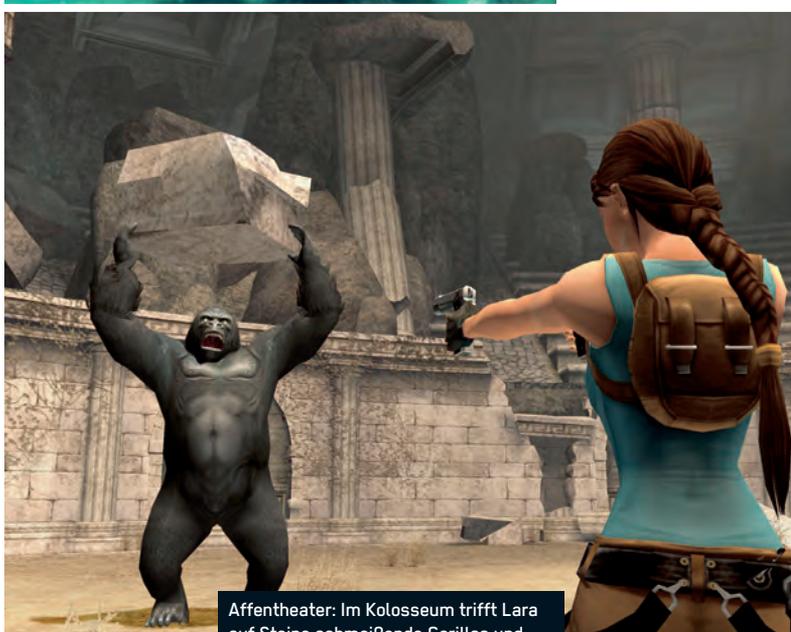
Entwickler Crystal Dynamics | Publisher Eidos | Termin erschienen | Preis 40-50 Euro | USK 12 | Spieler 1

Der T-Rex ist groß, verdammt groß. Mit so einem gewaltigen Gegner hatte man es bis dahin noch nie zu tun. Wie gelähmt vor Angst kann man doch nicht anders, als das riesige Monster zu bewundern, das sich unglaublich schnell auf einen zubewegt und mit jedem Schritt die Erde erzittern lässt. Der letzte Rest Verstand – jener Teil des Gehirns, der weiß, dass man sich nicht wirklich in einem vergessenen Tal befindet, das tief in den Berghängen Perus verborgen liegt – schreit: Es ist nur ein Computerspiel, es ist nur ein Computerspiel! Doch vergebens. Urinstinkte gewinnen die Oberhand, und man beginnt um sein Leben zu rennen, sucht panisch nach einer Möglichkeit, dem Ungetüm zu entkommen. Nur um wenig später festzustellen, dass alle Fluchtwege versperrt sind. Es bleibt keine andere Wahl, als den Kampf aufzunehmen.

Das Spiel, das im Winter 1996 Millionen von Menschen dieses unvergessliche Erlebnis bescherte, hieß „Tomb Raider“. Und revolutionierte die Spielwelt gleich in zweifacher Hinsicht. Mit der Hauptfigur des Spiels – einer übermenschlich akrobatisch begabten Archäologin namens Lara Croft – eroberte endlich auch eine starke Frau einen Platz in der ersten Liga der Computerspielhelden. Und mit weitläufigen Tempelanlagen und Höhlen schenkte es Videospielen eine umwerfende Weite und – im Falle des Dinosauriers – eine furchteinflößende Größe.

Zehn Jahre und sechs Fortsetzungen später bringt der kalifornische Entwickler Crystal Dynamics nun mit „Tomb Raider: Anniversary“ ein Remake des Originals heraus. Doch irgendetwas stimmt nicht. Zwar wirkt die Welt, durch die man sich bewegt, viel plastischer, der Dschungel lebendiger und die Berge imposanter. Und doch: Als man das verlorene Tal betritt, ist klar, was gleich passieren wird. Man freut sich zwar darauf, und, ja, man hat auch wieder ein wenig Angst. Doch obwohl auch der riesige Dinosaurier ein ganzes Stück imposanter daherkommt als vor zehn Jahren, will sich einfach nicht jenes ungläubige Staunen einstellen, das man bei der ersten Begegnung, dem ersten Mal „Tomb Raider“, verspürt hat. Um heute etwas Ähnliches zu fühlen wie damals bei der Begegnung mit dem Dinosaurier,





Affentheater: Im Kolosseum trifft Lara auf Steine schmeißende Gorillas und andere Bestien, die ihr ans Leder wollen



Oben: Im Tempel des Midas kann Lara den schönsten Tod der Computerspielgeschichte sterben

Links: Laras Lungenvolumen ist unter Wasser erstaunlich begrenzt

braucht es vermutlich die weite Landschaft und die riesenhafte Gestalt der Gegner eines „Shadow Of The Colossus“. Bei „Tomb Raider: Anniversary“ beschleicht einen das Gefühl, man hätte diesen Dino bereits vor Jahren erledigt.

Wider das Vergessen

Wozu brauchen wir also die Neuauflage eines Klassikers, der in unserer Erinnerung ohnehin unerreicht bleiben wird? „Genau genommen brauchen wir gar nichts außer Wasser und Brot“, entgegnet Lulu LaMer schlagfertig. Die junge Frau mit dem malerischen Namen und der praktischen Kurzhaarfrisur ist die Produzentin von „Tomb Raider: Anniversary“ und keineswegs um eine Antwort verlegen. „Tomb Raider“ begründete damals ein Genre und hat einen hohen Stellenwert in der Geschichte der Videospiele. Da sich unsere Technologien aber ständig

Eine Übersetzung in neue Seh- und Spielgewohnheiten

weiterentwickeln, wachsen auch unsere Ansprüche, unsere Ideen davon, was gut aussieht und intuitiv zu bedienen ist. Alle, die heute das ‚Tomb Raider‘ von damals zum ersten Mal spielen, werden daher nicht auf dieselbe Art erstaunt und begeistert sein, wie wir es vor zehn Jahren waren. Es ist zwar immer noch ein sehr gutes Spiel, aber aus heutiger Sicht fühlt es sich schlichtweg veraltet an.“

„Tomb Raider: Anniversary“ soll also so etwas wie eine Übersetzung des Spieleklassikers von einst in die Seh- und Spielgewohnheiten der heutigen Generation sein. Das macht durchaus Sinn, denn jemandem, der mit Spielen wie „Doom 3“ oder „Resident Evil 4“ aufwächst, muss es vollkommen unverständlich erscheinen, dass man vor dem grünen Polygonklumpen, der einen T-Rex darstellen sollte, wirklich Angst ge-



habt hat. Womöglich lohnt es sich wirklich, gute Spiele in grafisch und spielmechanisch aufgebohrter Version erneut zu veröffentlichen, um sie vor dem Vergessen zu bewahren. Schließlich hat die jüngere Generation von Videospilern den Dino noch nicht erlegt.

In neuem Glanz

Dessen ungeachtet sieht „Tomb Raider: Anniversary“ schlicht und einfach besser aus als irgendein „Tomb Raider“-Spiel zuvor. Die Leveldesigner von Crystal Dynamics haben ganze Arbeit geleistet und die exotischen Schauplätze in Peru, Griechenland, Ägypten und dem sagenumwobenen Atlantis mit viel Liebe zum Detail neu aufgebaut. Auch die Leichtigkeit und Eleganz, mit der sich Lara durch unerforschte Höhlen und halb verschüttete Tempelruinen bewegen lässt, ist eine Wohltat. Es sieht einfach noch schöner aus als in „Tomb Raider: Legend“, wenn sie sich mithilfe eines Seils über weite Abgründe schwingt oder – ganz neu – das Seil nutzt, um an Wänden entlangzulaufen. Lara kann jetzt außerdem mit viel Geschick auch auf kleinsten Oberflächen balancieren. So setzen die Sprungkombinationen in schwindelerregenden Höhen noch mehr Adrenalin frei.

Auch die Rätsel haben ein Update bekommen, ohne aber die Nostalgiker unter den Spielern zu verprellen. Denn viele der alten Herausforderungen wurden geschickt variiert: Sie sind nahe an ihrer ursprünglichen Form,



Altes Spiel, neues Glück

Lust bekommen, auch noch mal in das original „Tomb Raider“ von 1996 einzutauchen? Kein Problem! Die Playstation-Version läuft ohne zu mucken auf den Nachfolgekonsolen PS2 und PS3. Etwas komplizierter ist es hingegen, die PC-

Fassung unter Windows XP oder Windows Vista zu spielen. Vier Anleitungen, um das Spiel dort zum Laufen zu bringen, findet ihr unter:

www.yiya.de/reviews/t/tomr0101.shtml

Weitersagen!

Das „Tomb Raider Compendium“ versammelt auf sage und schreibe 1248 Seiten alle 50 „Tomb Raider“-Comics, die von 1999 bis 2004 veröffentlicht wurden.

stellen aber trotzdem auch einen Spieler, der das Original im Schlaf durchspielt, vor neue Herausforderungen. „Wir wollten ein Werk schaffen, das in vielerlei Hinsicht an das Original erinnert, sich aber dennoch vollkommen neu anfühlt“, erklärt Lulu LaMer, „es gibt in dem Spiel aber auch viele versteckte Areale und Fallen, die im Original nicht einmal angedacht waren.“

Trotzdem: Wer das Original kennt, hat in „Tomb Raider: Anniversary“ beständig den Eindruck, als hätte er zugleich ein altbekanntes und ein vollkommen neues Spiel vor sich. So reiht sich beim Spielen von „Tomb Raider: Anniversary“ zwar ein Déjà-vu an das nächste, wenn man zum Beispiel das erste Mal seinen Fuß in das Grab von Qualopec setzt oder das riesige unterirdische Kolosseum betritt. Doch die Dichte der Fallen und die Intelligenz der Gegner, die sich einem in den Weg stellen, wurden an vielen Stellen erhöht. Um nun an diesen Orten überleben zu können, ist weit mehr Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen gefragt als in der ursprünglichen Fassung.

Aber in einem gleichen sich Original und Remake absolut: Noch immer braucht es sorgfältige Vorausschau und viel Geduld, um „Tomb Raider“ zu meistern. Und wenn dann ein besonders kniffliges Rätsel gelöst ist oder die Archäologin, nachdem sie Dutzende Male mit einem Schrei eine raue Felswand hinabgestürzt ist, endlich mit Leichtigkeit von einem Vorsprung zum nächsten hechtet, dann verspürt man noch immer dieselbe unglaubliche Begeisterung wie vor zehn Jahren – als man voller Spannung das erste Mal die Welt von „Tomb Raider“ betrat. ☑

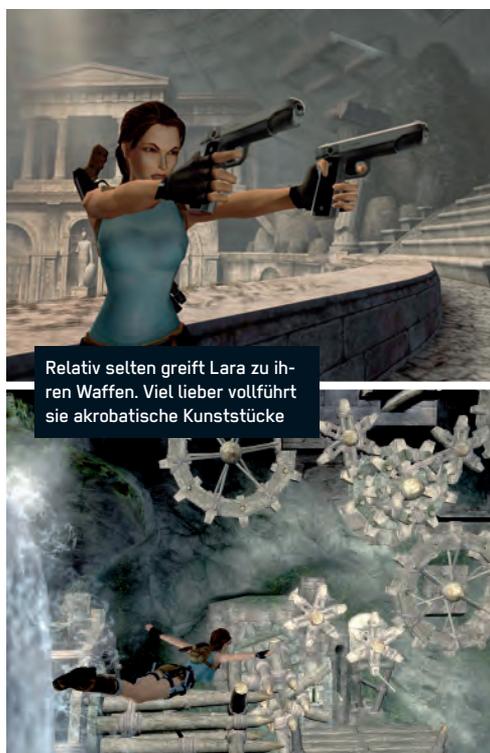
Das Spiel

Im letzten Jahr erlebte Lara Croft mit „Tomb Raider: Legend“ ein furioses Comeback. Viele erwarteten, dass nach der spielerisch und kommerziell geglückten Wiederbelebung der Archäologin bald ein echter Next-Gen-Nachfolger erscheinen würde. Als Eidos stattdessen ein Remake des ersten Teils ankündigte, das zunächst auf keiner der neuen Plattformen erscheint, waren viele verärgert. Und als das zum zehnjährigen Jubiläum der Serie geplante Remake zur Geburtstagsparty nicht fertig wurde, erntete „Tomb Raider: Anniversary“ Hohn und Spott. Das nun endlich vorliegende Remake strafft seine Kritiker jedoch Lügen. Dass es fulminanter aussieht, ist so viele Jahre später eine Ehrensache. Aber dass es sich derart intuitiv spielen würde, dass selbst tausendmal gesehene Sprungeinlagen und Schiebepuzzles

noch immer enormen Spaß machen, ist ein kleines Kunststück. Denn schließlich erschienen in der Zwischenzeit Genreklassiker wie „Prince Of Persia - Sands Of Time“ oder „God Of War 2“. Und dass das Gameplay, in Höhlen herumzukraxeln, um nach einem Artefakt zu suchen, auch Jahre später noch funktioniert, beweist eine in Games seltene Tugend der Zeitlosigkeit. Zugegeben: Ein Next-Gen-Remake wäre trotzdem toller gewesen, und an die oben genannten Superspiele der Jetztzeit kommt das Ganze auch nicht ran – dafür ist die Kamera zu oft um filmreife Perspektiven bemüht und das Spiel einen Tick zu unspektakulär. Aber spektakulär muss es auch gar nicht sein, denn „Anniversary“ ist auch so der gelungenste Teil der Serie. Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! Ähh ... nachträglich.

Fazit Remake hin, T-Rex her: „Tomb Raider: Anniversary“ sieht nicht nur gut aus, es ist auch das beste „Tomb Raider“, das es je gab – nach dem Original, versteht sich.

Für Freunde von „Prince Of Persia: The Sands Of Time“, „Indiana Jones“, „Beyond Good And Evil“



Relativ selten greift Lara zu ihren Waffen. Viel lieber vollführt sie akrobatische Kunststücke



Diese Lara hat einen Haken: Im Re-make wurde die Ausrüstung auf den neuesten Stand der Technik gebracht



INTERVIEW

„Lara ist mein Boss“

Begonnen hat Lulu LaMer ihre Karriere in der Computerspielbranche 1998 als Spieltesterin. Für „Tomb Raider: Anniversary“ hat sie zum ersten Mal im Produzentensessel Platz genommen. Uns gab sie Einblicke in ihren Arbeitsalltag



Was fasziniert dich persönlich an Lara Croft und den „Tomb Raider“-Spielen?

Lulu LaMer: An Lara mag ich vor allem ihre Ambivalenz. Einerseits ist sie die gebildete englische Dame mit dem trockenen Humor und andererseits die Wahnsinnige, die mit zwei Uzis auf wilde Wölfe ballert und dabei auch noch Rückwärtssalti vollführt. Auch

während des Spielens erlebt man dieses Wechselbad zwischen schweißtreibenden Actionpassagen und eher ruhigen Momenten, in denen man Tempel und Grabkammern erforscht und über die Lösung von Rätseln nachdenkt.

Gab es Ideen, die sich bereits in der Entwicklung befanden, aber nicht in das fertige Spiel mit aufgenommen werden konnten?

Aber sicher. Hätten wir die Wahl, wären wir wohl auf ewig damit beschäftigt, dem Spiel den letzten Feinschliff zu geben. Es gab da auch ein paar gewagte optische Experimente mit Laras körperlichen Attributen, die es aus gutem Grund nicht in die finale Version geschafft haben – schließlich mussten wir ja auch an die Jugendfreigabe denken.

Laras Schöpfer Toby Gard hat sich mehrmals kritisch über die bizarren Proportionen seiner Schöpfung geäußert. Täuscht das, oder habt ihr Laras Oberweite im Vergleich zu „Tomb Raider: Legend“ wieder ausgebaut?

Das täuscht! Wir haben seit dem letzten Spiel wirklich kaum etwas an Lara verändert. Etwas weniger Make-up, das war's. Kleiner Modetipp: eng anliegende Längsstreifen eignen sich hervorragend zur optischen Vergrößerung von Körperrundungen. Aber Vorsicht: Das gilt für alle Rundungen!

Besten Dank! Fühlst du dich Lara eigentlich sehr nah?

Während des Spielens auf jeden Fall. Unserem Team ist es wirklich gut gelungen, Lara lebendig wirken zu lassen und sie mit einer Persönlichkeit auszustatten. Außerdem stelle ich mir gerne vor, dass Lara mein Boss ist. Es macht Spaß, sie persönlich für die vielen Wochenenden verantwortlich zu machen, an denen wir für dieses Spiel Überstunden schieben mussten.

Es ist das erste Mal, dass du ein Spiel produzierst. Gab es ein Moment während der Arbeit an „Tomb Raider: Anniversary“, der dir richtig Angst gemacht hat?

Hmm ... als wir einmal für alle Mitarbeiter Tacos zum Mittag bestellt hatten, mussten wir mit Entsetzen feststellen, dass kein Bier mehr da war. Ich möchte wirklich nicht darüber sprechen.

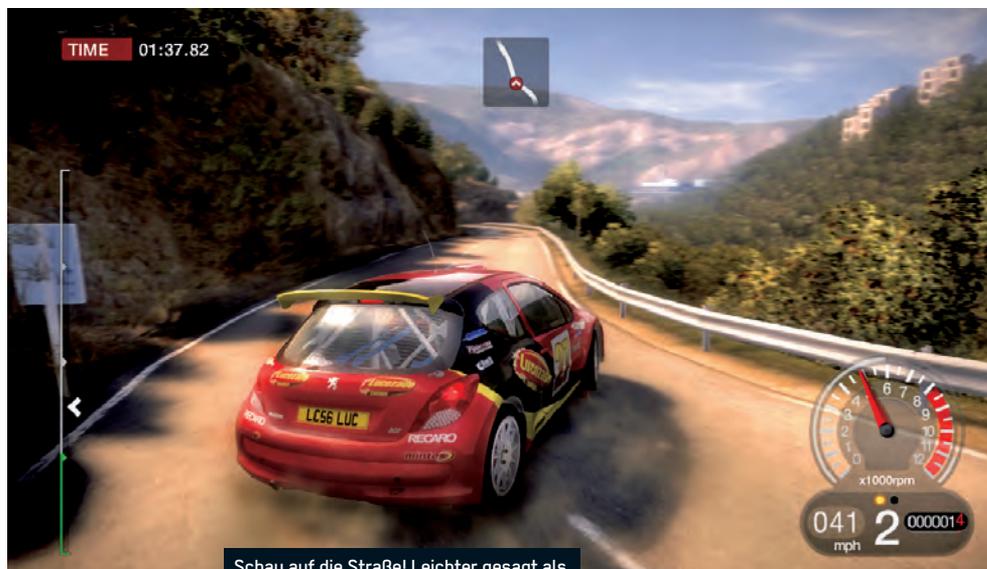
RALLYESPIEL

Colin McRae Dirt

Let's get dirty!

XBOX 360 | PC

Entwickler & Publisher Codemasters | Termin 22. Juni | Preis 55-70 Euro | USK 6 | Spieler 1-100



Schau auf die Straße! Leichter gesagt als getan bei so einer schönen Landschaft



Links: Ein eher optisches als spielerisches Highlight sind die Rennen mit den schwer unter Kontrolle zu bringenden Riesentrucks

Online-Features

Rallyespiele sind meist keine Multiplayer-Hits, da man sich wie in echt oft solo auf der Strecke befindet. „Colin“ kompensiert dies mit einem Online-Modus, in dem 100 Spieler fahren und anschließend die Zeiten vergleichen können.

Die „Colin McRae“-Serie war immer so etwas wie der Streber unter den Rennspielen, das Synonym für akkuraten und realistischen Rennsport, der manchmal ein wenig seelenlos daherkam und somit nie die Herzen im Sturm erobern konnte. Daran war auch die Optik nicht ganz unschuldig. Es fehlte überall an den kleinen Details, die ein Spiel so liebenswert machen. „Colin McRae“, das war schnörkelloser Rennsport auf hohem Niveau, die Glanzpunkte in diesem Genre setzten jedoch andere. Somit wurde die Serie zu einem Fest für Puristen und Dogmatiker, das unter Ausschluss des Mainstreams stattfand. Mit dem neuesten Ableger der Serie, der das viel versprechend subversive Attribut „Dirt“ in seinem Titel trägt, soll das anders werden.

Worum geht's? Wie bei jedem Rennspiel gilt es auch hier, möglichst als Erster durchs Ziel zu preschen. Im Gegensatz zu den eher einspurigen Vorgängern ist jetzt allerdings fahrerisches Multitasking gefragt.

Neben altbekannten und neuen Rallyepisten bügelt man nun auch gegen andere Fahrer über verschlammte Rundkurse, die teilweise eher an „Destruction Derby“ erinnern und bei denen man auf jegliche Etikette getrost pfeifen darf. „Colin McRae Dirt“ bricht so mit dem starren Raster seiner Vorgänger. Um das noch zu unterstreichen, wurde der Fuhrpark gewaltig aufgerüstet: Neben den üblichen Rallye-Boliden von Mitsubishi bis Peugeot stehen dem Spieler Sandbuggys, Pick-ups und dicke Trucks zur Verfügung, die auf den größtenteils unbefestigten Pisten erst einmal gezähmt werden müssen. Während die Vehikel durchweg lizenziert sind und auch die Rennstrecken echten Vorbildern nachempfunden wurden, fehlt es weiterhin an der offiziellen WRC-Lizenz. Duelle gegen prominente Rallyefahrer sind also leider nicht möglich. Ein Manko, für das man durch den neuen Arcade-Einschlag großzügig entschädigt wird.

Wie sieht's aus? Nie zuvor gab es derart detaillierte Studien von Flora und Fauna in einem Videospiel. Wer sich von der Optik des Spiels allerdings allzu viel Zucker in die Augen blasen lässt, landet im nächsten Straßengraben – wo das nächste Highlight wartet: das Schadensmodell. Selten sah das Verschrotten von Autos so schön aus. Kleinteile fliegen von der Karosserie, und jede Delle wird zum Festakt. Fast schon würdevoll werden hier die PS-starken Monster in ihre Einzelteile zerlegt. Was sich im Übrigen nicht nur erheblich auf die Fahrphysik ausgewirkt, sondern mit der folgenden Reparatur auch auf das eigene Bankkonto.

Was uns begeistert Experiment geglückt! „Colin McRae Dirt“ schafft es, eine gesunde Balance zwischen Simulation und Arcade zu halten, ohne dabei Spieler beider Lager vor den Kopf zu stoßen. Schlussendlich liegt das auch am neuen Detailreichtum von Wagen und Umgebung, die einer vormals etwas sterilen Fahrsimulation den endgültigen Ritterschlag zum Fahrspaßgaranten verpassen. Niemand wird sich der dichten Atmosphäre des Spiels entziehen können. *Sven Herwig*

Fazit Das Rennspiel-Genre ist mit „Colin McRae Dirt“ endlich in der nächsten Generation ankommen. Und mit seiner neuen Fahrspaßpolitik hat der ehemalige Außenseiter das Zeug zum Spitzenreiter.
Für Freunde von „Motorstorm“, „Sega Rally“, „Forza Motorsport“

ACTION-ADVENTURE

Overlord

Helden klatschen

XBOX 360 | PC Entwickler Triumph Studios | Publisher Codemasters | Termin 29. Juni | Preis 60 Euro | USK 16 | Spieler 1-2



Auf, auf, meine Schergen: Kleine Helfershelfer erledigen für uns die Drecksarbeit

Fazit „Overlord“ ist es ein grundsolides Action-Adventure mit einem schreiend komischen Dreh. Wo sonst durfte man schon einmal eine Welt von ihren Helden befreien?

Für Freunde von „Dungeon Keeper“, „Pikmin“, „Goblin Commander“

Videospiele sind leider allzu häufig voll gepackt mit lahmen Heldenklischees. Selbstironie? Fehlanzeige. Codemasters neuestes Spiel „Overlord“ ändert das nun. Denn hier geht es darum, das Gute zu vermöbeln.

Worum geht's? Einige Jahre, nachdem sieben Helden den mächtigen Tyrannen Overlord zu Fall gebracht haben, tobt das Chaos im Fantasy-Reich. Die glorreichen sieben haben sich nämlich nicht besonders ritterlich den sieben Todsünden hingegeben. Das Volk sehnt sich geradezu nach einer starken Hand und bekommt diese prompt in Form des wiedergeborenen Overlord. Er sinnt auf Rache, die er mithilfe seiner Schergen üben will, einer Schar gremlinartiger Wesen, die sich steuern lässt wie Pikmins. Diese hinterhältigen Helfer sind der eigentliche Star des Spiels. Sie verkloppen jeden Hobbit, Elf oder sonstiges Fantasygesocks, das sich ihnen in die Quere stellt, bis man die Welt von allem Guten befreit und die Diktatur des Schreckens ausgerufen hat.

Wie sieht's aus? Der Zeichenstil erinnert an „Fable“. Die Landschaften sind über- voll von Fantasyzitate, die das ganze Genre parodieren.

Was uns begeistert Endlich wird uns mal wieder ein herrlich zynisches Spielkonzept präsentiert! Was für ein Spaß, den putzig animierten Schergen dabei zuzusehen, wie sie Elfen und Hobbits verdreschen. Hier müssen echte Tolkien-Hasser am Werk gewesen sein. *Sven Herwig*



Rasen, driften, rammen.

Der geballte Wahnsinn aus Crazy Taxi I & II kennt keine Grenzen, wenn es darum geht, mit Deinem Taxi Fahrgelder zu stehlen oder die höchsten Trinkgelder einzufahren.

Langweiliges Warten am Taxistand war gestern - hier beginnt die Schlacht ums große Geld!

Sommer 2007



PSP



Sniper
STUDIOS

SEGA
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Crazy Taxi are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "2", "PlayStation" and "6" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PUZZLESPIEL

Cube

Zauberwürfel

PSP Entwickler Metia Interactive | Publisher Koch Media | Termin 29. Juni | Preis 30 Euro | USK frei | Spieler 1-2

Weitersagen!

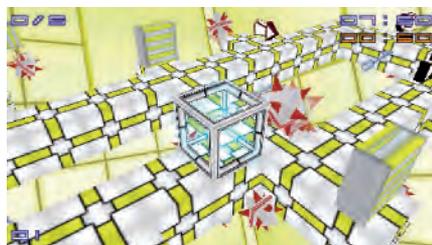
Die Electronica-Band Pitch Black, die für die Musik im Spiel verantwortlich ist, stand bereits mit Kraftwerk und Underworld auf der Bühne.



Lila Bewegt man seinen Würfel über den Rand hinaus, fällt er nicht hinunter, sondern rollt um die Ecke

Gelb Lenkt man die Stachelbomben richtig um, kann man damit Blockaden sprengen

Rot Lenkt man die Stachelbomben nicht richtig um, sprengen sie den Würfel



Spiele des japanischen Publishers D3 sind bei uns relativ unbekannt. Skurrilitäten wie die „Wario Ware“-mäßige Minigame-Sammlung „WTF: Work Time Fun“ für PSP gibt es nur in Amerika und das grenzwertige Bikini-Babes-met-zeln-Zombies-Spiel „Oneechanbara vorteX“ für Xbox 360 nur in Japan. Mit „Cube“ erscheint nun ihr bisher schönstes Spiel in Deutschland.

Worum geht's? Ein Würfel muss ins Ziel. Der Weg dahin führt durch Level, die aus aneinandergereihten und übereinandergestapelten Würfeln zusammengesetzt sind. Der eigene Würfel kann über alle Seiten dieser 3D-Parcours rollen. Nun gilt es Schlüssel zu sammeln und Hindernisse zu überwinden. Dabei behindern einen Felder, die man nur in eine Richtung überrollen kann, Barrieren, die man durch Drücken von Schaltern öffnen muss, oder stachelige Bomben, die einem hinterherrollen, wenn man sie nicht geschickt per Pfeilfeld umlenkt oder durch Ausweichen auf eine andere Seite ins Leere laufen lässt.

Wie sieht's aus? Einfach, aber stylisch. Die Level der Würfelwelt sind in neun verschiedene Farbthemen unterteilt, in denen die Würfel immer anders gemustert sind. Dazu läuft passend spacig-trancige Ambientmusik.

Was uns begeistert Schwerelos wie eine Raumstation im All schweben die Level vor dem Spieler frei im Raum. Rollt man seinen Würfel um eine Ecke, kippt das ganze Level hinterher, damit er wieder oben liegt. Eine völlig irrsinnige Raumerfahrung. *Moses Grohé*

Fazit Der stylisch-reduzierte Look ist von Anfang an ein echter Hingucker, und die eigentlich total simple Grundidee bleibt durch das neuartige Raumgefühl und immer neue Arten von Feldern, Würfeln und Feinden spannend und fordernd bis ins letzte der 135 Level.

Für Freunde von „Katamari Damacy“, „Bombastic“, „Crush“

ACTION

Spider-Man 3

Venomal

DIVERSE Entwickler Vicarious Visions | Publisher Activision | Termin erschienen | Preis 35-55 Euro | USK 12 | Spieler 1

Ein Höhepunkt des Spiels ist es, mit seinen Spinnenfäden durch Manhattan zu schwingen



Filmumsetzungen eilt gemeinhin ein schlechter Ruf voraus. Manchmal jedoch zu Unrecht, wie „Spider-Man 3“ beweist.

Worum geht's? Im Kinofilm dreht sich alles um den Kampf gegen den Sandman und Venom. Im Spiel jedoch wartet zusätzlich ein ganzes Team von Bösewichten aus Marvels Comictruppe darauf, endlich Spidey den Garaus zu machen. Besonders gegen Super-schurken wie Scorpion oder Rhino ist eine ordentliche Portion Fingerfertigkeit im Nahkampf vonnöten. Während neben akrobatischen Luft- und Bodenattacken unser Spinnenetz dabei hilft, die Gegner zu besiegen, warnt der Spinnensinn vor Attacken. An etlichen Stellen im Spiel schlüpf Spider-Man auch in den schwarzen Symbionten-

Anzug aus dem Film und zeigt im Kampf seine dunkle Seite. Mit jedem besiegten Gegner steigert sich Spideys Aggressivität, um sich schließlich in schwer beherrschbaren Superangriffen zu entladen.

Wie sieht's aus? Von dreckigen U-Bahnschächten bis hin zu spiegelnden Hochhausfassaden – noch nie wurde New York so lebendig in einem Spiel dargestellt.

Was uns begeistert Gleich zehn alternative Handlungsstränge zur Story des Films vermitteln uns ein Gefühl vom Alltag eines Superhelden. *Sascha Beckmann*

Fazit Die Filmumsetzung steht dem Blockbuster in nichts nach und bietet alles, was ein gutes Action-Game in petto haben muss.

Für Freunde von „Crackdown“, „Catwoman“, „GTA“

RENNSPIEL

Forza Motorsport 2

Auto-Emotion

XBOX 360

Entwickler Turn 10 | Publisher Microsoft | Termin erschienen | Preis 60 Euro | USK frei | Spieler 1-8



Mit über 300 Autos, brillanter Fahrphysik und einem eigenen Online-Marktplatz macht „Forza 2“ selbst „Gran Turismo“-Konkurrenz



Als 2005 die „Forza Motorsport“-Serie ihren Einstand auf der Xbox feierte, wurde sie als leidenschaftsloses Plagiat der erfolgreichen Sony-Reihe „Gran Turismo“ belächelt. Der zweite Teil tritt nun den Gegenbeweis an, denn dieses Spiel hat so viel Temperament, dass die Pferdestärken fast mit ihm durchgehen.

Worum geht's? Lead-Designer Dan Greenawalt sagt über sein Spiel: „Es geht nicht nur darum, Rennen zu fahren und diese zu gewinnen. Denn die Faszination Auto endet nicht hinter der Ziellinie.“ Tatsächlich griff selten zuvor ein Spiel das Thema Auto so allumfassend auf. Mehr als 300 Autos lassen sich freispielen, um sie zu tunen oder online auf einem Ebay-ähnlichen Marktplatz zu verschachern und das Geld in noch teurere Boliden zu investieren. Für das schnelle Spiel gibt einen Arcade-Modus, als Lebensaufgabe einen extrem umfangreichen Karrierestrang.

Wie sieht's aus? Optisch kann das Spiel neben aktuellen Veröffentlichungen wie „Colin McRae Dirt“ nur schwer bestehen. Denn der Fokus liegt hier auf den eigentlichen Stars jedes Rennspiels: dem Auto und dem Fahrgefühl.

Was uns begeistert Kaum ein anderer Racer wird dermaßen unterschiedliche Zielgruppen wie Rennfahrer, Tuner, Deko-Freaks und Motorfetischisten gleichermaßen in Verzückung versetzen. Jeder Autoliebhaber kann sich den Fuhrpark seiner Träume zusammenstellen. Der umfangreiche Online-Modus mit seinem Marktplatz-Feature gibt dem Genre einen Innovationsschub, der Spieler weltweit noch enger verbindet. *Sven Herwig*

Fazit „Forza Motorsport 2“ will mehr sein als ein Spiel. Es ist die Game gewordene Passion und Faszination für Chrom, windschnittige Formen und PS-starke Motoren.

Für Freunde von „Gran Turismo“, „Sega GT“, „Enthusia Professional Racing“

Rote Karte

Videospiele sind in den vergangenen dreißig Jahren weit gekommen. Trotz millionenschwerer Budgets passieren jedoch immer wieder blöde Fehler in der Entwicklung, die wir nie wieder sehen wollen. **Zum Beispiel diese**

Performance-Probleme, die so schlimm sind, dass man sich in dicht besiedelten virtuellen Städten wie in Zeitlupe bewegt. Ich glaub, es lagt!

„Der Herr der Ringe online:
Die Schatten von Angmar“

Eine gegnerische K.I., die so unmenschlich perfekt ist, dass die Autos ununterbrochen auf der Ideallinie kleben und nie einen Fehler machen.

„Forza Motorsport 2“

Ein Speichersystem, das so umständlich daherkommt, dass es den Spieler aus dem Spielfluss reißt. Acht Mal drücken müssen, um einen Spielstand zu sichern, ist fünf Mal zu oft.

„Tomb Raider: Anniversary“

Levelkarten, die so ungenau sind, dass man darauf weder erkennen kann, in welche Richtung man laufen muss, noch, wo man sich eigentlich gerade befindet.

„The Darkness“

ONLINE-ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe online: Die Schatten von Angmar

Das Spiel, sie zu knechten

PC

Entwickler Turbine | Publisher Codemasters | Termin erschienen | Preis 40 Euro plus Monatsgebühr ab 9 Euro | USK 12

Der „Herr der Ringe“ als Game – das gab es schon einige Male, zuletzt mit den Kampf- und Actionspielen zur Filmtrilogie von EA. Ein Rollenspiel-Leben auf Mittel Erde durfte man aber noch nie führen. Dabei ist Autor Tolkien doch der Urvater des Fantasy-Genres. Aber jetzt ist es so weit: Endlich wird seine Welt zum MMORPG. Und das Beste: Keine Film-, sondern eine Buchlizenz liegt dem Spiel zugrunde. So gibt es weder die Gesichter der Schauspieler noch die Filmmusik, nur die reine Lehre für echte Fans. Die können die Gefährten zwar nicht spielen, leben aber zur selben Zeit und werden ihnen manchmal begegnen – auch Figuren wie Tom Bombadil, den Hüter des Alten Waldes, die im Film einfach wegrationalisiert wurden.

Worum geht's? Für „Der Herr der Ringe online“ wurden, frei nach der Maxime „Wenn du sie nicht besiegen kannst, schlag dich auf ihre Seite“, Steuerung und Interface eins zu eins von „World Of Warcraft“ kopiert. Doch ist man in dieser Welt mehr auf sich gestellt – es wird weniger gehattet, die erste Gruppenquest kommt erst nach Stunden. Dann gibt's allerdings auch echte Geselligkeit: Man kann sich in der berühmten Kneipe „Zum tänzelnden Pony“ über die Lage Mittel Erdes unterhalten, zusammen auf fahrenden Märkten etwas essen und sogar Klarinette oder Laute spielen. Unlängst fand schon ein In-game-Musikfestival statt.

Das Spiel erzählt – und das ist brandneu für ein Online-Rollenspiel – zudem auch eine lineare Geschichte und hat hohe Singleplayer-Anteile. Die Hauptfigur kann Elb, Zwerg, Mensch oder Hobbit sein und eine von sieben Klassen, wie Jäger oder Waffenmeister, wählen. Jede Rasse bekommt eine eigene epische Anfangshandlung, die erzählt, wie sie in den Krieg gegen das dunkle Reich Angmar verstrickt ist.

Und anders als beim großen Konkurrenten „WoW“ ändert sich mit der Story die Welt immer nur für jeden einzelnen. Wer den Kampf um die Felsenfestung einmal verloren hat, wird sie danach immer nur als Ruine am Horizont sehen. Ein anderer Spieler, der im selben Moment neben ihm steht, blickt aber vielleicht noch auf die volle Pracht von Helms Klamm. Wer bei manchen Quests scheitert, bekommt also keine zweite Chance. Das sorgt für Nervenkitzel.

Wie sieht's aus? Fantastisch! Hier bleibt man, wie sonst nur in den besten Egoshootern, immer



wieder stehen und schaut sich einfach begeistert um – selbst auf der niedrigsten Performance-Einstellung des PCs. Auf Weidenhängen wogen die Blüten leicht im Wind, Baumstämme und Steinwege haben feine Strukturen, und in der Ferne wird das Bild unscharf wie im Kino.

Was uns begeistert Die Welt soll über Patches ständig erweitert werden, bis Mittel Erde vollständig abgebildet ist. Schon jetzt erlebt man beim Log-in immer wieder Überraschungen, wenn auf einmal neue Landstriche oder epische Quests dazugekommen sind. Das ist fast wie ein Buch, dessen Seiten- und Kapitelzahl über Nacht wächst. Und das ist es doch, was wir uns alle beim Lesen von „Herr der Ringe“ heimlich gewünscht haben: eine unendliche Geschichte.

Thomas Lindemann

Fazit Das Gefühl, für das Wohl von Mittel Erde zu kämpfen, oder auch einfach nur durch die Landschaft zu spazieren wird nicht nur Fans umhauen. „Herr der Ringe“ hat definitiv das Zeug dazu, „WoW“ von seinem Online-Rollenspiel-Thron zu stoßen.

Für Freunde von „Gothic 3“, „Everquest“, „World Of Warcraft“

Weitersagen

Vom „Herrn der Ringe“ erschien auch eine limitierte Collectors-Edition zum Preis von 250 statt 40 Euro. Neben allerhand Goodies enthielt das Paket auch ein Abo des Spiels auf Lebenszeit.



Auch ohne Filmlizenz steht die Schönheit Mittel Erdes in „Herr der Ringe online“ der von Peter Jacksons Verfilmung in nichts nach

Mod des Monats

Mithilfe von Leveleditoren machen manche Spieler aus Egoshootern wie „Half-Life 2“ ihre ganz eigenen Spiele, so genannte Mods. Hier unser Liebling des Monats: „Kreedz Climbing“



Eispickel statt Stemmeisen: In „Kreedz Climbing“ wird der Aliens metzelnde Physiker Gordon Freeman aus „Half-Life 2“ zum friedliebenden Reinhold-Messner-Verschnitt. Denn hier wird geklettert und sonst nichts. Wer jetzt „Langweilig!“ denkt, ist noch nie über winzige Mauervorsprünge auf das Dach einer Kathedrale gekraxelt. Hat noch nie im Wipfel eines gigantischen Baumes von Ast zu Ast springen müssen, immer nur einen Fehltritt vom Absturz entfernt. Und hat sich ganz bestimmt noch nie an Seilen zwischen den Dächern von Wolkenkratzern hin- und hergeschwungen. Zwei Jahre hat der 37-jährige Amerikaner Tim Lippert täglich mehr als zwölf Stunden wie ein Besessener an dem Projekt gearbeitet: „Als Ami in Deutschland ist es hart, einen Job zu finden. Ich suche eine Stelle als Leveldesigner – bisher aber leider erfolglos. Weil ich so viel Zeit habe, wollte ich sie auch nutzen und habe dieses Spiel gemacht. Ich wollte endlich mal ein Game ohne Gewalt. Die zwölf Stunden Arbeit pro Tag werden sich nie in Geld auszahlen. Die waren für mich. Ich mache es, weil ich es liebe.“

Seine Mod verlangt dem Spieler eine ähnliche Hingabe ab. Denn auch wenn „Kletterspiel“ sich vielleicht nach Casual Game anhört: Nur wer komplizierte Bewegungsabläufe und Sprünge perfekt beherrschen lernt, wird alle Parcours meistern können. <http://kzmod.com>

ACTION

Pirates Of The Caribbean 3: Am Ende der Welt

Verflucht in der Karibik

DIVERSE

Entwickler Eurocom | Publisher Disney Interactive | Termin erschienen | Preis 35-55 Euro | USK 12 | Spieler 1-2

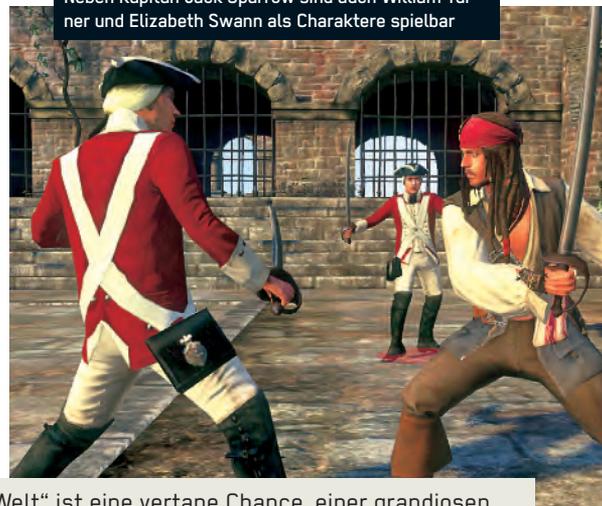
Die „Pirates Of The Caribbean“-Trilogie hat alles, was ganz großes Abenteuerkino braucht: todesmutige Kämpfe in der Takelage eines Piratenschiffes, einen wütenden Riesenkraken, unendlich smarte Bösewichte und ebenso strahlende Helden. Daraus ein gutes Spiel zu stricken sollte doch eine wahre Freude für jeden Entwickler sein.

Worum geht's? Was man sich als wildes Piratenabenteuer vorstellt, entpuppt sich leider als hölzerner Brawler. Johnny Depp, Keira Knightley und Orlando Bloom werfen sich mit Faust, Schwert und Vorderlädern Piraten und englischen Soldaten entgegen. Eine ziemlich eintönige Herausforderung. Zumal die Kämpfe nicht wirklich aufregend sind: Bevor man einigen Gegnern den finalen Schwerthieb verpasst, drehen sie einem verschämt den Rücken zu. Ansonsten gibt es simple Rätsel und hirnige Suchaufgaben wie „Finde fünf Flaschen Wasser in der Wüste“.

Wie sieht's aus? Die elf Level wirken steril, die Grafik kommt selbst auf PS3 und Xbox 360 nur rüber wie ein ordentliches PS2-Spiel. Und es wird erst gar nicht versucht, Captain Jacks Maniertheit auf Animationsebene einzufangen.

Was uns nervt Na super: wieder eine hingeramschte Filmversoftung. Viele solcher Projekte scheitern ja daran, dass zu wenig Zeit für die Entwicklung eines tollen Spiels bleibt, wenn es parallel zum Kinostart erscheinen soll. Da dieses Game aus demselben Hause wie der Film stammt und die Vorlage parallel zum zweiten Teil der Trilogie gedreht wurde, wäre dieses Mal doch eigentlich genug Zeit gewesen, oder? Schade. Denn während die Filme schon jetzt ihren festen Platz im Olymp der Filmgeschichte haben, wird das Game in zwei Monaten vergessen sein. *Martin Brügge*

Neben Kapitän Jack Sparrow sind auch William Turner und Elizabeth Swann als Charaktere spielbar



Fazit „Am Ende der Welt“ ist eine vertane Chance, einer grandiosen Kinoreihe ein ebenso fantastisches Spiel zur Seite zu stellen. **Für Freunde von** „Sid Meier's Pirates“, „Teenage Mutant Ninja Turtles“, „E.T. - Der Außerirdische“

PUZZLESPIEL

Crush

Zwischen den Dimensionen

PSP | Entwickler Kuju Entertainment | Publisher Sega | Termin erschienen | Preis 45 Euro | USK frei | Spieler 1



Aus der 3D-Welt (oben) wird per Knopfdruck eine flache Scheibe (unten)

Das Entwicklerstudio Kuju Entertainment hat sich bisher vor allem durch Partygames wie „Buzz!“ oder „Eyeto: Play 3“ einen Namen gemacht. Mit „Crush“ haben die Briten jetzt ein Spiel für die PSP fertig gestellt, das durch eine ebenso einfache wie geniale Grundidee überzeugt.

Worum geht's? Danny hat Probleme: Er leidet unter chronischer Schlaflosigkeit und weiß nicht, warum. In seiner Verzweiflung wendet er sich an den exzentrischen Wissenschaftler Dr. Reubens, der an ihm seine neueste Erfindung namens „Crush“ ausprobieren will. Dieser Hypnosehelm ermöglicht es Danny buchstäblich, in verborgene Bereiche seines Unterbewusstseins einzutreten, um dort nach Spuren verdrängter Traumata Ausschau zu halten, die ihm womöglich den Schlaf rauben. Die so freigelegten Seelenlandschaften präsentiert das Spiel als immer kompliziertere Konstruktionen aus Plattformen, Treppen und Vorsprüngen. Aufgabe des Spielers ist es, Danny in jedem der 40 Level zu einem anfangs unerreichbar erscheinenden Portal zu führen, das ihn zum nächsten Level transportiert und damit seiner psychischen Genesung einen Schritt näher bringt.

Um das zu erreichen, kann der Spieler die Traumwelt von allen vier Seiten sowie von oben betrachten und sie in jeder der fünf Perspektiven „crushen“. Das bedeutet, sie von 3D in die Zweidimensionalität zu plätten. So wird Danny zum Protagonisten eines 2D-Jump'n'Runs oder – wenn

man die Draufsicht flach macht – zu einem Punkt, der sich in alle Richtungen bewegen kann. Im 2D-Modus sind weit entfernt liegende Raumabschnitte dann auf einmal ganz nah beieinander, und Hindernisse wie hohe Mauern, die vorher den Weg versperrten, werden plötzlich zu Brücken. Der Kniff des Spiels liegt dabei im ständigen Hin- und Herschalten zwischen den Dimensionen. So wird das Spiel nicht nur zu einer völlig anderen Rätselerfahrung, es vermittelt einem auch ein aufregendes neues Raumgefühl.

Wie sieht's aus? „Tron“ trifft auf den Film „Stadt der verlorenen Kinder“. Kühle geometrische Formen und eine bedrückende Farbpalette, in der giftige Grün- und verwaschene Brauntöne vorherrschen, verdichten sich zu einer abtraumhaften Atmosphäre.

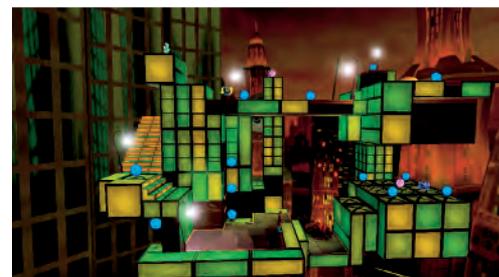
Was uns begeistert Natürlich ist es eine willkommene Abwechslung, anstelle verdächtig aufgeputzter Energiebündel wie Sonic oder Mario einmal den chronisch übernachtigten Danny durch Jump'n'Run-artige Level zu lenken. Für das Spielerlebnis von „Crush“ sind Gestalt und Hintergrundgeschichte des Protagonisten aber eigentlich nicht wichtig. Denn der Held dieses Spiels ist der Raum an sich. Zudem beweist „Crush“, dass die oft doch ziemlich eingefahrene Welt der Videospiele noch für viele Überraschungen gut sein dürfte – wenn mehr Entwickler sich davon lösen, immer so eindimensional zu denken. *Oliver Klatt*

Weitersagen!

Dauerhafte Schlaflosigkeit kann tödlich sein. Im Laborversuch wurde festgestellt, dass Ratten nach 28 Tagen ohne Schlaf das Zeitliche segnen.

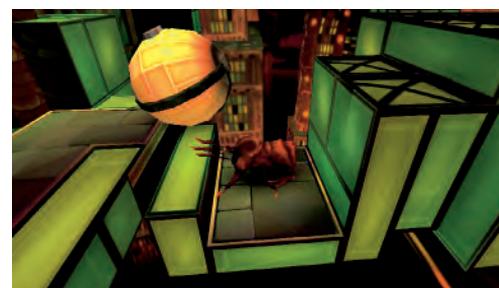
Fazit Mit „Crush“ steht uns nach langem Warten endlich wieder ein neues Videospielgenre ins Haus: das interdimensionale Plattform-Puzzle-Jump'n'Run.

Für Freunde von „Super Paper Mario“, „Cube“, „Tetris 3D“



Oben: Im Traum muss Danny Murmeln sammeln, damit sich das Tor zur nächsten Bewusstseinssebene öffnet

Unten: Eine Kakerlake blockiert den Weg und ist schwer damit beschäftigt, Angst zu symbolisieren. Danny überrollt Getier wie dieses einfach mit einer Kugel



ACTION-ROLLENSPIEL

Shin Megami Tensei: Devil Summoner

Und ... Action!

PLAYSTATION 2 | Entwickler Atlus | Publisher THQ | Termin erschienen | Preis 35 Euro | USK 16 | Spieler 1



Teamarbeit: Detektiv Raidou erhält im Kampf Unterstützung durch einen hoch motivierten Dämonen

Fazit Als Einstieg in den Kosmos von „Megaten“ ist „Devil Summoner“ selbst für Rollenspiel-Skeptiker bestens geeignet.

Für Freunde von „Shadow Hearts: Covenant“, „Final Fantasy XII“, „Jade Empire“

Neben „Final Fantasy“ ist „Megami Tensei“ eine der beliebtesten Rollenspielreihen in Japan. Knapp 40 Fortsetzungen, Spin-offs und Portierungen sind seit dem 1987 veröffentlichten NES-Titel „Digital Devil Monogatari“ bereits erschienen. Hierzulande ist die Serie jedoch immer noch weitgehend unbekannt. Das könnte sich durch „Devil Summoner“ mit seinem Einschlag ins Action-Genre ändern.

Worum geht's? In der Rolle des Detektivs Raidou Kuzunoha begeben wir uns im Tokio der zwanzig Jahre auf die Suche nach einem Mädchen namens Kaya, das zu Beginn des Spiels vor unseren Augen entführt wurde. Unterwegs stellen sich Raidou zahlreiche Dämonen in den Weg, die er entweder im Kampf mit Katana und Pistole besiegen muss oder dank seiner Begabung als Dämonenbeschwörer dazu überreden kann, sich auf seine Seite zu schlagen.

Wie sieht's aus? Vorgerenderte Levelhintergründe und eine feste Kameraperspektive sind schon sehr oldschool. Die Charakterzeichnung durch den Mangakünstler Kazuma Kaneko („Devil May Cry 3“) reißt aber vieles wieder heraus.

Was uns begeistert Elemente eines klassischen Detektiv-Adventures verbinden sich mit einem Rollenspielsystem, das sich zum Glück nie in einem überbordenden Statistikmanagement verliert. Die Dialoge sind stets mit einem freundlichen Sarkasmus durchsetzt, der auch anderen Spielen gut zu Gesicht stünde. Oliver Klatt

RÄTSEL

Picross DS

Gitter Hero

NINTENDO DS | Entwickler & Publisher Nintendo | Termin erschienen | Preis 30 Euro | USK frei | Spieler 1-5

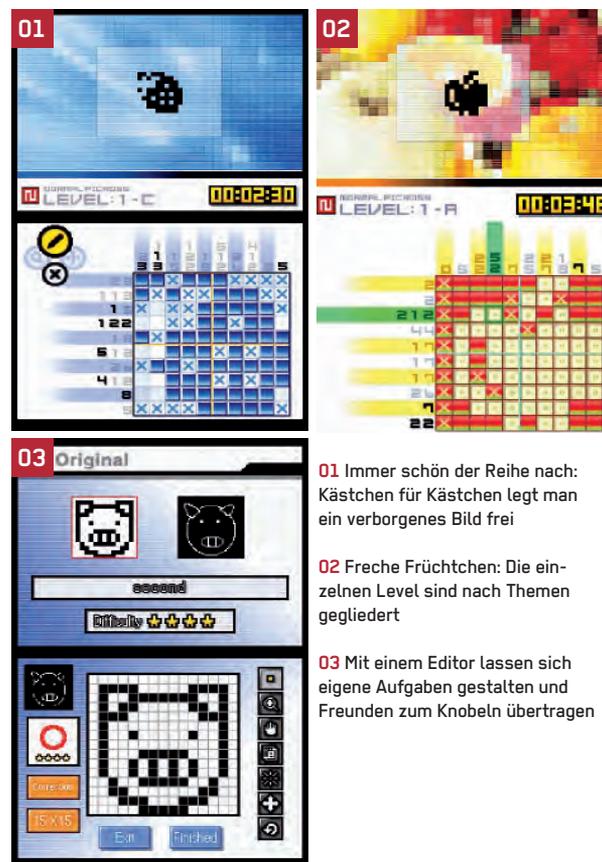
Langsam wird der DS gefährlich. Denn er ist dabei, sich zum finstersten Zeitfresser unter allen Konsolen zu entwickeln. Vor allem, weil er mitverantwortlich ist für die Renaissance der Puzzlespiele. So hat man zuerst seine Zeit mit „Zoo Keeper“ oder „Meteos“ verplempert, hat sich dann mit „Polarium“ und diversen Sudokus herumgetrieben, um jetzt von „Picross DS“ abhängig zu werden.

Worum geht's? Eigentlich ist es ganz einfach: Auf dem Bildschirm ist ein Gitter aus Zeilen und Spalten zu sehen. An jeder davon stehen Zahlen, die andeuten, wie viele Kästchen in der jeweiligen Reihe markiert werden müssen. Das ist bei einem Quadrat mit fünf Zeilen und Spalten noch ziemlich leicht, gerät mit einem wachsenden Gitterfeld aber schnell zu einer wahren Knobelhölle, die einen leicht für Stunden gefangen nimmt.

Wie sieht's aus? Puzzlespiele sind selten hübsch – es sei denn, sie heißen „Lumines“. Deshalb ist auch „Picross“ in seiner optischen Mischung aus „Polarium“ und Sudoku eher funktional als schön. Das macht aber nichts, denn nach spätestens zwei Minuten sucht man sowieso nur noch die Lösung und nicht den optischen Kick.

Was uns begeistert „Picross“ ist nicht einfach ein weiterer Zeitfresser unter vielen, „Picross“ ist eine Zeitmaschine. Kaum hat man angefangen, ist die Zugfahrt schon vorbei oder das Badewasser kalt geworden. Und kaum hat man ein Rätsel gelöst, lockt die nächste Herausforderung. Carsten Görig

Fazit „Sudoku“ meets Puzzlespiel – was für eine Mischung! **Für Freunde von** „Minnesweeper“, „Tetris“, „Polarium“



01 Immer schön der Reihe nach: Kästchen für Kästchen legt man ein verborgenes Bild frei

02 Freche Früchtchen: Die einzelnen Level sind nach Themen gegliedert

03 Mit einem Editor lassen sich eigene Aufgaben gestalten und Freunden zum Knobeln übertragen

Online

Aus dem Netz auf die Konsole

XBOX 360



MULTIPLAYER-ACTION

Bomberman Live

Noch in diesem Sommer soll die Live-Arcade-Version von „Bomberman“ erscheinen. Online können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, offline vier. Als Bonus soll es neue Arenen geben, und Outfits, mit denen man seinen Charakter personalisieren kann. 10000 Kombinationsmöglichkeiten für ein wirklich individuelles Bombermännchen werden versprochen. <http://snipurl.com/bmbrm>

Entwickler Hudson

Termin Sommer

Preis noch nicht bekannt

++ NEWS ++

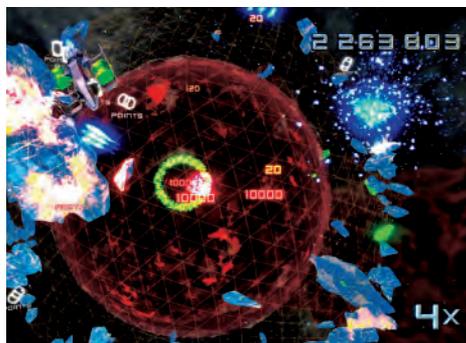
Fröhlich sterben

In der Zeichentrickserie „Happy Tree Friends“ kommen ständig süße Tiere in blutigen Unfällen ums Leben. Im Spiel muss man versuchen das zu verhindern. „Happy Tree Friends False Alarm“ von Sega erscheint im Herbst für die Live-Arcade. www.sega.com

Deutsche Bretter

Die Videospielversion des deutschen Brettspiels „Die Siedler von Catan“ gehört zu den meistgespielten Arcade-Titeln auf Xbox Live. Deshalb erscheint mit „Carcassonne“ bald ein weiteres Brettspiel aus Deutschland.

PLAYSTATION 3



SHOOTER

Super Stardust HD

Das Remake des Amiga-Spiels „Super Stardust“ wird gesteuert wie „Geometry Wars“: Ein Analogstick bewegt das Raumschiff, der andere das Dauerfeuer. Nur müssen hier keine abstrakten Formen, sondern dicke Gesteinsbrocken zerschossen werden, die in immer kleinere Stücke zerbrechen. Schnell herrscht ein heilloses Durcheinander. Also: nicht denken, sondern ballern!

Entwickler Housemarque

Termin Juni

Preis noch nicht bekannt

++ NEWS ++

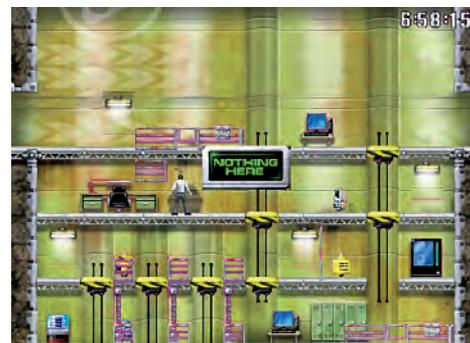
Auf dem Strich gehen

Freu! „Vib Ribbon“-Erfinder Masaya Matsuyama hat angedeutet, dass es bald eine PlayStation-Network-Version des PSone-Klassikers geben könnte, bei dem Level durch Musik generiert werden.

Spaß am Schmerz

Wer Spaß an „Jackass“ hat, dürfte mit dem Download-Titel „Pain“, der im Spätherbst erscheint, bestens bedient sein: Mit einer riesigen Steinschleuder schießt man seine Spielfigur durch eine Stadt, um ihr möglichst viel Schaden zuzufügen. www.idolminds.com

WII



RETRO

Neue Mission

Die überarbeitete Version des C64-Klassikers „Impossible Mission“ ist das erste Spiel, das nicht für die Virtual Console erscheinen soll, sondern als Download im Wii-Shop. Das wäre der erste Schritt in Richtung eines Xbox-Live-artigen Services, in dem nicht nur Klassiker, sondern auch Neuentwicklungen angeboten werden. Perfekt für die Minispiel-freundliche Wii.

Entwickler System 3

Termin noch nicht bekannt

Preis noch nicht bekannt

++ NEWS ++

Vorschauen

Ärgerlich, wenn man sich ein Virtual-Console-Spiel runterlädt und feststellt, dass es einem nicht gefällt. Vorab eine Demo vom Spiel zu bekommen ist nämlich nicht möglich. Dafür gibt es jetzt eine Seite mit Videos zu allen Titeln: <http://wii.nintendo.com/virtualconsole.jsp>

Aller Anfang

Mit „Ninja Gaiden Sigma“ erscheint Ende Juni eine neue Folge der Ninja-Saga für die PS3. Wii-Besitzer erhalten auf der Virtual Console stattdessen eine Geschichtsstunde mit dem Heimkonsolendebüt aus dem Jahre 1991.

**DENKE BÖSE. TUE BÖSES.
WERDE ALLMÄCHTIG.**

OVERLORD™

**Befehle eine Armee bedingungsloser Schergen,
die für dich plündern und brandschatzen.
Und werde zum allmächtigen Overlord.**



www.codemasters.de/overlord



© 2007 TRIUMPH STUDIOS. TRIUMPH, ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). THE CODEMASTERS LOGO IS A TRADE MARK OF CODEMASTERS. OVERLORD IS A TRADE MARK OF TRIUMPH. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY TRIUMPH AND PUBLISHED BY CODEMASTERS

STRATEGIE

Anno 1701

Sanfter Kolonialismus

NINTENDO DS Entwickler Keen | Publisher Disney | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK frei | Spieler 1-4



Die Grafik ist unglaublich kleinteilig. Trotzdem verliert man als Spieler selten den Überblick

Schon merkwürdig. Ausgerechnet der gegenüber Sonys PSP technisch vermeintlich schwächere DS gewinnt langsam die Oberhand bei der Umsetzung „komplexer“ PC-Spiele wie „Anno“ ins tragbare Format.

Worum geht's? Der Spiel gewordene Geist deutschen Aufbauwillens gepaart mit einer sanften Vision des Kolonialismus. Für alle, die am PC geschwänzt haben: Finde Inseln, errichte Handelsstationen, betreibe Ackerbau, Viehzucht und Rohstoffgewinnung, etabliere einen Warenkreislauf. Mach deine Siedler glücklich, und erhöhe dann knallhart die Steuern.

Wie sieht's aus? Gerade noch übersichtlich. Aber die wuselige Geschäftigkeit ist angenehm. Schließlich schufteten die possierlichen Landnehmer nur für dich.

Was uns begeistert Es klappt. Unglaublich! Buchstäblich Hunderte von Funktionen las-

sen sich ohne Probleme mit dem Eingabestift abrufen. Besonders schlau gelöst: ein Sprungsymbol, das den Spieler direkt an einen neu aufgetretenen Brennpunkt eilen lässt.

Was uns nervt Die roten Ausrufezeichen über den Gebäuden. Dann ist nämlich etwas falsch. Stupst man sie an, erfährt man, wo es hakt. Meistens fehlt die Straßenanbindung. Aber warum? Ich hab' doch ... Nein, sagt dein DS, die Straße ist nicht mit dem Haus verbunden – obwohl es so aussieht. Da hilft auch kein Ranzoomen. Bei Anno 1801 DS, welches wir heiß begehren, wünschen wir uns deshalb eine Asphaltierungsautomatik.

Bernd Begemann

Fazit Das erste Echtzeit-Strategiespiel für Handhelds. Und was für eins ...

Für Freunde von „Advance Wars“, „Age Of Empires“, „Die Siedler“

MINISPIELE

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

Federvieh im Rampenlicht

NINTENDO DS Entwickler SquareEnix | Publisher Koch | Termin erschienen | Preis 35 Euro | USK frei | Spieler 1-4



Ein buntes Kuddelmuddel: Zur Anfangszeit des DS nervten die vielen Minispiel-Sammlungen, mittlerweile freut man sich wieder darüber

„Final Fantasy“ ist die wohl berühmteste Rollenspielserie überhaupt. Neben ihren „offiziellen“ zwölf Episoden inklusive MMORPG erschienen in den letzten Jahren vermehrt auch Ableger außerhalb der Reihe. Und die entfernen sich immer mehr vom eigentlichen Mutterspiel: Nach dem Actionslasher „Dirge Of Ceberus“ erscheint nun eine skurrile Minispielsammlung, welche die merkwürdigsten Nebencharaktere der Serie ins Rampenlicht rückt: die Chocobos.

Worum geht's? Die Chocobos sind bizarren Kreuzungen aus Quetscheente und Strauß, die bisher hauptsächlich als Reittiere in diversen „Final Fantasy“-Teilen in Erscheinung getreten sind. Mit ihnen zieht der Spieler durch die Gegend, um den bösen Geist, der in einem Zauberbuch wohnt, durch Minispiele zu besiegen.

Wie sieht's aus? Ebenso, wie sich die Minispiele unterscheiden, ist auch die Optik ein buntes Sammelsurium aus 3D-Grafik, die DS-typisch nicht sonderlich umwerfend aussieht, und hübscher 2D-Comicgrafik.

Was uns begeistert „Final Fantasy: Chocobo Tales“ schafft das Kunststück, eine wilde Mischung unterschiedlichster Minispiele in einen glaubhaften Zusammenhang zu bringen. Ob Verschiebepuzzle, Sprungeinlagen oder Wettrennen – alles fügt sich in den merkwürdigen Fluss des Spiels ein – und schafft es, die anfänglichen Fragezeichen im Kopf durch ein Lächeln zu ersetzen. Carsten Görig

Fazit Wirklich neu sind die meisten Minispiele nicht, trotzdem machen die „Chocobo Tales“ Spaß und haben für alle, denen die Serie ansonsten zu pathetisch ist, noch ein Augenzwinkern im Gepäck.
Für Freunde von „Final Fantasy“, „Wario Ware“, „Rub Rabbits“

Auch neu Juli / August

Defcon

PC | MAC

Entwickler Introversion
Termin Juni



Enemy Territory: Quake Wars

PC

Entwickler Splash Damage
Termin 15. Juni

Mehr
in der nächsten
Ausgabe



Halo 2

PC

Entwickler Bungie
Termin erschienen



Lost Planet: Extreme Condition

PC

Entwickler Capcom
Termin 29. Juni



Mehr Gehirn-Jogging

DS

Entwickler Nintendo
Termin 29. Juni

Mehr
in der nächsten
Ausgabe



Ninja Gaiden Sigma

PS3

Entwickler Tecmo
Termin 30. Juni



Pangya Golf With Style

WII

Entwickler Ntreev
Termin erschienen



Shadowrun

XBOX 360 | PC

Entwickler FASA Studio
Termin erschienen

Mehr
in der nächsten
Ausgabe



Singstar

PS3

Entwickler Sony
Termin 25. Juli

Mehr
in der nächsten
Ausgabe



Transformers

DIVERSE

Entwickler Traveller's Tales
Termin 20. Juli

Mehr
in der nächsten
Ausgabe



ACTION

Eledees

Kammerspiel

WII Entwickler & Publisher Konami | Termin erschienen | Preis 55 Euro | USK 6 | Spieler 1-4



Einfach mit der Wiimote drauffhalten, und schon fängt man Eledees ein oder hebt Gegenstände hoch



Die Wii verkauft sich derzeit so rasant wie kaum eine Konsole zuvor – ohne dass seit dem Launch jedoch herausragende Games erschienen wären. Konami möchte dem Einheitsbrei aus Minispielsammlungen und billig produzierten Umsetzungen ein Ende setzen und schickt dafür die quirligen Eledees ins Rennen.

Worum geht's? Eledees sind kleine Lichtwesen, welche die einzige Energiequelle in einer Welt darstellen, die weder Kernkraft noch Benzin kennt. Doch auf einmal verkriechen sie sich und sollen nun in einer Mischung aus Egoshooter und Moorhuhnschießen wieder aufgespürt werden. Dafür müssen wir nicht über den gesamten Planeten pirschen, sondern erst mal durch das eigene Haus. Dort durchkramen wir Waschmaschinen, Lautsprecher und Kuckucksuhren. Durch ein Zeitlimit bricht schnell Hektik aus, sodass man die Einrichtung bei der Suche wie ein Berserker durch die Gegend schleudert und oft ein heilloses Durcheinander hinterlässt. 25 Level, 15 verschiedene Spezies und ein Editor, mit dem man Level verändern und online tauschen kann, sorgen dafür, dass „Eledees“ trotz des im Grunde genommen simplen Spielprinzips nicht langweilig wird.

Wie sieht's aus? Die Eledees ähneln den Pikmin, ohne jedoch so süß zu sein wie Nintendos außerirdische Gartenkreaturen. Abgesehen davon ist die Optik bitter. Mehr grafische Anarchie hätte der chaotischen Spielidee besser entsprochen.

Was uns begeistert Die Steuerung funktioniert selbst dann noch exzellent, wenn sich im Multiplayer vier Spieler gegenseitig die Eledees wegschnappen. Von solch einer Genauigkeit dürfen sich andere Wii-Titel gerne eine Scheibe abschneiden.

Heiko Gogolin

Fazit „Eledees“ ist ein Beispiel dafür, wie man aus einer kleinen, aber feinen Grundidee ein klasse Spiel stricken kann, das aus dem Wii-Line-up heraussticht. Eine gewisse Affinität zu debiler japanischer Kleinkindoptik ist jedoch vorausgesetzt.

Für Freunde von „Moorhuhn“, „House Of The Dead“, „Pikmin“

Wir freuen uns auf ...

Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Ratchet & Clank Future

PS3

Entwickler Insomniac
Termin 4. Quartal

Im „Tools Of Destruction“ untertitelten PS3-Debüt von „Ratchet & Clank“ dreht sich wieder alles um Waffen, Waffen und nochmals Waffen: zum Beispiel um eine Disco-Kugel, die, sobald sie abgefeuert ist, sämtliche Gegner zum Groove von „Staying Alive“ abhotten lässt. Am Leben bleiben sie danach freilich nicht mehr lange.



Heist

PS3 | XBOX 360 | PC

Entwickler inXile Entertainment
Termin 4. Quartal

„Das ist ein Überfall“, wird man in diesem Bankräuberspiel per Tonaufnahme-Feature mit der eigenen Stimme rufen können. Dabei kommt man, dank des Sechziger-Jahre-Settings, mindestens so lässig und souverän rüber wie Michael Caine in dem Heistfilm-Klassiker „The Italian Job“.



Nights: Journey Of Dreams

WII

Entwickler Sega
Termin Herbst

Das Gefühl des Fliegens zu vermitteln war die Spielidee des Sega-Saturn-Titels „Nights“ (1996) vom legendären Sonic-Team. Das gelang mit der Steuerung via Analogstick schon gut. Mit der Wiimote werden wir aber nun das Gefühl haben, wirklich abzuheben. Traumhaft!



Grand Theft Auto IV

PS3 | XBOX 360

Entwickler Rockstar North

Termin 19. Oktober

Schon das legendäre „GTA III“ aus dem Jahre 2001 spielte in Liberty City, einer satirisch überzeichneten Version New Yorks. Nach Episoden in Vice City und San Andreas kehrt die Serie nun nach Liberty City zurück. Und das Beste: Dieses Mal ist die vormalig eher vernachlässigte Grafik endlich auf Augenhöhe mit dem fantastischen Spielprinzip.

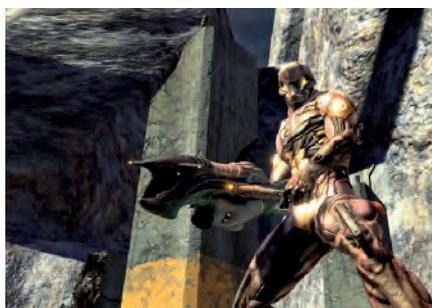
Fracture

PS3 | XBOX 360

Entwickler Lucas Arts

Termin 2008

Soldaten mit großen Kanonen kämpfen gegen Aliens. Klingt erst mal lahm. Wäre man nicht in der Lage, mit seinen Waffen die Level total zu deformieren. So kann man Hügel entstehen lassen, ganze Gebäude zerstören oder Krater erzeugen, die Feinde verschlucken.



Lair

PS3

Entwickler Factor 5

Termin 28. September

Huuuuuuuuuu! „Lair“ ist das erste Spiel, bei dem der Sixaxis-Controller wirklich Sinn macht. Mit ihm lenkt man einen riesigen feuerspeienden Drachen, liefert sich spektakuläre Luftkämpfe mit anderen Drachenreitern – und fühlt sich, als hätte man wirklich die Zügel in der Hand.

zehn **sunshine live** **jahre**
1997 2007
wir sind unter euch

*jetzt im handel und im
sunshine live online-shop:*



*incl. tracks by scooter, members of mayday,
ron van den beuken, michael mind feat.
manfred mann's earth band and many more*



radio sunshine live . electronic music radio

*in ba-wü auf ukw 102,1, 104,9, 106,1
und 107,7. bundesweit im kabel. euro-
paweit über satellit. alle infos unter
www.sunshine-live.de.*

10
02.10.2007

Storys

Von Gesellschaft über Politik bis Kunst und Kultur: wie Games die Welt verändern



BEWEGUNGSMELDER

Genres

Wir stecken fest! Wenn es um die Handlung eines Computerspiels geht, lautet das sich seit Anbeginn der Games-Zeitrechnung ständig wiederholende Genre-Mantra: Krieg, Horror, Fantasy, Science-Fiction. Okay, ganz selten ist auch mal eine anständige Komödie wie Ron Gilberts „Monkey Island“ oder eine Daily Soap wie „Die Sims“ darunter. Aber im Vergleich zu Film und Roman ist das Medium Computerspiel mitleiderregend arm an Genres. Wo ist das surreale Jura-Drama im Geiste von Franz Kafkas „Der Prozess“? „Silent Hill“ trifft „Phoenix Wright“, sozusagen. Wann dürfen wir endlich eine Liebeskomödie, ein Musical, ein Heimatspiel, ein Coming-of-age-Game spielen? Oder ein Road-Game, eine Mischung aus Landstraßen-Racer und Outdoor-Adventure, ein Gegenstück zu Jack Kerouacs Beatnik-Bibel „Unterwegs“ oder Dennis Hoppers Aussteigerstreifen „Easy Rider“. Kommt schon! Die Technik ist da. Das Geld liegt auf der Straße und die Ideen in der Luft. An die Arbeit!

SPIELKULTUR

Spiele ohne Grenzen

Schluss mit starren Spielkonzepten und vorgefertigten Levels! In Zukunft werden wir alle Gamedesigner – und erschaffen Welten, Figuren und Geschichten selbst. Während wir spielen. Ohne es zu merken. Das Game ist tot, lang lebe das „Game 2.0“

Text: Danny Kringiel, Illustration: ITF Grafik Design





Jahrelang hat man uns Spieler in vorgefertigte Welten eingesperrt. Klar, das Animationsprogramm im Knast war nicht schlecht, und oft fühlten wir uns wie im Club Robinson, wenn uns Chefanimateure wie Solid Snake, Mario oder Gordon Freeman mitschleiften zu den abenteuerlichen Tagestouren ins Land der Terroristenbekämpfung, der magischen Pilze, der Dimensionstore und Gott weiß wohin noch. Wir wollen nicht jammern, denn wir hatten ja alle unseren Spaß. Aber irgendwie haben wir doch immer gehaut: Da geht noch mehr. Und uns heimlich gewundert. Warum darf eigentlich jedes Kind im Sandkasten seine Spielwelt selbst bauen, nur wir nicht?

Aber das ist jetzt endlich vorbei. Denn ab sofort gibt es das „Game 2.0“. Das Wort ist natürlich geklaut vom Web 2.0: Einem neuen, demokratischeren Internet, an dem der Ottonormalsurfer tatkräftig mitbasteln darf, indem er selbst ge-

„Kreative Werkzeuge werden in Zukunft so unauffällig in das Spielerlebnis integriert, dass die Spieler es noch nicht einmal bemerken, wenn sie etwas erschaffen und verändern“

Phil Harrison, Leiter der Sony Playstation Entwicklungsstudios

machte Inhalte ins Netz stellt. User Generated Content nennt sich das, und dem Erfolg von Websites wie Youtube, Wikipedia oder Myspace nach zu urteilen könnte darin tatsächlich die Zukunft des Internets liegen. Und die des Videospiele. Denn die Abermillionen, die mit den von unbezahlten Usern erstellten Inhalten auf solchen Web-2.0-Sites gemacht werden, haben auch das Interesse der Games-Industrie geweckt. Sie will künftig ebenfalls „2.0“ werden. Uns soll's recht sein, denn dann dürfen wir auch endlich mitbestimmen, was gespielt wird.

Das einzige Problem: Der Begriff ist momentan so hip, dass sich plötzlich Games-Entwickler rund um die Welt im Worthochstapeln überbieten: Kaum hat der eine das „Game 2.0“ erfunden, will der andere das erste „Internet-Videospiel

2.0“ auf den Markt gebracht haben. Und der dritte winkt sogar schon mit dem „Game 3.0“. Also was genau ist denn nun das „Game 2.0“? Vielleicht doch nur eine sexy Worthülse, ein schmückendes Logo für den gleichen alten Quark? Oder wirklich der Beginn einer Zeit, in der Entwickler und Spieler Hand in Hand Welten erschaffen, so groß, vielfältig und unvorhersehbar, dass sie die Grenzen unserer Vorstellungskraft um Lichtjahre überschreiten?

Demokratie im Game-Design

Aber Moment mal: Bei Computerspielen die Optik verändern, Level kreieren und eigenen Content basteln ... gibt's das nicht schon lange? Bereits 1998 bauten doch Fans aus dem Shooter „Half-Life“ Hunderte andere Spiele, so genannte Mods, die den Science-Fiction-Shooter in Fußballspiele, Rennspiele und natürlich jede Menge andere Shooter verwandelten. Und schon 1993 konnte man in „Doom“ Demos, also virtuelle Filmmitschnitte, aufzeichnen. Selbst ein Jahrzehnt zuvor ließen sich 1984 im Rennspiel „Excite Bike“ bereits eigene Strecken erschaffen. Um nur ein paar Beispiele zu nennen. Man könnte fast meinen, die „Game 2.0“-Revolution ist gar keine. Wir dürfen doch schon in „Garry's Mod“ Gegenstände aus der Luft zaubern und miteinander verschweißen, verschrauben, verkleben und die bizarrsten Maschinen, Fahrzeuge, Häuser, Rennstrecken und, und, und daraus basteln. Wir können doch schon in „Die Sims“ eigene Spielfiguren, Häuser, Haustiere, Objekte, Fotoalben, Filme erstellen und über die offizielle Sims-Website tauschen. Und wir haben doch mit „The Movies“ schon längst auch ein Spiel, in dem es darum geht, eigene Kurzfilme zu drehen und sie über das Internet in die ganze Welt zu verteilen.

Ja. All das gibt es schon lange. Aber trotzdem ist das „Game 2.0“ nicht nur ein neues Label für alte Optionen. Auf den ersten Blick scheint es zwar so, wenn man sich Games 2.0 wie zum Beispiel „Spore“ von Will Wright anschaut. Aber auch nur auf den ersten. Denn nicht umsonst ist Wright einer der genialsten Vordenker der Gamesbranche. Er ist der Schöpfer von „Die Sims“, dem meistverkauften Computerspiel aller Zeiten. Und einer der Leute, die uns endlich das Zepter des Gamedesigns in die Hand geben wollen. Inspiriert wurde er dazu durch das Verhalten der Spieler von „Die Sims“: „Wir hätten nie gedacht, wie viel Energie die Menschen auf das Designen eigener Gegenstände verwenden würden. Dass sie Stunden nur damit zubringen würden, einen Hut für ihre Spielfigur zu gestalten.“ Dabei ging

es in „Die Sims“ eigentlich um ganz andere Dinge. Wright begriff: Wir Spieler wollen endlich mitmachen. Er beschloss also, uns in seinem nächsten Titel „Spore“ noch viel mehr Gelegenheiten zum Selberbauen zu geben. Und voilà: „Spore“ wird uns unsere eigenen Spielfiguren entwerfen und deren Evolution vom Einzeller zur Hochkultur lenken lassen. Fast alle fremden Figuren und Bauwerke, auf die wir im Spiel treffen werden, werden nicht von Designern, sondern von anderen Spielern gebaut sein. Volkes Stimme wurde also erhört.

Aber halt: Das hätten wir doch vorher auch schon gekonnt. Mit einer Mod. Richtig. Doch die entscheidende Neuerung des „Game 2.0“ liegt woanders. Zum einen darin, wie stark unser Selberbasteln in das eigentliche Spiel integriert ist. In

„Eines Tages wird jedes Spiel wie eine 3D-Website sein, mit der Spieler eigene Inhalte erstellen und verbreiten. Und es wird mit jedem anderen Spiel in einem globalen 3D-Internet verbunden sein“

Jorge Lima, Leiter des Open Source Metaverse Project

„Little Big Planet“ etwa werden wir mit kleinen knuddeligen Stofffiguren durch Levels hüpfen, die wir zuvor selbst gebaut haben. Und die wir auch während des Spielens einfach immer wieder umbauen können. Ohne dazu in ein separates, kompliziertes Editor-Programm wechseln, in einen Sandkastenmodus umschalten oder riesige, abstrakte Menüs öffnen zu müssen. Wir drücken einfach einen Knopf, und über unserer Spielfigur werden Bilder all der Gegenstände sichtbar, die wir erschaffen können. Wir kleben virtuelle Oberflächen wie Sticker in die Spielwelt. So einfach geht das. Schluss mit dem Astrophysiker-Spezialwissen, das man zum Bedienen von Leveleditoren wie „Hammer“ noch benötigte. Das Bauen und Verändern geht so leicht und intuitiv von der Hand wie das Spielen selbst. Sony-Entwicklungsleiter Phil Harrison schwärmt: „Zukünftig werden kreative Werkzeuge so unauffällig in das Spiel integriert werden, dass die Spieler es gar nicht bemerken, wenn sie etwas selbst erschaffen.“

Die zweite große Neuerung des „Game 2.0“ liegt in der Art, wie wir unsere selbst gemachten Inhalte veröffentlichen können. Früher mussten wir unsere Mods, Demos und selbst gebauten Levels verbreiten, indem wir uns bei einer Mod-Website anmeldeten und dort unsere Schöpfungen hochluden. Das war ziemlich umständlich ☹



Die Games 2.0



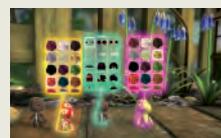
Playstation: Home (PS3)

Vergiss die Bedienung einer Konsole durch öde Menüs. „Home“ lädt dich in eine virtuelle Stadt ein, in der du andere Gamer triffst und die Spiele deiner Sammlung mit deinem Avatar betrittst. *Herbst 2007*



Spore (PC/DS)

In „Spore“ bist du nicht nur Teil einer Welt, sondern eines ganzen Universums: Dein individueller Spielplanet inklusive eigener Spezies kann von Tausenden anderer Spieler besucht werden. *Sommer 2008*



Little Big Planet (PS3)

Bau deinen kleinen Stoffpuppen ihre eigene Jump'n'-Run-Welt, und entwirf dabei Levels, an die die Game-Designer nicht einmal im Traum gedacht haben. *November 2007*



Trackmania United (PC)

Das erste Rennspiel zwopunktuell: Baue Strecken, drehe Filme, lackiere Autos oder schließe Rennwetten mit anderen Spielern ab. Und das all das, ohne das eigentliche Game zu verlassen. *erschienen*

.....

und beschränkte das potenzielle Publikum für unsere Meisterwerke auf jene Spieler, die sich ebenfalls die Mühe machten, solche Sites zu finden und auf ihnen nach User Created Content zu suchen. Im „Game 2.0“ wird das viel einfacher. Wie einfach das sein kann, hat Florent Castelnerac mit seinem Autorennspiel „Trackmania United“ vorgemacht: „Das Besondere an unserem Spiel ist, dass man seine eigenen Inhalte – also Rennstrecken, Autolackierungen und in einem Editor erstellte Filme – nicht bloß mit dem Spiel herstellen, sondern auch gleich über das Internet an andere Spieler verschicken kann oder in einem spielinternen Browser nach den Kreationen anderer Spieler suchen und sie mit einem internen Peer-to-peer-Tauschsystem runterladen kann. Und all das, ohne das Spiel zu verlassen.“ Die Idee funktionierte: In atemberaubender Geschwindigkeit entstand eine riesige Community rund um „Trackmania“, die Zigtausende von Strecken, Autos und Filmen miteinander tauschte.

Spiele ohne Grenzen

Beim „Game 1.0“ gab es immer zwei Gruppen: Einmal die „gewöhnlichen“ Spieler. Und dann eine zweite, kleinere Gruppe von miteinander zu einer eingeschworenen Community vernetzten Hardcorespielern. Das „Game 2.0“ löst diese

Grenze auf: Sobald wir zum ersten Mal das Spiel starten, sind wir vernetzt mit allen anderen Spielern. Die Community kommt zu uns, damit wir uns nicht erst aufrufen müssen, in die Community einzutauchen.

Will Wright will dieses Konzept mit „Spore“ noch einen Schritt weiter voranbringen. Auch hier sollen unsere selbst gebauten Inhalte direkt vom Spiel aus ins Netz hochgeladen werden. Allerdings ganz automatisch im Hintergrund, ohne dass wir dafür auch nur einen Finger krümmen oder unser Spiel unterbrechen müssen. Und ebenso automatisch sollen diese Lebewesen dann von dem Spiel anderer „Spore“-Zocker wieder aus dem Netz heruntergeladen und in ihr Spiel eingebaut werden, wenn der Computer befunden hat, dass die Krabbeltierchen zu dem jeweiligen von ihnen geschaffenen virtuellen Ökosystem passen. Vor allem aber will Wright die

„Gaming 2.0“ wird ein Must-have-Feature werden, um das kein Spiel herumkommt. So wie es heute die Dreidimensionalität von Spielwelten geworden ist“

Florent Castelnerac, Projektleiter „Trackmania United“

Grenzen zwischen verschiedenen Spieleplattformen sprengen. Sprich: Egal, ob man „Spore“ auf einem PC, einer Playstation 3 oder sogar einem Handy spielt – jeder soll mit jedem seine Inhalte tauschen können.

Die Vision, Grenzen zu überschreiten, hat auch Sony. Das Konzept des Konzerns heißt „Playstation Home“, wurde von ihm bereits vollmundig als „Game 3.0“ angekündigt und beschränkt sich natürlich auf eine einzige Plattform – die Playstation 3. Doch auch „Playstation Home“ soll Brücken schlagen. Nämlich zwischen den Welten verschiedener Spiele, genauer: alle Spiele für die Playstation 3 verkitten. Anstatt zwischen verschiedenen Games in ein nüchternes Betriebssystem mit Textmenüs entlassen zu werden, soll der Playstation-3-User hier in eine dreidimensionale virtuelle Welt, ähnlich der von „Second Life“, eintauchen. In ihr kann er sich mit anderen Spielern treffen, mit ihnen chatten, sich gemeinsam für Multiplayerspiele verabreden und dorthin aufbrechen oder ihre Avatare in seine virtuelle Wohnung einladen und mit Screenshots und virtuellen Trophäen angeben, die er in seinen Spielen gesammelt hat. Eine Spielwelt zwischen den Spielwelten also.

Geltung statt Geld

Die Spielindustrie erfindet das „Game 2.0“ natürlich nicht aus reiner Nächstenliebe und Begeisterung für mehr Demokratie im Gamedesign. Aber sie hat eines kapiert: Eine große Community, die das Spiel kontinuierlich mit eigenen Ideen füllt und erweitert, bindet Spieler langfristig an das Produkt. Spätestens seit „Half-Life“, das dank seiner Mod-Community über Jahre populär blieb, ist das jedem in der Branche klar. Eine große

Community und deren schöpferischer Input bringt dem Entwickler aber auch kreative Vorteile. Castelnerac weiß, dass „die Schöpferkraft und Originalität von 6 Millionen Spielern viel größer ist als die von 100 professionellen Entwicklerstudios“.

Das bringt Entwicklern nicht nur einen kreativen Mehrwert, sondern spart auch Arbeitskräfte und damit Entwicklungskosten ein, wie Will Wright erläutert: „Unser Team bei ‚Spore‘ ist deutlich kleiner als noch bei den Entwicklungsarbeiten zu ‚Die Sims‘. Es umfasst 70 Leute, was gemessen an heutigen Standards sehr wenig ist. Im Grunde outsourcen wir die Artwork-Arbeit an die Spieler.“ Lass den Spieler einen Teil der Arbeit selbst machen, und er wird zum Dank deinem Game länger treu bleiben: Klingt eigentlich paradox. Ist es aber gar nicht.

Denn auch der Spieler hat etwas von diesem Deal.

Will Wright nennt es „subjektive Wertsteigerung“.

„Spieler ziehen große Befriedigung daraus, eigene Dinge zu kreieren und diese dann anderen Leuten zu-

gänglich zu machen. Weil wir dem Spieler das Eigentumsrecht an seiner Spielfigur überlassen, ist der gefühlte Wert des Spiels für ihn wesentlich höher.“ Klar. Das Spiel wird zu unserem eigenen Werk. Und indem wir unser Werk verbreiten, zeigen wir der Welt, was wir draufhaben. Im Grunde ist diese „subjektive Wertsteigerung“ nichts anderes als das allzu menschliche Geltungsbedürfnis, das bereits Web-2.0-Seiten wie Youtube und Myspace zu ihrem Erfolg verholfen hat. Der User will selbst etwas erschaffen – und sich damit der Welt zeigen. Egal ob Hochzeitsvideos, Songs oder Ur-laubsfotos. Und nun eben auch Rennstrecken, Levels und Spielfiguren.

Und damit sind die Möglichkeiten des „Game 2.0“ noch lange nicht ausgeschöpft. Jorge Lima ist ein Visionär, dem noch viel Größeres vorschwebt. Er ist Leiter des „Open Source Metaverse Project“. Lima und seine Leute träumen davon, dass der User Created Content aller Computerspiele untereinander austauschbar wird, indem man gemeinsame Programmstandards und eine gemeinsame Spielengine schafft. Lima prophezeit: „Eines Tages wird jedes Spiel Teil eines globalen dreidimensionalen Netzes sein. Ein Spiel wie ‚Second Life‘ ist ja im Grunde nichts anderes als Youtube. Es ist eine Art 3D-Website, auf der Menschen Inhalte erzeugen und anderen anbieten können. Und andere Spiele bilden weitere ‚3D Sites‘. Unser Ziel ist es, sie alle zu einem großen ‚3D-Web‘ zu vereinen.“

Noch ist das natürlich alles Zukunftsmusik. Aber wer weiß: Vielleicht werden wir in einigen Jahren mit unseren „World Of Warcraft“-Nachteulen in einem „Trackmania“-Rennwagen durch die Welt von „Second Life“ heizen. In einem echten Game 3.0. ☛

Erst wenn du aufgibst, bist du besiegt.



The League That Matters

www.esl.eu

Europas größte Liga für Computerspieler
mit über 650.000 Gamern Online!

FIFA 07 | NEED FOR SPEED | COUNTER-STRIKE | WC3 | and many more...



MODE

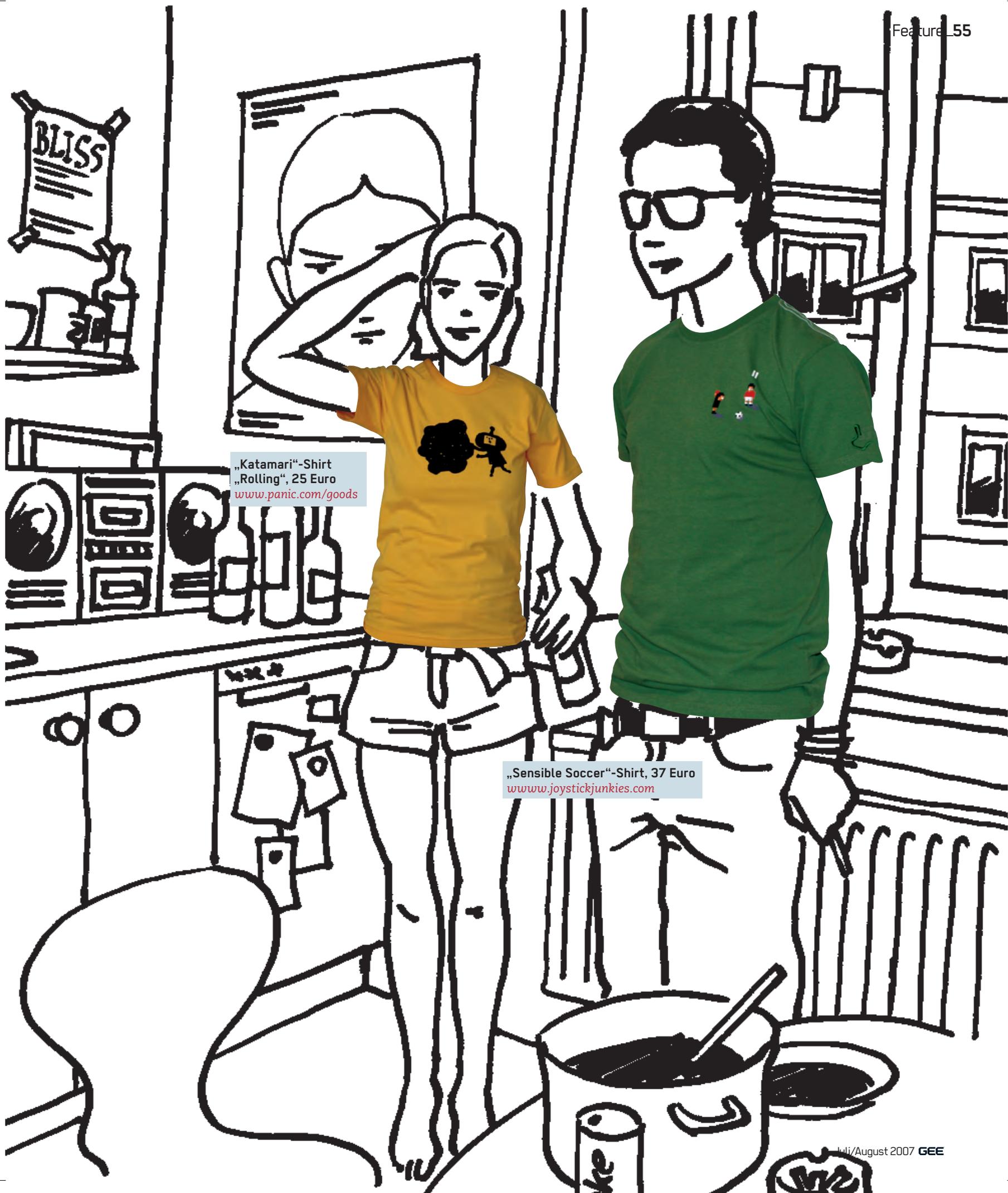
Druck- sache

Mit Game-Shirts ist es nicht so einfach. Viel zu oft sind sie groß wie ein Zelt oder hässlich wie die Nacht. Nicht mit uns. Sieben Shirts, die was draufhaben

Illustration: Jindrich Novotny



„Rez“-Shirt „Evolved!“, 27 Euro
www.wearoftherodent.com



„Katamari“-Shirt
„Rolling“, 25 Euro
www.panic.com/goods

„Sensible Soccer“-Shirt, 37 Euro
www.joystickjunkies.com

„Breakout“-
Shirt, 29 Euro
www.lowrez.de

„Asteroids“-Shirt mit
Reflektor-Print, 27 Euro
www.lowrez.de

„Katamari“-Shirt
„Stamps“, 25 Euro
www.panic.com/goods

„Prinzessin Peach“-Shirt
„Waiting to be rescued“, 17 Euro
www.hottopic.com





Nerdstars: Am 9. November 1982 trafen sich die damals besten Arcade-Spieler zu einem Fotoshooting für das „Life Magazine“ in der Straße der Twin-Galaxies-Spielhalle. Selbst die Cheerleader-Gruppe der lokalen High School war vor Freude ganz außer sich



RETRO

Sieger nach Punkten

Twin Galaxies sind nicht nur seit einem Vierteljahrhundert die Gralshüter der Videospiele-Highscores, sondern auch die heimlichen Erfinder des E-Sport. Wir gratulieren zum 25. Geburtstag und erzählen ihre unglaubliche Geschichte

Text: Heiko Gogolin; Fotos: Walter Day, Enrico Ferorelli

W

alter Day ist nicht einfach fasziniert von Highscores, er scheint regelrecht besessen von ihnen. Und das bereits sein halbes Leben lang. Denn der 58-Jährige ist Gründer und Leiter von Twin Galaxies, einer amerikanischen Institution, die seit einem Vierteljahrhundert Weltrekorde von Videospiele sammelt. Und sich die übermenschliche Mission auf die Fahne geschrieben hat, für alle Games mit einer Punkteanzeige, die es je gegeben hat, einen

Champion zu küren. „Highscores sind sportliche Höchstleistungen. Deshalb ist es wichtig, die Punktzahlen für die Nachwelt zu erhalten“, sagt Day, der Highscores so ernst nimmt wie andere Menschen Weltrekorde in der Leichtathletik. Und nichts so sehr hasst wie Cheater, die sich ihre Punkte im Spiel erschummeln. Sogar das Guinnessbuch vertraut deshalb auf Days Dienste, denn Twin Galaxies stellt seit vielen Jahren die Gaming-Höchstleistungen für den Rekordband zusammen. Dies ist seine unglaubliche Geschichte.

Es beginnt alles mit einem Hobby: Bevor Day Twin Galaxies gründet, geht er einem lukrativen Job als Öl-Broker in Texas nach. Als ihn im Sommer 1981 verschiedene Geschäftsreisen quer durch die USA führen, besucht er Hunderte von den seit



Zwischen diesen beiden Aufnahmen liegen fast 25 Jahre: Walter Day heute und seine Twin-Galaxies-Spielhalle 1983



Ende der siebziger Jahre existierenden Videospiele-Arcades. „Ich liebte diese Spiele von der ersten Sekunde an“, erinnert sich Day. „Ich war fasziniert von der benötigten Hand-Augen-Koordination und der immensen Ausdauer, die Games wie ‚Space Invaders‘ oder ‚Centipede‘ verlangen, deren Spiele leicht Stunden dauern können. In jeder Spielhalle hielt ich nach den Champions Ausschau, guckte mir ihre Tricks ab und schrieb ihre Punktzahlen in ein Buch.“ Und bewahrte so die Scores vor dem Vergessen, denn normalerweise gehen die Punkte jeden Abend mit dem Abschalten der Geräte verloren.

Arcade-Fieber

Im November 1981 ringt Day sich schließlich dazu durch, seinen lukrativen Job zu kündigen und eine eigene Spielhalle aufzumachen. Als Standort wählt er die verschlafene 27 000-Einwohner-Stadt Ottumwa in Iowa, weil es dort noch keine Arcade gibt. In Wirklichkeit benutzt Day die Spielhalle natürlich als Ausrede, um den ganzen Tag die neuesten Automaten zocken zu können. Er tauft sein Reich „Twin Galaxies“. Und ist zur richtigen Zeit

3.333.360

Am 3. Juli 1999 spielte Billy Mitchell als erster eine perfekte Runde „Pac-Man“: Ohne ein einziges Leben zu verlieren, sammelte er sämtliche blauen Geister und Früchte ein. Höher kann der Score nicht werden, da das Spiel im 256. Level aufgrund eines technischen Fehlers endet

am richtigen Ort. Denn 1982 beginnen Games kommerziell richtig durchzustarten. Mitverantwortlich für den Durchbruch ist eine Titelstory im „Time Magazine“. Der Artikel feiert unter anderem einen Jungen namens Steve Juraszek als Helden eines neuen Zeitalters. Denn Juraszek hatte nach 16 Stunden ununterbrochenen „Defender“-Spielens den immensen Score von 15 Millionen Punkten hingelegt.

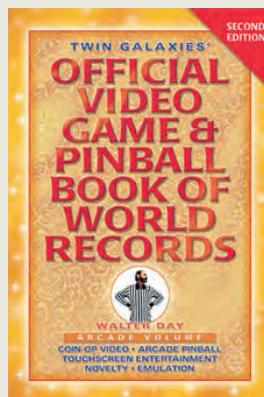
Kurz darauf klingelt bei Day das Telefon. Am Apparat ist ein 16-jähriger Jungspund namens Tony Matten, der regelmäßig bei Twin Galaxies ein- und ausgeht. Matten behauptet, den „Defender“-Rekord locker brechen zu können. Day ist zunächst skeptisch. Aber schon kurz darauf spielt Matten vor Days Augen unglaubliche 24 Stunden lang nonstop den Weltraum-Shooter, als wäre es eine seiner leichtesten Übungen. Als Juraszeks Score um mehr als 10 Millionen Punkte übertroffen ist, beendet Matten freiwillig

41.336.440

Kein Rekord stand so lange wie der „Asteroids“-Score aus dem Jahre 1982 von Scott Safran. Nach dem Highscore-Match verschwand er jedoch. Day versuchte jahrelang, ihn aufzuspüren. Und erfuhr dann, dass Safran 1989 tödlich verunglückt war. Als er seine Katze vom Dach seines Hauses retten wollte

sein Spiel. Als Day die neue Höchstpunktzahl für „Defender“ publik macht, erhält er ein immenses Medienecho.

Da kommt ihm eine Idee: Day kramt die Charts zu über 50 Spielen hervor, die er während seiner Geschäftsreisen gesammelt hat. Und erkundigt sich bei Spieleherstellern wie Atari, Midway oder Nintendo, wie sich die von ihm notierten Scores im Vergleich zu den ihnen bekannten Höchstpunktzahlen schlagen. Der einheilige Tenor lautet: Keine Ahnung – wir haben keinen blassen Schimmer, welche Scores auf den Geräten eigentlich möglich sind. Walter Day kündigt daraufhin selbstbewusst an, fortan ihr offizi-



Twin Galaxies - das Buch

1998 erscheint das „Twin Galaxies‘ Official Video Game & Pinball Book Of World Records“, ein 984-seitiges Buch mit 12 416 Weltrekorden und einem großen Kapitel zur Geschichte von Twin Galaxies. Im Juli dieses Jahres kommt der Nachfolger heraus. Oder zumindest der erste Teil davon, denn insgesamt sind drei Einzelwerke geplant. Die Bereiche Spielhalle, Konsole und PC werden zusammen mehr als 2000 Seiten umfassen. Der erste Band beschäftigt sich auf seinen 758 Seiten – selbstverständlich – mit dem Thema Arcade. 26 Euro, www.twingalaxies.com

eller Highscore-Verwalter zu sein. 1982 wird diese Sammlung von Scores als „Twin Galaxies National Scoreboard“ erstmals öffentlich gemacht. Und erregt enormes Feedback: Jeden Tag rufen Spieler an, geben Punktzahlen für neue Games durch oder nennen Scores, welche die alten Rekorde um ein Vielfaches übertreffen. Walter Day notiert alles, ohne zu unterscheiden, ob die einzelnen Spiele nun Meisterwerke oder totale Gurken sind. So gar für in den dreißiger Jahren gebaute Flipperautomaten gehen Punktzahlen bei Twin Galaxies ein. Die Scoreboards erscheinen in der Folgezeit in einigen Tageszeitungen, später auch in amerikanischen, englischen und sogar italienischen Videospiel-Zeitschriften. Twin Galaxies wird immer bekannter und erhält sogar Punkte-Einsendungen aus Südafrika und Hongkong. Immer wieder klopfen Medien bei Day an und bieten ihm finanzielle Deals für die exklusiven Abdrucksrechte der Höchstpunktzahlen, aber er lehnt stets ab, weil diese für ihn eine zu wichtige Information für die Allgemeinheit darstellen.

Es lebe der Sport

Als selbst das „Guinness Buch der Rekorde“ Twin Galaxies' Scores aufnehmen möchte, beschließt Day, noch einen draufzusetzen und die Spieler in eigenen Turnieren gegeneinander antreten zu lassen. Er bittet die besten Gamer aus North Carolina und Kalifornien zum Kräftemessen. Day war nämlich aufgefallen, dass aus diesen beiden Bundesstaaten die größte Anzahl an Highscore-Haltern stammt. Das „California Challenges North Carolina All-Star-Playoff“ wird schließlich in 17 verschiedenen Spielen wie „Robotron“, „Frogger“ oder „Battlezone“ ausgetragen. In den nächsten beiden Sommern folgen weitere Turniere und Anfang 1983 sogar die ersten „Videospiel-Weltmeisterschaften“, bei der

jedoch fast alle Teilnehmer aus den USA stammen. Der Bürgermeister von Ottumwa tauft das Städtchen daraufhin selbstbewusst „Videospiel-Hauptstadt der Welt“ – ein Titel, den der Gouverneur von Iowa später in einer Zeremonie „offiziell bestätigt“.

Mit Turnieren wie diesem nimmt Twin Galaxies den E-Sport vorweg – zu einer Zeit, als niemand auch nur im Traum daran denkt, Gaming als Sport zu begreifen. Walter Day ist der erste, der Videospiel-Wettbewerbe organisiert, Mannschaften zusammenstellt und gegeneinander antreten lässt.

1.390.350

Die heute 52-jährige Desiree McCrorey ist die erste Frau, die es mit ihrem Highscore in das „Guinness Buch der Rekorde“ geschafft hat. Auch wenn ihre „Mr. Do!“-Punktzahl mittlerweile geschlagen wurde, befindet sie sich in diesem und anderen Klassikern wie „Zaxxon“ oder „Qix“ immer noch in den Top 10

„Ich lernte immer mehr Spieler kennen, die Lust hatten, ihr Geld durch professionelles Videospielen zu verdienen“, erinnert sich Day. „Das waren superbrillante und smarte, wenn auch manchmal etwas langweilige Kids. Ich versuchte so viele Auftrittsmöglichkeiten wie möglich für sie zu finden.“ Doch die waren damals eher spärlich gesät. Einmal erhält Day ein Angebot, mit seinen Spielern an einer Mischung aus Zirkus-Show und Freizeitpark namens „The Electronic Circus“ teilzunehmen. Der Veranstalter ködert mit der Aussicht, mehrere tausend Dollar in der Woche zu verdie-



WETTBEWERB

Dauerfeuer

Sechs Gamer versuchen 100 Stunden lang nonstop ein Videospiel zu spielen. Ein Contest wie kein anderer

Als berühmtestes Ereignis in der Geschichte von Twin Galaxies gilt der Iron-Man-Wettbewerb, der am 5. Juli 1985 in Victoria in Kanada stattfand. Hier finden sowohl die ganz eigene Poesie als auch der Irrsinn der Highscore-Wettkämpfe ihren endgültigen Höhepunkt. Die Prämisse vom Iron Man klingt simpel: Wer es schafft, ein Spiel über 100 Stunden am Laufen zu halten, erhält 10 000 Dollar. Während heute selbst epische Rollenspiele nach dieser Zeit ihren Abspann zeigen, ermöglichen die Klassiker eine solche Spieldauer, weil sie in der Regel kein Ende besitzen und einfach unendlich fortlaufen.

Sechs Spieler gehen an diesem Tag beim Iron Man an den Start. Nach sieben Stunden bricht als erstes ein spontan dazugestoßener japanischer Teenager ab, der „Ms. Pac-Man“ spielt. Seine Großmutter und seine Schwester flehen ihn aus Besorgnis um seine Gesundheit weinend an aufzuhören, schließlich gibt er nach.

17 Stunden später scheidet Tom Asaki aufgrund eines Fehlers des „Nibbler“-Automaten aus: Wer

mehr als 127 Leben im Spiel sammelt, verliert sie alle. Bis auf das Leben, das er gerade spielt. Asaki hat dies nach einem Tag Zocken nicht mehr auf der Rechnung. Als der Fehler auftritt, ist er derart geschockt, dass der Bildschirm innerhalb von nur wenigen Sekunden „Game Over“ zeigt. Besser läuft es für Billy Mitchell an „Centipede“. Obwohl er unter erschwerten Bedingungen kämpft: Da Automaten keine Pausentaste besitzen, bleibt den Spielern, wenn sie auf Klo müssen, nämlich nichts anderes übrig, als das Game weiterlaufen zu lassen und ein Leben nach dem anderen zu verlieren. Während die anderen Games es aber erlauben, sich ein Polster an Extraleben für die Pinkelpause zuzulegen, lässt „Centipede“ nur eine Maximalanzahl von sechs Leben zu. Als Mitchell sein Geschäft erledigen muss, bleibt ihm also nichts anderes übrig, als den kompletten Spielautomaten mit aufs stille Örtchen zu schieben. Mitchell scheint dies nichts auszumachen. Nach 39 Stunden scheidet er trotzdem aus: Der Trackball von

„Centipede“ erleidet aufgrund des Schweißes an Mitchells Händen eine Fehlfunktion. Das Spiel geht in eine Warteschleife. Laut Reglement hätte Mitchell nach einer Reparatur eigentlich weiterspielen dürfen. Doch als Stunden später der Trackball wieder funktioniert, schläft Mitchell bereits tief und fest.

Nach 45 Stunden verliert dann Mark Bersabe sein letztes Leben bei „Asteroids“. Und bei 50 Stunden erleidet Jeff Peters beim Spielen von „Q*Bert“ einen Kreislaufkollaps. Obwohl er es sich am gemütlichsten von allen gemacht hat: Peters saß beim Spielen in einem Sessel und spielte mit dem aus dem Automaten ausgebauten Steuerpanel auf seinem Schoß.

Am längsten hält der 18-jährige James Vollandt durch. Anfangs sieht es nicht danach aus, denn in den ersten Stunden des Wettbewerbs nickt er beim Spielen für eine Viertelstunde ein. Als er wieder aufwacht, hat sich seine Anzahl von Leben bereits von 100 auf 40 verringert. Damit dies nicht wieder passiert, beginnt Vollandt sich ab Stunde 60 Eisspray ins Gesicht zu spritzen. Nach 67,5 Stunden gibt er beim Stand von sechs Leben trotzdem auf. Sein „Joust“-Score von 107.216.700 Punkten gilt bis heute als unerreicht. Das Preisgeld kann Vollandt sich trotzdem abschminken, weil er nicht über 100 Stunden durchgehalten hat.

nen und 40 Städte der USA zu bereisen. Day willigt ein und stellt ein Team auf, zu dem unter anderem Billy Mitchell gehört, der 1999 durch die perfekte Runde „Pac-Man“ weltweite Berühmtheit erlangen wird. Aber schon nach fünf Vorstellungen in Bosten ist Schluss. Die Veranstaltung stellt sich als gigantischer Flop heraus: Zwar stehen auf dem 2000 Quadratmeter großen Areal unglaubliche 500 Spielautomaten herum. Und die Gamer sollen als eine der Attraktionen des Zirkus gegeneinander antreten. Statt der erwarteten 100 000 Besucher in fünf Tagen verirren sich jedoch nur 5000 Menschen in den Zirkus. „Die Spieler waren damals einfach ihrer Zeit voraus“, resümiert Day. „Der heutige E-Sport funktioniert ja nur deshalb so gut, weil Sponsoren Umsummen an Geld reinstecken, um an die junge, kaufkräftige Zielgruppe zu gelangen. Das war damals einfach nicht

3.108.240

Tom Duncan hält nicht nur diesen Highscore im Arcade-Klassiker „Dig Dug“, sondern ist selbst sozusagen der Weltrekordhalter unter den Weltrekordhaltern: Duncan steht mit mehr als 2500 Höchstpunktzahlen in der Datenbank von Twin Galaxies

der Fall. Es gab in der Regel auch keine Preisgelder. Wenn die Spieler irgendwo auftraten, waren sie manchmal sogar darauf angewiesen, ihr eigenes Geld in die Münzschlitze der Automaten zu stecken.“

1984 muss Day nicht nur seine Pläne begraben, das erste professionelle Gaming-Team der Welt auf die Beine zu stellen, sondern auch noch einen weiteren Schicksalsschlag verkraften: „Es blieb mir nichts anderes übrig, als die Twin-Galaxies-Spielhalle zu schließen, weil durch meine Berühmtheit quasi über Nacht drei weitere Arcades in Ottumwa aufmachten“, erzählt Day heute ohne Bitterkeit. „Und vier Spielhallen in einer Stadt mit nicht mal 30 000 Einwohnern konnten nicht funktionieren: Wir gingen alle zusammen pleite.“

Doch auch ohne Spielhalle oder eigenes Gaming-Team hält er den Gedanken von Videospiele als Sport hoch: Day konzentriert sich fortan ausschließlich darauf, Highscores zu sammeln. Und das allein wird zu einem Fulltime-Job, denn Heimkonsolen wie das NES machen Gaming endgültig salonfähig, und immer mehr Scores treffen bei Day ein.

Mittlerweile besteht Twin Galaxies aus einem Team von fünfzehn Leuten, die alle aus reiner Leidenschaft mitarbeiten. Denn Twin Galaxies wirft bis heute kein Geld ab. Die Betreuung der Website, die Veranstaltung von Turnieren mit kleinen Preisgeldern und letztlich Days Lebensunterhalt finanziert sich nur aus den Mieteinnahmen eines viktorianischen Landhauses aus dem 19. Jahrhundert, das sich in seinem Besitz befindet.

Regeln gegen das Cheaten

Mitte der Achtziger gestaltet sich das Sammeln von Highscores nicht nur aufgrund der schier Menge an neuen Games als zeitaufwendig, sondern auch weil die eingesendeten Punktzahlen immer unglaubwürdiger werden. Und die Scores zu überprüfen ist eine mühselige Angelegenheit: Kids lassen sich bei Nachfragen am Telefon verleugnen oder tauchen, als Day sie zum Beweis ihrer Skills zum Vorspielen einlädt, plötzlich mit schmerzverzerrtem Gesicht und Gips an den Händen auf.

Es bleibt Day nichts anderes übrig, als offizielle Regeln aufzustellen: Alle, die einen Score bei Twin Galaxies einsenden, müssen fortan per Unterschrift einwilligen, dass sie jederzeit herausgefordert werden dürfen. Außerdem müssen die Highscorehalter im Zweifelsfall in der Lage sein, zumindest 85 Prozent ihrer Höchstpunktzahl vor Zeugen zu wiederholen.

Zwei Filme, ein Thema: Twin Galaxies



Chasing Ghosts: Beyond The Arcade (2007) Diese Doku über die von Twin Galaxies 1983 veranstalteten ersten Videogame-Weltmeisterschaften feierte auf dem diesjährigen Sundance Festival Premiere. Doch nicht Walter Day spielt die Hauptrolle, sondern die Spieler. Der Film erzählt, was aus den Teilnehmern geworden ist. www.menatworkpictures.com, Kinostart nicht bekannt



The King Of Kong: A Fistful Of Quarters (2007) Nach Highscores zu streben ist manchmal nicht allein ein Fall von Sportsgeist: „King Of Kong“ schildert den erbitterten Kampf um den Weltrekord in „Donkey Kong“, in dem sich Billy Mitchell und Steve Wiebe in Sachen Eitelkeit und obsessives Verhalten gegenseitig übertreffen. www.billyvssteve.com, Kinostart in Amerika: 17. August

Damit Highscores weniger vom körperlichen Durchhaltevermögen und mehr von der spielerischen Technik abhängen, ist es außerdem Pflicht, immer den höchsten Schwierigkeitsgrad zu wählen. Ferner dürfen keinerlei Fehler, die im Spiel stecken, ausgenutzt werden. Jedes Game soll so gespielt werden, wie es von seinen Entwicklern gedacht ist.

Diese strikten Regeln machen die Twin Galaxies heute noch so wertvoll. Denn eigentlich könnte man denken, dass die derzeitige Gaming-Welt keinen Walter Day mehr benötigt: Viele Spiele erzählen anstelle eines punktebasierten Gameplays Geschichten, die der Spieler von Anfang bis zum Ende erlebt und danach das Game zur Seite legt. Und die aktuellen Bastionen Highscore-basierten Gameplays wie die Xbox Live Arcade führen automatisch über ihre Höchstpunktzahlen Buch. So zeigt einem zum Beispiel der Xbox-360-Shooter „Geometry Wars“ sofort nach jeder Partie, wie sich die eigene Leistung im internationalen Vergleich schlägt. „Die Xbox Live Arcade ist wundervoll“, gibt auch Day zu, „weil sie ein Bewusstsein für die Klassiker von damals schafft und mitverantwortlich für die aktuelle Renaissance der Arcade-Spiele ist.“

1.049.100

„Donkey Kong“ ist bis heute so umkämpft, dass sogar ein Film über die Rekordjagd gedreht wurde (siehe Kasten oben). Im März 2007 erreichte Steve Wiebe die neue Bestmarke. Ein Score nahe dem Maximum: Denn jedes Spiel endet in Level 117, weil hier die Zeit nicht reicht, um es zu schaffen

Aber fast jedes Spiel hat Fehler und Lücken, die sich durch das Internet viel schneller rumsprechen als früher und gnadenlos ausgenutzt werden. Deshalb authentifizieren wir unsere Scores mittlerweile per Videobeweis, bei dem unsere Schiedsrichter die Aufnahmen Bild für Bild überprüfen, um herauszufinden, ob jemand schummelt.“

So erreicht Walter Day mit Twin Galaxies etwas, das für den Highscorejunkie das Größte an seinen geliebten Rekorden ist: Zeitlosigkeit. „Wenn ein Spiel mit den von uns empfohlenen Regeln gespielt wird, kann jemand in einem ganz anderen Teil der Welt 50 Jahre später versuchen, gegen die Bestleistung anzutreten. So wird ein Highscore über Raum und Zeit vergleichbar. Einige Spiele erlauben das heute leider nicht: Bei einem Ego-shooter etwa weiß kein Spieler, wie gut er wirklich ist. Wenn Fatal1ty, der zwölffache E-Sport-Weltmeister und derzeit beste ‚Quake‘-Spieler, bei einem Turnier alle anderen Spieler erledigt, wird er zum Sieger gekrönt. Aber der Champion, der in zehn Jahren seine Position einnimmt, wird nie wissen, ob er besser oder schlechter als Fatal1ty spielt. Bei Games mit Highscores ist dies möglich.“ Dank Twin Galaxies. ☞



SUZUKI
BMX
MASTERS
 PRESENTED BY **BRAUN**



SUZUKI
BMXMASTERS 2007
 PRESENTED BY **BRAUN**

JULY 13-15, 2007

COLOGNE / JUGENDPARK, GERMANY

DISCIPLINES: STREET, FLATLAND, DIRT, VERT & MINIRAMP
 CLASSES: EXPERT, MASTER & PRO
 PRIZE MONEY: € 30.000

WWW.BMXMASTERS.COM



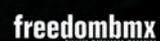
BRAUN
cruZer
 Tour



VELTINS V+ [energy]

Demolition

BRAUN





„Tetrico“ (2007), Acrylfarbe auf Leinwand

Der japanische Künstler **Yosuke Ueno** hat sich zum Ziel gesetzt, Bilder über „die Liebe, den Raum und positive Energie“ zu malen. Schwer zu sagen, ob das Mädchen in diesem Gemälde den „Tetris“-Klotz liebevoll an sich drückt oder kraftvoll hineinbeißen will, um neue Energie zu tanken.

www.spaceegg77.com



KUNST

Bit-Stellung

In diesem Frühling öffnete bereits zum dritten Mal in Folge die Ausstellung „I am 8-Bit“ in Los Angeles ihre Tore. Mehr als hundert Künstler präsentierten dort ihre Hommagen an die Videospiekklassiker der achtziger Jahre. Hier die zehn schönsten Exponate

Interview: Oliver Klatt

01 „Hammer Time“ (2007), Acrylfarbe auf Papier

Der Kalifornier **Carlos Ramos** ist hauptberuflich Trickfilmzeichner für Disney und Nickelodeon. Ein Besuch seiner Website zeigt zudem, dass er eine Schwäche für Affen hat. Darum lag für Ramos auch nichts näher, als in seinem Beitrag dem bekanntesten Gorilla der Videospieleschichte – Donkey Kong – Tribut zu zollen.

www.monkeypuzzles.com

02 „Last Supper“ (2006), Acrylfarbe auf Leinwand

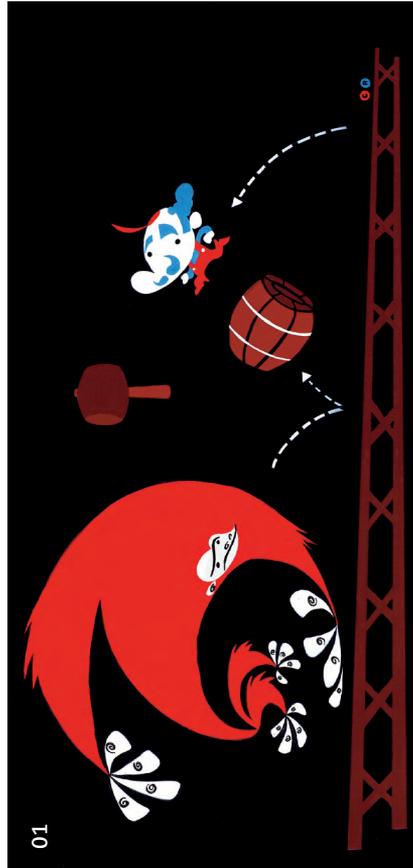
Donkey Kong, die Zweite: In dieser Neuinterpretation des Gemäldes „Das letzte Abendmahl“ von Leonardo da Vinci zeigt uns die Künstlerin **Misha** Donkey Kong als Jesus und Mario anstelle des Judas. Wer mag, kann sich von Misha in ihrem Tattoo-Laden in Los Angeles ein Videospielemotiv nach Wahl in die Haut stechen lassen.

www.misha-art.com

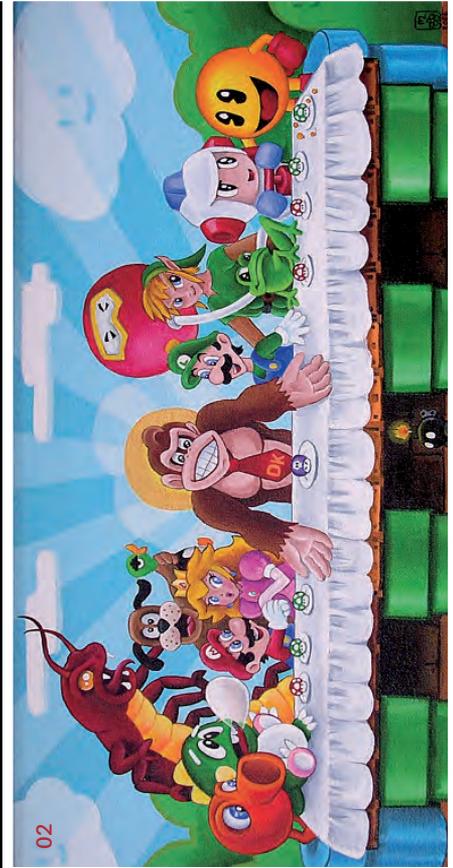
03 „Metroid“ (2007), verschiedene Materialien auf Papier

Der in Philadelphia ansässige Illustrator **Benjamin Marra** hat schon für den „Playboy“ und die „New York Times“ gezeichnet. Sein Bild versteht er als Liebeserklärung an die erste weibliche Hauptfigur eines Computerspiels: Samus Aran, der stets hinter einer dicken Rüstung versteckten Heldin aus der Videospieleihe „Metroid“.

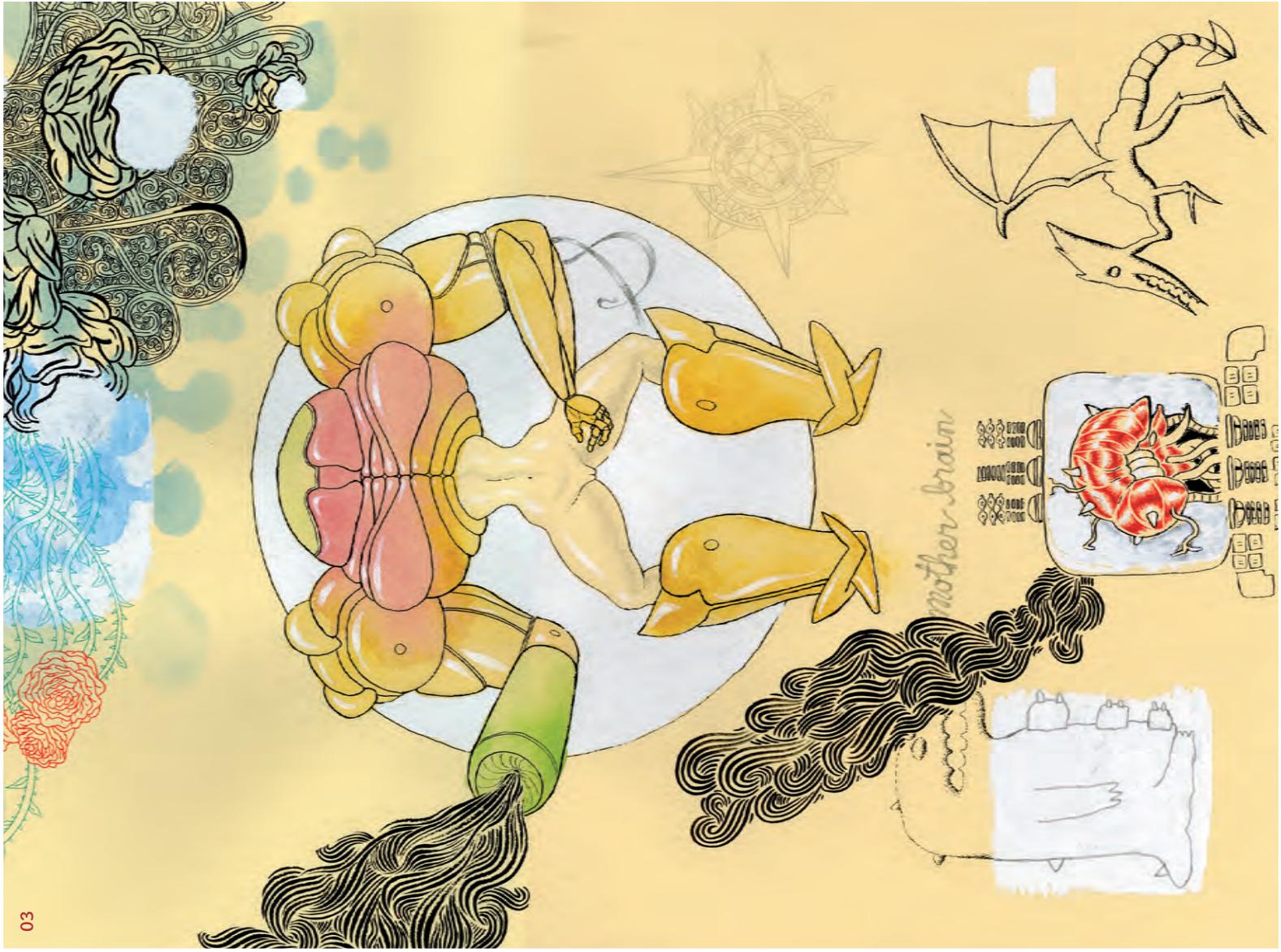
www.benjaminsmarra.com



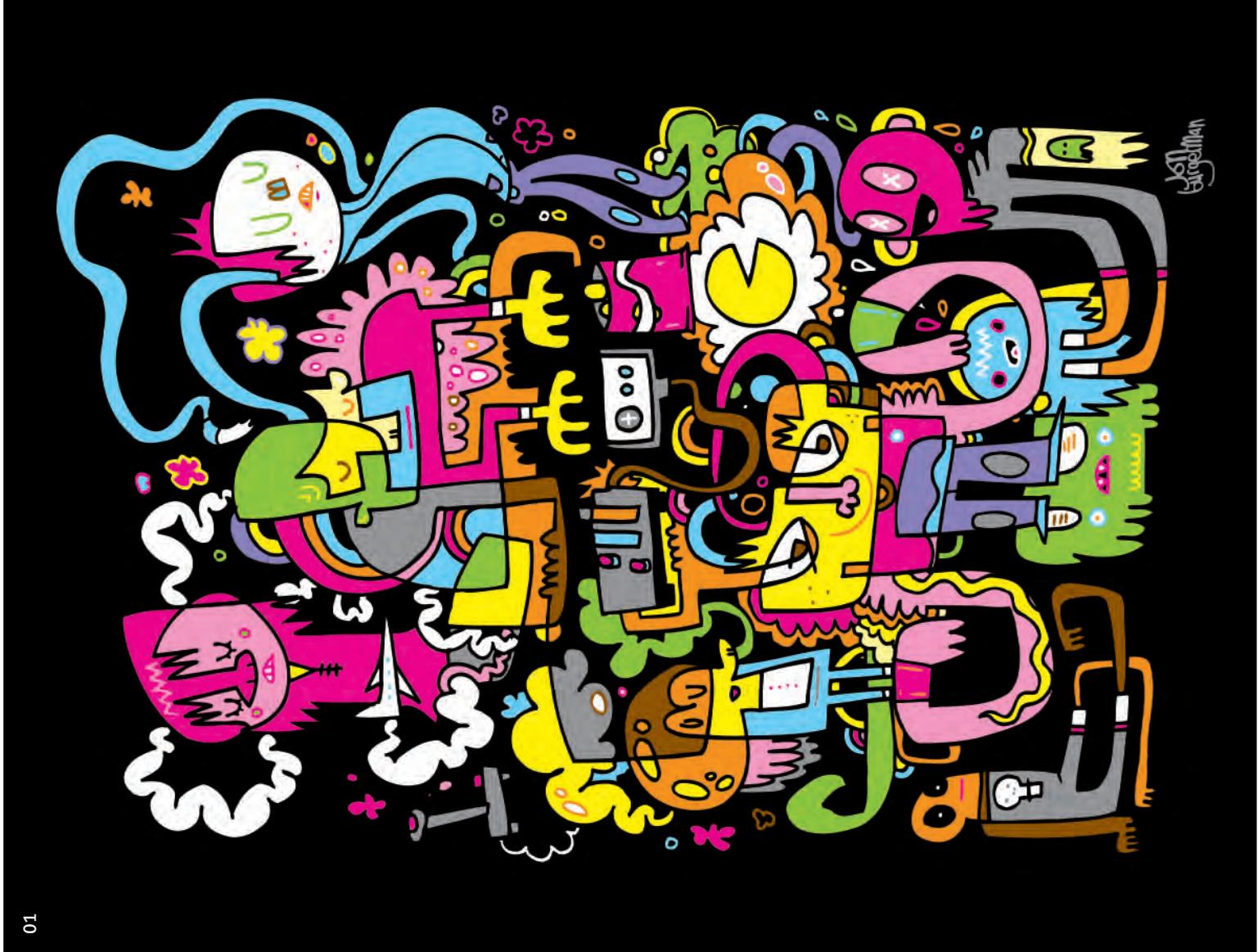
01



02



03



01



02

01 „Higher Score“ (2006), Digitaldruck auf Papier

In den Bildern des kalifornischen Zeichners **Jon Burgerman** gibt es viel zu entdecken. Spieler und Spiel (hier: „Pac-Man“) sind kunstvoll ineinander verschlungen. Ganz Computerspielfan, bietet Burgerman auf seiner Website unter anderem auch Bildschirmhintergründe für die PSP zum Download an.
www.jonburgerman.com

02 „Mario's Lament“ (2007), Collage und Acrylfarbe auf Leinwand

Der in San Francisco lebende Zeichner und Grafikerdesigner **Reuben Rude** hat mit seinen Werken in den vergangenen drei Jahren an mehr als zwanzig Ausstellungen teilgenommen. Im Rahmen von „I am 8-Bit“ präsentierte er einen melancholisch dreimblickenden Mario, der in Selbstzweifel versunken scheint.
www.reubenrude.com

INTERVIEW

„Feuer und Flamme“

Jensen Karp ist Besitzer der Gallery1988 in Los Angeles und Co-Kurator der Ausstellung „I am 8-Bit“. Uns erzählt er, was ihn an der goldenen Ära der Videospiele so fasziniert

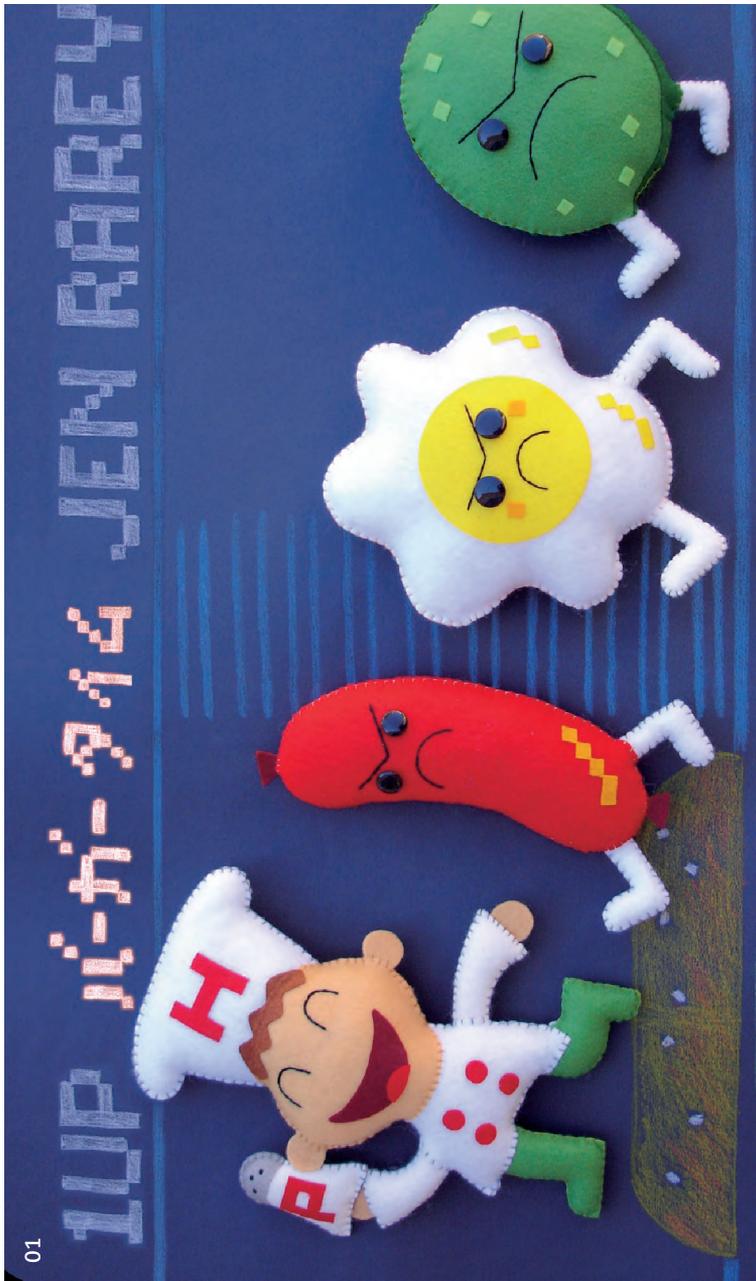


Wer hatte überhaupt die Idee zu „I am 8-Bit“?

Jensen Karp: 2004 habe ich zusammen mit Katie Cromwell die Gallery1988 eröffnet, um Künstlern aus der Region die Möglichkeit zu geben, ihre Werke der Öffentlichkeit zu präsentieren. Eines Tages stand der Journalist Jon Gibson bei uns vor der Tür. Er hatte die Idee, eine Ausstellung mit Werken zu organisieren, die allesamt von Computerspielklassikern der achtziger Jahre inspiriert sind – wir waren sofort Feuer und Flamme.

Was findest du so aufregend an der 8-Bit-Ära?

Besonders gefällt mir die Unschuld, die ich mit dieser Zeit verbinde. Als mein Cousin mir zum ersten Mal eine Intellivision-Konsole zeigte, war ich sofort verzaubert. Ich konnte es kaum abwarten, bis endlich Ferien waren und ich ihn besuchen konnte. Wir haben ganze Tage mit nichts als Videospiele verbracht. Kurz darauf kam



01



02



01 „Burgertimers“ (2006), Set aus vier Plüschfiguren

Jen Rarey aus Kansas gestaltet hauptberuflich Grußkarten. Für ihr Projekt Studio-Rama schneidert sie aber lieber niedliche Plüschpuppen wie diese Hommagen an den Arcade-Klassiker „Burgertime“.
www.studio-rama.com/jen/

02 „Joust“ (2007), Acrylfarbe auf Holz

Viele Bilder von „Family Guy“-Zeichner Joe Vaux erinnern an die surrealistischen Höllenvisionen eines Hieronymus Bosch. So auch diese Darstellung des auf einem Storch reitenden Ritters aus dem Spiel „Joust“.
www.joevaux.com

03 „Donkey See, Donkey Do“ (2007), Digitaldruck auf Papier

Auch Dave Wasson ist im Trickfilmgeschäft. Er hat zum Beispiel die Fernsehserie „Time Squad“ produziert. Sein Bild ist an das japanische Motiv der drei weisen Affen aus dem 17. Jahrhundert angelehnt.
www.vot-not.com

04 „Whore To Addiction“ (2007), Acrylfarbe und Papier auf Holz

Pac-Man spielt „Pong“ und bemerkt nicht die Geister, die hinter ihm lauern. Rachel J. Wong möchte mit ihren Gemälden von traurigen Figuren den Betrachter vor allem zum Lachen bringen. Klappt's?
www.racheljwong.com

dann Nintendo mit dem NES auf den Markt – einfach unglaublich! Damals konnte ich mir nicht vorstellen, dass es je ein besseres Videospiel als „Super Mario Bros.“ geben könnte.

Teilen die bei euch ausstellenden Künstler diese Faszination?

Ja, durchaus. Die Mehrheit von ihnen beschäftigt sich seit ihrer Jugend mit Computerspielen. Sie sehen die künstlerischen Qualitäten, die den Spielen jener Zeit innewohnen und sie in ihrer kreativen Entwicklung entscheidend geprägt haben. Durch unsere Ausstellung können sie in die Zeit ihrer Kindheit zurückkehren und sich auf Spurensuche begeben.

Besteht auch euer Publikum vorwiegend aus Gamern?

Tatsächlich sind fast allen unseren Besuchern Namen wie Mario, Donkey Kong oder „Joust“ geläufig. Die meisten von ihnen kennen sogar die obskureren Titel. Das Schöne ist aber, dass man kein kompletter Videospield-Nerd sein muss, um Spaß an der Ausstellung zu haben.

Zeigen sich die Kritiker gegenüber den bei euch ausgestellten Exponaten auch so aufgeschlossen?

Wir haben uns bei der Eröffnung der Galerie vorgenommen, dass wir uns nicht darum kümmern wollen, was Kritiker über uns denken. Wenn man anfängt, auf die Meinung anderer anstatt auf die eigenen Instinkte zu hören, hat man schon verloren. Wir würden niemals ein Bild ausstellen oder verkaufen, das wir nicht auch bei uns zu Hause an die Wand hängen würden. Die Gallery1988 ist sicherlich kein Guggenheim-Museum. Aber wir präsentieren etwas, das frisch ist und jung.

Könnte „I am 8-Bit“ auch dazu beitragen, dass Computerspiele in der Gesellschaft mehr Akzeptanz erfahren?

Da bin ich mir nicht so sicher. Ich weiß aber, dass eine Ausstellung wie diese unsere Erinnerungen an Zeiten weckt, in denen die Spiele einfach besser waren. Viele unserer Besucher haben seit NES-Zeiten keinen Controller mehr in die Hand genommen. Nachdem sie bei uns die Bilder mit Motiven von Mario und Co gesehen haben, kriegten sie aber wieder Lust, ihre verstaubte Konsole vom Dachboden zu holen.

Apropos Mario: Der sieht ja auf einigen Bildern ziemlich mitgenommen aus.

Ja, das stimmt. Ich denke, Künstler inspiriert der ewige Kampf, den Mario tagein, tagaus auszufechten hat. Schon als Kind fand ich das irgendwie beunruhigend. Für mich ist Mario ein ganz normaler italienischer Klempner, der nur seinen Job zu machen versucht. Dummerweise findet er sich aber ständig in irgendwelchen bekloppten Abenteuer wieder, in denen er mit Rüben schmeißen und Sterne einsammeln muss. Warum lässt man ihn nicht einfach in Ruhe Toilettten reparieren?

www.iam8bit.net und www.gallery1988.com

Für den Pauschalurlaub Phoenix Wright, Ace Attorney

Das Spiel, bei dem man als junger Anwalt verwickelte Fälle aufklärt. Dafür sammelt man Beweise, befragt Zeugen und entlarvt Falschaussagen. Im Gerichtssaal führt man Kreuzverhöre und schreit „Einspruch“ in Mikrofon des DS, wenn die Gegenseite nicht nach den Regeln spielt. Und mit all dem Juristen-Jargon im Kopf kann man dann, falls das gebuchte Urlaubszimmer mal wieder keinen Meerblick, dafür aber jede Menge Kakerlaken zu bieten hat, direkt glaubhaft mit seinem Anwalt drohen. Für DS von Capcom, circa 30 Euro



Für Urlaub mit dem Auto Burnout Legends

In diesem Rennspiel geht es um Hochgeschwindigkeit und darum, alle anderen Autos von der Strecke zu rammen. Genau das Richtige, wenn man seit sechs Stunden bei 30 Grad im Schatten völlig regungslos im Stau steht. Bevor man durchdreht, den Wagen anwirft und seinen Gewaltfantasien an der Stoßstange des Vordermanns freien Lauf lässt, ist eine Partie „Burnout“ einfach der bessere Weg, Druck abzulassen. Für PSP von EA, circa 30 Euro

Für den Asienurlaub Cooking Mama (Import)

Gemüse schneiden, Eier aufschlagen, braten, kochen und alles hübsch angerichtet servieren: 76 verschiedene Gerichte muss man in diesem Kochspiel zubereiten. Auch Exotisches wie Shumai Wonton, Soba und Shrimp Gyoza. Alles per Stylus auf dem Touchscreen. So bekommt man wenigstens eine ungefähre Ahnung davon, welche Zutaten in den merkwürdigen Gerichten enthalten sind, um die man in diesem Urlaub nicht herumkommt. Für DS von Taito, circa 35 Euro



GAMES

Reisebegleiter

Um im Urlaub auf alles vorbereitet zu sein, braucht man nicht viel Gepäck. Nur diese neun Handheldspiele, mit denen einem nichts mehr die Ferien verderben kann – außer ein leerer Akku Text: Moses Grohé

Für Städtereisen Free Running

Im Spiel zur Extremsportart Parkour, bei der es darum geht, sich geschmeidig durch urbane Umgebungen zu bewegen, springt, rollt und klettert man unter Anleitung des aus „Casino Royal“ bekannten Parkour-Helden Sébastien Foucan durch Straßen und über Dächer. Auch wenn die meisten Tricks aus dem Spiel viel zu gefährlich sind, um von ungeübten Urlaubern nachgemacht zu werden, kommt man dadurch auf völlig neue Ideen für einen Stadtrundgang und sieht seine Umgebung mit ganz anderen Augen. Für PSP von Atari, circa 30 Euro

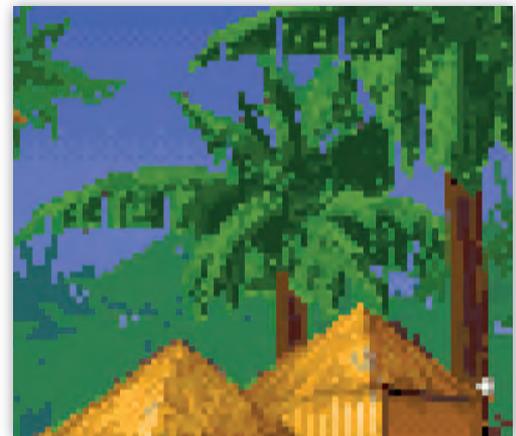
Für den Zeltplatzurlaub Jam Sessions

Anders als bei „Guitar Hero“ kannst du hier auch einfach deine Lieblingshits oder selbst komponierten Stücke spielen. Per Stylus oder Finger schlägst du auf dem Touchscreen die Saiten an. So lässt du abends in der gemütlichen Runde vorm Zelt den Romantiker raushängen. Die Mädchen werden dich lieben, deine ZeltNachbarn werden dich hassen. Für DS von Ubisoft, ab Sommer, Preis noch nicht bekannt



Für Cluburlaub Dead'n'Furious

Zombies erledigt man hier mit gezielten Stylus-Schlägen, bevorzugt auf den Kopf. Die Spielfigur bewegt sich von allein, nur manchmal darf man wählen, welchen Weg man nehmen will. Durch den düsteren Soundtrack, klobige Grafik und jede Menge grobkörniges Pixelblut kommt das Spiel perfekt nach einem Tag voller Animationsprogramm und aufgesetzter guter Laune. Sollte sich zwischen den Cluburlaubern doch wenigstens ein akzeptabler Zeitgenosse finden, kann man sich auch im Zweispielermodus auf einem DS abreagieren. Für DS von dtp, circa 35 Euro

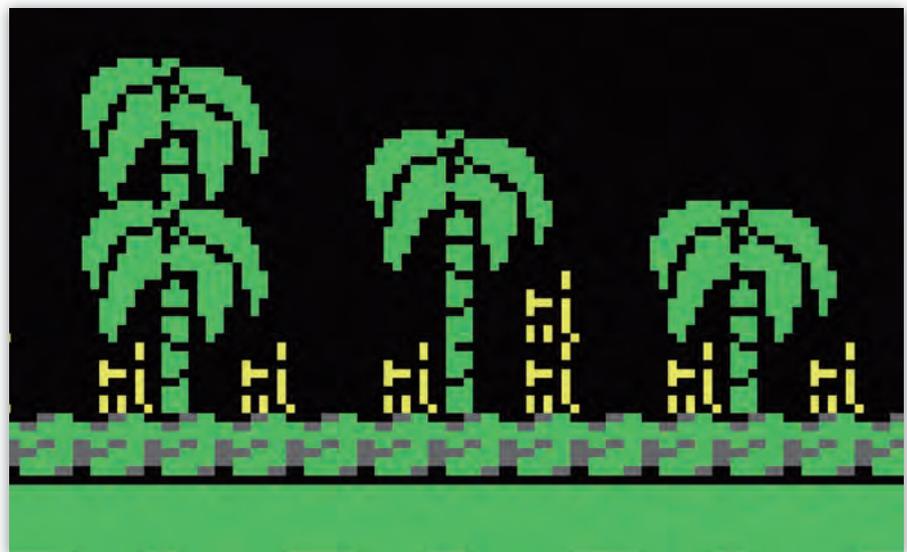


Für Hundebesitzer im Pauschalurlaub Nintendogs

Die Haustiersimulation gibt es in vier verschiedenen Editionen, mit mehr als 24 verschiedenen Hunderasen zum Verhütseln. Um die virtuellen Hunde muss man sich kümmern wie um echte, indem man sie streichelt, füttert und mit ihnen Gassi geht. Damit können alle, die ihren Hund vor dem Billigurlaub in eine Tierpension geben mussten, trotzdem ihrem Helferkomplex freien Lauf lassen. Katzenbesitzer greifen zu „Catz“ von Ubisoft. Für DS von Nintendo, circa 35 Euro

Für den Griechenlandurlaub God Of War: Betrayal

Die Handyversion des blutigen Spiels um den Kriegsgott Kratos und seine Chaosklingen wird nicht so bombastisch präsentiert wie in der PS2-Version, aber auch hier kann man sich durch Horden von Gegnern aus der griechischen Mythologie metzeln. In 2D und ganz lässig nur mit dem Daumen. Netter Nebeneffekt: Man kann seine Eltern oder Mitreisenden an jeder erdenklichen Sehenswürdigkeit mit überzeugendem Halbwissen um die griechischen Götter und Sagen überraschen. Für Mobiltelefone von Sony



Für den Familienurlaub Nom

In dem preisgekrönten Spiel rennt man als kleines schwarzes Männchen vor bunten Hintergründen entlang, muss durch Ringe und über Hindernisse springen, Extras einsammeln und Feinde schlagen. Alles mit nur einer Taste. Gib't mal kräftigen Familienstreit, hilft „Nom“ sofort, denn dort kann man ungestört die Wände hoch laufen und sogar an die Decke gehen. Da verfliegt selbst die größte Wut. Für Mobiltelefone von www.nomsworld.com

INTERVIEW

„Kein großer Witzeerzähler“

Er hauchte mit „Maniac Mansion“ Computerspielen den Humor ein, erfand mit „Monkey Island“ das berühmteste Adventure überhaupt. Jetzt, fast zwei Jahrzehnte später, will Ron Gilbert die Gameswelt ein weiteres Mal in Erstaunen versetzen – GEE traf ihn zum Gespräch *Interview: Ole Schley*

Verrätst du uns deinen Lieblingswitz?
Ron Gilbert: (lacht) Meinen Lieblingswitz?

Genau.

Oh, äh ... ich glaube, ich habe gar keinen.

Du bist also nicht der Typ, der einen Witz nach dem anderen raushaut?

(lacht) Nee, ich bin kein großer Witzeerzähler.

Aber du bist schon ein humorvoller Typ ...

Na ja, es gibt verschiedene Arten von Humor. Manche Leute erzählen einfach nur Witze. Mein Humor besteht eher darin, bizarre Geschichten und Charaktere zu entwickeln.

Bei Filmen und TV-Shows zählt Comedy zu den erfolgreichsten Genres. Witzige Computerspiele gibt es fast gar nicht. Eine echte Marktlücke. Wieso konzentrieren sich die Firmen nicht viel mehr auf humorvolle Spiele?

Vermutlich, weil Comedy so schwierig ist. Es gibt nicht viele wirklich lustige Leute in der Spielebranche. Die meisten sind zwar technisch hoch begabt und verstehen eine Menge von Games, aber halt nicht von Humor. Das Ergebnis sind Spiele, die vorgeben, lustig zu sein. Weil sie es aber nicht sind, verkaufen sie sich nicht. Tja, und dann denken Publisher: „Comedy funktioniert nicht in Spielen.“ Sie sollten aber eigentlich denken: „Schlechte Comedy funktioniert nicht in Spielen.“ Weil es so schwierig ist und fast nie gut gemacht wird, geht auf diese Weise ein ganzes Genre den

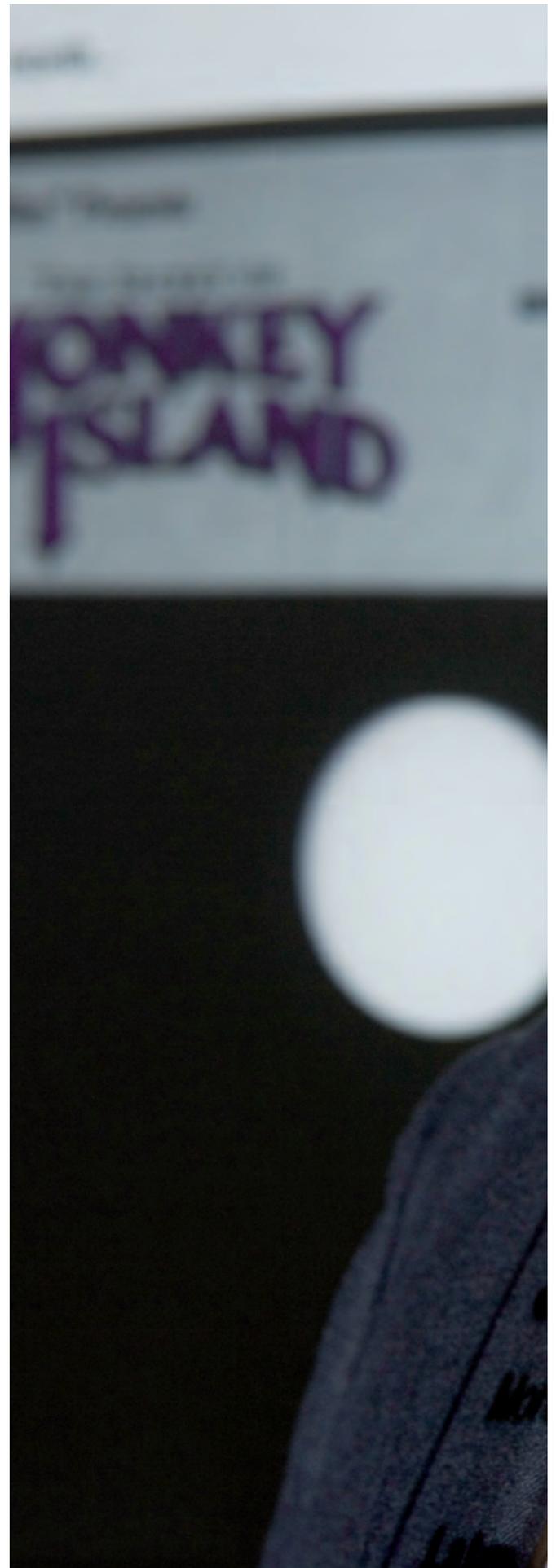
Bach runter. Für die Publisher ist es einfach zu sagen: „Computerspieler wollen keine lustigen Spiele.“ Ich glaube jedoch, sie wollen welche. Aber eben nur solche, die auch tatsächlich lustig sind.

Mindestens genauso rar wie witzige Spiele sind gute Adventures. Woran liegt das?

Ich glaube, weil man Adventures nur ein einziges Mal spielen kann. Die Leute wollen heute Games, die man immer wieder spielen kann. Ich selbst spiele im Moment jeden Tag mehrere Stunden „World Of Warcraft“. Adventures sind vielen der neuen Gamer zu begrenzt. Aber ich denke, dass die Zeit von Adventures wieder kommen wird. Es muss sich nur die Art ändern, wie sie gemacht werden.

Glaubst du nicht, dass es Millionen von Menschen da draußen gibt, die einfach nur auf Geschichten warten, die genauso toll erzählt und humorvoll sind wie vor 15 Jahren? Leute, die einfach nur ein gutes, solides Adventure wollen?

Das frage ich mich auch. Ich weiß nicht, wie erfolgreich Dave Grossmans „Sam & Max“-Reihe in Europa ist (Anm. d. Red.: Grossman arbeitete seinerzeit mit Gilbert an „Maniac Mansion“). Aber sie scheint ein guter Indikator dafür, dass die Leute diese Spiele tatsächlich wollen. Ich denke, die Spieleindustrie ist ziemlich gewachsen. Der Markt für Adventures ist dabei nicht unbedingt geschrumpft, aber es gibt einfach viel mehr Leute, die andere Genres spielen wollen. Deshalb tun sich die Publisher so schwer damit, weiterhin auf Adventures zu setzen. 





Ron Gilbert: Schon der erste Titel des amerikanischen Spieleentwicklers stellte die Gameswelt auf den Kopf. Während andere Adventures damals primär durch die Eingabe von Textbefehlen gesteuert wurden, trumpfte „Maniac Mansion“ (1987) mit einer intuitiven grafischen Benutzeroberfläche auf. Ihren Platz im Herzen der Adventure-Fans sicherten sich „Maniac Mansion“ und die anderen von Gilbert designten Spiele der Firma Lucas Arts, wie „Zak McKracken“ (1988) oder „The Secret Of Monkey Island“ (1990), aber vor allem wegen des verschrobenen Humors und der irrwitzigen, aber immer logischen Puzzles. Nach seiner Zeit bei Lucas Arts entwickelte Gilbert Games für Kinder wie „Fritzi Fisch und der Fall der gestohlenen Trompetenschnecke“ (1998) oder „Töff Töff geht zum Zirkus“ (2001). Derzeit sucht er nach Geldgebern für ein geheimes Adventure-Projekt, wirkt an einem Adventure-Game-Projekt der Webcomic-Zeichner Penny Arcade mit und pflegt seinen Blog Grumpygamer.com.

Bist du verbittert über diese Entwicklung? Immerhin heißt dein Blog „Grumpy Gamer“ („Grummeliger Spieler“).

„Verbittert“ ist vielleicht nicht das richtige Wort. Ich glaube, wer so lange in einer Branche ist wie ich in der Spieleindustrie, der hat einfach all ihre Schattenseiten gesehen. Vielleicht wird man ein bisschen zynisch, aber ich würde nicht sagen, dass es einen verbittert. Dafür liebe ich die Spieleindustrie viel zu sehr.

Und diese Liebe wurde natürlich von deiner Arbeit bei Lucas Arts entfacht. Tut mir Leid, aber wir müssen noch mal fragen: War die Arbeit als Spielerfinder damals wirklich eine einzige Party?

Es war einfach total aufregend. Besonders in den frühen Tagen, als wir noch eine relativ überschaubare Truppe waren. Die Leute waren sowohl kreativ als auch technisch und künstlerisch extrem begabt, einfach perfekte Kollegen. Wir hatten viele Freiheiten und konnten fast alles machen, was wir wollten. Und ich finde, manchen Spielen von damals kann man diese Freiheit auch ansehen. Es gab einfach keinen wirklichen Druck. Natürlich mussten wir erfolgreiche Spiele machen. Aber in den Anfängen ging es nicht darum, so viel Geld wie möglich zu machen, sondern darum, richtig gute Spiele zu entwickeln, die sich angemessen verkaufen.

Hattest du eigentlich bei der Arbeit an „Monkey Island“ schon so eine Ahnung, dass du gerade dabei warst, etwas Großes zu erschaffen?

Nein, absolut nicht. Wir wussten zwar, dass es ein gutes und sehr witziges Spiel werden würde. Aber ich hätte nie geglaubt, dass die Leute „Monkey Island“ auch 15 Jahre später noch so lieben würden.

Du hast mal gesagt, dass ihr auf die meisten der Ideen in „Monkey Island“ in so genannten Bullshit Sessions gekommen seid. Was genau dürfen wir uns darunter vorstellen?

(lacht) Wir haben einfach nur rumgesessen, Schwachsinn geredet und Spaß gehabt. So sind die meisten Ideen für das Spiel entstanden.

Dave Grossman, Tim Schafer und ich hatten einfach eine verdammt gute Zeit. Wir haben herumgesessen, uns über alles Mögliche totgelacht und das dann ins Spiel gepackt.

Warum bist du bei Lucas Arts weggegangen?

Weil ich schon eine ganze Weile in der Spielebranche gearbeitet hatte und fand, dass es an der Zeit sei, meine eigene Firma zu gründen.

Was war das für ein Gefühl, den Schreibtisch zu räumen?

Es war traurig, sehr, sehr traurig. Ich wusste zwar, dass ich weiterhin Spiele machen würde, aber trotzdem fiel mir die Entscheidung auf keinen Fall leicht.

Deinem Leib-und-Magen-Genre bist du aber auch nach deiner Zeit bei Lucas Arts treu ge-

blieben: Du hast Adventures für Kinder entwickelt. Ist jemand, der sich diesem Genre so sehr verschrieben hat, eigentlich selbst ein abenteuerlustiger Typ?

Nein, ich bin nicht gerade besonders abenteuerlustig.

Komm schon! Nicht mal ein bisschen?

Na ja, ich reise gern und lerne gern neue Orte kennen. In Amerika, in Europa ... ich war auch schon in China. Ich bin Pilot, also fliege ich auch gern. Ich finde es toll, meine eigene Maschine zu fliegen.

„Vielleicht mache ich Adventures, weil ich selbst keine Abenteuer erlebe“

Du hast ein eigenes Flugzeug?!

Jetzt nicht mehr. Aber als ich es hatte, war das schon ein Riesenspaß.

Aber du ziehst nicht ständig um die Welt auf der Suche nach dem nächsten Abenteuer?

Ehrlich gesagt bin ich am liebsten zu Hause und lese ein gutes Buch. Vielleicht mache ich ja deshalb Adventures – weil ich selbst keine erlebe. (lacht)

Deine Spiele waren ein großer kommerzieller Erfolg. Sieht dein Haus entsprechend aus: eine

Ron Gilberts Meilensteine



Ein viktorianisches Landhaus, dessen Bewohner unter dem Einfluss eines bösen Kometen stehen, eine Musikband aus Tentakelwesen und sechs durchgeknallte Spielcharaktere wie ein Punkrocker, ein Nerd und eine angehende Schriftstellerin – das ist „Maniac Mansion“

1990

„The Secret Of Monkey Island“ und dessen Nachfolger „Monkey Island 2“ sind vielleicht die berühmtesten Adventures überhaupt: Story, Humor, Puzzles – bei den Geschichten um Guybrush Threepwood stimmt einfach alles



1988

In „Zak McKracken And The Alien Mindbenders“ verhindert der Reporter Zak eine Invasion von Außerirdischen und findet die Liebe seines Lebens. Klingt einfach? Mitnichten. Die Aufgabe führt ihn unter anderem nach Ägypten, zum Bermuda-dreieck, nach Stonehenge – und zum Mars

Die Helden der Adventure-Ära



Roberta Williams (54)

Roberta Williams ist die vermutlich wichtigste Frau der Games-Geschichte. Mit ihrem Mann Ken gründete die Spieleentwicklerin die Adventure-Firma Sierra On-Line. Als Designerin entwickelte sie unter anderem die Fantasy-Adventure-Reihe „King's Quest“ (1984 bis 1998). Mittlerweile haben Ken und Roberta Williams der Industrie den Rücken gekehrt und genießen in Mexiko die Früchte ihres Erfolgs.



Al Lowe (64)

Der Schöpfer von Sierra On-Lines bekannter Adventure-Serie „Leisure Suit Larry“ nennt sich selbst den „ältesten Game-Designer der Welt“. Für sechs von sieben Teilen der Reihe zeichnete der ehemalige Musiklehrer verantwortlich. Nun scheint aber endgültig Schluss zu sein: Vor kurzem musste Lowe seine Firma iBase schließen, da sich nicht genug Geld für sein neues Projekt „Sam Suede“, ein Action-Comedy-Game, auftreiben ließ. Lowe kündigte frustriert an, nun in Rente zu gehen.



Tim Schafer (39)

Schafer war nach dem Weggang von Ron Gilbert der wichtigste Designer von Lucas Arts. Sein Portfolio umfasst Klassiker wie „Day Of The Tentacle“ (1993), Vollgas (1995) und „Grim Fandango“ (1998). Nachdem Lucas Arts aufhörte, Adventures zu produzieren, gründete er sein eigenes Studio Double Fine und brachte das fantastische Action-Adventure „Psychonauts“ (2006) heraus - leider ohne kommerziellen Erfolg.

Wie ist eigentlich dein Verhältnis zu anderen großen Adventuremachern aus den alten Zeiten? Triffst du manchmal mit Al Lowe, Roberta Williams oder Tim Schafer (siehe Kasten links) zum Golfspielen?

Tim und ich sind immer noch gute Freunde, wir sehen uns regelmäßig. Auch Dave Grossman treffe ich andauernd. Mit Al Lowe habe ich ein paar Mal gemailt und ihn zwei oder drei Mal getroffen, aber ich kann nicht behaupten, ihn zu kennen. Und Roberta Williams kenne ich überhaupt nicht. Wir sind uns ab und zu über den Weg gelaufen, aber ich habe nie wirklich mit ihr gesprochen.

Hast du damals „Leisure Suit Larry“, „Space Quest“, „King's Quest“ und die ganzen anderen Adventures gespielt?

Klar habe ich die gespielt. Ich würde sogar sagen, „King's Quest“ war der einzige Grund, warum ich „Maniac Mansion“ gemacht habe. Allerdings hat mich die Texteingabe bei den alten Textadventures immer gestört, deshalb habe ich für „Maniac Mansion“ die Point-and-click-Steuerung entwickelt. Aber „Leisure Suit Larry“ und die ganzen „Space Quest“-Sachen waren schon gute Spiele, ich fand sie sehr lustig.

Empfandet ihr Sierra als große Konkurrenz?

Ja, da gab es auf jeden Fall eine Rivalität.

Und wer hat gewonnen?

Ich schätze, keiner. (lacht) Schließlich gibt es heute weder Adventures von Lucas Arts noch von Sierra.

Schon mal darüber nachgedacht, was anderes zu machen als Computerspiele zu entwickeln? Vielleicht einen Film?

Das Kreative an Filmen würde mich schon reizen. Aber in dieses Geschäft reinzukommen ist einfach unmöglich.

Du könntest ja einfach mal ein Drehbuch schreiben?

Selbst wenn: Es gibt Zehntausende, die bessere schreiben würden als ich.

Aber es gibt keine Zehntausende, die „Monkey Island“ erschaffen haben.

Ja, aber bestimmt fünftausend Leute mit genauso spannenden Geschichten. Es ist ein hartes Geschäft, und ich glaube nicht, dass es da auch nur im Geringsten besser zugeht als in der Spielbranche. In beiden geht es um viel Geld, und

vermutlich hat man in der Filmbranche genau die gleichen kreativen Frustrimente. Außerdem kenne ich mich mit Spielen viel besser aus.

Du bist mittlerweile seit rund zwei Jahren auf der Suche nach einem Publisher für dein neues Projekt, ein Adventure mit RPG-Elementen. Hast du inzwischen einen gefunden?

Nein, noch nicht. Aber ich habe ein paar sehr ernsthafte Gespräche geführt und schätze, dass sich da innerhalb der nächsten neun Monate etwas tut.

Warum dauert das so lange? Müsstest sich die Firmen nicht darum reißen, das neue Ron-Gilbert-Spiel rauszubringen?

Ich glaube, es liegt daran, dass Publisher sehr pragmatisch denken. Die wollen etwas, das sich sechs Millionen Mal verkauft und ihnen 200 Millionen Dollar einbringt. Alleine bei dem Wort „Adventure“ verlieren die meisten schon das Interesse. Wobei einige europäische Spieleentwickler schon interessiert waren. Aber die

„Comedy in Spielen funktioniert nur nicht, weil sie fast nie gut gemacht ist“

haben nicht so viel Budget, und es ist schwierig, die Summe zu bekommen, die ich brauche.

Warum muss es denn so teuer sein? Kommt es nicht vor allem auf die Idee und die Story an?

Nicht nur die Story ist entscheidend, es geht auch um den optischen Gesamteindruck. Will man mit Top-Künstlern arbeiten, damit es auch optisch spannend und faszinierend ist, kostet das einfach einen Haufen Geld.

Glaubst du, dass du noch einmal so viel Erfolg haben könntest wie früher?

Ich glaube, wenn ich dieses Spiel finanziert bekomme, wird es sehr, sehr interessant werden. Viele Leute werden erstaunt sein, was man mit Adventure-Games alles anstellen kann. Die Art, wie man Geschichten erzählt und Puzzles konstruiert und wie man sie mit einem RPG-Format verknüpft. Ja, ich glaube, es würde ein sehr erfolgreiches Spiel werden.

Äh, eine Frage noch: Hast du beim Adventure-Spielen schon mal ins Lösungsbuch geguckt?

Oh, ganz ehrlich? Andauernd! Ich glaube, ich habe noch kein Spiel komplett ohne Lösung durchgespielt. ☹

große Villa mit Pool und zwei Garagen, dicken Autos ...?

Dass die Spiele sehr erfolgreich waren, heißt nicht, dass ich damit viel Geld verdient habe. Ich war nur ein Angestellter, also habe ich davon nicht wirklich was gehabt.

Lucas Arts hat dich also über den Tisch gezogen?

Nein, auf keinen Fall. Ich war fest angestellt, ich hatte ein regelmäßiges Einkommen und musste mir keine Sorgen machen, etwas zu essen auf den Teller zu bekommen. Ich habe vielleicht nicht das große Geld gemacht, aber ich fühle mich nicht, als hätten die mich über den Tisch gezogen.

Weißt du, wie viel Lucas Arts für die Rechte an „Monkey Island“ haben will?

Als ich sie danach gefragt habe, sagten sie bloß, dass sie die Rechte niemals verkaufen würden. Klar, wenn ich mit hundert Millionen Dollar ankommen würde, wäre das vermutlich machbar. Aber ich glaube nicht, dass sie die Rechte für eine realistische Summe hergeben würden.

ANZEIGE

Lebenszeichen

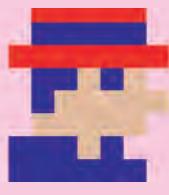
Lange Zeit waren drei Leben das Maß aller Videospiele – und wir liebten jedes von ihnen wie unser eigenes. Deshalb haben wir hier gleich 63 versammelt Text: Sven Stillich



„Digger“
Century Electr., 1982, Arcade



„King And Balloon“
Namco, 1981, Arcade



„Dream Shopper“
Sanritsu, 1982, Arcade



„Eggs“
Universal, 1983, Arcade



„Kangaroo“
Sun Electronics, 1982, Arcade



„Fly Boy“
Kaneko, 1982, Arcade



„Food Fight“
Atari, 1983, Arcade



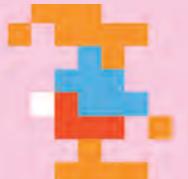
„Gunsmoke“
Capcom, 1985, Arcade



„Guzzler“
Tehkan, 1983, Arcade



„Hunchback“
Century Electr., 1983, Arcade



„Jack Rabbit“
Zaccaria, 1984, Arcade



„Jack The Giantkiller“
Cinematronics, 1982, Arcade



„Tiger-Heli“
Taito, 1985, Arcade



„Wacko“
Bally Midway, 1983, Arcade



„Kicker“
Konami, 1985, Arcade



„Donkey Kong“
Nintendo, 1981, Arcade



„Lizard Wizard“
Techstar, 1985, Arcade



„Lock'n'Chase“
Nihon Bussan, 1981, Arcade



„Logger“
Century Electr., 1982, Arcade



„Mariner“
Amenip, 1981, Arcade



„Megadon“
Photar, 1982, Arcade



„Naughty Boy“
Jaleco, 1982, Arcade



„The New Zealand Story“
Taito, 1988, Arcade



„Pengo“
Sega, 1982, Arcade



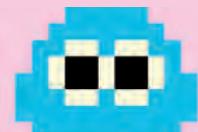
„Popper“
Omori, 1983, Arcade



„Space Harrier“
Sega, 1985, Arcade



„Spatter“
Sega, 1984, Arcade



„Super Glob“
Epos, 1983, Arcade



„Swimmer“
Tehkan, 1982, Arcade



„The Hand“
T.I.C., 1981, Arcade



„The Speed Rumbler“
Capcom, 1986, Arcade



„Timber“
Midway, 1984, Arcade



„Time Limit“
Chuo Co. Ltd., 1983, Arcade



„Tron“
Bally Midway, 1982, Arcade



„Tutankham“
Konami, 1982, Arcade



„Twin Bee“
Konami, 1985, Arcade



„Up'n Down“
Sega, 1983, Arcade



„Vigilante“
Irem, 1988, Arcade



„Fitter“
Taito, 1981, Arcade



„Whizz“
Philko, 1989, Arcade



„Wiz“
Taito, 1985, Arcade



„Wonder Boy 3“
Sega, 1989, Arcade



„Elevator Action“
Taito, 1983, Arcade



„Bionic Commando“
Capcom, 1987, Arcade



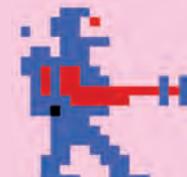
„Sheriff“
Nintendo, 1979, Arcade



„Kitten Kaboodle“
Konami, 1988, Arcade



„Son Son“
Capcom, 1984, Arcade



„Wizard Of Wor“
Bally Midway, 1980, Arcade



„Jumping Jack“
Universal, 1984, Arcade



„Anteater“
Tago, 1982, Arcade



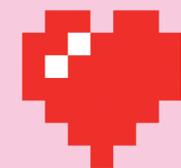
„Arabian“
Atari, 1983, Arcade



„Bomb Jack“
Tehkan, 1984, Arcade



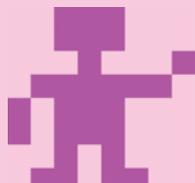
„Burger Time“
Data East, 1982, Arcade



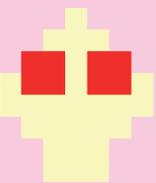
„Cabal“
TAD Corp., 1988, Arcade



„Calipso“
Tago, 1982, Arcade



„Cavelon“
Jetsoft, 1983, Arcade



„Centipede“
Atari, 1980, Arcade



„Combat“
Exidy, 1985, Arcade



„Congo Bongo“
Sega, 1983, Arcade



„Crystal Castles“
Atari, 1983, Arcade



„Frogger“
Konami, 1981, Arcade



„Flashgal“
Sega, 1985, Arcade



„Complex X“
Taito, 1984, Arcade

Wie viele sind es noch? Zwei, o je. Reichen die? Gleich kommt doch die fiese Stelle! Bitte, bitte, dieses Mal schaffe ich es. Und – nein, schon wieder versagt, das kann doch nicht wahr sein, gleich bin ich alle Tode gestorben. Aber eins habe ich noch. Nur noch eins, das darf doch nicht wahr sein. Letzter Versuch jetzt. Konzentrier dich! Und weiter, keinen Blick zurück. Nicht zögern. Runter, duck dich! Puh, im richtigen Moment gesprungen, Schuss, Treffer, der war leicht, den erwisch ich immer. Weiter. Und gleich ist sie da, da vorne, die fiese Stelle, die Allesentscheidungsstelle, die Keineausredenstelle, die, worauf das Leben zuläuft, an der alle vorherigen gescheitert sind, an der das Spiel entscheidet, wer Meister ist und wer Knecht. Ich sehe sie kommen, ist es das Letzte, was ich sehe?

Ich sehe sie zum letzten Mal –
und durch! Geschafft. Unglaublich.
Das Spiel ist aus, mein Leben ist erfüllt.

Der Bildschirm wird schwarz,
Ruhe umgibt mich am Ende des Tunnels,
und was bleibt, ist eine letzte Frage:

Wenn man drei Leben hat –
stirbt man dann auch die ersten zwei Male?

CHIRURGIE

Einstellungssache

Du bastelst dir einen Avatar, der dich im Online-Spiel „Entropia“ vertritt, schaffst es aber nicht, ihn besser aussehen zu lassen als dich selbst?



Keine Reue: In der virtuellen Welt wird ohne Skalpell verschönert

Anders als in „Second Life“ kann der Spieler sein Aussehen im Online-Rollenspiel „Entropia Universe“ nicht nach Belieben verändern. Nur am Anfang darf er an den Reglern drehen, mit denen Nase, Mund und Augen, die Figur, der Brustumfang und die Hautfarbe eingestellt werden. Dabei kommt im Eifer des Gefechts nicht immer etwas Hübsches raus. Trotzdem braucht niemand auf ewig mit einer Gurkennase durch „Entropia“ zu laufen, denn dort gibt es den Beruf des „Beautician“. Einen virtuellen Schönheitschirurgen. Und das kann jeder werden.

Konzentriert man sich auf diese Fertigkeiten, kann man bald Haare stylen, Gesichter formen und Körper verändern. Dabei hat man noch mehr Möglichkeiten, Avatare zu verändern, als die Spieler am Anfang des Games. Ido Sunrider, der im wirklichen Leben als Programmierer bei Microsoft arbeitet, ist einer der drei Top-Beauticians in „Entropia“. Jeden Tag kommen ein bis zwei der knapp 600000 Mitspieler in „Ido's Beauty Parlor“, um sich

von ihm behandeln zu lassen. Spielt Schönheit dabei überhaupt eine Rolle? „Viele weibliche Avatare kommen wirklich, damit ich Details an Gesicht und Figur verschönere, und die meisten Männer wollen mehr Muskeln. Ich würde nicht sagen, dass hier andere Maßstäbe für Schönheit gelten als im echten Leben. Einmal hatte ich allerdings einen Kunden, der wollte, dass ich ihn so hässlich wie möglich mache, damit er andere erschrecken kann“, erklärt Ido.

Die Änderungen werden in speziellen Stühlen vorgenommen. Setzt sich ein

Avatar hinein, kann Ido die Werte verstellen, die das Aussehen beeinflussen. Der Besitzer des Avatars kann die Werte ebenfalls verstellen, und wenn sich beide einig sind, wird ein Preis für die Operation festgesetzt, und der Kunde muss einen Akzeptieren-Button drücken. Die teuerste Behandlung ist mit rund fünf Euro das Schwarzfärben der Haare. Nicht weil es aufwendig ist, sondern weil das dazu benötigte Item, ein „Basic Haircolor Set“, so rar ist. Die aufwendigste Behandlung heißt „Party Color“. Doch dafür braucht man so viele Erfahrungspunkte, dass bisher nicht mal die drei Top-Chirurgen in „Entropia“ diesen Service anbieten können, geschweige denn wissen, was er überhaupt bewirkt.

Dass sich die Spieler in „Entropia“ überhaupt um ihr Aussehen scheren, liegt laut Ido nicht daran, dass sie sich von der virtuellen Schönheit irgendwelche Vorteile erhoffen: „Das Aussehen der Avatare hat keinen Einfluss auf das Spiel an sich, und die ‚Entropia‘-Spieler bewerten weniger den

Vorher / Nachher

Die gängigsten Schönheitsoperationen in „Entropia Universe“



01 Etwas mehr: Die Brustvergrößerung ist bei Frauen und Männern beliebt **02** Gesichtsrätsche: Der „Beautician“ stellt Schönheit ein **03** Erfüllter Männertraum: Fett per Knopfdruck gegen Muskeln tauschen **04** Kleinstellung: Für Kämpfe lassen sich Bewohner schrumpfen

Look eines anderen Spielers als seine Leistungen und Erfahrungen. Nette Komplimente der Mitspieler wird man als Schönheit natürlich trotzdem ernten, aber blenden lässt sich davon in der virtuellen Welt niemand. Es geht vielmehr darum, selbst mit dem Aussehen seines Avatars zufrieden zu sein, da man schließlich derjenige ist, der die meiste Zeit mit ihm verbringt.“ Besonders viel Zulauf hat Ido im Salon vor großen Events wie dem „Land Grab“, bei dem Spieler gegen Spieler kämpfen. Dabei spielt Schönheit aber keine Rolle: „Viele Leute kommen dann, damit ich sie kürze. Kleinere Avatare sind im Kampf nämlich viel schwieriger zu treffen.“

<http://parlor.atspace.com>, www.entropiauniverse.com

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01



02

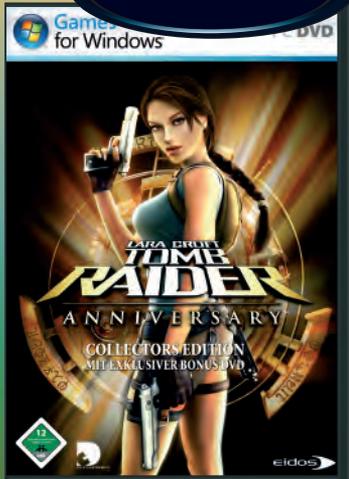
01 Aufstiegschance Im Frühjahr 2008 will Sega den Traum aller Macher unter den Fußballfans erfüllen: Der beliebte „Football Manager“ von Sports Interactive erscheint dann in einer Online-Variante, bei der bis zu 1000 Spieler mit selbst erstellten Clubs in verschiedenen Ligen und Cups gegeneinander antreten können. Dabei geht es, wie auch bei der Offline-Variante, vor allem um das Club-Management, die richtigen Ein- und Verkäufe und das Training. www.footballmanagerlive.com **02 Newbie** In Folge 395 von „Die Simpsons“ kauft sich Marge einen Computer und tritt dem Online-Rollenspiel „Earthland Realms“ bei – mindestens so lustig wie die „South Park“-Folge, in der es um „World Of Warcraft“ ging. Ein deutscher Ausstrahlungstermin ist leider noch nicht bekannt.



Top-Games in Ihrer Videothek **günstig leihen** oder bequem **online bestellen**

In Ihrer Videothek leihen – oder im ONLINE-SHOP kaufen

bereits erhältlich



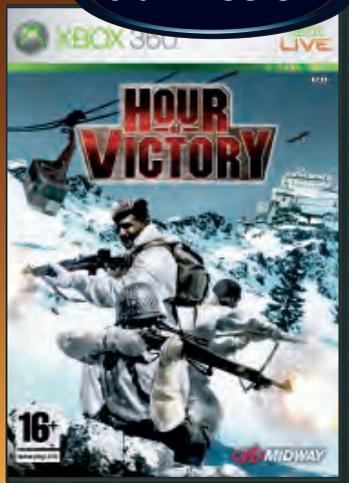
ab 37,99 EURO

• PC • PS2 • PSP •

SPIEL MIT MIR!

In Ihrer Videothek leihen – oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 22.06.07



59,99 EURO

• Xbox 360 •

In Ihrer Videothek leihen – oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 28.06.07



ab 38,99 EURO

• PC • PS2 • PS3 • Xbox 360 • Wii •

In Ihrer Videothek leihen – oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 28.06.07

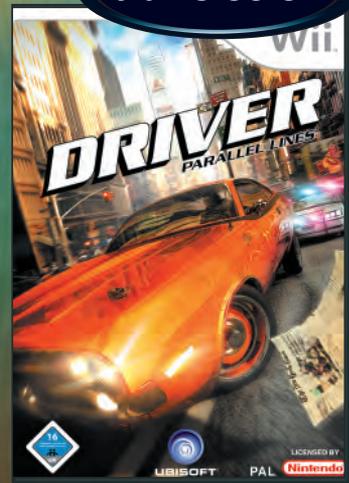


ab 47,99 EURO

• PS2 • PS3 • Xbox 360 • Wii • PSP •

In Ihrer Videothek leihen – oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 28.06.07



ab 27,99 EURO

• PC • Wii •

Änderung von Preisen und Terminen vorbehalten. Stand: 10.05.2007. In allen teilnehmenden Videotheken. Coveränderungen möglich.

Die ganze Welt der Games erwartet Sie unter:

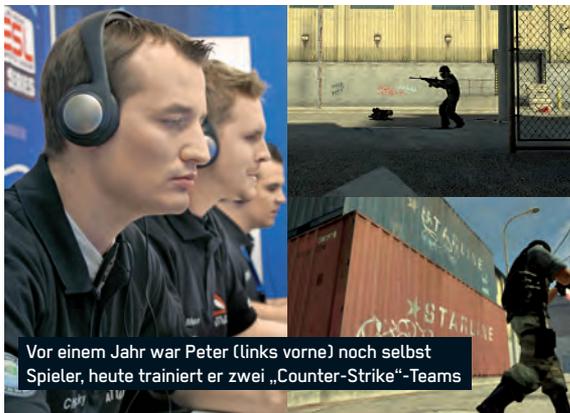
www.world-of-video.de

ALLE SYSTEME
ÜBER
5000
Games
IM ONLINE-SHOP

INTERVIEW

„Brillant spielen reicht nicht“

E-Sport wird immer professioneller. Dazu gehört auch, dass die Spieler beim Üben nicht einfach nur rumdaddeln, sondern richtig trainieren. Wir sprachen mit **Peter „Chucky“ Schlosser (24)**. Er ist der Trainer vom Clan „Alternate aTTaX“, dem heißesten Anwärter auf die deutsche „Counter-Strike“-Krone



Vor einem Jahr war Peter (links vorne) noch selbst Spieler, heute trainiert er zwei „Counter-Strike“-Teams

Trainingshaus samt Küche und Betten besitzt. Auf dem Gelände besteht auch die Möglichkeit, Hallenfußball oder Badminton zu spielen. Ich muss die Spieler aber gar nicht animieren, Sport zu machen: Viele E-Sportler treiben freiwillig Ausgleichssport. Nur 10 Prozent aller Spieler der ESL Pro Series sind übergewichtig.

Musst du deine Jungs auch manchmal davon abhalten, sich auf einem Turnier so richtig zu betrinken?

Da achten die Spieler schon selbst drauf. Meistens trinken sie sogar nur Wasser und noch nicht einmal Cola: Denn Zucker macht lahm. Wir verbieten aber nichts. Sie sollten es allerdings vermeiden, betrunken auf irgendwelchen Events rumzutorkeln, denn das schadet unserem Image.

Hast du Spieler schon mal ausgetauscht, weil sie keine Leistung gebracht haben?

Nein, denn es geht uns nicht um Erfolg um jeden Preis. Ich baue als Trainer auch keinen Leistungsdruck auf. Der kommt automatisch, Schließlich sind wir eine der ersten Adressen in Deutschland, und

dementsprechend wollen viele für uns spielen. Außerdem haben wir mit den Spielern feste Verträge. Und die halten wir auch ein. Es sei denn, es wird eine Ablösesumme gezahlt. Die Fluktuation im Team ist trotzdem hoch, weil viele zum Beispiel aus schulischen Gründen aussteigen. Deshalb schaue ich mich stets nach neuen Talenten um und gucke, ob ein guter Spieler in einem schlechten Team spielt.

Musstest du schon mal irgendwelche Disziplinarmaßnahmen ergreifen?

Nee, damit drohen musste ich schon einige Male. Meist weil Spieler nicht zu Medienterminen erschienen sind oder bei Turnieren eine eigene Jacke tragen, die die Sponsorenlogos auf dem Team-Shirt verdeckt.

Was fällt als E-Sport-Trainer alles in deinen Aufgabenbereich?

Ich begutachte die Spieler im Training und in Wettbewerben und offenbare ihnen ihre Schwächen. Viele Spieler denken nämlich, dass immer nur die anderen Fehler machen. Außerdem achte ich darauf, dass das Training über das eigentliche Spiel hinausgeht. Und dass die mentale Einstellung beim Wettkampf zum Beispiel nicht zu kurz kommt. Denn bei „Counter-Strike“ gibt es derart viele gute Spieler, dass fast jedes Turnier von jemand anderem gewonnen wird. In Zukunft wird es also nicht reichen, einfach „nur“ brillant zu spielen.

Was genau bedeutet das? Müssen E-Sportler jetzt auch echten Sport betreiben?

Auf jeden Fall, denn die großen Turniere dauern von Donnerstag bis Sonntag. Die Spieler müssen also sehr lange extrem konzentriert spielen. Unser Clan ist der erste, der deshalb ein eigenes

Fünf Tipps fürs E-Sport-Training von Dr. Jörg Müller-Lietzkow. Er ist Dozent der Uni-Jena und wissenschaftlicher Berater des deutschen E-Sport-Bundes

- 01** Hört auf, acht Stunden am Stück zu spielen. Damit erreicht man nicht mehr als mit einem Training von nur zwei bis drei Stunden.
- 02** Disziplin zeigen. Es funktioniert nicht, drei Wochen wie wahnsinnig zu üben und dann wieder einen Monat das Training zu schwänzen.
- 03** Ausgleichssport ist Pflicht - keine Option. Alle Schachprofis beherrschen eine weitere Sportart auf einem hohen Niveau.
- 04** Auf Ergonomie achten. Investiert in einen vernünftigen „Spielplatz“ mit ergonomischem Controller und einem guten Stuhl.
- 05** Vor einem Wettkampf aufwärmen. Das kann man auch daheim machen. Am besten Dehnübungen ins tägliche Programm integrieren.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Weihe Das Justizministerium der USA hat E-Sport kürzlich offiziell als Sportart anerkannt. Auslöser für diese Entscheidung war ein Streit des amerikanischen „Counter-Strike“-Clans „compLexity“ mit den amerikanischen Behörden. Der Clan wollte einen schwedischen Starspieler verpflichten, der zunächst kein Visum bekam, weil E-Sport laut Gesetz weder richtige Arbeit noch Sport war.

02 Gaming für Cash Du willst Geld verdienen mit deinen E-Sport-Skills, hast aber keine Lust, deine Wochenenden auf den Kopf zu hauen? Wir empfehlen Eduel, die erste deutsche E-Sport-Webseite, bei der man andere Leute in „Fifa“ oder „Counter-Strike“ gegen Bares herausfordern kann. www.eduel.net

GEE STORE

Ab sofort: der One-Stop-Shop für die wichtigsten Dinge aus dem GEE-Universum!



Padman T-shirt (black)
UVP: **19,95 €**



Ping-King-Laptop-Bag (antrazit), UVP: **39,95 €**

GEE-Laptop-Bag (antrazit), UVP: **39,95 €**



Consolero long sleeve (black)
UVP: **24,95 €**



Ping-King-Cap (khaki)
UVP: **12,95 €**



GEE-Cap (green)
UVP: **12,95 €**



GEE-Money-Bag (navy & black)
UVP: **12,95 €**

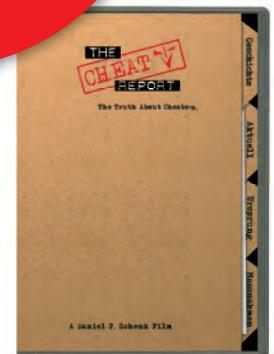
Ab 50 € Versandkosten
geschenkt*
Ab 100 € Nachnahme-
gebühr geschenkt**

USB-Ventilator
UVP: **9,95 €**



Ping-King-Money-Bag (navy & black)
UVP **12,95 €**

Cheat-
Report DVD
UVP: **9,90 €**
Ab 18 Jahren



* Verpackungs- & Versandkosten-Anteil: nur 4,90 €
** Bei Nachnahme-Versand: zusätzlich nur 4,90 €
Support- & Bestellhotline: 040/360 927 57 (Ortsstarif, Mo bis Fr von 10 - 18 Uhr).
Mindestbestellwert nur 20,- Euro



Virtuelle Bilder von echten Fotografen:
Screenshots können Kunst sein



FOTOGRAFIE

Neue Perspektiven

Screenshots für Fortgeschrittene: Fotografen erobern die Spielewelt – und ihre Bilder die Kunsthallen und Galerien

Spätestens seit immer mehr Spieler ihre selbst gemachten Screenshots als Alben im Internet präsentieren und sich neuerdings sogar zu Vereinen wie der „Morrowind Photographer's Guild“ zusammenschließen, ist klar: In einem Computerspiel kann man mindestens ebenso gut fotografieren wie in der wirklichen Welt. Daher ist es auch nur konsequent, dass solche Bilder mittlerweile neben „richtiger“ Fotokunst im Museum hängen und in Galerien verkauft werden.

Der italienische Medienkünstler Marco Cadioli etwa begibt sich als „embedded journalist“ in Multiplayer-shootern wie „Wolfenstein: Enemy Territory“ oder „Counter-Strike“ zwischen die Fronten und präsentiert seine Eindrücke vom Kampfgeschehen in Form von Fotoreportagen in stilvollem Schwarzweiß. Den größten Unterschied zur normalen Fotografie sieht er in den Freiheiten, die ihm die Immaterialität eines Computerspiels lässt: „Beim Fotografieren im Spiel hast du die absolute Kontrolle über das Bild. Du kannst dich völlig frei um ein Model herum bewegen und Lichtquellen an den unmöglichsten Orten platzieren. Aber auch in der Virtualität gilt: Ein toter Kriegsphotograf kann keine Fotos mehr schießen.“

Für großes Aufsehen sorgten im Frühjahr ebenfalls die Porträtserien, die das Künstlerduo Eva und Franco Mattes von „Second Life“-Avataren angefertigt hat. „Unsere Bilder sind keine Porträts, sondern Bilder von Selbstporträts“, erläutert Franco Mattes. „In ‚Second Life‘ wird man gezwungen, eine 3D-Maske aufzusetzen. Masken dienen aber nicht dazu, die wahre Identität zu verbergen, sondern vielmehr dazu, durch sie zu zeigen, wer man wirklich ist.“ Auch Marco Cadioli ist mittlerweile als Fotoreporter in „Second Life“ unterwegs und sieht das ganz ähnlich: „Ich fotografiere zwar nur den Avatar und nicht den Menschen dahinter. Vielleicht gelingt es mir aber auf diese Weise, dessen Wünsche und Träume festzuhalten.“

Werkproben der drei unter www.internetlandscape.it und www.0100101110101101.org

Zehn Spiele, in denen ihr selbst auf den Auslöser drücken könnt:

„Project Zero“

Um böse Geister zu bannen, muss Protagonist Miku sie mit einer mystischen Kamera fotografieren.

„Beyond Good And Evil“

Jade, die Heldin des Spiels, verdient ihr Geld mit Aufnahmen seltener Pflanzen und Tiere.

„Legend Of Zelda: Wind Waker“

Mit der „Picto Box“ schießt Link Fotos aller Wesen des Spiels als Vorlagen für Schnitzereien des Bildhauers Carlov.

„Dark Chronicle“

Protagonist Maximilian fotografiert seine Umwelt, um sich Anregungen für Erfindungen zu holen.

„Grand Theft Auto: San Andreas“

San Andreas ist ein Paradies für Foto-touristen. Besonders schöne Schnappschüsse werden belohnt.

„Metal Gear Solid 3: Snake Eater“

Findet Solid Snake die versteckte Kamera im Spiel, kann er fortan alles und jeden ablichten.

„Project Gotham Racing 3“

Im Fotomodus des Rennspiels lässt sich die Zeit einfrieren, um in aller Seelenruhe coole Bilder zu machen.

„Canis Canem Edit“

Statt für den Fotokurs das Schulbanner zu fotografieren, knipst Jimmy lieber Mitschüler beim Knutschen.

„Dead Rising“

Fotoreporter Frank erhält in dem Zombie-Game Erfahrungspunkte für besonders gut durchkomponierte Aufnahmen.

„Spider-Man 3“

Auch im Spiel muss Peter Parker den „Daily Bugle“ mit spektakulären Bildern versorgen.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Tanzende Architektur Für ihr neuestes Werk „Debris“ hat die Gruppe Farbrausch („kkrieger“) bei der diesjährigen Breakpoint-Convention die Auszeichnung für die beste PC-Demo erhalten. Das Programm errechnet bei nur 177 KB Größe eine Filmsequenz, in der ganze Straßenzüge bildschön aus den Fugen geraten. www.farbrausch.de

02 Reisetipp Wer im Sommer in Spanien unterwegs ist, sollte einen Besuch der Ausstellung „Gameworld“ in der Hafenstadt Gijón fest einplanen. Von Gameklassikern über Computerspielkunst bis hin zu wissenschaftlichen Experimenten wird dort bis zum 30. Juni alles geboten, was das wissbegierige Spielerherz höher schlagen lässt. www.laboralcentrodearte.org

INTERVIEW

„Wie ein magischer Filter“

Darius Kazemi hat mit zwei Kollegen aus der Spielebranche die Firma **Orbus Gameworks** gegründet, die sich der Messung und Visualisierung von Spielerdaten verschrieben hat. Uns erzählt er, warum die Branche künftig nicht mehr ohne sie auskommt



Daten-Junkie

Darius Kazemi ist Präsident von Orbus Gameworks und nach eigenem Bekenntnis süchtig nach Daten. Er hat bereits für die Entwickler der Online-Rollenspiele „Dungeons And Dragons“ und „Herr der Ringe“ das Verhalten von Spielern analysiert. www.orbusgameworks.com

GEE: Mit euren Methoden zur Analyse von Spielverläufen wollt ihr die Games-Industrie verändern. Was stimmt denn nicht mit der? Darius Kazemi: Die meisten Entscheidungen, die während der Entwicklung von Spielen getroffen werden, basieren vor allem auf Intuition. Ich fände es sinnvoller, wenn sich Gamedesigner mehr an harten Fakten und Messdaten orientieren würden.

Welche Rolle soll Orbus Gameworks dabei spielen?

Wir wollen versuchen, die skeptische Einstellung zu ändern, die in vielen Entwicklerstudios gegenüber statistischen Messverfahren vorherrscht, indem wir Programme zur Verfügung stellen, die sehr benutzerfreundlich sind. Vor allem geht es uns darum, gesammelte Daten wie etwa den genauen Weg eines Spielers durch einen Level, die Anzahl und den Ort virtueller Ereignisse und Begegnungen, visuell umzusetzen. Es ist faszinierend mitanzusehen, wie dank eines gelungenen Diagramms oder einer schönen Grafik aus einer unübersichtlichen Datenflut plötzlich eine Information wird, die jeder verstehen kann. Das ist wie ein magischer Filter, der sich über die Messdaten legt und das Unsichtbare sichtbar macht.

Und was haben wir Spieler davon? Wie wird es sich auf das Spielerlebnis auswirken, wenn bald mehr Studios auf eure Methoden zurückgreifen?

Ich bin davon überzeugt, dass vernünftig eingesetzte Messverfahren dazu beitragen können, den Spielspaß zu erhöhen. Singleplayer-Games können in der Beta-Phase durch die Auswertung von Spielerdaten den letzten Feinschliff erhalten und Bugs schneller gefunden und aus dem Spiel entfernt werden. Für das reibungslose Funktionieren von Onlinespielen ist es außerdem wichtig, dass die Betreiber ständig darüber informiert sind, wie sich die virtuelle Welt entwickelt. Auch das kann mithilfe einer genauen, aber anschaulichen Analyse am besten erreicht werden.

Besteht aber nicht auch die Gefahr, dass Spiele zu langweilig werden, wenn die Entwickler aufgrund von Statistiken und nicht mehr aufgrund kreativer Ideen entscheiden?

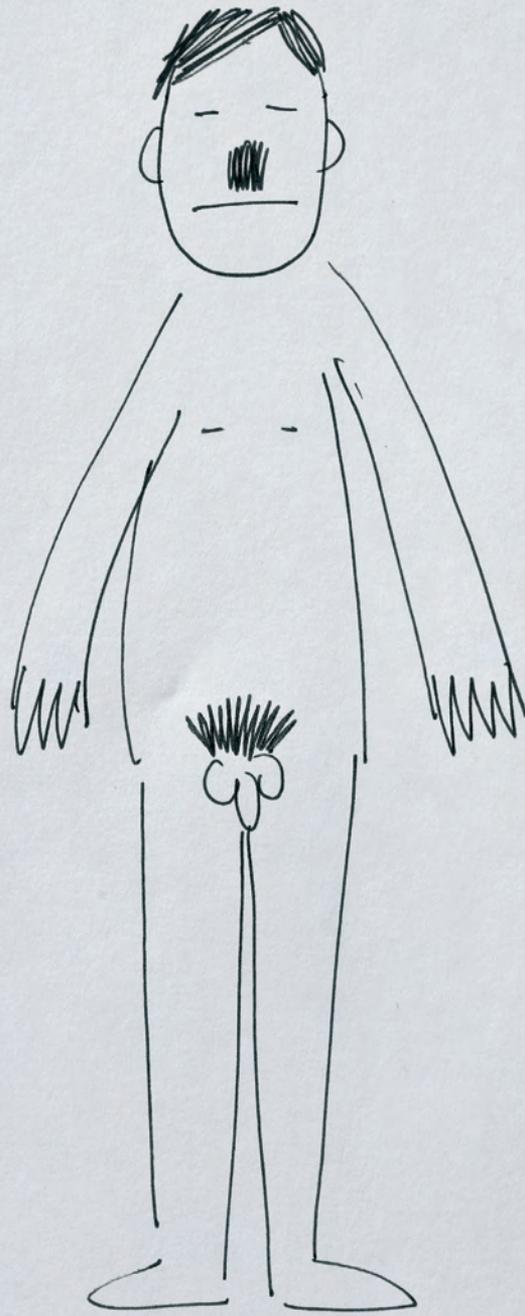
Die Gefahr besteht durchaus. Der Gamedesigner muss sich immer noch fragen: „Verwende ich die Messergebnisse, um das Verhalten des Spielers meinen Wünschen anzupassen, oder will ich dafür sorgen, dass er die bestmögliche Spielerfahrung bekommt, die ich ihm liefern kann?“ Ich hoffe natürlich, dass die Mehrzahl der zweiten Variante den Vorzug gibt.

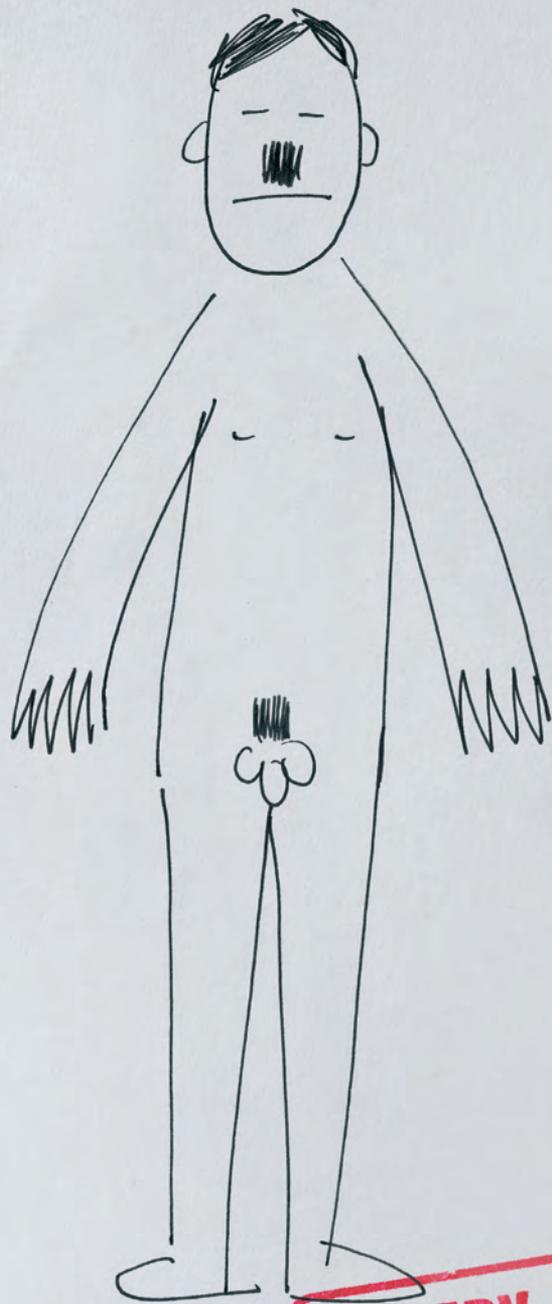
++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++

01 Gefühlsecht Für ihre Abschlussarbeit an der New Yorker Universität hat die Studentin Jenny Chowdhury einen Unterwäsche-Gamecontroller für Paare entwickelt. Gespielt wird, indem Touchpads am BH der Partnerin und an den Boxershorts des Partners berührt werden. www.jennylc.com

02 Brain-Training für Affen Um die Gedächtnisleistung und das Lernverhalten von Orang-Utans untersuchen zu können, haben Forscher im Gehege des Zoos von Atlanta einen Computer mit Touchscreen installiert. Auf ihm laufen von IBM speziell auf die Primaten zugeschnittene Videospiele, die bei dem Orang-Utan Bernas und seiner Mutter Madu für große Begeisterung sorgen.







**COMEDY.
WIR NEHMEN
ES ERNST.**



**COMEDY
CENTRAL**

DER COMEDY SENDER IM FREE-TV

www.comedycentral.de



Klotzen statt kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de »»
GIGA empfangst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



Produkte

25 gute Gründe zum Geldausgeben



Carrera Go „Mario Kart“

Die Go-Serie ist die Einsteigerreihe von Carrera. Das bedeutet: großer Spaß für kleines Geld. Nach einer „Casino Royal“- und einer „X-Men“-Edition kommt nun auch endlich Mario auf die pechschwarze Plastikpiste. Er sitzt im B-Dash, einem Kart im Stil eines Sechziger-Jahre-Formel-1-Wagens, den wir bereits von der „Mario Kart“-DS-Version kennen. Der Zweite im Bahnset ist Wario, der mit seinem fetten Straßenkreuzer Brute an den Start geht. Die verrückten Power-ups aus dem Spiel gibt es natürlich nicht. Aber dafür eine mehr als sechs Meter lange Strecke inklusive einer Steilkurve, die förmlich zum Herausfliegen einlädt, und einigen haarigen Engpässen. Für den echten „Mario Kart“-Wahnsinn legen wir allen Rennsport-Enthusiasten außerdem die Streckenerweiterung mit dem Fünffach-Looping ans Herz.

Rund 50 Euro, www.carrera-toys.de

01 Funkey Selbst aus alltäglichen Dingen kann etwas ziemlich Ausgefallenes werden, wenn man mit der Größe experimentiert: Diese Entfernen-Taste namens Funkey passt mit 40 Zentimetern Höhe zwar auf keine Tastatur, ist aber ein prima Hocker. 225 Euro, www.mixko.net

02 Energy Pod Da legst du nieder! Und zwar gerne. Sanfte Musik, ein Wecker, der mit Licht und Vibration aus dem Schlaf rüttelt, und das vorklappbare Visier machen diesen spacigen Sessel zu einer Energietanke für zwischendurch. Preis auf Anfrage, www.metronaps.com

03 Ansteck-Tastatur Ziemlich smart, wie sich die nachrüstbare Tastatur zwischen die Griffe des Xbox-Controllers schmiegt. Beim Spielen stört sie kein bisschen, und das Schreiben kurzer Nachrichten geht damit richtig schnell. www.xbox.com

04 DocuPen RC800 Da könnte sogar James Bond neidisch werden: Was aussieht wie ein einfacher Kugelschreiber, ist in Wirklichkeit ein Scanner. Quer über Zeitungsseiten oder geheime Dokumente gezogen speichert er diese als Bilder. 222 Euro, www.planon.com



01



02



03



04

05



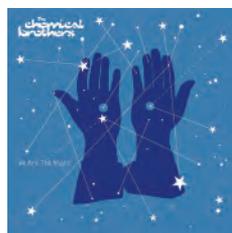
06

05 GPS-Rückspiegel Mit diesem Spiegel fährt man auf Nummer sicher. Per GPS errechnet der nämlich nicht nur die exakte Fahrgeschwindigkeit, sondern warnt auch vor fest installierten Radaranlagen, gefährlichen Kurven und berüchtigten Unfall-Hotspots. Wahlweise per Stimme oder Lichtsignal. 225 Euro, www.speedcheetah.com

06 WMF 1 In nur 40 Sekunden läuft bei diesem Ein-Tassen-Brühautomat der Kaffee in den passgenau integrierten Spezialbecher. Genau die richtige Zeitspanne für Nerds, die nachts um vier den schnellen Koffeinschock suchen. Und überdies veredelt das Design jede noch so vernachlässigte Single-Küche. 129 Euro, www.wmf.de

Musik

Neue Platten



DANCE

Chemical Brothers: „We Are The Night“

Label Virgin | Vertrieb Emi

Kann man als Elektronikus in Würde altern? Sven Väth geht es nur noch um „Gute Laune“, Jeff Mills spielt mit einem Orchester – und die Chemicals? Die machen auf „We Are The Night“ einfach weiter ihren ebenso stumpfen wie herrlich psychedelischen Big Beat. Das Album bolzt mit plakativen Sprachsamples drauflos, wird dann technoid und bei „Salomon Dance“ sogar HipHop-lastig. Das kommt an, gerade weil der Sound der frühen Neunziger wieder hip ist. Das Altern in Würde gelingt also. Irgendwie. Man muss nur so lange mitschwimmen, bis eine Retrowelle einen wieder anspült.



POP

Hot Chip: „DJ Kicks“

Label !K7 | Vertrieb Rough Trade

Keine Band vereinte letztes Jahr Hörer aus so verschiedenen Szenen wie die Dance-Popper Hot Chip. Ihr „DJ Kicks“-Beitrag vereint dagegen wenig, sondern poltert mit House, R&B und HipHop wild durcheinander. Das rockt amtlich, aber übersteigt nur selten die Summe seiner Teile.



TECHNO

Lawrence: „Lowlights From The ...“

Label Mule | Vertrieb Kompakt

... Past And Future“ heißt die Hits-und-Raritäten-sammlung von Lawrence, dem Melancholiker unter den deutschen Technomusikern: Schwelgerische Melodien treffen auf Beats, die angetrieben von pointierten Bassläufen trotz aller Schwermut stets den Tanzflur im Visier haben.



SOUL

The Cinematic Orchestra: „Ma Fleur“

Label Ninja Tune | Vertrieb Rough Trade

Das Ein-Mann-Orchester verabschiedet sich vom Downbeat, um Soul und Jazz in Zeitlupe zu machen: Gitarre und Bläser klingen wie auf Valium. Die Gospel-Vocals tönen an der Grenze zum Kitsch, überschreiten diese aber nicht, sondern balancieren auf dem Punkt maximaler Glückseligkeit.



DUB

Tied & Tickled Trio: „Aelita“

Label Morr Music | Vertrieb Indigo / Hausmusik

Auf „Aelita“ spielt sich das aus Notwist- und Lali-Puna-Mitgliedern bestehende Tied & Tickled Trio in einen dubbigen Rausch: Wie ein Bulldozer schleppen sich die Beats voran, während Glockenspiel- und Xylofonmelodien den Hörer hypnotisieren. Und unter allem regiert König Bass.



01

01 WD Passport Fast wie ein schwarzer DS Lite sieht diese Festplatte in ihrem glänzenden Gehäuse aus. Spielen kann man damit zwar nicht, dafür speichert der hosenaschenkompatible Flachmann 160 Gigabyte. Wo wiederum der DS einpacken kann. 99 Euro, www.wdc.com



02

02 Novotable Dieser Arcade-Tisch mit eingelassenem Touchscreen wirkt wie einer Science-Fiction-Serie der achtziger Jahre entsprungen. Neben einem PC wird ins Innere des Spaßmöbels eine Spielekonsole nach Wahl geschraubt. 2200 Euro, www.libertygames.co.uk



03

03 Kerzenständer Beim Anblick dieses Kerzenständers in Form eines alten Atari-Joysticks kommen so viele Erinnerungen hoch, dass selbst der Romantik-resistenteste Videospieldesigner eine Kerze anzünden möchte. *schon bald zu haben auf www.mixko.net*

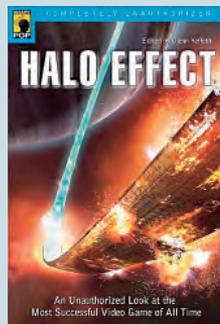
04 Video Sharier VS1 Videos und Fotos kann man mit dieser Kamera total einfach per zweitem SD-Karten-Slot mit anderen tauschen. Das ist hirnig, weil keiner zufällig eine SD-Karte dabei hat? Dann zeig die Bilder doch auf dem üppigen 3-Zoll-Display. 179 Euro, www.aiptek.de



04

Bücher

Neue Seiten



ESSAYS
Halo Effect

Verlag Benbella Books | Preis 15 Euro

„Halo“ ist mehr als ein Spiel. Es ist ein Kult mit Millionen Anhängern. In diesem englischsprachigen Buch werden Fragen geklärt, auf die jeder Fan eine Antwort verlangt: Warum liegt uns der Master Chief so sehr am Herzen? Brauchen wir einen „Halo“-Film? Welche physikalischen Gesetze gelten im „Halo“-Universum? Und: Gibt es darin einen Gott?

WISSENSCHAFT

Sucht nach virtuellen Welten?

Verlag Tectum | Preis 25 Euro

Die Medienwissenschaftlerin Nikola Poitzmann hat für ihre Studie zu „Aufbau und Wirkung des Online-Rollenspiels Everquest“ mehr als 8000 Spieler befragt. Anhand der gewonnenen Daten versucht die Autorin zu klären, aus welchen Gründen Menschen 30 Stunden pro Woche in die Welt eines Onlinespiels abtauchen. Für Forscher!



Filme

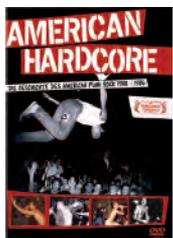
Neu für DVD-Player & Konsole

SCIENCE-FICTION

Die Insel

Vertrieb Warner | Format DVD, Blu-Ray, HD DVD

Wer hätte es für möglich gehalten, dass Michael „Hauptsache, es rummst“ Bay jemals einen Film mit Story drehen würde? Eingesperrt in einer unterirdischen Einrichtung, die sie vor einer verseuchten Welt schützen soll, warten Lincoln Six-Echo (Ewan McGregor), Jordan Two-Delta (Scarlett Johansson) und viele andere sehnsüchtig darauf, in einer Lotterie ausgewählt zu werden, um auf eine sagenhafte unkontaminierte Insel übersiedeln zu dürfen. Doch bald kommt Lincoln dahinter, dass die Gesellschaft, die sie angeblich beschützt, keineswegs aus selbstlosen Lebensrettern besteht. So fliehen die beiden, und wer sich gemeinsam in Gefahr begibt, verliebt sich natürlich auch ineinander. McGregor und Johansson geben ein veritables Action-Traumpaar ab, die Geschichte ist schlau und voll von überraschenden Drehs – und da es sich trotz allem um einen Michael-Bay-Film handelt, rummst es natürlich auch.



DOKUMENTATION

American Hardcore

Vertrieb Sony | Format DVD

Dieser Blick auf die amerikanische Hardcore-Musikszene feiert mit vielen Interviews und Konzertmitschnitten die Hochzeit der herzigen Knüppelmusik bis 1985. So bleibt natürlich alles, was nach Black Flag, Minor Threat und Konsorten kam, außen vor. Für Fans von.



MUSICAL

Dreamgirls

Vertrieb Paramount | Format DVD, Blu-Ray, HD DVD

Zwei Oscars gewann dieser Film über drei Soulsängerinnen in den Sechzigern, die den steilen Pfad gen Pop-Olymp besteigen. Zu Recht, denn der Publikumschmeichler fängt authentisch die Stimmung der Zeit ein. Aber Beyoncé soll jetzt bitte wieder zunehmen.



WESTERN

Erbarungslos

Vertrieb Warner | Format DVD, Blu-Ray, HD DVD

Clint Eastwood mag ein reaktionärer Knochen sein, doch als Schauspieler und Regisseur ist er brillant. Hier inszeniert er den Western in Formvollendung. Gebrochene Charaktere, Staub und Pulver und ein metallener Geschmack im Rachen. Fantastisch.

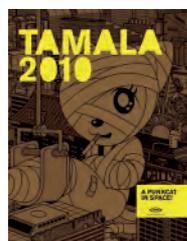


DRAMA

Spiel auf Bewährung

Vertrieb Sony | Format DVD, Blu-Ray

Eigentlich könnte langsam mal jemand den „Based on a true story“-Sportfilm als Genre einführen. Dwayne „The Rock“ Johnson ist ein sportlicher Bewährungshelfer, der kriminelle Kids im Jugendknast mit Teamgeist und Football resozialisiert. Ogottogott.



ANIME

Tamala 2010

Vertrieb Alive | Format DVD

Kätzchen sind niedlich. So auch Punk-Kitty Tamala, die die Katzenerde verlässt, um ihren Geburtstag auf dem Planeten Q zu feiern. Dort herrscht dumme Weise Bürgerkrieg zwischen Katzen und Hunden. Kaum Story, tolle LSD-Bilder, super Soundtrack. Alles klar.



DRAMA / THRILLER

Breaking And Entering

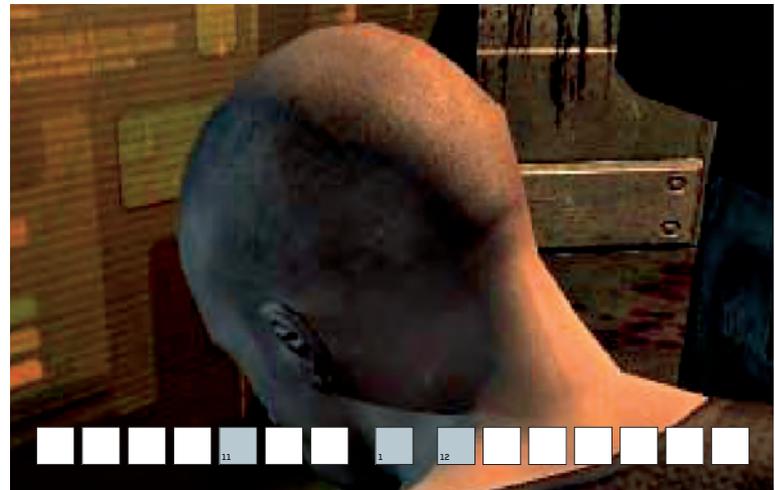
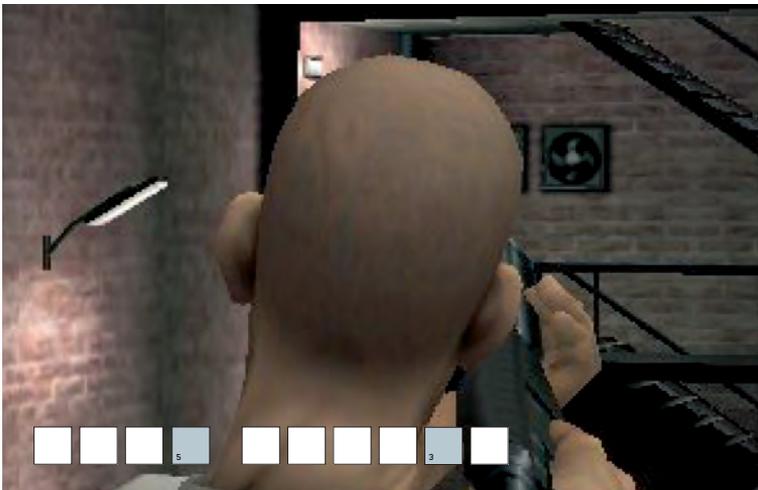
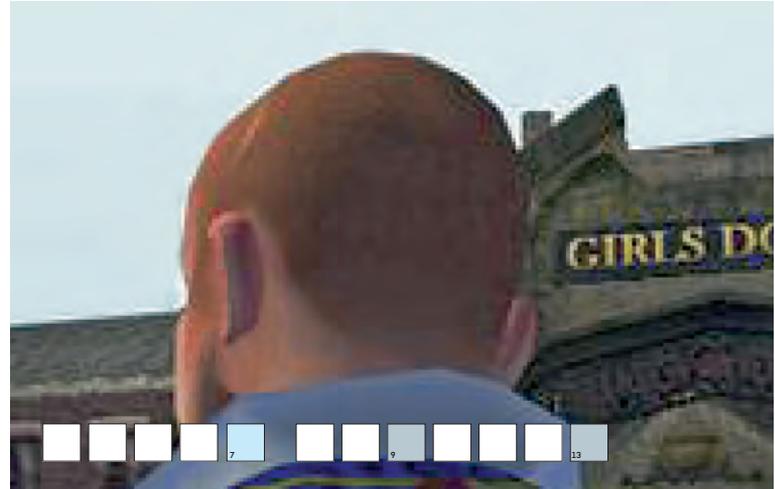
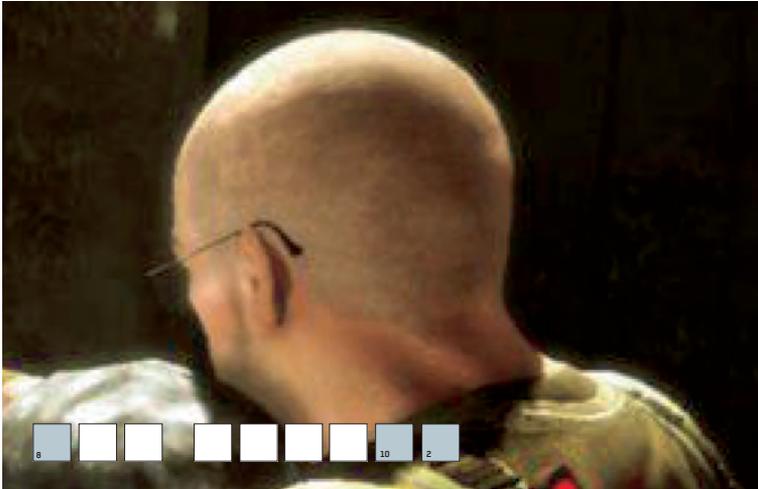
Vertrieb Buena Vista | Format DVD, Blu-Ray

Regisseur Anthony Minghella („Der talentierte Mr. Ripley“) kann einfach keine schlechten Filme machen. Diesmal mischt er Thriller und Liebesgeschichte in einem Drama um ein Architekturbüro, in dem ständig eingebrochen wird. Mit Juliette Binoche und Jude Law.

DIE FÜNF ?????

Kopfnuss

Du bist ein echter Crack, was Videospiele angeht? Du kennst dich aus mit allen Spielen von „Asteroids“ bis „Zelda“? Na, dann weißt du sicher auch, welche fünf Videospielden hier oben ohne unterwegs sind. Schreib die Namen der Charaktere in die Vierecke. Die Buchstaben in den grauen Feldern ergeben das Lösungswort



Der Preis:

Kramt eure alten Lieblingslieder raus! Denn die SE210 In-Ear-Kopfhörer von Shure haben einen so detaillierten und vollen Klang, dass selbst der überhöteste Hit noch eine Überraschung offenbart – und Handheldgames unterwegs einfach besser klingen.

Wir verlosen ein Paar im Wert von 149 Euro unter allen Einsendern des richtigen Lösungswortes. Postkarte an die Redaktion genügt. Rechtsweg ausgeschlossen.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Das Lösungswort vom letzten Mal: „Rennen“



FÜNF FRAGEN AN ...

Jesse America

Schluss mit nett! Hier kommen fünf Fragen, die es in sich haben. Diesmal an den Producer des Teenage-Slasher-Games „Obscure 2“

GEE: In „Obscure 2“ hat einer der Charaktere einen fiesen Hangover. Diese Passage ist doch bestimmt von persönlichen Erfahrungen inspiriert.

Jesse America: Den übelsten Hangover hatte ich mal nach sieben „Purple Leprechauns“ in einem irischen Pub in Spanien. Angeblich bin ich zwei Stunden durch die Stadt getorkelt, aber daran kann ich mich nicht erinnern. Der nächste Tag war die Hölle: als hätte man mein Hirn püriert. Geholfen haben da nur ein paar Bier – um 10 Uhr morgens.

Die Studenten im Spiel schrecken auch vor Drogen nicht zurück. In Amsterdam sitzt du da ja direkt an der Quelle. Und? Heute schon was geraucht?

Nein, meine Erfahrungen sind da eher limitiert. Denn ich hatte nie ein gutes Drogenerlebnis. Also, äh, Kids: Nehmt keine Drogen, das bringt euch um.

Im typischen Teenage-Slasher-Movie sterben immer die Mädchen und Jungs, die sich entjungfern lassen. Das ist im echten Leben zum Glück anders. Wie war dein erstes Mal?

Ich erinnere mich an eine dunkle Straße hinter einer Disko, sehr viel Bier und ein Mädchen, das stöhnte. Nicht aus Leidenschaft, sondern vor Langeweile.

Die Charaktere im Spiel sind stereotype Teenager. Du warst doch bestimmt der klassische Nerd?

Ich war ein kompletter Idiot, spielte „D&D“, las und malte Comics und hörte Hardrock. Nerd trifft es ziemlich gut. Das Gute ist: Das war mir egal, und ich hatte Spaß dabei.

Im Spiel gibt es jede Menge Monster. Und in der Realität: echt oder esoterisch?

Echt. Definitiv. Um Monster zu sehen, brauchst du nur die Zeitung aufzuschlagen: Serienmörder, Vergewaltiger, Diktatoren, Geschäftsführer großer Firmen. Sie sind überall.

FÜNF FAKTEN ÜBER ...

Die Sims

Im Jahr 2000 erschien der erste Teil von „Die Sims“ – ein Überraschungserfolg. Eine Fortsetzung, zwei Ableger, diverse Konsolenversionen und 18 Erweiterungen später ist die Lebenssimulation die meistverkaufte Computerspielserie der Welt

01 Zu „Die Sims 2“ gibt es eine Machinima-Serie namens „The Strangerhood“ von den Machern der „Halo“-Machinima-Reihe „Red Vs. Blue“. Darin geht es um stereotype Sims, die eines Morgens aufwachen, ohne zu wissen, wer sie sind und was sie in der öden Vorstadt des Spiels zu suchen haben.

02 „Die Sims“ war das erste Computerspiel, in dem die Charaktere homosexuelle Beziehungen pflegen konnten. Der Spieler hat die sexuellen Neigungen seiner Figuren nur bedingt unter Kontrolle: Spielt man einen männlichen Sim und versucht seinem Nachbarn die Frau auszuspannen, kann es also ohne Weiteres passieren, dass der Sim sich stattdessen in den Mann verliebt.

03 Die Idee zu „Die Sims“ kam Will Wright, als sein Haus in Oakland 1991 bei einer Feuersbrunst bis auf die Grundmauern niederbrannte. Ursprünglich arbeitete Wright gerade an einem reinen Architektur-Baukit ohne Bewohner. Als er aber selbst gezwungen wurde, seine Existenz aus dem Nichts wieder aufzubauen, kam ihm die Idee zu „Die Sims“.

04 Die Sims sprechen eine eigene Sprache namens „Simlish“, eine irrwitzige Mischung aus Ukrainisch, dem auf den Philippinen gesprochenen Tagalog und der Sprache der Navajo-Indianer. EA animierte viele Bands, ihre Songs in Simlish neu einzuspielen. Darunter Depeche Mode („Suffer Well“), die Flaming Lips und die Black Eyed Peas.

05 Wer denkt, dass alles zu Gold wird, wo „Sims“ draufsteht, irrt: „The Sims Online“ (2002), eine Nachbarschaft, in der alle Sims von echten Menschen gespielt werden, flopte derart, dass es nie außerhalb der USA erschien. Dadurch dass alle Sims Avatare waren, geriet das Spiel zu einem riesigen dreidimensionalen Chat-Raum.



Juli/August 2007 GEE

Tobias O. Meißner ist Cyberspace-Reisender und Romanautor. Seit 2005 erscheint im Piper-Verlag sein Fantasy-Romanzyklus „Im Zeichen des Mammuts“. Einmal im Monat setzt er sich in seiner Berliner Wohnung an den Atari ST, schreibt eine Kolumne und schickt sie uns. Ausgedruckt. Per Post. **Dieses Mal:**

Verkannte Meisterwerke (1 von 3)

In dieser und in den nächsten beiden GEEs möchte ich mich Spielen widmen, die meiner Meinung nach völlig unverdient unbekannt geblieben sind. Von „Echo Night: Beyond“ (From Software) hatte ich noch nie etwas gehört oder gelesen, als ich es letztes Jahr in einem Hamburger Großkaufhaus für weniger als 10 Euro im Ramschregal entdeckte. Der Backcover-Text versprach mir eine „paranormale Reise ins Jenseits“, die Fotos erschienen mir – skeptisch geworden aufgrund des niedrigen Preises – zu edel, um In-Game-Grafik zu sein. Doch es war kein Trick. Die Grafik ist erstklassig, sogar viel detaillierter und fotorealistischer, als für das Gameplay tatsächlich notwendig wäre. Die Story mutet an wie eine knifflige Kombination aus Kubricks „2001“, „The Sixth Sense“ und „Silent Hill 2“: Auf einer lediglich noch von Gespenstern bevölkerten Mondbasis sucht ein Astronaut nach seiner Frau und kommt dabei hinter ein Geheimnis, das alle Siedler das Leben gekostet hat. Die relative Übersichtlichkeit und Abgeschlossenheit der Basis sorgt für eine extrem dichte Atmosphäre, auch wenn es etliche Stockwerke und Außengebäude gibt, die man erforschen muss. Verlassen tut man die Station jedoch nie.

Dafür ist das Spiel voll gepackt mit brillanten Ideen. Die allgegenwärtigen Überwachungskameras besitzen eine Zoomfunktion, die einem im Bedienungshandbuch gar nicht erläutert wird, jedoch hilft, wichtige Hinweise zu entschlüsseln. Es lohnt sich, jeden bereits bekannten Raum mithilfe seiner Überwachungselektronik genau zu untersuchen.

Die Akustik ist ebenfalls von großer Bedeutung. Einen Schlüssel kann man nur finden, wenn einem ein bestimmtes klappernes Geräusch auffällt. Die begrenzte Haltbarkeit der Raumanzugsbatterie taucht weite Spielbereiche in gruseligstes Dunkel. Und dass man, während man von einem Geist verfolgt wird, auf den Druckausgleich einer Sauerstoffschleuse warten muss, ist Horror pur.

Am Revolutionärsten fand ich jedoch, dass man das gesamte Spiel über keine Waffe besitzt. Hier schlägt „Echo Night: Beyond“ ganz andere Pfade ein als die üblichen Survival-Horror-Games. Begegnet man einem feindseligen Geist, bleibt einem nur die Flucht oder ein waghalsiges Vorbeirennen ins Unbekannte. Auch die Geister haben keine Waffen, sondern der Herzschlag der Spielfigur be-

schleunigt sich innerhalb von etwa fünfzehn Sekunden bis zum Herzstillstand. Man stirbt demnach vor Angst. „Besiegen“ kann man die Geister nur, indem man sie erlöst. Man muss ihnen Gegenstände bringen, die ihnen im Leben wichtig waren. Dann lösen sie sich dankbar zu Licht auf und hinterlassen dabei weitere Schlüsselobjekte. Ziel des Spieles ist es also, andauernd Gutes zu tun. Verirrte Verwandte zusammenzuführen. Abschiedsbriefe zuzustellen. Vertrauensbeweise auszuhändigen. Das ist ungewöhnlich anrührend, und im weiteren Verlauf der

Handlung weicht das anfangs dominierende Unheimliche immer mehr einer alles überlagernden Melancholie.

Die Szene, die sofort zu einer meiner All-Time-Favourite-Sequenzen avancierte, ist die mit der Geisterkatze. Man muss den schattenhaften Geist einer Katze zu ihrem ebenfalls verstorbenen Frauchen führen.

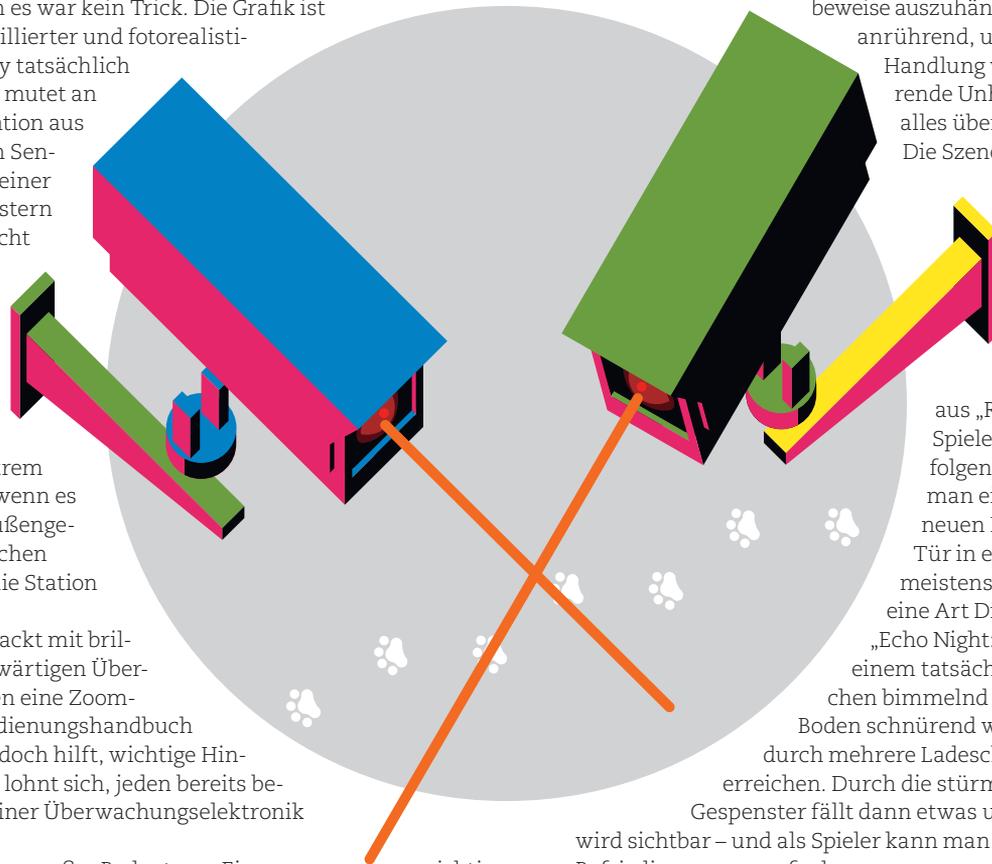
Nun weiß man allerdings aus „Resident Evil“ und ähnlichen Spielen, dass Wesen, die einem folgen, immer weg sind, sobald man eine Tür passiert, die einen neuen Ladebereich markiert. Eine Tür in einem Computerspiel ist also meistens gar keine Tür, sondern so eine Art Dimensionstor. Nicht so bei „Echo Night: Beyond“. Die Katze folgt einem tatsächlich, leise mit ihrem Glöckchen bimmelnd und schattengleich über den Boden schnürend wie eine kleine Illusion,

durch mehrere Ladeschotts, bis wir ihr Frauchen erreichen. Durch die stürmische Begrüßung der beiden Gespenster fällt dann etwas um, ein Schlüsselgegenstand wird sichtbar – und als Spieler kann man gar nicht anders, als tiefe Befriedigung zu empfinden.

Ach, und: Nur wer alle dreißig Geister auf dem virtuellen Wiesengelände des ebenfalls virtuellen Malers versammelt hat, erhält die Chance, nach einem Unhappy und einem Unsatisfying End auch das echte Ende von „Echo Night: Beyond“ zu sehen und dabei das Geheimnis der Hauptfigur aufzuklären. Wie heißt es doch so schön? Unbedingte Kaufempfehlung!

(Und warum ist „Echo Night: Beyond“ nun am Markt gescheitert? Ich habe keine Ahnung. Wahrscheinlich war einfach kein Budget mehr übrig für Werbung.)

In der nächsten GEE: „Evil Twin (Cyprien's Chronicles)“



Bringdienst

GEE im Abo. Kommt früher, ist günstiger.
Obendrauf: ein GEE-Shirt oder einen
USB-Ventilator



Special Deal!

Unter allen neuen
Abonnenten verlosen wir
4 x das BlackBerry 7130g
- „all-in-one“ im schlan-
ken Candy-Bar-Design



- Ja, ich will ein GEE-Shirt und abonniere das GEE Magazin.
- Ja, ich will ein GEE-Shirt und verschenke das GEE-Abo.
- Ja, ich bin ESL-Mitglied und will ein GEE-Shirt und abonniere das GEE Magazin.

Ich bestelle das GEE Magazin im Jahresabo* (zurzeit acht Ausgaben) portofrei
zum Vorteilspreis von 25 Euro (Österreich 29 Euro, Schweiz 49 Franken).

Für ESL-Premium-Mitglieder (in Deutschland) nur 21 Euro

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



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

Kontonummer

Bankleitzahl

Kontoinhaber

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

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

GEE Abo-Empfänger Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon Geburtsdatum

E-Mail Adresse (wie bei ESL angegeben)

ESL User ID

Rechnungsadresse für Geschenkabo

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon



*Das Abo läuft mindestens ein Jahr (acht Ausgaben) und verlängert sich automatisch zum Preis von 25 Euro (Österreich 29 Euro, Schweiz 49 Franken) 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.

Betreff

Ausgabe Juni

Betreff: Reviews

Hallo GEE-Team, bin selbst den einen oder anderen Tag in der Branche tätig und finde nichts nerviger als Leser, die auf jede Minimalveränderung mit Ängsten vor dem Untergang des Abendlandes reagieren („Waaah! Die Seitenzahlen stehen jetzt oben und nicht mehr unten! Ich lese nie wieder GEE!“). Und dass ich jemals einen Leserbrief schreiben würde, hätte ich mir auch nicht träumen lassen. Aber nachdem ich mir die Unterteilung eurer Tests (Unterpunkte „Wie sieht’s aus?“ und so weiter) ein wenig habe durch den Kopf gehen lassen ... so richtig prickelnd ist’s nicht. Meines Erachtens zerpfücken sie die Tests zu sehr. Nicht optisch, sondern inhaltlich.

Man hat das Gefühl, eine To-do-Liste zu lesen. Ich verstehe sehr wohl die Intention, einen besseren Zugang für die Leser zu schaffen. Aber bisher hatte ich eure Zielgruppe so eingeschätzt, dass sie in der Lage ist, auch ohne Breaks dem Inhalt eines Texts über mehrere Seiten zu folgen. Eure Strategie erscheint als „weg von der Filmkritik, hin zum klassischen Review“ und birgt aus meiner Sicht die Gefahr, dass ihr letztlich zwischen den Stühlen landet. Zu glatt für die alten Nerds (wie mich), aber immer noch zu textlastig für die Kids. Nur meine 2 Pfennige. *Schöne Grüße, Volker*

Betreff: Chefetage

Liebe GEE-Redakteure! Ich finde es ja extrem sympathisch, dass ihr euch nicht so in den Vordergrund spielt wie manche eurer Kollegen. Über den Abschied eures bisherigen Chefredakteurs und den Amtsantritt seines Nachfolgers hättet ihr uns aber ruhig informieren können. In diesem Sinne: Meine besten Wünsche für die Herren Hengstberg und Gogolin! *Grüße aus Münster, Stefan P.*

Betreff: Backsteinwürfel

Sehr geehrte Herren De Buhr, Hansch, Grohé und Gogolin, Sie sind die Verantwortlichen für Form, Inhalt und Spaß an GEE, dem Magazin. Für Ihre Arbeit meinen tiefen und aufrichtigen Dank. Ich wende mich voller Verzweiflung an Sie.



Denn es gibt eine Sache, die ich an normalen Spielmagazinen immer gehasst habe: Ein Artikel über eine Entwicklerfirma beginnt mit der Beschreibung des Gebäudes und des Viertels, in dem diese Firma Ihren Sitz hat. Und mehr als alles andere habe ich an GEE die Eigenheit geliebt, sich keinen Deut um die eingefahrenen Zeilenschinder-Wege der Konkurrenz zu kümmern. Und jetzt dies: „Ein Backsteinwürfel von einem Bürokomplex duckt sich höflich zwischen die umliegenden Häuser. (...)“ (GEE Juni 2007, Seite 29).

Warum nur, warum? Ist es eine ansteckende Krankheit, Firmenporträts so zu beginnen? Bitte bestrafen Sie den verantwortlichen Texter hart. Mein Leben wäre ärmer, wenn GEE sich nun einreihete in die Phalanx der „Crisis“-Prepre-Tester und der „WoW“-Anleitungsschreiber. Und bitte versprechen Sie mir auch, dass ich im GEE-Magazin keinen Sim-Einkaufskatalog finden werde!

Voller Angst: Ihr Maximilian Conrad

PS: Ja, ich reagiere möglicherweise völlig über. Aber es fängt immer so harmlos an, und plötzlich findet man ein „Gothic“-Poster im Heft!

Betreff: Pedobear, April-Ausgabe

Hallo GEE-Team, ich war schockiert, als ich die GEE-Ausgabe April 2007 durchblättert. Über den Pedobear auf Seite 11. Beim Artikel „Setzt Zeichen“ wird in ASCII-Art ein Comic-hafter kleiner Bär dargestellt. Das ist aber kein kleiner ASCII-Knut, sondern der Pedobear, im Internet weitläufig bekannt als Inbegriff der Kinderpornografie. Auf diversen Imageboards wie 4chan.org wird

dieses Ding gemeinhin mit pädophilen Inhalten assoziiert, jedoch in keinsten Weise maßregelnd, sondern vielmehr Pädophilie verherrlichend. Ich hoffe sehr, dass der Pedobear nur aus Unkenntnis in die Zeitung geraten ist. Wenn dies ein schlechter Scherz hätte sein sollen, dann ist er gründlich misslungen.

Ihr Leser Andreas Schneider

Ihr wollt uns eure Meinung sagen?
Kein Problem. Unter leserbrief@geemag.de könnt ihr Lob oder Kritik loswerden.

Impressum

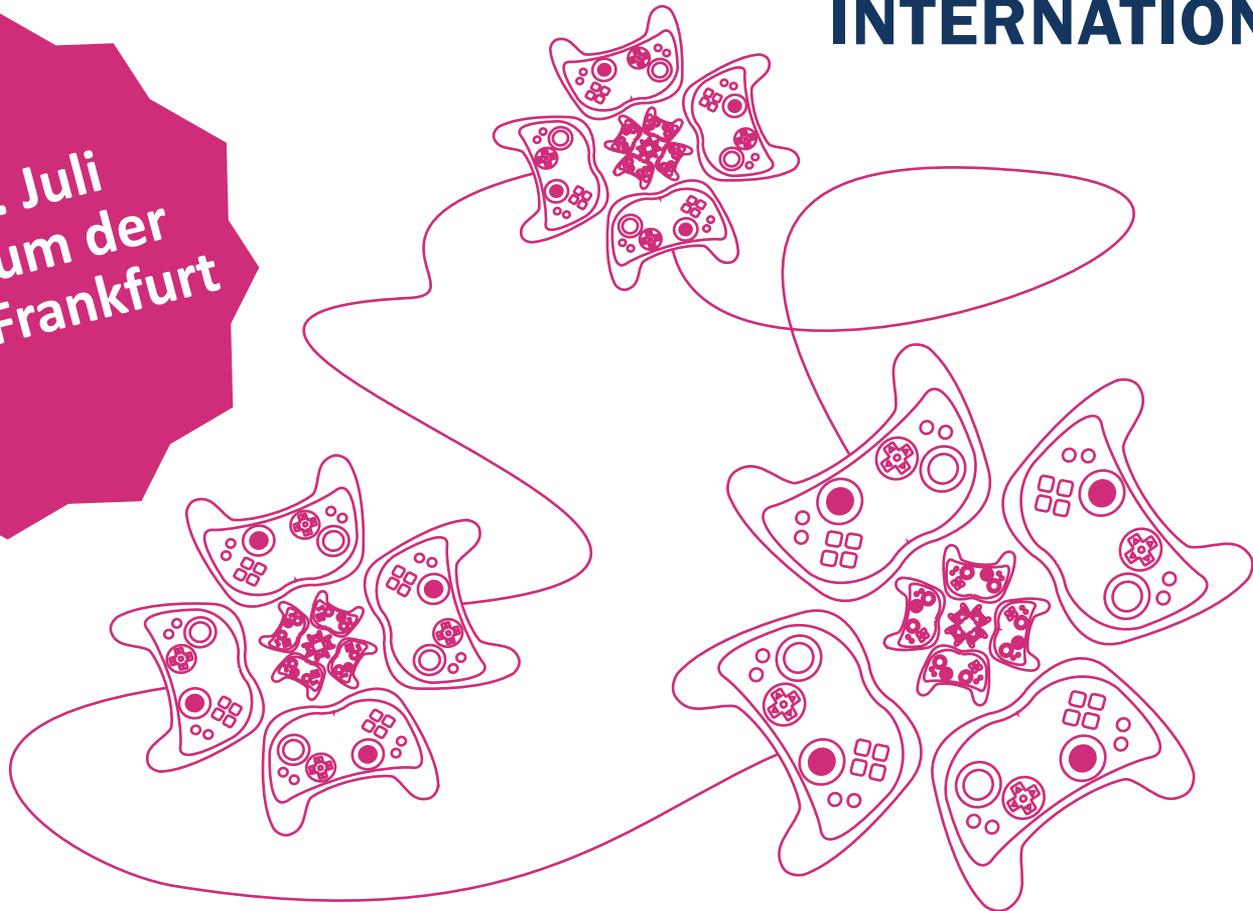
Verlag: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg, Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-88
Herausgeber: Jens de Buhr, Volker Hansch
Chefredakteur: Heiko Gogolin
Stellvertretender Chefredakteur: Moses Grohé
Textchef: Benjamin Maack
Redaktion: Oliver Klatt (Volontär)
Art-Direktion: Jan Spading
Layout-Assistenz: Brian Crome
Redaktionelle Mitarbeit: Sascha Beckmann, Bernd Bege- mann, Martin Brügge, Carsten Görig, Sven Herwig, Danny Kringiel, Thomas Lindemann, Tobias O. Meißner, Sonja Müller, Ole Schley, Sven Stillech
Fotos & Illustrationen: Walter Day, Enrico Ferorelli, ITF Grafik Design, Jindrich Novotny
Schlussredaktion: Sven Barske
Marketing & Anzeigen: Volker Hansch, Tel. 040/18 88 85-79, Fax 040/18 88 85-88, hansch@geemag.de
Anzeigen-Vermarktung (Markenartikel): MFM Martin Fischer GmbH, Thomas Neef, Tel. 040/42 91 62-12, tneef@mf-medien.com
Projektmanagement: Benjamin Maack, Florian Kundt
Vertrieb: ASV Vertriebs GmbH, lothar.kosbue@axelspringer.de
Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittlingen
Ab: Redaktionswerft GmbH, Kampstr. 4, 20357 Hamburg, Tel. 040/18 88 85-0, Fax 040/18 88 85-88
 Abopreis für ESL-Premium-Mitglieder: 21 Euro
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.

GOMMO GULOGGO INTERNATIONAL

GAME PLACES

am 2. Juli
im Forum der
Messe Frankfurt



Die Fachkonferenz für Game Developer, Producer und Publisher

Montag, 2. Juli 2007, 9:30 bis 18:00 Uhr
im Forum der Messe Frankfurt am Main

Fokus auf Next Generation Games - Marketing, Technologie & Design

Special für Entwickler:
PowerPitchings vor internationalen Publishern & Finanziers

Teilnahme nach vorheriger Akkreditierung unter www.gameplaces.de kostenfrei

powered by:



Durchgespielt

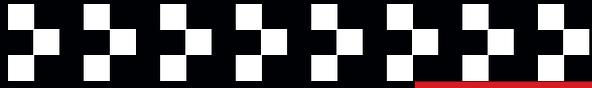


„Super Mario Kart“, Nintendo, SNES, 1992

GEE[®] **31**

Erscheint am 20. August 2007

Endlich kommt „Bioshock“ – ein Abenteuer wie aus einem Jules-Verne-Roman und der schlaueste Egoshooter, der uns je untergekommen ist. Wir waren in Boston und haben die Entwickler gefragt, wie es sich anfühlt, einen Klassiker zu erschaffen



**MINI CHALLENGE.
BE PART OF IT.**

Werde echter Rennfahrer - gewinne jetzt Deine Rennlizenz auf www.xbox.de

NISSAN FAIRLADY Z VOM BESITZER GETUNT

NISSAN FAIRLADY Z FORZA MOTORSPORT®2

- **PREIS:** FRAG ERST GAR NICHT DANACH ...
- **0-100:** 3,9 SEKUNDEN
- **0-200:** 4 PUNKTE IN FLENSBURG
- **HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:** HÄNGT DAVON AB, WER HINTER DIR FÄHRT
- **LEISTUNG:** 301 PS PURE KRAFT
- **STRABENLAGE:** SCHAU DIR DEN SPOILER AN
- **DAUER BIS ZUM WECHSEL DES ANSAUGSTUTZENS:** 11 STUNDEN
- **FARBE:** FIT FÜR DIE RENNSTRECKE
- **FAHRGEFÜHL:** NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

- **PREIS:** ER GEHÖRT DIR SCHON BALD! •
- **0-100:** 3,9 SEKUNDEN •
- **0-200:** WEN INTERESSIERT ES? WIE WÄR'S MIT 0-300? •
- **HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:** 300 KM/H •
- **LEISTUNG:** DU ENTSCHIEDEST •
- **STRABENLAGE:** TIEFER, BREITER, SCHNELLER •
- **DAUER BIS ZUM WECHSEL DES ANSAUGSTUTZENS:** 20 SEKUNDEN •
- **FARBE:** FIT FÜR XBOX LIVE •
- **FAHRGEFÜHL:** NICHT EINMAL FLIEGEN IST SCHÖNER! •



REAL DRIVERS WANTED.



**Microsoft
game studios®**



xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Games Studios Logo, Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox Logos sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Group in den jeweiligen Ländern. Die Namen hier aufgeführter realer Unternehmen und Produkte können Markenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Jump in.





your own gaming television

Sieh dir **Trailer, Speed-Runs, E-Sport-Matches, Machinima-Filme** und vieles mehr rund um das Thema Games an! Lade **eigene Videos** hoch, und beeindrucke andere Gamer mit deinen Skills! Stell dein eigenes **Games-TV-Programm** zusammen! **Werde ein Teil von GEEMAG.TV**