01 titel 14.11.2020 14:41 Unit Selle 1



Games_Entertainment_Education

Veu! 3€

8-Bit-Romantik Ein Liebesbrief an den C64

Auswahl Die 25 besten Videospiele zum Fest

Zocker-WM In Korea sind Gamer die Stars



Need For Speed: Underground Endlich sind Straßenrennen legal

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





www.geemag.de

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



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

Eure Redaktion



Inhalt

Inhalt 12/2003

05 Editorial

08 Meinung

10 Most Wanted: Der Blitz

12 Kreuzfeuer: Neues aus der Welt von Eins und Null

24 Die Akte: Wer kann sich einen Ferrari leisten?

26 Auf die Augen: Die besten DVDs

28 Auf die Ohren: Die schönsten Platten

30 Gadgeteria: Technik, die begeistert

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

86 Schnelldurchlauf: Games im Kurztest

88 Crossfader: S.W.A.T.

90 Around the World: Neues aus Japan und den USA

91 Vom Fach: Die Textur

92 Ausweis: Michael Perry

94 Kolumne: Tobias O. Meißners Sicht der Dinge

96 Persönlichkeiten: Blumentopf

98 Abspann



Titelthemen

32 Start your engines: "Need For Speed: Underground" ist eine Hommage an den Tunnelblick

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

44 Winterspiele: GEE ist mit Nintendos "1080°: Avalanche" bei zwei Profisnowboardern reingeschneit

48 Gaming Nation: Im Land der Spielverrückten kriegen die Wahnsinnigsten keine Zwangsjacke, sondern 20000 Dollar und olympisches Gold. Ein Bericht von den World Cyber Games

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









-008 g m leserbriele 13.11.2003 17:45 onr Seite 2

Meinungen

Betreff: 11/2003

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Impressum

Verlag: Redaktionswerft GmbH, Schanzenstr. 70,

20357 Hamburg, Tel.: 040/46 88 32-0, Fax: 040/46 88 32-78 **Redaktionsanschrift:** GEE Magazin, Schanzenstr. 70, 20357 Hamburg

Herausgeber: Jens de Buhr, Volker Hansch Redaktion: Chefredakteur: Michail Hengstenberg,

stellv. Chefredakteur: Gregor Wildermann, Textchef: Benjamin Maack

Artdirektion: Jan Spading
Layoutassistenz: Ruben Preusse

Redaktionelle Mitarbeit: Tal Blevins, Alexander Brante, Uwe Buschmann (UB), Nils Dittbrenner, Franziska Gebhardt, Alexander Geyer (AG), Sven Herwig (SH), Mauritius John (MJ), Tobias O. Meissner, Mattias Mertens, Benedikt Plass, Gregor Reisch (GR), Philipp Schellbach, Mark Spring (MS) Fotos & Illustrationen: Andreas Lange, Martin Nink, Jindrich Novotny,

Benne Ochs, Florian Schoffro (Titel), Andy Tipping

Schlussredaktion: Sven Barske

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch

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

Vertrieb: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH, Tel.: 089/319 06-0, Fax: 089/319 06-113, mzv@mzv.de

Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen **Abo:** Redaktionswerft GmbH, Schanzenstr. 70,

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

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

20357 Hamburg, oder info@geemag.de

Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck nur mit Genehmigung des Verlages, Gerichtsstand ist Hamburg

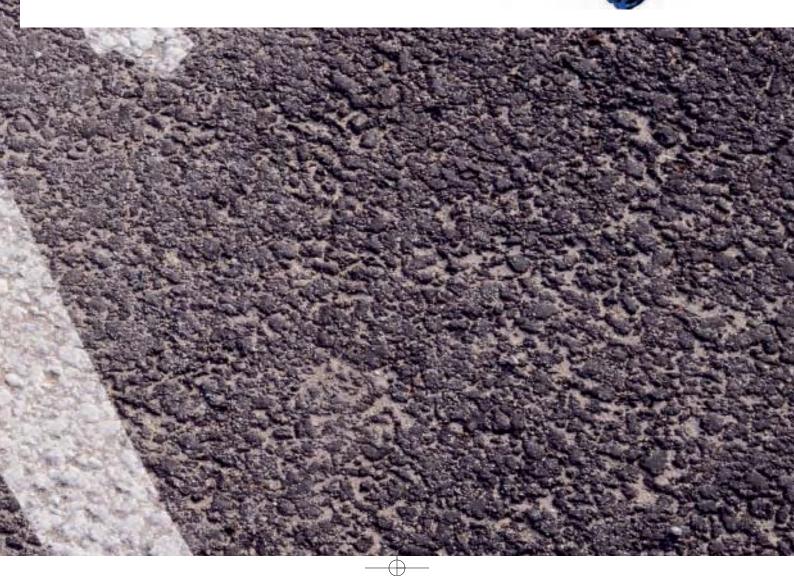
98 02 GEE MAG





Der Blitz aus "Mario Kart: Double Dash"

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



Kreuzfeuer





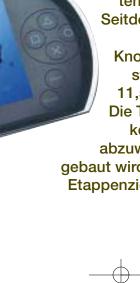
Installations-Programm

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



Zauberkasten

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



Kreuzfeuer

Handarbeit

Sie singen, sie tanzen, sie trommeln. Japaner erleben mit Spielen rund um Musik ihre soziale Glückseligkeit, und die dortige Game-Industrie füttert dieses Bedürfnis mit immer neuen Ideen. Nach DJ-Turntables, Plastikgitarren, Taktstöcken und Sambarasseln diverser Hersteller bringt nun auch Nintendo in Zusammenarbeit mit Namco sein erstes Musikspiel heraus. Ab April 2004 tanzen in "Donkey Konga" die vertrauten Affen aus "Donkey Kong" zu einem Controller in Form einer Bongotrommel. Wie bei nahezu allen Musikspielen kommt es bei "Donkey Konga" auf das richtige Timing an: roter Kreis, linke Trommel. Gelber Kreis, rechte Trommel. Und bei einem pinkfarbenen Symbol sind beide Flächen fällig. Einem eingebauten Mikrofon reicht aber auch rhythmisches Klatschen. Bei der Musikauswahl von insgesamt 32 Songs bedachte Nintendo selbstverständlich den eher speziellen Geschmack der Japaner. Mal typischer J-Pop, Latinnummern wie

"La Bamba", Musik aus Anime-Serien wie "Ginga Tetsudou 999", Titelmelodien aus Fernsehserien wie "Hyokkori Youtan Shima" oder Werbemusik wie der "Pikmin"-Theme-Song. Europäer dürften vielleicht gerade mal das "Super Mario Theme", den "Monkey Rap" aus "Donkey Kong 64" und den ungarischen sowie türkischen Marsch erkennen. In Japan wird das Spiel einschließlich Trommelcontroller 6800 Yen (54 Euro) kosten. Leider ist eine Veröffentlichung in Europa bisher noch nicht geplant. www.nintendo.co.jp





Wackeldackel

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

Englisch für Arme*

Äidschis Ages Müßolledschi Mythology Rasch Auer Rush Hour Riwensch Revenge

Tom Klänzi Tom Clancy Hihroh Hero Naitmähr Nightmare Äddwahnz Advance

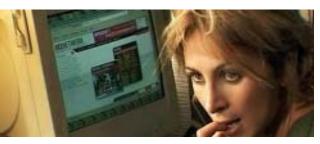
*In der "Computer-Bild Spiele" werden Anglizismen in eingängige Lautsprache übersetzt. Hier unsere Top Acht des Monats



4 012-024 14.11.2020 14:4/ Unr Seile 4

Kreuzfeuer







Realitätsverlust

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

Die Quadratur des Joypad



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

Beep-Show

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



14 02 GEE MAG

Kreuzfeuer

Waidmannsheil

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





Wild jagen

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

Wenn du online auf die Pirsch gehen willst, befriedigt "Deer Hunter" vom US-Entwickler Coresoft alle Bedürfnisse. Bis zu acht Wald- und Wiesenfreunde können an einem Turnier teilnehmen, allerdings stehen zur Treib- oder Drückjagd nur vier verschiedene Hirscharten zur Auswahl. www.cabalasgames.com,

www.us.atari.com/games/deer_hunter_ps2_simulation

Terroristen jagen

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

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

Dinosaurier jagen

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

www.metro3d.com/html/games/dino.html



4 012-024 13.11.2003 18:54 Unr Seite 8

Kreuzfeuer

Panorama

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









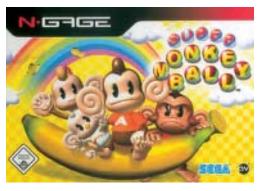
Fehlgeburt

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

Haben? www.lik-sang.com



Kreuzfeuer













Running Gag

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

O1 Super Monkey Ball Was zur Hölle ist ein "Monkey Ball"? Na ja, eine durchsichtige Kugel mit einem Affen drin. Und was mögen Affen? Na klar – Bananen. Um an die begehrten Früchte ranzukommen, muss man die Affenkugeln über waghalsige 3D-Schwebekurse rollen. Das Spielprinzip ist wunderbar einfach – vielleicht macht es gerade deshalb so viel Spaß.

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

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

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

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

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



019

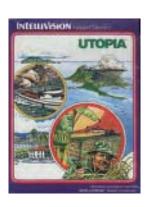


4 012-024 14.11.2003 15:16 Unit Selle 10

Kreuzfeuer

Schlaues Fernsehen





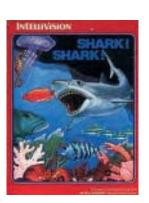














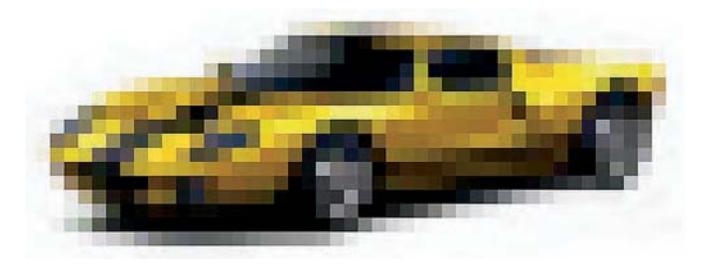
Die technisch beste Konsole. Sprachausgabe als Zusatzfeature. Und das alles zum Preis von 299 Dollar. Wir schreiben das Jahr 1980, und als Konkurrent des Atari VCS betritt das "Intelligent Television" die Bühne für Heimkonsolen. Der sonst mit Barbiepuppen erfolgreiche Mattel-Konzern hatte seiner Spielmaschine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

www.cravegames.com/games/intellivision/intel_fr.html

Kreuzfeuer

Appettitanreger

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



Facelift

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













Kreuzfeuer



Das Spiel zum Buch

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

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

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

Norman Mailer Kriegsspiele handeln immer von Helden. In Norman Mailers WW2-Roman "Die Nackten und die Toten" haben die Protagonisten hingegen wenig Zeit für Heldentaten. In erster Linie haben die Soldaten mit ihrem inneren Feinden zu kämpfen. Ein hervorragender Stoff für das erste Anti-KriegsSpiel. Eine Psychosensimulation, die die Auseinandersetzungen und den Druck einer kleinen Gruppe von Soldaten irgendwo im Kampfgebiet widerspiegelt. In Flashbacks würden die psychischen Unzulänglichkeiten, die den Soldaten im Einsatz an den Rand des Wahnsinns führen, in der Vergangenheit verortet. Wie in einem Ego-Shooter, in dem man tötet, um weiterzukommen, müsste man hier durch den Schmutz seiner Vergangenheit waten. Seine Frau schlagen, gedemütigt werden, die Arbeit verlieren, den jüngsten Sohn sterben sehen, nur um am Ende wieder im dunklen Dschungel zu landen und darauf zu warten, dass der Feind einen zusammenschießt. Lesenswert: "Die Nackten und die Toten"

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



Die Akte

Wanderpokal

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

1983 Activision veröffentlicht "Super-Ferrari" für die Atari-VCS-Konsole. Im gleichen Jahr wird der Japaner Yu Suzuki bei Sega als Programmierer und Producer für das In-House-Entwicklungsstudio "AM2" engagiert. 1986 Nach "Hang-on" und "Space Harrier" entsteht bei AM2 unter Suzukis Leitung der "Out Run"-Automat. Ein Testarossa nebst blonder Beifahrerin sorgt für Furore – ist in Wirklichkeit aber nur ein Klon. Die offizielle Lizenz besitzt nämlich Electronic Arts, das "Ferrari Formula One" für den MS-DOS-PC veröffentlicht. <mark>1987</mark> Der erste Teil der "Test Drive"-Reihe vom US-Publisher Accolade erscheint für PC, Amiga und Atari ST. Endlich:

Der "echte" Testarossa ist mit von der Partie. Bis 1999 bringt es die Serie auf fünf Nachfolger.

1988 EA setzt "Ferrari Formula One" für Amiga und Atari ST um.

1990 Vier Jahre nach dem Original kommt "Ferrari Formula One" für den C64.

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

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

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

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

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



März 2002 Microsoft steigt mit der Xbox in den Konsolenkampf ein. Einer der besten Starttitel ist "Project Gotham Racing",



1 02 02/ qm ava 13.11.2003 19:18 0mr Seite 2

Auf die Augen





Nicht ohne Charlie Kaufman

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

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

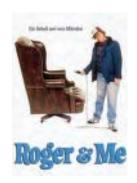
In der zweiten Kaufman-Jonze-Kooperation treibt der Autor das Spiel mit Identitäten, Erzählebenen und Neurosen auf das nächste Level. Auf die Idee kam Kaufman durch eine Schreibblockade, die ihn angeblich bei der Adaption des Romans "The Orchid Thief" befiel. Er löste das Dilemma, indem er über einen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

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

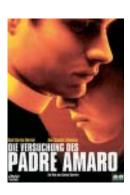
Text: Gregor Reisch



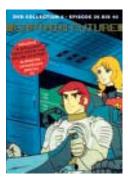
01 Roger & Me 02 Hulk 03 Die Versuchung des Padre Amaro 04 Der große Gatsby 05 Captain Future 06 Geständnisse













O1 Roger & Me (Warner) Immer da, wo Realität und Alltag sich zum rührenden Klischee verdichten, steht Michael Moore, hält sein Mikro dazwischen und hat die richtige Frage parat. Immer mit dem Gasfuß auf der Tränendrüse. Irgendwo zwischen Politsatire und Stammtischaktivismus. In seinem zweiten Film geht es gegen General Motors, die in ihrem Gründungsort Flint die Werke schließen und die halbe Stadt arbeitslos machen, um günstiger in Mexiko zu produzieren. Keine Ahnung, ob das jetzt eine Schweinerei ist oder eine wirtschaftlich korrekte Entscheidung. Aber es macht schon sauer. Auch deshalb, weil mundgerecht inszenierte Satire über die Amis einem so beschämend viel leichter runtergeht, als mal in die lokale Tageszeitung zu gucken und selbst zu denken. BM

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

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

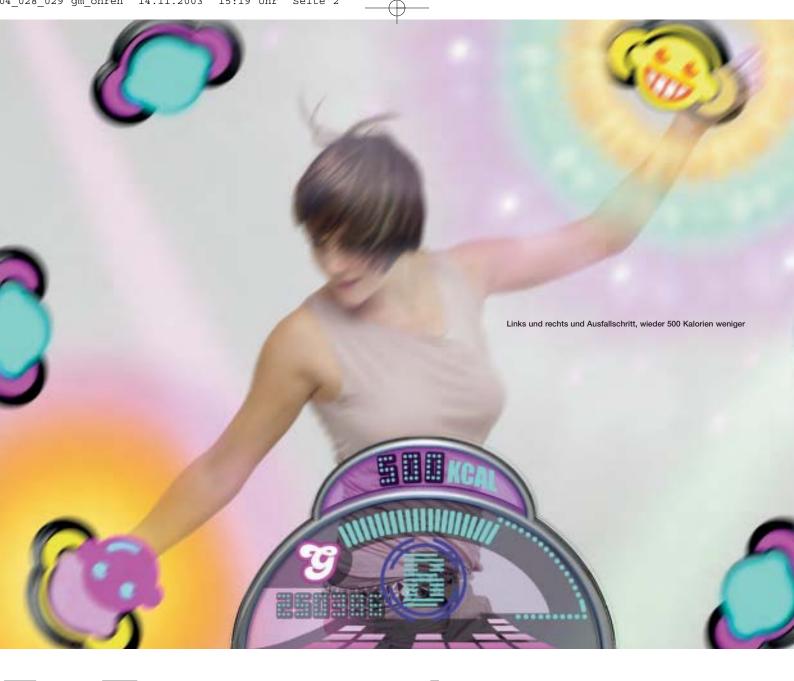
O4 Der große Gatsby (Paramount) In den siebziger Jahren war Robert Redford der gefragteste Schauspieler überhaupt. Für den Film "Der große Gatsby" (1974) fand er trotzdem Zeit. Das Projekt klang ja auch fast zu schön, um wahr zu sein: "Der Pate"-Autor Francis Ford Coppola arbeitete F. Scott Fitzgeralds Gesellschaftsroman zu einem Drehbuch um. Leider kam am Ende nichts dabei rum als ein lascher Abklatsch eines ordentlichen Kanten Weltliteratur. Was den Film trotzdem zu einem echten Erlebnis macht, ist die Konsequenz, mit der hier ein bitterer, trauriger, verzweifelter, schöner Roman konsequent durch schwerfälligen Schnitt und emotionalen Weichzeichner auseinandergenommen wird. Oder wie sagt man so schön: Das Buch war besser. AG

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

O6 Geständnisse – Confessions Of A Dangerous Mind (Buena Vista) Wer als normaler Mensch seinen ersten Hollywoodfilm drehen will, braucht Gandhis Geduld, Casanovas Charme und Kinderpornomaterial, mit dem er die Studiobosse erpressen kann. George Clooney besetzt sich für sein Regiedebüt einfach selbst, ruft Julia Roberts, Sam Rockwell und Drew Barrymore an und staubt bei Charlie Kaufman (Being John Malkovich) ein Drehbuch ab. "Geständnisse" erzählt die angeblich wahre Geschichte des Fernsehmoderators Chuck Barris. Der erfand in den sechziger Jahren die "Herzblatt"-Vorlage "The Dating Game". Nebenbei jobbte er als Killer für den CIA. Was an der Geschichte dran ist, klärt das Bonusmaterial auf. Aber ehrlich: Wen interessiert das schon bei so einer coolen Story? GR

GEE MAG 02 027





EyeToy grooved

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

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

Eine Million Exemplare der ersten "Play"-Edition mit diversen Minispielen wurden in Europa schon nach vier Monaten verkauft. Und die "Groove"-Edition setzt auf das gleiche Spielprinzip, das menschliche Gliedmaßen wieder als aktives Eingabeinstrument einsetzt. Musikalisches Rückgrat des Spiels sind 25 überwiegend bekannte Popsongs von Madonna ("Music"), Fatboy Slim ("Praise you"), Sugababes ("Overload"), Elvis oder Mis-teeq. Aber auch Titel mit Oktoberfesttauglichkeit wie die von Las Ketchup oder Sister Sledge wurden bedacht. Dem Tempo der Stücke angepasst, gilt es im Einzel-Groove-Modus die Trefferbuchten im Rhythmus der fliegenden Farbkugeln zu treffen. Nach jedem Durchlauf vergibt Vater Statistik Wertungen von A bis E, ein aufgenommenes Video ist das optische Trostpflaster für verpatzte Tanzeinlagen. Mit einem Kalorienzähler wurde von den Entwicklern auch Formbewussten gedacht. Ganz ohne Tanzbefehl funktioniert der Chill-out-Raum, der den Körper mit immer neuen Optikeffekten abgleicht.

Einmal gespielt, wünscht man sich das Handballett auch zu den eigenen Lieblingshits, direkt von der CD. Und die kränkelnde Musikindustrie müsste EyeToy doch schon längst für Sondereditionen ins Auge gefasst haben. All-Time-Disco-Classics, Neue Deutsche Welle, Boy- und Girlgroups, Luftgitarre. You name it, we dance it. Welch ein Spaß! GW

EyeToy Groove ist bereits erschienen. www.playstation.de



Auf die Ohren

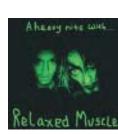












029

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

O1 Red Star Sounds Presents "Def Jamaica" (Def Jam Universal) Alle Jahre wieder versucht die Plattenindustrie, HipHop und Dancehall in ein gemeinsames Bett zu kriegen. Im Zuge der Erfolge von Mister Sean Paul versucht das HipHop-Legenden-Label Def Jam mit der Compilation "Def Jamaica", jede Menge Dreadlocks und die stalleigene Rapper-Riege unter eine Kappe zu kriegen. So treffen CNN auf Wayne Wonder, Buju Banton auf Camron oder Ghostface Killer auf Elephant Man. Wahrlich keine schlechten Lager-Kollaborationen hinterm Mikrofon, aber was das Ding hier wirklich zum vollwuchtigen Rotieren bringt, sind die Beats. Gekonnt werden hier einschlägige Dancehall- und HipHop-Beats immer wieder mit allerlei Asien-, India- oder Turkish Flavors angewürzt. Abwechslung regiert. UB

O2 Dead Prez: "Get Free Or Die Tryin'" (Landspeed/PIAS) Angesichts der in den vergangenen Jahren im HipHop gepflegten Superstar-Theatralität und Luxusfluxus ist der MC mit Message doch schwer ins Hintertreffen gekommen. Insofern muss man Acts wie Dead Prez beschützen wie ein vom Aussterben bedrohtes Pflänzchen. Obwohl sie ihren HipHop-Entwurf nur als eigenen Erfahrungsbericht sehen, kann man allein am Droppen von Zitaten wie "Fuck The Police" oder "Criminal Minded" erkennen, dass hier das Rapper-Maul nicht nur zur Goldzahnbeschau aufgerissen wird. Die Beats dazu sind extrem musikalisch und hauen nicht nur auf die tumbe Zwölf. So geht in diesen tristen School-Days also doch noch eine Rap-Crew nur mit einer Mundfeuerwaffe in der Hand durch die Welt. UB

O3 Dave Clarke: "Devil's Advocate" (Skint/Sony) Hart und direkt. Der englische Techno-DJ und Produzent äußert seine Meinung und seine Musik immer ohne Umwege. Anfang der Neunziger wurde er mit der "Red 12 Inch"-Serie bekannt, und seine Remixe für Bands wie Underworld, Leftfield oder Depeche Mode gehören ebenfalls zu den absoluten DJ-Essentials. Zusammen mit Gastauftritten der deutschen Fräuleinwunderband Chicks On Speed oder dem aus Chicago stammenden DJ Rush entwirft sein zweites Album in zwölf Tracks einen Stilmix, der in der Länge schwierig bleibt, im Einzelfall aber mit seiner Dynamik überzeugt. Und selbst HipHop-Tracks wie "Blue On Blue", das atmosphärische "Stay Out Of The Light" oder ein Reggae-Dub als Hidden Track funktionieren souverän als Ohrmuschelkino. GW

O4 Rolando: "Nite:Life 016" (NRK Sound Division/Zomba) Die beste Visitenkarte eines DJs ist ein guter Abend im Club, oder aber eine Mix-CD, mit der er seine Geschichte erzählen kann. Rolando stammt aus der Auto- und House-Stadt Detroit und gehört zum Produzentenkollektiv "Underground Resistance", deren Platten Techno als Stilart maßgeblich geprägt haben. Vor zwei Jahren lief Rolandos Single "Knights Of The Jaguar" in der Endlosscheife und bewies, dass Latin und Techno nicht gleich zum Bau eines Iglesiasroboters führen müssen. Sein Set aus zwanzig Tracks von Nick Holder bis Jeff Mills spannt auf seiner Mix-CD für die englische "Nite:Life"-Serie den weiten Bogen zwischen House und Techno. Gefühlvoll, spannend, nie überdreht. Wie ein guter durchtanzter Clubabend – nur für die Ewigkeit. GW

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

O6 Relaxed Muscle: "A Night With …" (Rough Trade) Als Kind hat man sich mit einem Bettlaken als Umhang in die Wälder geschlagen, um als sein Lieblingssuperheld Gestrüpp mit einem Ast niederzumachen. Aus einem ähnlichen Impuls heraus muss auch die Idee zu Relaxed Muscle entstanden sein. Pulp-Frontmann Jarvis Cocker und Richard Hawley haben sich sogar Pseudonyme gegeben. Als Darren Spooner und Wayne Marsden haben sie sich in einem absurd schöner Landstrich zwischen Avantgarde und bitgecrushtem Heroin-Pop eingenistet. Ob man dieses Projekt nun als Proberaum-Gag oder Zeichen verstehen will, das Album klingt, als hätten die Pulp-Harmonien jahrelang Jarvis' Stirnhöhlen verstopft – und jetzt hustet er alles in wenigen prägnanten Slogans vor die Füße seiner Hörer. We are talking about muscle music! BM



4 030 031 gadgeteria 14.11.2003 16:15 Unr Seite 2

Produkte

Gadgeteria

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

01 Philips A3.610

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





02 E-Plus HipTop

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

03 Sony Ericsson CAR 100

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





Produkte

04 Sony Ericsson Gameboard EGB 10

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





03 Bang & Olufsen Beolab 5

Bang-&-Olufsen-Stereoanlagen stehen seit den Siebzigern für superbes Design. Der Klang konnte dagegen nicht immer mit der Optik mithalten. Den umgekehrten Weg schlug die dänische Edelschmiede bei ihrem neuen Boxensystem Beolab 5 ein. Ein ausgeklügeltes Lausprecherkonzept diktierte das Aussehen einer verkohlten Weihnachtstanne. Dafür ist der Sound diesmal vom Allerfeinsten. Extrem praktisch: Anders als bei gewöhnlichen High-End-Stereoboxen muss man nicht die gesamte Einrichtung an die Position der Lautsprecher anpassen, sondern kann die beiden Poller überall abstellen. Die Beolab schickt dann ein Testsignal durch den Raum, fängt es mit dem eingebauten Mikrofon wieder auf und errechnet per "Digital Sound Processing" die optimale Abstrahlung. Genial. Kostet mit 14800 Euro fürs Paar so viel wie ein neuer VW Golf, klingt aber besser

06 Technics SL1210 MK 5G

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

Für stolze 760 Euro im Fachhandel



GEE MAG 02 03:





Need For Speed: Underground Games



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

Kristian ist nervös. Alle paar Sekunden knetet er das Lenkrad seines Honda Civic. Oder er legt den ersten Gang ein und nimmt ihn nach wenigen Augenblicken wieder heraus. Immer und immer wieder. Ab und zu, zwischen Lenkrad kneten und Gang einlegen, jagt er den Motor hoch. Jedesmal wenn er wieder vom Gas geht, knallen die Fehlzündungen mit einem lau-

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

04 032 036 need for speed 14.11.2003 15:25 Unit Selle

Games Need For Speed: Underground





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

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

Jugendbewegung Streetracing

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



14 032 036 need for speed 14.11.2003 15:25 Unr

Need For Speed: Underground Games



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

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

Effektorgie im Gehirn

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

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

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

035



04 032 036 need for speed 14.11.2003 15:25 Unr Sel

Games Need For Speed: Underground





01-03Authentizität als oberstes Gebot: Die spärlich bekleideten Starterinnen haben ebenso ihren Weg ins Spiel gefunden wie die bläuliche Stichflamme der Lachqasseinspritzung





04-06Was ist wahre Schönheit? Für einen Streetrace-Aficionado auf jeden Fall alles, was gefährlich macht. Derartiges Spoilerwerk sieht man in Deutschland nur vor ländlichen Großraumdiscos



06



OS BY

07-09Effektorgie: Die Spiegelungen und Lichteffekte rauben einem gleichsam Atem und Verstand





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







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

Ein Auto als Aushängeschild

Auch das ist Kern des Spiels. Für fast jedes gewonnene Rennen winken neue Teile im Tuning-Menü. Gut, das ist als motivierendes Prinzip in Rennspielen nicht wirklich neu. Und doch sind die Entwickler mit einer Gründlichkeit zu Werke gegangen, die in diesem Genre ohne Konkurrenz ist. Craig Liebermann, der Cheftuner beider "Fast & Furious"-Teile, hat bei der Zusammenstellung der Teile und Hersteller höchstpersönlich Hand angelegt. Selbst Streetracer der ersten Stunde, kann Liebermann auf jahrelange Erfahrung im Autotuning und Streetracing zurückblicken. Mit ausgemusterten Muscle Cars hat seine Leidenschaft angefangen, mit aufgebohrten "Import Cars" wurde er berühmt. Sein gelb-orangefarbener 94er Toyota Supra aus "The Fast And The Furious" verschaffte ihm Weltruhm, wurde in Tunermagazinen rund um den Globus abgefeiert. Auch wenn er heute selbst keine Rennen mehr fährt, sondern in seiner Firma "MoviecarZ" betuchten Autofans oder Hollywood japanische Kraftpakete schnürt, wird auch er das Virus nicht los. Dann steht er an der Ampel, vor sich die leere Straße, und tritt das Gaspedal in die Ölwanne. Seinem Know-how und seinen Beziehungen verdankt "Need For Speed: Underground" eine lange Liste an Originalteilen und Tuningfirmen, die jedem wahren Fan Tränen der Freude in die Augen treibt. Zusätzlich zu den leistungssteigernden Anbauteilen gibt es im Spiel eine wahrhaft unübersichtliche Zahl an Frontschürzen, Heckschürzen, Seitenschwellern, Lufthutzen, Spoilern, Felgen, Motorhauben und nicht zuletzt eine Million verschiedenfarbiger Aufkleber und großflächiger Vinyls, mit denen sich die Autos nach ganz persönlichem Geschmack, oder aber nach dem Vorbild von "Fast & Furious" verändern lassen. Und so kommt es schon mal vor, dass man sich beim leidenschaftlichen Zusammenbasteln einer Karre ertappt, deren Fahrer man im wirklichen Leben als hoffnungslosen Proleten verlachen würde.

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

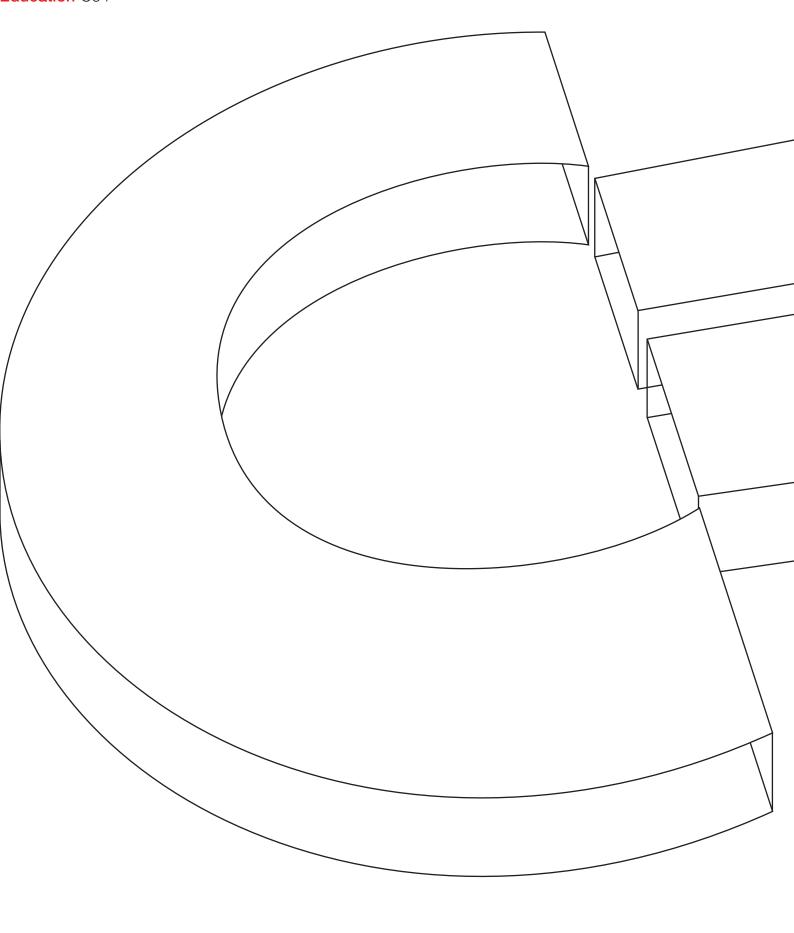


96 02 GEE MAG

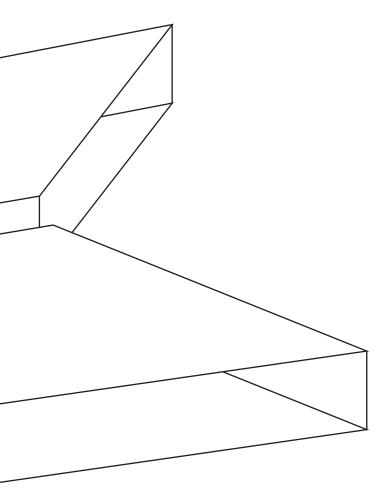


04_038_042 C64 14.11.2003 15:27 Unr Seite 2

Education C64







Damals in den C64ern

8-Bit beißen nicht. Wie ein Siliziumhaustier die Wohnzimmer als erster echter Heimcomputer im Alleingang missionierte Text: Mathias Mertens, Fotos: Benne Ochs, Screenshots: Andreas Lange

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

Dass Captain Kirk Werbung für den VIC-20 – den älteren Bruder des C64 – machte, war also nur folgerichtig. Er klopfte an mit einem dem Tricorder, Phaser oder sogar Warp-Antrieb ebenbürtigen Stück Technik und erzählte, dass das, was gestern noch unmöglich schien, jetzt schon Wirklichkeit war: "a full fledged expandable color computer". Allerdings hatte er sich aus seinem gelben "Star Trek"-Pullover gepellt und in einen Anzug gezwängt, war zu William Shatner geworden und faselte davon, wie billig dieses Gerät doch sei und wie viel Spaß das Spielen mit ihm mache. Als ob es sich nicht um eine Weltverschwörungsmaschine handeln würde, sondern um einen neuen Toaster.

Was jetzt in den Haushalten stand, erinnerte nicht mehr an Science-Fiction. Im Gegenteil. Vor uns stand ein karamellbrauner Block mit abgerundeten Kanten, auf dem sich eine Menge ins Schokoladige hineinspielende, knubbelige Tasten

4 038 042 C64 13.11.2003 21:19 Unr Seile 4

Education C64

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







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

Generation 64K

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

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

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

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

So erzählen diese Menschen dann auch mit verklärtem Gesichtsausdruck von dieser Zeit, als sie sich mit den Tücken von 64K Ram und freien 38 911 Basic

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

Nicht für das Leben computern wir, sondern fürs Spielen

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

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

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

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



1 038 042 C64 13.11.2003 21:10 Onr Selle

C64 Education



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



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

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

Computeralphabetismus

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

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

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

Stubenrein

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

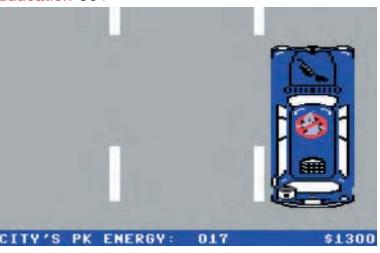
Ganz einlösen konnte dieses Gerät sein Versprechen aber nicht, der Science-Fiction-Gehalt war noch zu groß. Das Ding sah aus wie die weiße Ausgabe von Darth Vaders Schutzhelm, mit einem blauen Sichtschutz und Lebenserhaltungssystem auf dem Brustschild. Oder wie eine exklusive Registrierkasse mit einem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

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



4 038 042 C64 13.11.2003 21:10 Unr Seite 6

Education C64











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

Microserfs

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

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



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



12 02 GEE MAG





Die Norwegerin Christel Thoresen und der Deutsche Christoph Weber sind zwei erfolgreiche Snowboardprofis. "1080°: Avalanche" ist ein Snowboardspiel. Nichts naheliegender also, als mit einem Gamecube und einem Satz Pads bei ihnen reinzuschneien Interview: Benjamin Maack, Fotos: Martin Nink











045

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

Und los ...

Christoph: Wollen wir gegeneinander spielen? Christel: Ich weiß nicht. Wie geht das denn?

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

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

Er: Braucht man nicht. Sie: Und den Knopf? Er: Erst mal auch nicht.

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

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

Sie: "A"?

Früher

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

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

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

Profis am Board

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

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

Immer einen lässigen NuMetal-Soundtrack am Start.

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

GEE: Was ist denn ein "Avalanche"?

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

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

Sie: "Retire". Was heißt das denn?

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

Sie: Oaah. Retire.

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

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

Sie: ... und Eis ...

 $\operatorname{Er:}\,\dots$ und Felsen und Rails. Da hat man schon allerhand Möglichkeiten, sich weh zu tun.

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

