

**Neue Spielkonsole!**

Bewegungssensor, Touchscreen, tolle Grafik: die zehn besten Games für Apples iPhone



Spore

# Spiel des Lebens

„Sims“-Erfinder Will Wright macht uns zum Herrscher über die Evolution. Exklusiv: „Spore“ im Testlabor



WWW.GEEMAG.DE



Platz eins unter den Spielen, die ihr 2008 laut Leserumfrage unbedingt kaufen wollt: „Spore“

# Editorial

## September 2008

Du bist im Durchschnitt 26 Jahre alt, zu 79,3 Prozent männlich, Azubi, Angestellter oder Student und willst zu 87,5 Prozent geduzt werden. Woher wir das so genau wissen? Das hat unsere Leserumfrage aus der letzten GEE-Ausgabe über euch herausgefunden.

Außerdem setzt du dich zusammen aus zwei Anteilen Profigamer und einem Anteil Gelegenheitsspieler, nennst eine Wii oder eine Xbox 360 dein Eigen und sparst gerade auf eine Playstation 3. Unter den Handheld-Konsolen steht der Nintendo DS bei dir doppelt so hoch im Kurs wie Sonys PSP. Und du freust dich wie ein Schneekönig auf „Spore“, „Fallout 3“, „Alan Wake“ oder „Little Big Planet“.

In GEE gefallen dir vor allem die Reportagen, die Interviews, die großen Games-Rezensionen und sogar dieses Editorial. Du schätzt an uns, dass wir Spiele nicht wie eine Ware behandeln, der man eine Testnote aufdrückt, sondern als ein kulturelles Gut, das in jedem von uns tiefe Emotionen auslöst, die bisweilen ganz unterschiedlich ausfallen können. Dir gefällt unser Schreibstil, unsere Glaubwürdigkeit und unsere Fachkompetenz. Auch optisch findest du GEE ansprechend. Und mehr als jeder zweite von euch liest jede Ausgabe sogar von vorn bis hinten durch und lässt dabei keine einzige Seite aus.

Hin und wieder sind wir dir allerdings ein Stück zu euphorisch. Und auch unsere Themenauswahl könnte deiner Meinung nach aktueller ausfallen. Gleichzeitig möchtest du in GEE aber auch noch ausführlicher als bisher über Retrogaming und die Geschichte der Videospiele informiert werden. Bereiche wie die Spielkultur anderer Länder und Game-Art findest du unterrepräsentiert, während dir eine Heft-DVD mit Spieledemos und -trailern, die man eh an jeder Ecke im Internet zugesteckt bekommt, weiterhin gestohlen bleiben kann.

Ein dickes „Danke“ an alle fürs Mitmachen bei der Umfrage. Wir werden uns euer Lob und eure Kritik zu Herzen nehmen, versprochen!

*Viel Spaß mit diesem Heft, die Redaktion*

# Inhalt

## September

### 07 Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0

### 16 Retro

Alte Games, neue Ideen

### Games

---

### 20 Spore

Der neue Geniestreich vom Entwickler der „Sims“-Reihe, Will Wright. Diesmal haben wir die Macht über die ganze Evolution – von der Ursuppe bis zur Weltraumeroberung

### 26 Grimm

„... und sie lebten glücklich bis an das Ende ihrer Tage“: In American McGees düsteren Neuerzählungen der Grimmschen Märchen sind solche Happy Ends von gestern

### 30 Soul Calibur 4

### 32 Die Siedler - Aufbruch der Kulturen

### 33 Facebreaker / Rote Karte

### 34 Drakensang / Ninja Gaiden Dragon Sword

### 35 Mod des Monats

### 36 Geheimakte 2 / Samba de Amigo

### 37 Top Spin 3 / Soul Bubbles

### 38 Online

Aus dem Netz auf die Konsole

### 40 Buzz! Quiz TV / Secret Agent Clank

### 41 Dementium: Die Anstalt / Auch neu

### 42 Wir freuen uns auf ...

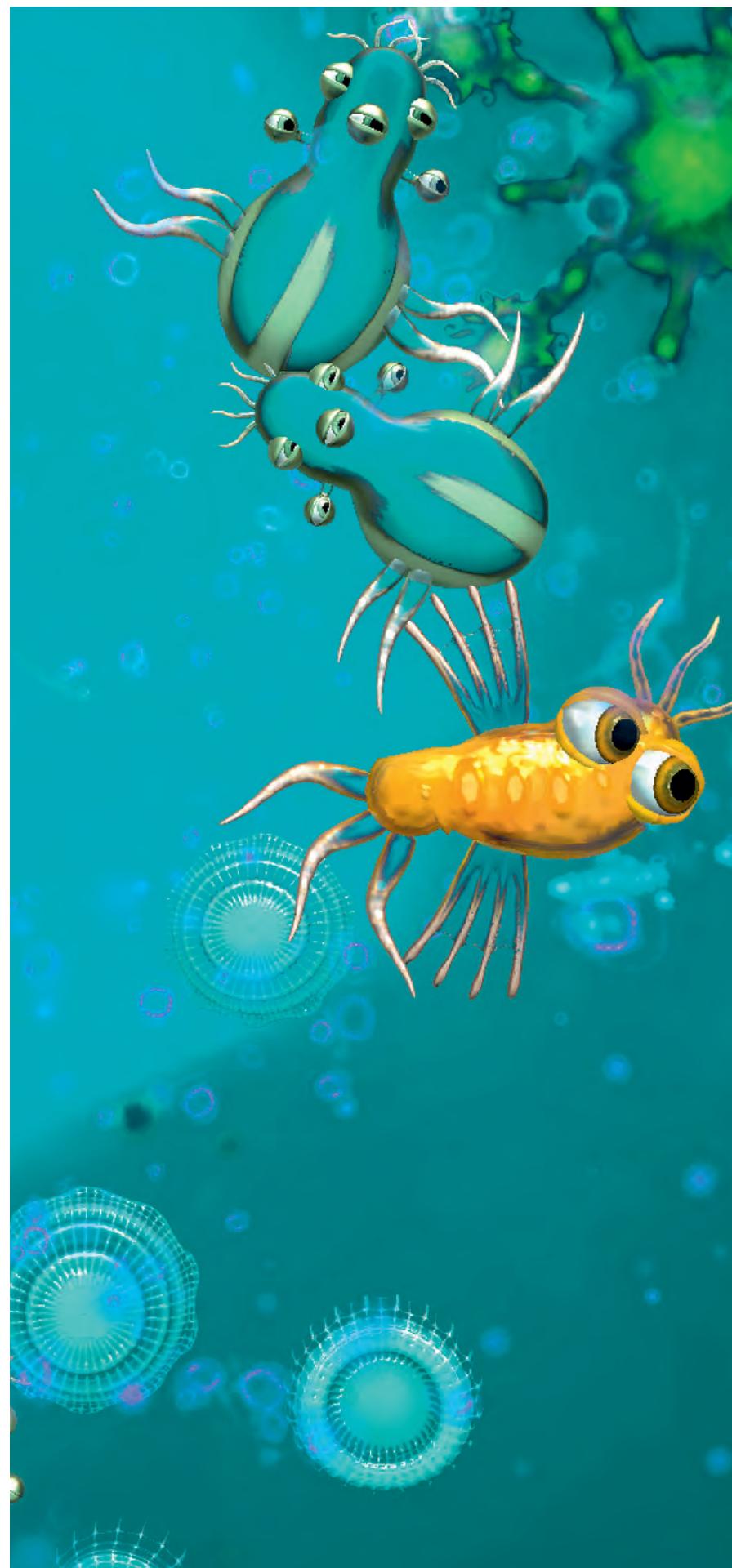
Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

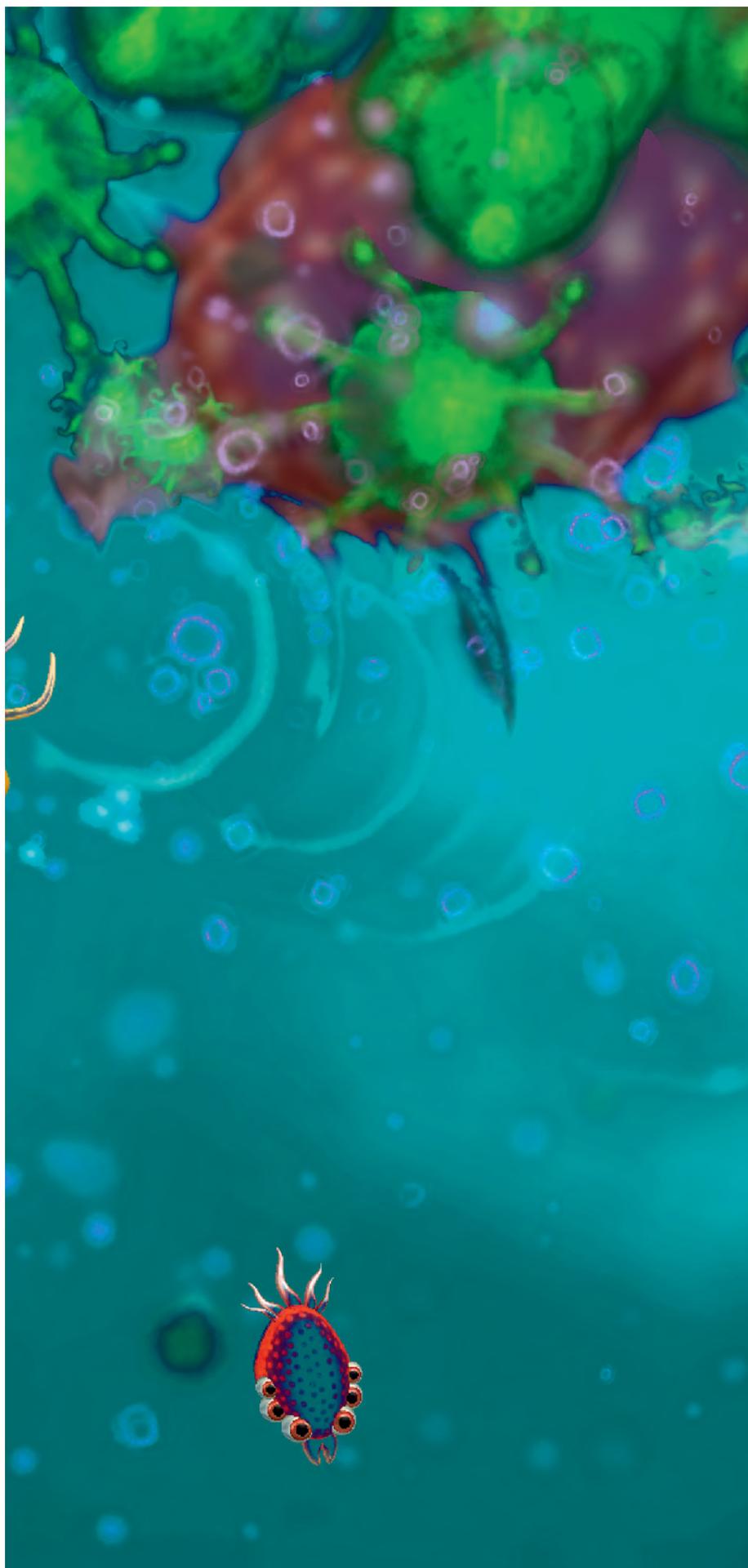
### Storys

---

### 46 Feature: Games vor Gericht

„Es war doch nur ein Spiel, euer Ehren“: Wir protokollieren elf Fälle, in denen Videospiele die Justiz beschäftigt haben





## 52 **Feature: Tolle Figur!**

Räumt den Kaminsims. Eure virtuellen Freunde gibt es nämlich auch als Prestigeobjekte zum Anfassen

## 54 **Feature: Telespiel**

Apples Vorzeigehandy iPhone ist für Spiele wie geschaffen. Müssen DS und PSP um ihre Daseinsberechtigung bangen?

## 58 **Reportage: Gut in Schuss**

„Counter-Strike“ statt Kegelclub: Deutschlands ältester ESL-Clan trifft sich zu Kaffee und Kuchen

## 62 **Feature: An die Arbeit**

Müllwagen und Trecker fahren – Alltagssimulationen, die kein Mensch braucht. Oder etwa doch?

## 64 **Feature: Vergiss mein nicht**

Die Prosa zum Spiel: Acht deutsche Schriftsteller haben für uns ihre erinnerungswürdigsten Erlebnisse in Videogames zu Papier gebracht

## 72 **Galerie: Speisekarte**

Nach Sprungpassagen, Bossfights und der Rettung der Welt schieben auch Videospielden mächtig Kohldampf

## 74 **Interview: „Innerlich wachsen“**

Die Brüder Yerli sind für die Grafikfeuerwerke „Crysis“ und „Far Cry“ verantwortlich. Der Jüngste des Trios spricht mit uns über Träume, Rekorde und Religion

## Finale

## 78 **Virtuelle Welten: Mehr wert**

Raritäten aus Online-Rollenspielen

## 80 **E-Sport: „Mit Herzblut agiert“**

Thomas von Treichel über die World Cyber Games in Köln

## 82 **Kunst: Spiel mit dem Tier in dir**

„Reflect“ ist ein Kunstspiel über Aufmerksamkeit

## 83 **Wissenschaft: „Den Verfall aufhalten“**

Andreas Lange will Games für die Ewigkeit konservieren

## 87 **Produkte**

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

## 92 **Gib mir fünf**

Die fünf ????? / Fünf Fakten über „Street Fighter“ / Fünf Fragen an Loz Doyle, Produzent von „Lego Batman“

## 94 **Tobias O. Meißners Kolumne**

Dieses Mal: Zurück nach San Andreas

## 96 **Leserbriefe, Impressum**

## 98 **Durchgespielt**

# Intel® Friday Night Game

organized by **Electronic Sports League**

[www.esl.eu/eps](http://www.esl.eu/eps)

# ESL PRO SERIES 13

Counter-Strike 1.6 | Warcraft 3 | FIFA 08 | CS:Source

GC 2008 Leipzig | Leipzig Messe - 22.08.08

Oberhausen | Kongresszentrum - 05.09.08

München | Tonhalle - 12.09.08

Bremen | Maritim - 19.09.08

Köln | Tanzbrunnen - 10.10.08

Stuttgart | Liederhalle - 17.10.08

Hamburg | CCH - 24.10.08

Berlin | Postbahnhof - 31.10.08

Hannover | StarEventCenter - 14.11.08

Bochum | Ruhrcongress - 28.11.08

EPS FINALS Köln | Expo XXI 05.12. - 07.12.08



# Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0



FLASHGAME

## Rette dich, Dino!

Es war einmal auf diesem Planeten, unter derselben Sonne, lange vor uns. Zur Zeit der Dinosaurier. Das Leben damals war kein Zuckerschlecken, erst recht nicht für einen kleinen Raptoren, der vor der drohenden Apokalypse davonrennen musste. Größere Urzeitechsen und Felsen versperrten seinen Weg, Lavaströme mussten überwunden werden. In dem Flashgame „Dino Run“ sollt ihr dem gelben Kerl dabei helfen, schnellstmöglich an einen sicheren Ort zu gelangen. Wem die Hektik alleine zu viel wird, tritt mit drei Artgenossen im Multiplayermodus gemeinsam die Flucht an. [www.pixeljam.com/dinorun](http://www.pixeljam.com/dinorun) 

## Doppelkopf

„Ich habe den Jungs vom Entwicklerstudio gesagt, sie sollen sich richtig anstrengen. Weil es so viel Schrott da draußen gibt.“



**Daniel Craig**, der nach eigener Aussage selbst begeisterter Gamer ist und seine Konsole sofort anschmeißt, wenn die Freundin am Wochenende mal das Haus verlässt, über seine Erwartungen an das Spiel zum neuen James Bond Film „Ein Quantum Trost“.





Love for Shirts! Entwirf ein GEE-T-Shirt im formidablen Design-Wettbewerb von GEE und „A Better Tomorrow“. Bis zum 22. September kannst du auf der Webseite des Shirlabels deine Entwürfe einreichen oder die Designideen der anderen bewerten. Kreative Beschränkungen gibt es keine, nur Videospielecharaktere oder anderes urheberrechtlich geschütztes Material darf nicht verwendet werden. Wer am Ende die beste Durchschnittsnote erreicht, gewinnt 500 Euro, eine Mario-Kart-Carrerabahn und ein GEE-Abo. Der Hauptgewinn ist freilich, das eigene Shirt auf der Brust einer Vielzahl von Lesern zu sehen. Denn das Siegermotiv wird produziert und feilgeboten. Wir freuen uns drauf! *Teilnehmen auf [www.a-better-tomorrow.com](http://www.a-better-tomorrow.com)*

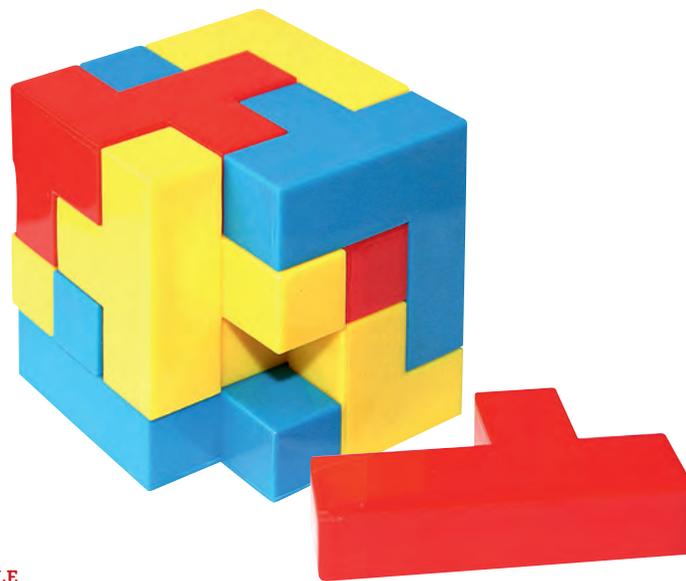


#### MUSIKSPIEL

### Cheers!

So lange weiterhin so viele neue Genres erfunden werden, sagen wir gern „ja“ zum Casual-Games-Boom. Der neueste Schrei und völlig gaga: Cheerleader-Spiele. Auf der „Eyeto: Pom Pom Party“ (Playstation 3) stimulieren wir virtuelle Massen durch echte Bewegungen. Ob der Vierspielermodus von „We Cheer“ (Wii) auch Hebefiguren fordert, ist noch nicht bekannt. **TV**

**TV** Zu allen Themen mit diesem Symbol findet ihr Videos auf: [www.geemag.tv/gee\\_39](http://www.geemag.tv/gee_39)



#### PUZZLE

### Zauberwürfel

Aus zwölf „Tetris“-Plastiksteinen einen Würfel zusammensetzen – das klingt einfacher, als es ist. Es gibt mehr als 9000 Möglichkeiten, und nur eine einzige davon zu finden, ist bereits höllisch schwer. Macht jedoch fast ebenso süchtig wie das Mutterspiel. *10 Euro, [www.tetris.com](http://www.tetris.com)*

## Countdown

# 1.500.000

Spieler machten die World Cyber Games 2007 laut „Guinness-Buch der Rekorde“ zum Videospiele-Wettbewerb mit der größten Teilnehmerzahl.

# 1.000.000

Exemplare der neuen iPhone-Version 3G wurden am ersten Wochenende nach Erscheinen weltweit verkauft.

# 200.000

Besucher werden auf der Games Convention 2008 in Leipzig erwartet.

# 11.060

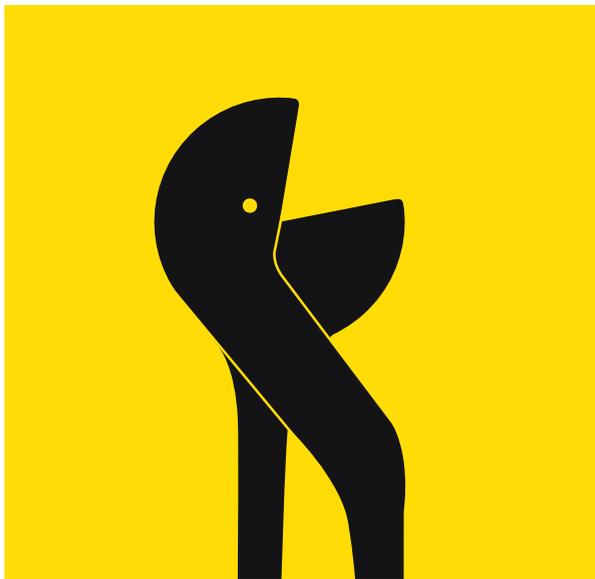
Teilnehmer auf der „Dreamhack“ im Winter 2007 besicherten ihr den Weltrekord als größte Lan-Party aller Zeiten.

# 74

Tage hatte es gedauert, bis 1.000.000 Exemplare der ersten Version von Apples iPhone verkauft waren.

**PARODIE****Einstiegsdroge**

„Phallicity, ich habe Migräne“, sagt der freundliche Mann mit dem grauen Vollbart zu der Blutelfe, „könntest du mir bitte etwas Koks besorgen?“ Sigmund Freud braucht seinen Nasenkaffee, Karl Marx seinen Klassenkampf und Albert Einstein die Erkenntnis. Die „World Of Warcraft“-Parodie „WTF?!“ steckt voller skurriler Quests und berühmter Figuren und kann kostenlos heruntergeladen werden unter [www.aedipus.net](http://www.aedipus.net)

**WORKSHOP****Spiel als Werkzeug**

Die Sims als virtuelles Theater, Shooter als Testlabor für Physikexperimente oder „Künstlerische Praxis mit Videospiele“ – zu diesen und weiteren Themen finden im Rahmen der Play08 vom 17. bis zum 20. September in der FH Potsdam Workshops und Ausstellungen statt. Die kostenlose Veranstaltung steht Studierenden, Lehrern, Pädagogen und anderen Interessierten offen. [www.play08.de](http://www.play08.de)

**FIT FÜR GAMES****Eine saubere Sache?!**

Tastaturen und Gamepads von Frauen sind besonders stark bakteriell verschmutzt. Glaubt ihr nicht? Dann lest selbst die erstaunlichsten Erkenntnisse rund um Viren und Bakterien

Manche Wahrheiten schmerzen, vor allem die medizinischen. Dass zum Beispiel Tastaturen schmutziger sein sollen, wenn sie von Frauen benutzt werden, mag man kaum glauben. „Das liegt daran, dass die meisten Frauen Salben und Pflegeprodukte für die Hände benutzen“, erklärt ein Arzt aus dem TK-Ärztezentrum fast entschuldigend. „Durch die fettigen Cremes werden Schmutzpartikel und Mikroben aufgenommen und an die Umwelt weitergegeben.“ Aber auch ohne weibliches Zutun bleiben Tastaturen die schmutzigsten Orte jedes Haushalts. Mikroorganismen lagern sich dort 4000 Mal häufiger ab als anderswo. Selbst auf öffentlichen Toiletten herrscht kein derartiges Gedränge von Viren und Bakterien. Dasselbe gilt mit Einschränkungen auch für Gamepads. Die braunen Ablagerungen in den Fugen, die Analogsticks, die Buttons: All das ist meistens verseucht – oder belastet, wie der Mediziner sagt. Wir jucken uns an der Nase, gehen aufs Klo und waschen uns danach nicht die Hände. Oder wir essen mit den Händen und daddeln zugleich. So gelangen Staphylokokken, Kolibakterien und die angesagten Viren für Schnupfen, Husten und Durchfall an unsere Konsolen und Keyboards. „Auch wenn unser Immunsystem in den meisten Fällen stark genug ist, bakterielle und virale Attacken abzuwehren, empfiehlt sich ein wenig Hygiene“, rät der Experte. Das ist nicht schwer. Wir nehmen einmal in der Woche ein feuchtes Tuch, etwas Desinfektionsspray oder für die schwer zugänglichen Stellen zwischen den Tasten einen Druckluftreiniger – und flugs werden Computertastaturen und Gamepads in Sachen Schmutz von anderen Dingen des täglichen Gebrauchs überholt. Denn übermäßig viele Mikroben tummeln sich auf einem Gegenstand, den wir gar nicht auf der Rechnung hatten – dem Küchenbrett.

„Fit für Games“ entsteht in Zusammenarbeit mit der Techniker Krankenkasse und hilft euch jeden Monat, fit fürs Spielen zu bleiben. [www.tk-online.de](http://www.tk-online.de)

**JAPAN****Schatztruhe**

Das in Japan erhältliche „Bankquest“ ist Rollenspiel und Sparschwein zugleich. Wirft man echte Yen in den Münzschlitz der Plastikburg, kann sich der tapfere Held davon neue Waffen kaufen und aufleveln.

<http://snipurl.com/bankquest>



Daumen hoch für innovative und herausragende Kindersoftware

#### WETTBEWERB

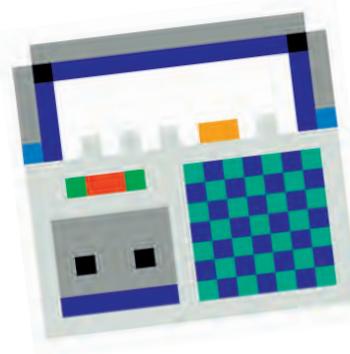
## Kritische Kinderaugen

In diesem Jahr begutachtet die Jury des Kinder-Softwarepreises „Tommi“ erstmals auch Konsolenspiele. Neben „Spiegel online“, „FAZ“, „Die Zeit“ und „SZ“ stellt auch GEE ein Jurymitglied. Die 16 Experten aus den Bereichen Journalismus und Pädagogik treffen allerdings nur eine Vorauswahl. Die Sieger werden von einer 600-köpfigen Kinderjury gekürt, welche die Spiele in öffentlichen Bücherhallen testen kann.  
[www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)

#### TOP TEN

# Singstars

Rapper reden in ihren Songs gerne über Videospiele, aber auch Folk-, Punk- und Rockmusiker benutzen Spielereferenzen in ihren Texten. Wir haben die schönsten für euch rausgehört



#### 01 „Anyone Else But You“ von The Moldy Peaches

Up up down down left right left right B A start, just because we use cheats doesn't mean we're not smart.

#### 02 „Ich so er so“ von EinsZwo

Auf meiner Party gibt's statt Torte Omelette, und statt Topfschlagen spielen wir „Mortal Kombat“.

#### 03 „Butter Fingers“ von Bomb The Bass

I play „Tetris“ in my eyelids.

#### 04 „Switching Songs“ von Durrty Goodz

Come speak on rap man I flow neat, eat MC's like Pac-Man I'm so deep.

#### 05 „Human Video Game“ von DJ Jazzy Jeff And The Fresh Prince

It's me against an ape, he's got my girl, I've got to save her!

#### 06 „Deine Nacht über Berlin“ von Wohlstandskinder

Unsere Freiheit hieß Nintendo und unser Kerker Überfluss.

#### 07 „Neuruppin“ von K.I.Z.

Am liebsten spiel ich „Tetris“ mit gefrorenen Kadavern.

#### 08 „Oh My God“ von Kaiser Chiefs

Knock me down I'll get right back up again, I'll come back stronger than a powered up Pac-Man.

#### 09 „Nur ein Spiel“ von Kool Savas

Diese Player waren nicht in der Lage [...] zu spielen, deswegen blick ich auf sie runter wie im alten „GTA“.

#### 10 „Has Been“ von William Shatner

Their dream of wealth and fame, fear is their companion, Nintendo is their game.



## Super Mario Land

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



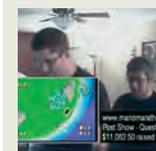
#### Mario-Pop

In dem Video „Automatic Mario - Kumikyoku Nico Nico Douga“ hüpfert Mario durch modifizierte Level aus „Super Mario World“ und lässt mit jedem Sprung einen Ton erklingen. Daraus ergibt sich eine wahnwitzige J-Pop-Komposition. <http://snipurl.com/automario>



#### Spielzimmer

Künstlerisch begabte Gamer bemalen ihre Wände selbst mit Figuren und Elementen aus Mariospielen. Für die anderen gibt es die offiziellen Wand-Aufkleber zu „Donkey Kong“, „Super Mario Bros.“ und „New Super Mario Bros.“. [www.whatisblik.com](http://www.whatisblik.com)



#### Marathon-Mario

Um Geld für eine Kinder-Organisation zu sammeln, spielten drei Freunde aus Indiana alle Mario-Jump'n'-Runs ohne Pause am Stück durch. Bei der 57-stündigen Live-Übertragung im Internet kamen fast 12000 Dollar an Spenden zusammen. <http://mariomarathon.com>

## Upper und Downer



**Gerade Bahn** Einmal kriminell, immer kriminell? So ein Quatsch: Auch Cracker können ehrbare Berufe ergreifen und zum Beispiel Politiker werden – wie Tony Krvaric, ehemaliges Mitglied der Warezgruppe „Fairlight“ und nun Präsident der Republikanischen Partei in San Diego.

**Metall trifft Plastik** Headbanger-Träume werden wahr: Das neue Metallica-Album „Death Magnetic“ wird im September zeitgleich mit der CD-Veröffentlichung auch als spielbare Version für „Guitar Hero“ herauskommen.

**Atari - Der Film** Nolan Bushnell, der Mann hinter Atari und Spielen wie „Pong“, hat nun endlich der Verfilmung seiner Lebensgeschichte zugestimmt. Vielleicht auch, weil er erfahren hat, dass Leonardo DiCaprio ihn darstellen soll.



**Da fehlt doch ein Teil** Schon lustig, dass es für „Die Sims“ jetzt Ikea-Möbel wie „Expedit“ und „Leksvik“ gibt. Leider muss man sie im Spiel nicht selbst zusammenbauen. Das wäre sicherlich ein schönes Minispiel geworden.

**Wortneuerfindung** Spiele-Entwickler Codemasters nennt nachbearbeitete Bilder seiner angekündigten Titel jetzt „Target-Screenshots“. Was heißen will: Das Spiel sieht nicht so aus, soll aber mal so aussehen. In your dreams.

**Rock'n'Roll-Moralapostel** Oasis-Gitarrist Noel Gallagher, der mehr als einmal Hotelzimmer verwüstet hat, sieht den Grund für Messerstechereien unter englischen Jugendlichen in nächteligem Videospiele.

### MODE

## Trag sie alle!

Bei einer Umfrage zu dem Game mit der geringsten Street-Credibility hätte „Pokémon“

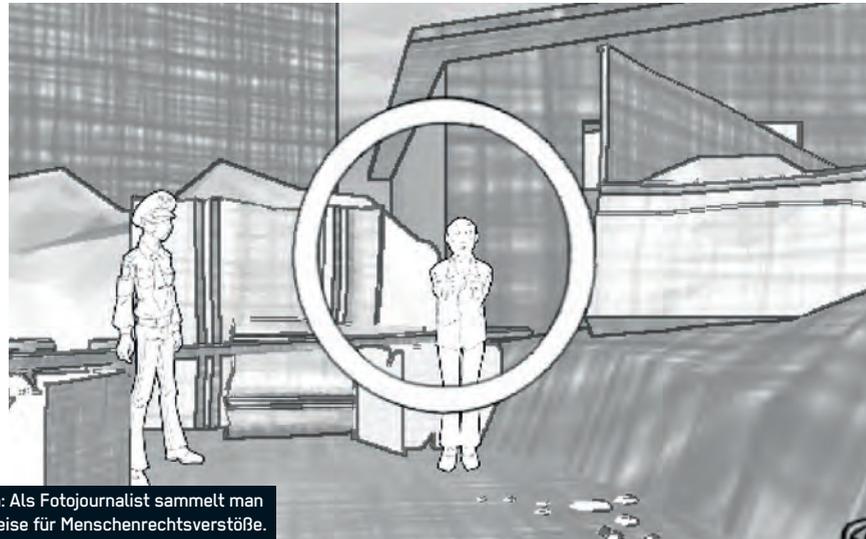
eine gute Chance auf den Spitzenplatz. Die neuen Fashion-T-Shirts mit Mewtu- oder Hypno-Wappen könnten das ändern. Bisher nur in Japan erhältlich. [www.pokemon151.jp](http://www.pokemon151.jp)



### INTERVIEW

# „Harte Realität“

Mit dem Spiel „Pictures For Truth“ will Amnesty International auf die Unterdrückung des chinesischen Volkes durch die eigene Regierung aufmerksam machen. Wir sprachen mit Projektleiter Florent Guinier



Oben: Als Fotojournalist sammelt man Beweise für Menschenrechtsverstöße. Rechts: Das Entwicklerteam mit Florent Guinier (rechts außen)

### GEE: Worum geht es genau in „Pictures For Truth“?

Florent Guinier: Du spielst einen Fotojournalisten, der sich in China aufhält und durch die plötzliche Verhaftung eines Freundes unmittelbar mit der dortigen Menschenrechtslage konfrontiert wird. Er beginnt zu recherchieren, veröffentlicht Artikel und versucht so, auf die Missstände aufmerksam zu machen.

### Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit Amnesty International?

Jeder in unserem Team arbeitet hauptberuflich in der Games-Branche. Uns allen liegt aber auch das Thema Menschenrechte sehr am Herzen. Das brachte uns auf den Gedanken, für Amnesty International ein Spiel zu programmieren – und die waren sofort begeistert. Da China wegen der Olympischen Spiele gerade besonders viel Aufmerksamkeit erfährt, bat man uns, die Menschenrechtsverletzungen durch die dortige Regierung zum Thema zu machen.

### Was unterscheidet „Pictures For Truth“ von anderen Serious Games?

Serious Games wollen den Spieler über reale Zustände informieren und ein Bewusstsein für gesellschaftliche Missstände schaffen. Die meisten ernsthaften Spiele kannst du jedoch am Ende nur verlieren. Auf diese Weise sollst du lernen, dass die dargestellte



Situation für viele Menschen kein Spiel ist, sondern harte Realität. Wir haben uns für eine andere Herangehensweise entschieden. In „Pictures For Truth“ kannst du als Journalist erfolgreich sein und erfährst durch deine Arbeit im Laufe des Spiels trotzdem etwas über die Verhältnisse, unter denen die Menschen in China zu leiden haben. Das Game ähnelt so klassischen Computerspielen und wird deshalb hoffentlich auch von Leuten ausprobiert, die vor Serious Games ansonsten zurückschrecken.

### Denkst du, dass ihr mit eurem Spiel wirklich etwas an der Situation verändern könnt?

Es wäre anmaßend, das zu behaupten. Unser Spiel ist nur ein kleiner Teil einer kollektiven Anstrengung mit dem Ziel, auf Menschenrechtsverletzungen aufmerksam zu machen. Wenn es uns gelingt, einige Spieler für die Problematik zu sensibilisieren und sie zu motivieren, sich an der Arbeit von Amnesty und anderen Organisationen zu beteiligen, haben wir unser Ziel erreicht.

[www.picturesfortruth.com](http://www.picturesfortruth.com)



Way of Life!

SUZUKI  
HOT  
SPOT

ÄSTHETIKER JAM  
WÄNGL TÄNGL  
MAYRHOFEN



hundertgrade

# Rock the Road

Fünf Freunde, ein Ziel: Wängl Tängl in Mayerhofen/Österreich. Ab auf die Boards, raus auf die Piste und dann rein ins Auto, das seit 20 Jahren für Off-Road Action steht: der **Grand Vitara**. Egal ob als 5- oder 3-Türer, mit Automatik oder als Turbodiesel. Aber immer mit permanentem Allradantrieb, kraftvollen Motorisierungen, 6 Airbags, ESP<sup>1</sup> und Klimaanlage an Bord. Und nur jetzt mit abgefahrenen Sondermodellen und bis zu 2.000,- EUR Preisvorteil. Rock the Road! Zum Wängl Tängl. Original Hot Spot von Suzuki.  
[www.rocktheroad.de](http://www.rocktheroad.de)

**Sondermodelle<sup>2</sup> mit bis zu  
2.000,- EUR Preisvorteil<sup>3</sup> sichern!**

20 Jahre  
**VITARA**



Abbildung zeigt Sonderausstattung. <sup>1</sup>ESP<sup>®</sup> ist eine eingetragene Marke der Daimler AG. <sup>2</sup>Grand Vitara 2.0 Sondermodell „limited“ – ab 28.900,- EUR, unverbindliche Preisempfehlung der Suzuki International Europe GmbH inkl. 19% MwSt., zzgl. Überführungs- und Zulassungskosten. Den genauen Preis nennt Ihnen Ihr Suzuki Partner. Solange der Vorrat reicht. <sup>3</sup>Grand Vitara 2.0 Sondermodell „limited“ – ab 28.900,- EUR<sup>2</sup> inkl. 2.000,- EUR Preisvorteil gegenüber der unverbindlichen Preisempfehlung der Suzuki International Europe GmbH für ein entsprechend ausgestattetes Serienfahrzeug. Kraftstoffverbrauch: innerorts 8,3–12,5 l/100 km, außerorts 6,2–8,1 l/100 km, kombiniert 7,0–9,7 l/100 km; CO<sub>2</sub>-Ausstoß kombiniert 185–225 g/km (80/1268/EWG).

**SPLASH**

**SWIFT**

**SX4**

**GRAND  
VITARA**

**JIMNY**



01

Von martialisch bis verträumt: Browsergames mit 3D-Grafik machen Konsolen Konkurrenz



02

## BROWSERGAMES

# Raumgewinn

Cooler 2D-Spiele, die im Webbrowser laufen, gibt es schon lange.

Neuerdings machen einige der kostenlosen Games aber auch in 3D richtig was her. Wir haben die besten Spiele für euch ausgewählt



03



04



05

**01 Quake live** Nur ein kleines Plugin muss heruntergeladen werden, und schon kann man im Browser „Quake“ spielen, als hätten wir 1999. Grafisch ist es sogar noch ein bisschen schöner als der indizierte PC-Multiplayer-Shooter „Quake III Arena“ von damals. Rund 30 Arenen stehen zur Auswahl, und das Matchmaking-System passt auf, dass man als blutiger Anfänger nicht plötzlich in der Schusslinie der Profis landet. Das Ganze ist kostenlos und wird über dynamische In-game-Werbung finanziert. Man hätte also theoretisch die Möglichkeit, Anzeigen an den Wänden im Spiel zu entdecken – erfahrungsgemäß ist man aber bereits tot, wenn man nur mal kurz stehen bleibt. [www.quakelive.com](http://www.quakelive.com)

**02 Fallen Empire: Legions** Statt enge Gänge wie „Quake“ bietet „Legions“ weitläufige Landschaften. Bis zu 16 Spieler können sich einzeln oder in Teams beharken und, dank eines Jet-Packs auf dem Rücken, in die Luft gehen, um Schüssen auszuweichen. Auch für diesen Shooter muss ein Plugin installiert werden. Über die „Instant Action“-Plattform können sogar weitere 3D-Spiele gespielt werden, wie zum Beispiel „Rokkitball“, ein futuristisches Mannschafts-Sportspiel, bei dem der Ball per Raketenwerfer in spezielle Tore befördert wird. Man kann sogar als Gruppe von Spiel zu Spiel wechseln. Vorerst

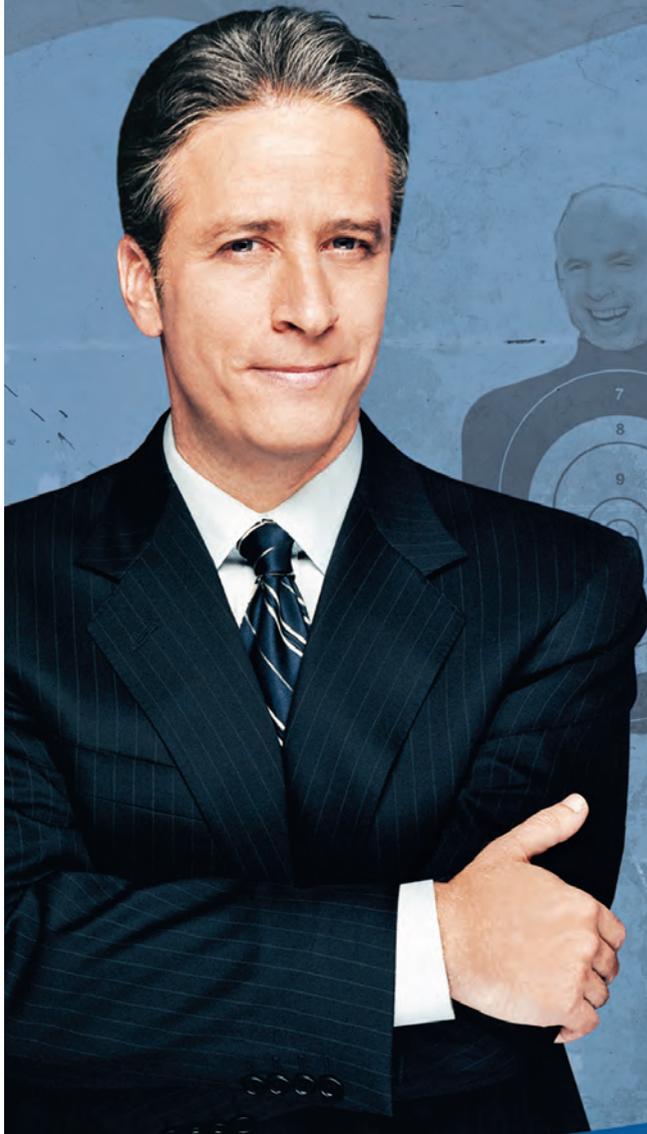
gibt es „Legions“ nur für PC, eine Mac-Version ist aber geplant. [www.instantaction.com](http://www.instantaction.com)

**03 Chaos Cars** Mit schwer bewaffneten Autos begeben sich bis zu 20 Spieler in Wüsten oder Innenstädte und kämpfen in Teams oder auf eigene Faust, bis keiner mehr fährt. Der Wagen wird mit den Pfeiltasten gesteuert, die auf dem Dach montierte Kanone per Maus. Neben Deathmatches gibt es auch Spezialaufträge. Für die bekommen die Spieler Gold, das in neue Fahrzeuge, Waffen oder Nitroboost investiert werden kann. „Chaos Cars“ erinnert an Spiele wie „Twisted Metal“ und hätte genau so auch auf der PS2 erscheinen können. Benötigt das Shockwave-Plugin, das sich beim ersten Starten nahezu von selbst herunterlädt. [www.chaoscars.de](http://www.chaoscars.de)

**04 Nimian Hunter** Als Lasso schwingender Reiter gilt es, libellenartige Wesen einzufangen, um damit eine Gottheit zu füttern. Im Gegenzug will diese die zu Beginn des Spiels recht karge Welt wieder in eine blühende Landschaft verwandeln. Je üppiger die Flora wird, desto schwieriger sind die Libellen zurückzubringen. Ohne dessen Tiefe zu haben, erinnert das kleine Spiel rührend an „Shadow Of The Colossus“. Gesteuert wird per Maus. [www.protopop.com/games/nimian-hunter.php](http://www.protopop.com/games/nimian-hunter.php)

**05 Sherwood Dungeon** Hier ist man nie allein. Stets treiben sich mehr als 1000 Avatare der sechs verschiedenen Rassen auf den einzelnen Servern herum. Direkt nach der Auswahl von Farbe und Frisur der eigenen Figur wird sie von den ersten Mitspielern und Monsterspinnen angegriffen. Das Kampfsystem ist mit einer Taste für Angriff und einer zum Blocken ziemlich einfach. Ganz klassisch gibt es in diesem Multiplayer-Rollenspiel diverse Quests zu erledigen, seltene Gegenstände zu finden und Erfahrungspunkte zu sammeln. Die erstaunlich große Welt wird per Shockwave-Plugin im Browser dargestellt. [www.maidmarian.com/sherwood.htm](http://www.maidmarian.com/sherwood.htm)

**Brutaler als der  
Wahlkampf sind nur  
unsere Nachrichten  
darüber.**



**DIE NEUE SHOW AUS DEN USA.**



**JETZT AUF COMEDY CENTRAL.**

**THE  
DAILYSHOW**  
WITH JON STEWART

**DIENSTAG 23:30**

[COMEDYCENTRAL.DE](http://COMEDYCENTRAL.DE)

# Wechseln Sie jetzt zu mehr Leistung.

Techniker Krankenkasse 

# GEÖFFNET

## FÜR ALLE

Deutschlands beste Krankenkasse ist für alle Berufsgruppen offen.

- über 120 Jahre Erfahrung
- rund um die Uhr Erreichbarkeit des TK-Familientelefon
- erstklassige Wahltarife für eine spürbare Beitragsenkung



Wir freuen uns auf Ihren Anruf!  
Sie erreichen uns 24 Stunden täglich an 365 Tagen im Jahr.  
Tel. **0800 - 422 55 85**  
(gebührenfrei innerhalb Deutschlands)  
[www.jetzt-zur-ik.de](http://www.jetzt-zur-ik.de)





## GAME

## Durch den Wind

Gamer, wie die Zeit vergeht: Jetzt landet die Dreamcast schon in der Retro-Rubrik. Toll aber, dass weiterhin Spiele für die Konsole erscheinen. Und sogar welche aus München! Redspot Games bringt dieser Tage „Wind & Water“ heraus, ein klasse Puzzlespiel, das an „Hexic“ erinnert. Was nicht das Schlechteste ist. [www.wind-water.net](http://www.wind-water.net)



## GAME

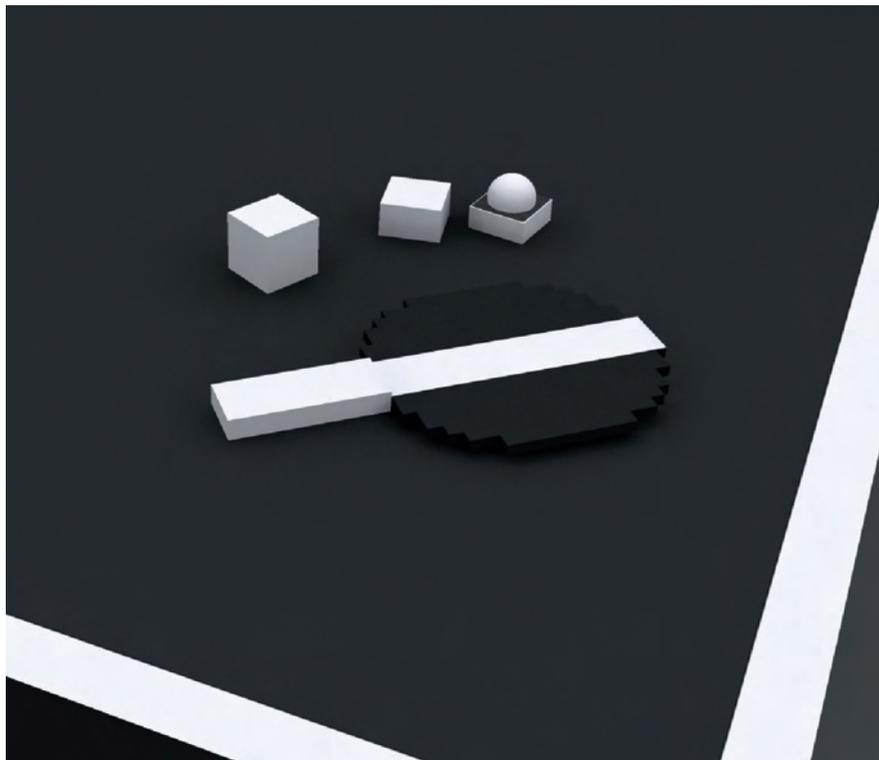
## Aufs Maximum reduziert

Egoshoooter sind seit Jahren der Gradmesser für Bombastgrafik. Doch dieser „8-Bit Killer“ trifft auch mit lediglich 64 Farben, dicken Pixeln und nostalgischen Sounds direkt in eure Herzen.

Gratis runterladen unter <http://snipurl.com/8bitkiller>

## PRODUKTDESIGN

## Ganz kleines Tennis



Der 25-jährige Designer John Nouanesing aus Frankreich lässt sich gern von Videospiele inspirieren. Immer wieder finden sich zwischen seinen Produktentwürfen Ideen wie „Double Dragon“-Essstäbchen oder der Blumentopf „Warp Zone XS“, der aussieht wie eine der grünen Röhren aus den Mario-Games. Besonders lustig ist das Tischtennis-Set „pong 3D“ – ein schwarzer Tisch mit weißen Linien und Plexiglasnetz, Schlägern, die aussehen wie Striche, und einem Ball in eckiger Verpackung. [www.johnnouanesing.net](http://www.johnnouanesing.net)



## KUNST

## Pixelgalopp

Chiptunes – mit Soundchips alter Computer erstellte Songs – verlangen nach einer visuellen Untermalung. Die Künstlerin Raquel Meyers liefert diese in Form von Musikvideos, in denen weiße Pferde ohne Gesicht durchs Bild galoppieren und kotzende Pixelhäsen von der Polizei verklöppt werden. Sooo süß! [www.retrosabotage.com](http://www.retrosabotage.com) 



# LEARN HOW TO PLAY POKER

VIDEOS  
COMMUNITY  
POKERSCHOOL  
WEBCAM POKER  
TOURNAMENT SEARCH

[WWW.POKERANO.COM](http://WWW.POKERANO.COM)



# Games

Storys, Rezensionen und News zu  
den besten Spielen des Monats



## BEWEGUNGSMELDER

# Erschaffe, erschaffe

Rund 2,5 Millionen Spezies hat unser Planet in vielen Milliarden Jahren hervorgebracht – wir aber haben in den wenigen Sommerwochen dieses Jahres eine weitaus größere Artenvielfalt erschaffen. Denn der „Spore“-Kreaturenbaukasten war zwar nur ein Vorgeschmack auf das Spiel, aber bereits vor dem Erscheinen des eigentlichen Games sind bereits mehr ulkige Geschöpfe aus der digitalen Ursuppe gekrabbelt, als es reale Lebensformen auf der Erde gibt. Auch in „Top Spin 3“ können wir schöpferisch tätig werden: Da können wir uns nämlich selbst klonen. Alles, was wir tun müssen, ist ein paar Regler hin- und her zu schieben und so unser Abbild im Spiel nachzumodellieren, von der Nasenbreite bis zum Körperfettanteil. Mit ein wenig Ehrlichkeit sieht uns das Ergebnis ausgesprochen ähnlich, mit ein wenig Eitelkeit machen wir uns schlanker und muskulöser. Wen diese Egomane kalt lässt, der läuft vielleicht heiß beim Stellvertreter-Malträtiern im Boxspiel „Facebreaker“. Das Foto des meistgehassten Menschen wird einfach auf die Festplatte der Xbox 360 geladen und anschließend auf den Körper eines Sparringpartners montiert. Der Stärkere überlebt. Das ist Evolution.



**SIMULATION**

# Spore

Entwicklerlegende Will Wright lässt uns fünf Milliarden Jahre Evolutionsgeschichte durchspielen, packt fünf verschiedene Genres in ein Game und gibt uns noch dazu die Freiheit, ganze Welten zu erschaffen. „Spore“ ist ein Wunder wie das Leben selbst Text: Oliver Klatt



PC | MAC

Getestet PC | Entwickler Maxis | Publisher Electronic Arts | Termin 4. September | Preis 55 Euro | USK 12 | Spieler 1

**D**as Leben kommt von oben. Ein Meteorit rast auf die Erde zu, verglüht bei Eintritt in die Atmosphäre fast vollständig, der Rest zerburst auf dem Meeresboden. Im Inneren jedoch hat etwas überlebt: Ein winziges, halb transparentes Wesen sieht sich mit Glubschaugen kurz um und paddelt dann entschlossen drauflos auf der Suche nach Nahrung. Und auf der Hut vor allem, das größer ist – und genauso hungrig. So beginnt „Spore“, das lang erwartete Spiel von Will Wright, dem Schöpfer von „Sim City“ und den „Sims“. So beginnt auch die Existenz einer Spezies, deren Entwicklung vom Mehrzeller bis zur hoch technologisierten Zivilisation wir von nun an maßgeblich beeinflussen werden. Denn in „Spore“ steht nicht das Schicksal einer Familie oder einer Stadt auf dem Spiel, sondern das einer biologischen Art. Wir werden im Laufe der fünf Evolutionsphasen, die uns „Spore“ durchleben lässt, dabei sein, wenn sie ihre ersten Gehversuche an Land unternimmt, sprechen lernt, Bewusstsein erwirbt, soziale Netze aufbaut, eine Nation gründet und schließlich zu den Sternen aufbricht.

Hier unten jedoch, im Urschlamm der Evolution, geht es zunächst nur um eines: fressen oder gefressen werden. Und wir entscheiden, ob sich unser Wesen als Pflanzen- oder Fleischfresser durchschlägt oder Mischkost bevorzugt. Wir lassen es durch das Eismeer krablen und nach allem schnappen, was ihm in die Quere kommt. Das spielt sich wie eine Kreuzung aus „Pac-Man“ und dem meditativen „Flow“ für die Playstation 3. Doch das hier ist nicht nur Spielerei: „Jede Entscheidung, die der Spieler während der Zellenphase für seine Spezies trifft, hat Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Spiels“, sagt Thomas Hu, der als Produzent mit Will Wright mehr als vier Jahre an „Spore“ gearbeitet hat. Bereits im Frühstadium der Evolution werden also die genetischen Weichen gestellt für die Entwicklung der Art. Verschont sie ihre Tiefseegegnossen, neigt sie später dazu, sich mit fremden Kreaturen zu verbünden, anstatt ihnen den Schädel einzuschlagen. Hat sie



Im Frühstadium der Evolution geben wir uns noch mit Plankton zufrieden. Später sind wir hungrig nach Planeten



## Am Anfang zählt nur eins: fressen oder gefressen werden

eine aggressivere Gesinnung, muss sie bald nicht mehr ängstlich vor jedem Einzeller flüchten, der sie schief von der Seite anblickt. Wir haben immer die Wahl. Was wir tun können, um unseren kleinen Freund Schritt für Schritt die Evolutionsleiter emporklettern zu lassen, erläutern Missionsfenster in der linken oberen Bildschirmecke. Am unteren Bildrand informiert eine Fortschrittsanzeige über Erfolg oder Misserfolg.

### Tanzen oder Töten

Hat unsere Spezies genug gefressen und damit genug DNA-Punkte gesammelt, wagt sie rund 3 813 000 000 Jahre nach ihrer Ankunft den ersten Schritt an Land. Und wir erhalten zum ersten Mal die Gelegenheit, uns im Kreaturen-Designer auszutoben, dem Herzstück von „Spore“. Zwar konnten wir unsere Art schon in der Zellenphase mit zusätzlichen Augen, Flossen und Mündern ausrüsten – allerdings nur in 2D. Angekommen in der dritten Dimension, bieten sich nun schier endlose Möglichkeiten. „Man muss sich den Designer wie eine Mischung aus Lego, Knetgummi und Malkasten vorstellen“, sagt Thomas Hu, „der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.“ Bedenkt man, was krea-

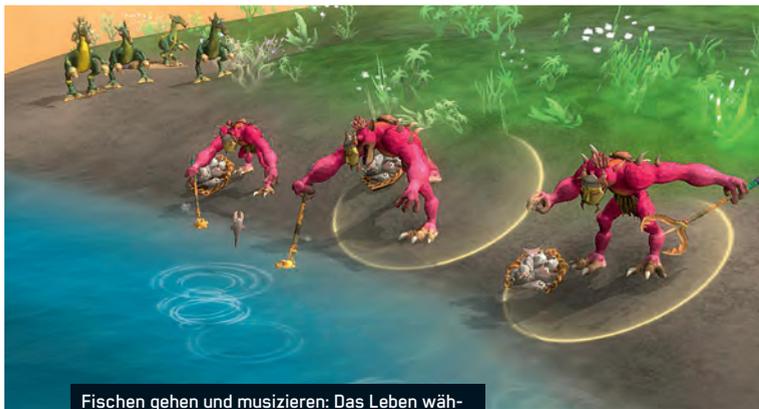
tive Zeitgenossen bereits mit der als „Spore Labor“ veröffentlichten Vorabversion des Zauberkastens angestellt haben, hat er wohl Recht: Mehr als 2,5 Millionen Spezies wurden damit bereits virtuell erschaffen, das sind mehr Arten, als es auf der Erde gibt. Sie alle sind Teil der „Sporepädie“, jener Online-Datenbank, aus der sich „Spore“ bei jedem Spielstart bedient, um seine Welt nach dem Zufallsprinzip mit Leben zu füllen. Denn jede Kreatur, jedes Gefährt und jede Stadt, die wir in „Spore“ zu sehen bekommen, ist das Werk anderer Spieler. Das ist nicht nur revolutionär, das spornt auch an, die eigene Schöpfung möglichst originell zu gestalten. Und das geht mit dem Editor sehr einfach. Denn ob wir unserer Kreatur ein Auge einpflanzen oder hundert, elf Beine oder keins, einen Schnabel vorne oder zwei Münder hinten, ob sie Hörner, Rüssel, Fühler oder Tentakeln haben soll: Immer wirkt sie lebendig, wenn wir sie auf ihre Erkundungsreise über die unerforschte Planetenoberfläche schicken. Sie lacht, wenn sie Artgenossen über den Weg läuft, sie schaut finster beim Kampf um Nahrung, sie springt, sie schleicht und bewegt sich stets auf ihre Art natürlich. Programmierer nennen das prozedurales Generieren von Animationen, Thomas Hu nennt das, „den Kreaturen ihre Seele geben“. Um das Gehirn unserer Schöpfung nach und nach wachsen zu lassen, damit ihr irgendwann die Gabe der Selbsterkenntnis zuteil wird, muss sie Kontakt zu anderen Arten suchen. Mit denen kann sie sich entwe-



Unten: Bis zu drei befreundete Lebensformen begleiten uns durch die Kreaturenphase und sogar bei der Geburt unserer Nachkommen dabei sind



**Oben:** Schüchterne Annäherungsversuche zweier Artgenossen während der Zellenphase von „Spore“  
**Links:** Zwischen diesen beiden hat es bereits gefunkt. In wenigen Sekunden werden sie zu den Klängen von Easy-Listening-Pop den Paarungsakt vollziehen



Fischen gehen und musizieren: Das Leben während der Stammesphase kann paradiesisch sein



der bis aufs Blut bekämpfen – ein Rechtsklick auf das Gegenüber genügt, um es kräftig zu beißen –, oder sie versucht, Freundschaft zu schließen. Dann verwandelt sich das Spiel in eine Party. Damit nämlich andere Kreaturen die unsere ins Herz schließen, muss sie mit ihnen singen und tanzen. Das bringen wir ihr bei, indem wir ihr im Designer die richtigen Füße und Schnäbel, Hufe und Schnauzen besorgen. Jedem Körperteil sind Werte zugewiesen, die über die Fähigkeiten unserer Spezies entscheiden, wie in einem Rollenspiel. Und genau wie in einem solchen können sich neu gewonnene Freunde unserer Kreatur anschließen, ihr im Guten wie im Bösen zur Seite stehen, mit ihr gegen Fabelwesen antreten und sogar ihr Leben für sie geben.

### Von Dorf zu Dorf

Aus alledem lernt unsere Art. Vor allem, dass man in der Gruppe stärker ist als allein – willkommen in der Stammesphase. Aus dem Action-Rollenspiel wird nun ein Strategiespiel, in dem wir mehrere Wesen gleichzeitig herumschubsen. Nachdem wir für unsere Spezies ein primitives Hüttendorf errichtet haben, das ihr als Ausgangspunkt für Er-

## Die nächste Stufe der Evolution: Gemeinsam sind wir stärker

kundungsausflüge dient, legen wir im „Stammesplaner“ fest, ob im Dorf mehr Waffenschmiede oder mehr Instrumentenbauer zu Hause sind. Das beeinflusst die Beziehung zu den Nachbarstämmen. Und anstatt wie bislang mit dem Erbmateriale der Spezies herumzufuschen, dürfen wir sie nun ihrem Entwicklungsstadium gemäß einkleiden. Vom Federschmuck bis zum Zylinder, von der Schamanenmaske bis zum Wanderrucksack ist alles dabei. Auch das wirkt sich auf Werte wie Charme oder Widerstandskraft aus. Sind wir mit dem Aussehen zufrieden, schicken wir unsere Lebensform hinaus in die Welt. Arbeitsteilung und Organisation sind in dieser Evolutionsstufe das A und O. Einige Kreaturen werden zum Fischen oder Früchtepflücken kommandiert, andere nehmen Kontakt zu fremden Stämmen auf. Wir wählen Stammesmitglieder aus, indem wir um sie herum mit der Maus ein Rechteck ziehen und sie zum Bestimmungsort marschieren lassen, den wir auf dem Planeten oder einer Karte markieren. Das al-

les geht intuitiv von der Hand. Haben unsere Abgesandten einen Nachbarstamm ausfindig gemacht, stehen wir jedes Mal vor der Wahl: Musizieren wir für unsere potenziellen Verbündeten mit Rasseln und Flöten und überreichen Geschenke? Oder zünden wir ihnen die Hütte an und nehmen ihnen Werkzeuge und Nahrungsvorräte ab? Wie wir auch vorgehen: Unser Ziel ist die Einnahme aller benachbarten Dörfer, um unseren Stamm als dominierende Art zu etablieren.

**Metropolis**

Denn dann gelingt der nächste Evolutionsschritt: Die Spezies erfindet zeitgleich das Rad und das Rathaus und tritt in das Industriezeitalter ein. Dörfer wachsen zu Städten, und anstatt zu laufen, bewegen sich

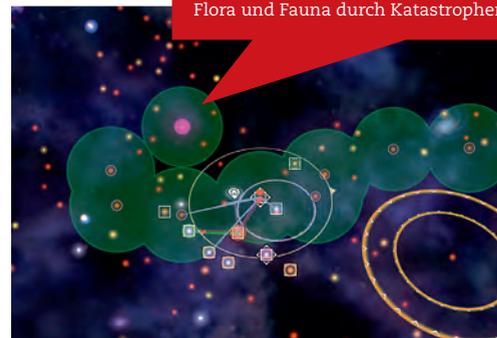
## Freundschaft oder Krieg: Wir haben immer die Wahl

die Kreaturen zu Wasser, zu Lande und im späteren Verlauf der Zivilisationsphase in der Luft mithilfe modernster Vehikel fort. Die können wir nach unseren Wünschen im Fahrzeug-Designer gestalten – oder wir laden uns Modelle herunter, die andere Spieler konstruiert haben. Nun haben wir es nicht mehr mit Angehörigen anderer Spezies zu tun, sondern mit Vertretern unserer selbst erschaffenen Art. Diese jedoch haben höchst unterschiedliche Ansichten über Religion, Diplomatie und Freundschaft. Die Kunst besteht darin, sowohl die Beziehungen der Städte untereinander als auch die Moral innerhalb der eigenen Stadtmauern im Blick zu behalten. Wir spielen eine einfache Form der Städtessimulation. Um unser Volk zu erfreuen, bauen wir ihm wie in „Sim City“ ein Kino oder ein Theater, im Gebäude-Designer entwerfen wir Wohnhäuser und errichten eine Fabrik, die wichtig ist für das ökonomische Wachstum. Das Risiko eines Aufstands lässt sich so auf ein Minimum reduzieren. Komplizierter gestaltet sich der Umgang mit anderen Städten, die sich teilweise zu Nationen verbündet haben. Wir können versuchen, mit ihnen Handelsbeziehungen einzugehen oder Priester losschicken, um sie zur Religion unserer Spezies zu bekehren. In der Regel wehren sich die anderen allerdings verbissen gegen solche Versuche der Zwangskonvertierung, und dann führt kein Weg an einer Militärinvasion vorbei. Dann schieben wir Einheiten von Panzern und Kriegsschiffen über den Planeten, die unsere Bürger am laufenden Fließband produzieren, oder wir lassen Flugzeuggeschwader Angriffe fliegen. Die Steuerung funktioniert dabei genau so wie in der Stammesphase – aber



**Weitersagen**

Bereits 1992 brachte Will Wrights Studio Maxis die Lebens-Simulation „Sim Life“ heraus. In der konnte man sein eigenes Ökosystem gestalten und die Anpassungsfähigkeit der Flora und Fauna durch Katastrophen auf die Probe stellen.



**Oben:** Auf der dreidimensionalen Himmelskarte erhalten wir einen Überblick über das von uns bisher erschlossene Universum  
**Unten:** Nie wissen wir, ob uns die Bewohner eines neu entdeckten Planeten freundlich empfangen werden oder uns beim ersten Blickkontakt unter Beschuss nehmen

**Alte Bekannte**

Neben Kreaturen, die der Fantasie der Spieler entsprungen sind, begegnen wir auf unserer Reise durch das „Spore“-Universum auch bekannten Gesichtern aus anderen Games sowie der Film- und Zeitgeschichte. Und auch die wurden nicht etwa von professionellen Designern gestaltet, sondern ebenfalls von anderen Spielern täuschend echt nachgebaut. Hier sind unsere fünf Favoriten:



**Bowser**



**Yoda**



**Big Daddy**



**Charles Darwin**



**Gremlin**

der Eindruck, der nun entsteht, ist ein anderer: Als wir von oben herab dabei zusehen, wie unsere Nation sich nach und nach den Planeten untermacht und Städte in Schutt und Asche legt, kommen Zweifel auf: Ist das die unausweichliche Folge der Evolution? Oder allein unser Werk? Schließlich sind wir nicht nur Schöpfer dieser Lebensform, sondern auch ihr Gott, der ihr Schicksal in der Hand hält. Hat das Spiel also mehr mit Religion zu tun als mit Evolution? Es ist eine Qualität von „Spore“, dass wir uns diese Fragen stellen – und das Spiel keine vorgefertigten Antworten gibt.

### Unendliche Weiten

Ist der Planet schließlich zwangsbefriedet, bricht das Zeitalter der Raumfahrt an und damit die letzte und längste Phase von „Spore“. Nachdem wir ein Ufo zusammengeschaubt haben, macht sich unsere Kreatur auf den Weg, das All nach bewohnbaren Planeten und unbekanntem Lebensformen

## Existiert das ganze Universum wirklich in jedem Einzelnen?

zu durchleuchten. Es gilt, Handelsrouten aufzubauen, Kolonien zu errichten, Sternenkriege zu gewinnen und die eigene Herrschaft über interstellare Grenzen hinweg auszudehnen. Wir schicken das Raumschiff hierzu auf einer dreidimensionalen Himmelskarte von Galaxie zu Galaxie. Durch eine Drehung des Mausekranzes holen wir Sonnensysteme, Planeten und Monde zu uns heran und erkunden sie im Tiefflug. Je weiter unsere Schöpfung reist, desto mehr ahnen wir: Die Möglichkeiten, die sich angesichts dieses Universums auftun, sind endlos. Denn was Will Wright und sein Team uns als Belohnung für unsere Arbeit als Entwicklungshelfer bieten, ist eine komplette Weltraum-Handelssimulation. Und noch dazu sind die Himmelskörper in diesem Universum mit Lebewesen bevölkert, die von anderen Spielern erschaffen wurden. So viel Artenvielfalt gab es noch nie in einem Spiel.

Zudem trifft unsere Kreatur auf unterschiedlichste Philosophien. Sie begegnet Nihilisten, die in den Zufall verliebt sind, Opportunisten, die ihr Fähnlein in den Wind hängen, und Schamanen, die daran glauben, dass das Universum in jedem einzelnen lebenden Wesen existiert. „Wir wollen niemandem eine Weltanschauung aufzwingen“, sagt Thomas Hu – und lässt uns nun freie Bahn: Unser Raumschiff hat Werkzeuge und Strahlenkanonen an Bord, mit denen wir die Atmosphäre und Oberflächenstruktur ganzer Planeten verändern können. Berge, Ozeane und Flüsse entstehen und vergehen durch unsere Hand. Jetzt sind wir wirklich Gott und Weltenschöpfer. Wir setzen Pflanzen und Kreaturen auf den neuen Erden aus, die wir per Traktorstrahl von anderen Planeten entführt haben. Und kehren irgendwann zurück, um zuzusehen, wie alles grünt und blüht, sich zankt, freut und schlicht und einfach am Leben ist. ☛

### Evolution in der Hosentasche



#### „Spore - Wilde Kreaturen“

Auch unterwegs müssen wir nicht auf den Evolutions-Baukasten verzichten. In der parallel erscheinenden DS-Version hängen wir zwar in der Kreaturenphase fest, aber die sieht dafür so aus, als wäre sie aus buntem Bastelpapier zusammengeklebt.



#### „Spore Origins“

Für Mobiltelefone kommt in naher Zukunft eine „Spore“-Version, die allein aus der Zellenphase besteht. Hat man in der genug DNA-Punkte gesammelt, kann man die eigene Kreatur online gegen die eines anderen Spielers kämpfen lassen.



Mitunter schauen die Kreaturen recht irritiert drein



## Das Spiel

Als Will Wright vor drei Jahren einen Prototypen von „Spore“ auf der Games Developers Conference (GDC) zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentierte, versuchte er seinen Zuhörern die Grundidee hinter dem Spiel so zu erklären: „Ich möchte den Spieler mit ‚Spore‘ nicht in die Rolle von Luke Skywalker oder Bilbo Beutlin versetzen, sondern in die von George Lucas und J.R.R. Tolkien.“ Nicht der Held sollte der Spieler also sein, der auf seinen Reisen durch fantastische Welten Abenteuer erlebt, sondern der Schöpfer dieser Welten selbst. Und genau das Gefühl überkommt einen beim Durchspielen von „Spore“ tatsächlich. Die heroische Tat und das Abenteuer bestehen hier darin, eine selbst erschaffene Spezies vor dem Aussterben zu schützen und sie zur Krone der Schöpfung zu entwickeln. Die zweite Grundidee, die „Spore“ zu einer vollkommen neuen Erfahrung macht – und zwar jedes einzelne Mal, wenn man ein neues Spiel beginnt und zu unerforschten Welten aufbricht – ist die Kreativität, die das „Spore“-Universum in seinen Spielern weckt. „Computerspieler lieben es, Sachen zu bauen“, hatte Will Wright damals auf der GDC in San Francisco erklärt, „und Spieler hassen Beschränkungen.“ Uns die Möglichkeit zu geben, das Aussehen der Kreaturen und der Gebäude, aller Autos und Schiffe, jedes einzelnen Flugzeugs und Ufos und sogar ganzer Planeten selbst zu bestimmen und uns dabei alle gestalterischen Freiheiten zu lassen, trägt entscheidend zur Faszination von „Spore“ bei. Denn in welchem anderen Spiel kann es einem schon passieren, dass ein Stamm von Super Marios eine Stadt gründet, die aussieht wie Disneyland, sich mit einer Nachbildung des Millennium-Falken aus „Star Wars“ in den Weltraum aufschwingt und dort einen Planeten entdeckt, der von kriegsbesessenen Robotern, Tentakelmonstern und spirituellen Flugschweinen bevölkert ist?

**Fazit** „Spore“ vereint nicht nur fünf Spielgenres, sondern auch Spielentwickler und Spieler. Die Idee eines Universums, das von den Schöpfungen der Spieler selbst besiedelt wird, ist genial. Und die Umsetzung dieser Idee sorgt in jeder Sekunde für gute Laune. **Für Freunde von** „Civilization“, „Animal Crossing“, „Elite“

# In the GAME

Das PC 350 ist das top aktuelle HighEnd Gamer Headset von Sennheiser für optimalen Sound. Dieses Headset bietet alles, was das Gamer Herz begehrt: geschlossenes Hörsystem, Dämpfung der Umgebungsgeräusche bis zu 32 dB, uneingeschränkten Tragekomfort und ein großes Mikrofon für eine perfekte, glasklare Sprachübertragung.

Kurz: Das PC 350 willst Du nicht mehr absetzen!

Weitere Informationen erhältst Du unter  
[www.sennheiser.de](http://www.sennheiser.de)



GAMES CONVENTION

21.–24. August 2008  
Leipziger Messe

Probier unsere Headsets gleich aus:  
in Halle 3, Stand B30/4

 **SENNHEISER**

## EPISODENSPIEL

# Grimm

## Weitersagen

Viele kennen die Brüder Grimm nur als Sammler von Volksmärchen. Jacob Grimm arbeitete im 19. Jahrhundert jedoch auch als Sprachwissenschaftler. Sein Werk „Deutsche Grammatik“ gilt als Grundstein der Germanistik.

PC

Entwickler Spicy Horse | Publisher Gametap | Termin erschienen | Preis gratis - 2,70 Euro | USK nicht geprüft | Spieler 1

Fortsetzungen kennt die Spielelandschaft viele. Aber wie wäre es mit einer Serie, von der jede Woche eine neue Folge erscheint? American McGee wagt mit einer Neuinterpretation von Grimms Märchen ein Experiment, auf das die ganze Games-Industrie schaut *Text: Heiko Gogolin*

**D**er Märchenerzähler ist grimmig. Die Volkssage „Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“ findet er geradezu lächerlich: In ihr zieht ein Bub in die weite Welt hinaus, fürchtet sich aber vor nichts und niemandem. Er übernachtet, ohne mit der Wimper zu zucken, in einem verwunschenen Schloss, befreit es von einer Plage und kriegt als Belohnung die Königstochter zur Frau. Erst als ihm seine Angetraute lebendige Karpfen ins Bett schüttet, zuckt er zum ersten Mal zusammen. So kann es nicht weitergehen, denkt sich der Erzähler und tritt in „Grimm“ selbst in Aktion: Der Spieler besucht als Märchenonkel die Schauplätze der Volkssage, und überall, wo er hingehet, verdüstert sich Umgebung wie Handlung: Weiden werden zu Tümpeln, Blumenkästen verwandeln sich in Särge, und Menschen gehen grundlos aufeinander los. Dem Jungen, der auszog, das Fürchten zu lernen, wird derart eingeheizt, dass er schreiend das Weite sucht, als er sieht, wie sich seine Auserkorene in ein halbes Schwein verwandelt. Und der Erzähler schließt zufrieden sein Märchenbuch: „Mögen alle unsere Geschichten so gut enden. Bis zum nächsten Mal!“

## Überall, wo der Märchenonkel hingehet, verdüstert sich die Welt

Jetzt heißt es warten. Eine Woche lang, bis zum nächsten Märchen. Denn „Grimm“ ist „Episodic Content“: ein Spiel, das nicht am Stück erscheint, sondern in einzelnen Folgen aufgeteilt ist. Diese Idee häppchenweise konsumierbarer Inhalte wird schon seit Jahren auf Entwicklerkonferenzen und in Fachmedien diskutiert – zu sehr sind die Kosten für Blockbuster-Games explodiert. Doch die Revolution ist trotz vollmundiger Ankündigungen nicht eingetreten. Das Adventure „Fahrenheit“ sollte bereits vor sechs Jahren in Form von zwölf monatlichen Episoden erscheinen, aber den Entwicklern Quantic Dream schien es dann doch keine gute Idee, jede Minifolge in einer bunten Box in die Läden zu stellen. Deshalb erschien das Game klassisch am Stück. Rituals





Links Mitschnacker im Märchenwald: Der böse Wolf trifft Rotkäppchen beim Blumenpflücken. „Grimm“-Entwickler American McGee würde es reizen, diesem Märchen in der Zukunft einmal ein eigenständiges Spiel zu widmen



Mantje Mantje timpe te, Buttje Buttje in der See. In „Der Fischer und seine Frau“ bringt Grimm die raffgierige Ilsebill zum Schweigen



Egoshoooter „Sin Episodes“ startete vor zwei Jahren tatsächlich als Episodic Content. Es sollte in neun Teilen veröffentlicht werden, wurde jedoch bereits nach dem Pilot-Spiel mangels Interesse eingestellt. Und das berühmteste episodisch geplante Game, „Half-Life 2“ lässt sich viel zu viel Zeit zwischen seinen Folgen. Noch vor Jahren gab sich Gabe Newell, Kreativ-Chef des Herstellers Valve, im GEE-Interview euphorisch: „Half-Life 2“ wird sich in Serienform viel schneller weiterentwickeln, als es mit groß angelegten Veröffentlichungen möglich wäre.“ Pustekuchen! Nach der ersten, vier Stunden langen Folge dauerte es 15 Monate, bis die nächste erschien. Mittlerweile ist erneut ein Jahr vergangen, und von der dritten Episode existiert nicht einmal ein Screenshot. Wenn das Episodic Content sein soll, dann macht die ganze Industrie mit all ihren jährlich Aufgüssen von „Call Of Duty“, „Rainbow Six“, „Guitar Hero“ oder „Fifa“ schon immer Episodic Content.

Auch „Grimm“-Schöpfer American McGee trägt nun dick auf: „Wir bringen das erste wirklich episodische Spiel heraus“, behauptet der Entwickler von „Alice“ und „Bad Day L.A.“, „weil ‚Grimm‘ sowohl in seiner Dauer, seinem Erscheinungsrhythmus als auch in seiner Distribution traditionell-episodischen Medien wie dem Fernsehen ähnelt wie kein anderes Game zuvor.“ Die Neuerzählung von Grimms Märchen umfasst 24 Folgen in drei Staffeln mit je acht Episoden, die im Wochenrhythmus veröffentlicht werden sollen. Die erste Staffel ist Ende Juli angelaufen, die zweite soll im Herbst beginnen, die dritte im Winter. So konsequent wäre noch kein episodisches Spiel erschienen. Selbst „Sam & Max Season 1 & 2“ (PC) nicht, die Fortsetzung des Lucas-Arts-Adventures von 1993, mit seinem Rhythmus von zwei Monaten. „Kontinuierliche Veröffentlichungen sind wichtig“, sagt „Sam & Max“-Macher Dave Grossman: „Wir haben bei der episodischen Comicumsetzung ‚Bone‘ gemerkt, dass die Spieler ein Game vergessen, wenn die Pause zwischen den Folgen zu lang ist.“ Joel DeYoung, Entwicklungschef der Rollenspielerie „Penny Arcade Adventures“ (PC, Mac, Xbox Live Arcade, Playstation Network), stimmt zu: „Vier Monate sind ideal. Sonst könnten wir kein Spieler-Feedback in neue Folgen einbeziehen. Und wir wollen mit jeder Episode besser werden.“

Dass „Grimm“ so nah dran sein kann am Senderhythmus einer Fernsehserie, liegt auch an neuen digitalen Distributionskanälen. Playstation Network (PSN), die Xbox Live Arcade, Wii Ware, Steam oder iTunes bieten Entwicklern die Möglichkeit, auch kleinste Spielehappen anzubieten. „Grimm“ erscheint zunächst über Gametap, eine auch von Deutschland aus nutzbare amerikanische Plattform. In Gametap lässt sich gratis reinschnuppern, aber erst für eine Abo-Gebühr von 10 Dollar pro Monat öffnet sich der gesamte Spielekatalog. Da man zum Spielen immer mit dem Gametap-Server verbunden sein muss, gehören einem die Spiele nicht auf Dauer, sondern werden nach Ende des Abos unspielbar. Der schwarze Humor von „Grimm“ lässt sich sogar kostenlos genießen: Die erste Episode wird als Werbung verschenkt, jede weitere kann am

Tag ihres Erscheinens ebenfalls gratis gespielt werden – danach können nur Abonnenten darauf zugreifen. Demnächst werden bereits „gesedete“ Episoden einzeln verkauft wie bei einer Fernsehserie, die zur Erstausstrahlung gratis im Fernsehen zu sehen ist und später auf DVD oder bei iTunes Geld kostet.

„Ein Grund, warum wir auf episodische Inhalte setzen, ist der demografische Wandel unter den Spielern“, sagt Ric Sanchez von Gametap: „Der PC-Spieler in den USA ist durchschnittlich 33 Jahre alt. Die meisten haben Job und Familie und nicht mehr die Zeit, 40 Stunden in ein Game zu investieren. Trotzdem wollen sie nicht nur Puzzlespiele zocken.“ Bei „Grimm“ dauert jede Episode eine halbe bis dreiviertel Stunde – ideal für eine Session am Feierabend. Ebenso wichtig ist McGee, dass der Spieler einschätzen

## „Viele Spieler haben Familie und können nicht 40 Stunden in ein Game investieren“

kann, wie lange ein Game dauert: „Untersuchungen zeigen, dass kaum Spiele durchgespielt werden“, sagt er, „das liegt auch daran, dass keiner weiß, wie viel von einem Spiel noch übrig ist. Bei jedem Buch oder einer DVD kann ich sehen, was noch vor mir liegt.“ Das Potenzial von Seriengames erkennen derzeit immer mehr Entwickler. So startete gerade die episodische Fortsetzung von Sonys Survival Horror-Serie „Siren: Blood Curse“ (PSN). Und die Versoftung der „Watchmen“-Comics, die iPhone-exklusive Umsetzung der Fernsehserie „Dexter“ sowie „Wallace & Gromit's Grand Adventures“ und „Strong Bad's Cool Game For Attractive People“ von den „Sam & Max“-Machern Telltale sind angekündigt. „Grimm“ wirkt dabei mit seinem Jump'n'Run-Gameplay am simpelsten. Und so treffend der Vergleich mit dem Fernsehen auch ist: Viele Aspekte einer TV-Serie wie Cliffhanger, das sukzessive Liebgewinnen der Hauptpersonen oder Querverweise unter den Folgen gibt es bei „Grimm“ nicht. „Grimm“ ist nicht „Lost“, sagt McGee, „es ist eher ‚South Park‘: Jede Episode steht für sich, der Zuschauer kann immer einsteigen.“ Vielleicht mussten nach dem Scheitern von ambitionierten Projekten wie „Sin“ oder „Half-Life 2“ episodische Spiele auf die Simplizität von „Grimm“ heruntergekocht werden, um ein Fundament zu schaffen, auf das die Entwickler in Zukunft bauen können. Aber auch in dieser Form präsentiert „Grimm“ ein Spielerlebnis, wie es zuvor keines gab. Mögen alle diese Geschichten so gut enden. Bis zum nächsten Mal. ☞

### Fortsetzung folgt: mehr Spieleserien



**01 Siren: Blood Curse** (Sony / PSN)  
Die tollen Sequels von Sonys Survival-Horror-Serie erscheinen in Deutschland leider nicht, können aber im österreichischen PSN-Store gekauft werden.



**02 Sam & Max** (Telltale / PC, Wii)  
Ein Fall für zwei: Von der episodischen Fortsetzung des Lucas-Arts-Adventures startete kürzlich eine neue Staffel. Die erste ist als Compilation erhältlich.



**03 Half-Life 2 Episodes** (Valve / 360, PS3, PC)  
Am meisten verkauft, inhaltlich nicht wirklich konsequent: Nach zweieinhalb Jahren brachte es die Serie gerade mal auf mickrige acht Stunden Spielzeit.



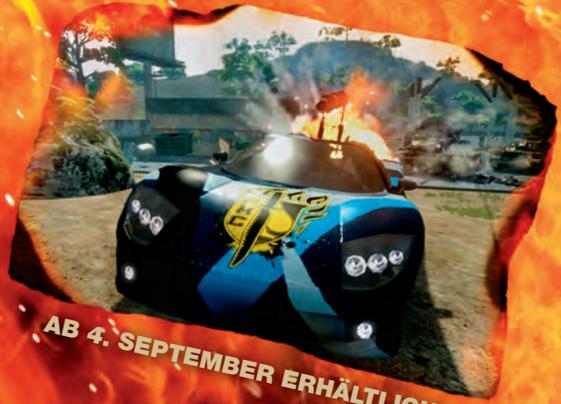
Nach dem Besuch von Grimm verenden die lesenden Pfadfinder am Strick, und aus dem Lagerfeuer wird ein Scheiterhaufen

## Das Spiel

„Ich war immer schon fasziniert von dunklen Storys, Charakteren und Orten. Und gerade Märchen sind voller wilder Visionen und uralter Volksweisheiten“, sagt American McGee. Aus dieser Faszination entstand bereits „Alice“, seine düstere Neuinterpretation von Carolls „Alice im Wunderland“. Nachdem seine folgenden Projekte „Scrapland“ und „Bad Day L.A.“ künstlerisch wie kommerziell nicht an „Alice“ heranreichten, gründete McGee in Schanghai sein Entwicklerstudio Spicy Horse. Und erschuf mit Kollegen aus dem ehemaligen „Alice“-Team das Spiel „Grimm“. Das erinnert ein wenig an „De Blob“ (siehe Seite 54): Man läuft als Märchenerzähler in verwunschenen Szenarien herum und muss sie kolorieren, um in neue Gebiete vorzustoßen. In „Grimm“ jedoch spendet man nicht Glückseligkeit durch Farbe, sondern entzieht der Spielwelt jegliches Leben. Die Gegner aus dem Märchenwald können Grimm dabei nicht außer Gefecht setzen, sondern nur Teile der Dunkelheit wieder erhellen. Das Gameplay bietet au-

ßer einigen Hüpfpassagen keine Herausforderungen – die diabolische Freude, die dabei aufkommt, ist hauptsächlich der tollen Artdirektion zu verdanken. Und die ersten drei vorliegenden Folgen „Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“, „Rotkäppchen“ und „Der Fischer und seine Frau“ sind dann auch eine Mordsgaudi. Ob das Minimal-Gameplay zehn oder zwanzig Folgen später noch Spaß macht, muss McGee in den kommenden Monaten beweisen. Zudem sollte er sich auch die Frage gefallen lassen, ob das erzählerische Grundkonzept, Grimms Märchen in eine böse Version zu verwandeln, inhaltlich wirklich funktioniert. Denn es handelt sich hierbei um keine Schwarzmalerei naiver Glücksbärchen- oder Teletubbies-Folgen – Grimms Märchen sind bereits in ihren Urfassungen recht abgründig. Und die Neu-erzählungen, die der Spieler erzeugt, sind zwar lustig, machen die Geschichte aber lediglich ästhetisch blutiger und fäkaler, anstatt das Originalmärchen selbst das Fürchten zu lehren.

**Fazit** „Grimm“ möchte laut Entwickler McGee das „erste Casual Game für Hardcore-Spieler“ sein. Diesen Anspruch lösen die ersten Folgen mit Bravour ein. In Zukunft darf es trotzdem fordernder werden.  
**Für Freunde von** „Katamari Damacy“, „American McGee's Alice“, „De Blob“



[WWW.MERCS2.COM/DE](http://WWW.MERCS2.COM/DE)

AB 4. SEPTEMBER ERHÄLTlich!

- KOOPERATIVER MULTIPLAYER
- ACTION UND ZERSTÖRUNG PUR
- EINE RIESIGE, OFFENE WELT

WILLKOMMEN IN VENEZUELA, DEM NEUEN SPIELPLATZ DER ZERSTÖRUNG. DU BIST SÖLDNER, DU FÜHRST AUFTRÄGE AUS UND KASSIERST GELD DAFÜR. WENN DU NICHT BEZAHLT WIRST, NIMMST DU DIR WAS DU WILLST UND BIST UNAUFHALTSAM - ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT. DU HAST DIE MACHT, ALLES UND JEDEN ZU ZERSTÖREN - AUF JEDE ERDENKLICHE ART. DENN DU BIST SÖLDNER UND ERLEDIGST DEINEN JOB.



PLAYSTATION 3

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



BEAT'EM-UP

# Soul Calibur IV

Eine zweischneidige Angelegenheit

XBOX 360 | PS3

Getestet Xbox 360 | Entwickler Project Soul | Publisher Ubisoft | Termin erschienen | Preis 60-70 Euro | USK 16 | Spieler 1-2

**E**inst waren Beat'em-up-Neuerscheinungen ein Gradmesser: An ihnen konnte man erkennen, wie viel Leistung sich aus einer Konsole jeweils herauskitzeln ließ. Gerade Titel aus den Namco-Reihen „Tekken“ und „Soul Calibur“ waren dabei stets ganz weit vorne. Staunend folgten wir den Moves auf dem Bildschirm und guckten die Renderfilmchen mit Wonne. Doch die Zeiten haben sich geändert.

**Worum geht's?** Um den Kampf zwischen den Schwertern Soul Edge und Soul Calibur. Aber eigentlich geht es um verbissene Fights mit unseren Freunden. Schließlich sind Beat'em-ups ein kurzweiliges Vergnügen, bei dem auch blutige Anfänger schnell mal einen Sieg gegen versierte Spieler davontragen können. „Soul Calibur IV“ macht da keine Ausnahme. Wir haben die Wahl aus 33 spielbaren Charakteren. Davon sind uns 23 bereits in den drei Vorgängern begegnet, etwa Ritter Siegfried, Samurai Mitsurugi oder das bösertige Trio Nightmare, Astaroth und Voldo. Hinzu kommen diverse Gastcharaktere, von denen die spektakulärsten die „Star Wars“-Ikonen Yoda (für die Xbox 360) und Darth Vader (für die PS3) sind. Doch wirken sie mit ihren Laserschwertern etwas deplatziert und sind eher als gelungener PR-Coup anzusehen. Das Gameplay besteht auch in diesem Teil aus Blocken, Treten sowie vertikalen und horizontalen Attacken mit martialischen Waffen. Neu ist, dass wir uns gegenseitig bis zu drei Rüstungsteile vom Körper kloppen und dadurch schwächen können. Zudem gewinnen die Figuren an Erfahrung: Sie leveln automatisch hoch, was etwa die Angriffsfähigkeiten erhöht oder die Wahrscheinlichkeit verringert, aus dem Ring gestoßen zu werden. Und das kann in Online-Matches ausschlaggebend sein.

**Wie sieht's aus?** Animationen, Charakterdesign, Lichteffekte und die opulenten Stages sind wunderschön gestaltet. Allerdings ist die Grafik ein kleiner Blender: Durch wuchtige Treffer herumgestoßene Mauerteile und Holzspäne lassen darauf schließen, die Umgebung aktiv in die Kämpfe einbeziehen zu können. Dem ist jedoch nicht so. Was sind wir doch verwöhnt.

**Was uns begeistert** Neben dem „Ring Out“ wurde ein neuer Angriff eingeführt, der die sofortige Niederlage des Gegners nach sich zieht. Igelt man sich zu sehr ein, zeigt ein Indikator neben der HP-Leiste an, man sei für einen kritischen Finisher verwundbar. Drückt nun der Angreifer alle vier Knöpfe gleichzeitig, endet das Spiel mit einem spektakulären Angriff. Beide Parteien sind also dazu gezwungen, ihr Heil in der Offensive zu suchen.

**Was uns nervt** Dass „Soul Calibur“ noch immer eine epische Geschichte mithilfe von ewig währenden Textscroll-Sequenzen erzählen will. Die persönliche Motivation der barocken Ivy und des Piratenkapitäns Cervantes dürfte die wenigsten Spieler interessieren. Und tut man sich das hanebüchene Geschreibsel dann doch an, muss man sich danach erst einmal abregieren. Das wiederum funktioniert mit dem Spiel ausgezeichnet. *Tim Rittmann*

**Fazit** Die Neuauflage des besten Waffen-Beat'em-ups enttäuscht nicht. Die Kämpfe sind schnell, effektgeladen und auch ansonsten optisch stark inszeniert. Allerdings bietet „Soul Calibur IV“ nichts Aufregendes. Irgendwie hat man das Gefühl, alles schon einmal gesehen und erlebt zu haben.

**Für Freunde von** „Tekken“, „Dead Or Alive“, „Tenchu“



Wenn der arg verwachsene Nightmare sich weiterhin so verschanzte, kann Schönling Siegfried einen kritischen Treffer landen

## Weitersagen

Die fünf Bonuscharaktere des Spiels – unter anderem Ashlotte und Scheherazade – wurden von bekannten japanischen Mangazeichnern wie Hizayuki und Izubuchi entworfen.



„Oh, ist der süß, dürfen wir den behalten?“ Ja, dürft ihr. Yoda muss noch nicht mal freigeschaltet werden



WIR LIEBEN KIND

klmk-leadig.com

Mel Gibson Helen Hunt



Was  
Frauen  
Wollen



FREITAG  
**29.08.**  
20:15 Uhr



TELE 5 - DER SPIELFILMSENDER

AUFBAUSTRATEGIE

# Die Siedler - Aufbruch der Kulturen

Probier's mal mit Gemütlichkeit

PC

Entwickler Funatics | Publisher Ubisoft | Termin 28. August | Preis 50 Euro | USK frei | Spieler 1-6



Oben: Der Brezelbäcker liegt zentral neben dem bajuwarischen Hauptquartier und in unmittelbarer Nähe zu Mühle und Bauernhöfen. Und ganz rechts wird leckeres Weißbier gebraut



Oben: Das gab's zuletzt vor knapp 2000 Jahren: Katholiken bringen ihrem Gott ein Opfer dar

Rechts: Auf Straßen setzen die Ägypter zwei Träger ein. Dennoch kann es bei langen Teilstücken wie hier in der Wüste zu einem Warenstau kommen



**Fazit** Die neuen Siedler sind endlich wieder ganz die Alten. „Aufbruch der Kulturen“ ist das ideale Spiel, um in lauen Sommernächten die Beine hochzulegen und die Pixelmännchen bei der Arbeit zu beobachten.  
**Für Freunde von** „Anno“, „Caesar“, „Pharao“

Seit 1994 sind für den PC sieben „Siedler“-Games und ein knappes Dutzend Add-ons erschienen. Insgesamt wurden mehr als sechs Millionen Spiele aus dieser Reihe verkauft. In den letzten Jahren hat sich in der Serie einiges geändert, leider nicht immer zum Besseren. Mit „Aufbruch der Kulturen“ besinnen sich „Die Siedler“ auf alte Tugenden.

**Worum geht's?** Das Gameplay ist klassisch: Der Spieler beginnt mit einem Hauptquartier, das einsam in der Landschaft steht. Nach und nach errichtet er Gebäude, um sich die Rohstoffe der Umgebung zunutze zu machen. Bald gehen Hunderte von Siedlern fleißig wie Ameisen ihrem Tagwerk nach. Dann hat es sich auch mit unberührter Landschaft, die komplette Karte ist besiedelt, und es kommt zum Krieg – in „Aufbruch der Kulturen“ endlich mit Nah- und Fernkampfeinheiten. Wie alle anderen Figuren steuert man die Soldaten dabei nur indirekt. Die

Story dazu ist hanebüchen, das aber so konsequent, dass es schon wieder Spaß macht: Gott Olympus ist sauer, weil die Menschen die nach ihm benannten Spiele für kommerzielle Zwecke missbrauchen. Also fordert er die Herrscher der Völker auf, sich stellvertretend für die Menschheit prüfen zu lassen und um die Wette zu siedeln.

**Wie sieht's aus?** Knuffig, wuslig und detailverliebt. Die Cartoon-Optik erinnert an Asterix-Comics. Die Köpfe der Siedler sind fast so groß wie ihre Oberkörper, ihre Nasen, Ohren und Augen selbst für diese noch überdimensioniert. Gewohnt gut sind die Animationen: Untätige Träger werfen wartend einen Blick auf nicht vorhandene Armbanduhren, und Handwerker stehen faul vor ihren Betrieben herum – für den Spieler ein Hinweis, dass ein benötigter Rohstoff fehlt.

**Was uns begeistert** Die drei Fraktionen spielen sich, erstmals in 15 Jahren „Die Siedler“, tatsächlich unterschiedlich. Ägypter etwa benutzen zum Bauen kein Holz, sondern Lehm, Bajuwaren backen keine gewöhnlichen Brote, sondern benötigen zur Brezelproduktion neben Mehl auch noch Salz. Über die Warenproduktion ist der Spieler dank komfortabler Menüs immer bestens informiert. „Aufbruch der Kulturen“ ist ein gemütliches, aber dennoch forderndes Spiel.

**Was uns nervt** Kleinigkeiten, etwa dass man Gebäude nur in eine Richtung bauen kann, was eine optimale Anbindung ans Straßennetz erschwert. Und bei aller Gemütlichkeit: Ein wenig komplexer hätte „Aufbruch der Kulturen“ noch sein dürfen. So produziert man etwa nur eine Sorte von Allzweckwerkzeug, das Holzfäller ebenso verwenden wie Fischer, Müller oder Minenarbeiter. *Alexander Praxl*

SPORTSPIEL

# Facebreaker

Noch so'n Spruch, Kieferbruch

XBOX 360 | PS3

Getestet Xbox 360 | Entwickler &amp; Publisher EA | Termin 4. September | Preis 40 Euro | USK 16 | Spieler 1-2



Oben: Meister Proper landet gleich eine kräftige Linke

Mit „Fight Night“ holte Electronic Arts das Boxen aus der spielerischen Schmutzdecke und bewies, dass Prügelspiele nicht immer aus nur bloßem Button-Smashing bestehen müssen. Der anspruchsvolle Schlagabtausch überzeugte vor allem durch seinen Realismus. Doch jetzt beschreiten die Macher mit „Facebreaker“ einen komplett anderen Weg und begeben sich zum Ursprung aller Beat'em-ups zurück: in die Spielhalle.

**Worum geht's?** Immer mitten in die Fresse rein: „Facebreaker“ verfügt über kein Regelwerk. Alles ist erlaubt, sogar hinterfotzige Tritte in die Weichteile, die beim Gegner zu einem schmerzverzerrten Gesicht führen. Bis man allerdings zum finalen Knockout ansetzen kann, muss man schon einige Faustduschen verteilen, denn die Kontrahenten sind zäh und erbarmungslos.

**Wie sieht's aus?** Die comicartige Optik passt zum hektischen Gameplay. Das überzeichnete Charakterdesign erinnert an die hausgemachte „Street“-Serie. Die Animationen der Kämpfer sind gelungen und unterstreichen den Arcade-Charakter von „Facebreaker“. Im Vergleich mit den fantasievollen Protagonisten des Spiels wirken die Arenen jedoch etwas langweilig.

**Was uns begeistert** Man kann mittels Digitalkamera sein eigenes Bild in den Editor laden und so ein Alter Ego erstellen. Das funktioniert natürlich auch wunderbar mit Fotos von Grundsympathen wie George W. Bush, denen man dann kräftig Backenfutter geben kann.

**Was uns nervt** Leider verfügt das Spiel nur über ein arg reduziertes Schlagrepertoire. So wirkt „Facebreaker“ repetitiv und langweilig erprobte Spieler nach kurzer Zeit mit seinen unspektakulären Kombos und Spezialmanövern. *Sven Herwig*

**Fazit** Optischer Strahlemann trifft auf spielerischen Biedermann: „Facebreaker“ taumelt durch den Ring und lauert auf den Lucky Punch. Zum Meistertitel reicht es nicht.

**Für Freunde von** „Ready 2 Rumble Boxing“, „Fight Night“, „Street Fighter“

## Rote Karte

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

**E**in ins Game integriertes Tagebuch, das den Spieler mit Hinweisen unterstützen soll, gerade bei vielen schwierigen Rätseln jedoch keine Hilfestellung gibt.

„Geheimakte 2: Puritas Cordis“

**C**haraktere, die völlig unbeteiligt daneben stehen, wenn sich ein Dieb an ihren privaten Habseligkeiten zu schaffen macht und Sachen aus einer zuvor verschlossenen Kiste abgreift.

„Das Schwarze Auge: Drakensang“

**Z**entrale Features eines Spiels, zum Beispiel das Erstellen eigener Quizfragen, die nur über einen Internet-Browser genutzt werden können und nicht aus dem Spiel heraus.

„Buzz! Quiz TV“

**E**inzelspielermodi, deren Level im Schwierigkeitsgrad so unvermittelt heftig ansteigen, dass man denkt, die Entwickler hätten ihr eigenes Spiel nur im God-Modus getestet. „Soul Calibur IV“

ROLLENSPIEL

# Das schwarze Auge: Drakensang

Rückkehr eines Klassikers

## Weitersagen

Beim Berliner „Das schwarze Auge“-Entwickler Radonlabs arbeiten rund 80 Leute. Und alle sitzen dabei in einem einzigen Großraumbüro, inklusive Chef.

PC | Entwickler Radonlabs | Publisher DTP | Termin erschienen | Preis 45 Euro | USK 12 | Spieler 1

Nicht nur die Vorlage und die Game-Entwickler kommen aus unseren Ländern, ganze Teile des Settings könnten im mittelalterlichen Deutschland spielen



**Fazit** „Drakensang“ ist eine liebevolle Versoffung des „DSA“-Universums. Ein Fest für Fans klassischer Rollenspiele.  
**Für Freunde von** „Baldurs Gate 2“, „Schatten über Riva“, „Neverwinter Nights 2“

Auch ohne menschliche Mitspieler, Kerzenschein und dunklen Keller können wir nun erneut die Würfel sprechen lassen: Das erfolgreichste deutsche Pen-&-Paper-Rollenspiel hat nach zwölf Jahren wieder seinen Weg auf den PC gefunden.

**Worum geht's?** „Drakensang“ ist ein Rollenspiel, wie es klassischer nicht sein könnte: Wir leveln unsere vierköpfige Abenteurertruppe auf, lösen Quests und bestreiten pausierbare Echtzeitkämpfe. Die Handlung ist traditionelle Fantasy-Kost, aber wendungsreich, gut geschrieben und angenehm vertont.

**Wie sieht's aus?** Pittoreske Wälder, mittelalterliche Fachwerkhäuschen und heruntergekommene Spelunken: Die „DSA“-Welt erwacht in „Drakensang“ zu authentischem Leben. Nur die Höhlen und Kanalisationen sehen karg aus.

**Was uns begeistert** Nach vielen Rollenspielen mit halb vorgefertigten Figuren und Action-Kampfprinzip endlich wieder ein klassisches Rollenspiel mit komplexem Charaktersystem, fordernden Taktik-Fights und epischer Länge.

**Was uns nervt** Die Story kommt etwas langsam in Fahrt, zu Beginn kloppen wir zu lange Wildschweine, Wölfe und Ratten. Außerdem heißt es laufen, laufen, laufen: Möglichkeiten, die langen Wege abzukürzen, gibt es leider keine. *Daniel Martin Feige*

ACTION

# Ninja Gaiden: Dragon Sword

Rührkuchen mit Zuckerguss

DS | Entwickler Tecmo | Publisher Ubisoft | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK 12 | Spieler 1



Die Karte auf dem linken und Action auf dem rechten Screen des Nintendo DS schaffen Überblick - und den braucht ihr auch

1989 auf dem NES ins Leben gerufen und ab 2005 furios auf den neuen Konsolen fortgeführt, darf sich „Ninja Gaiden“ mit dem Ruf schmücken, eine der härtesten Serien der Geschichte zu sein. Die erste Folge für den DS ist leichter, da unpräziser.

**Worum geht's?** Die dunklen Mächte kehren in Form des Clans der schwarzen Spinne sowie rachsüchtiger Dämoninnen zurück und trachten danach, acht dunkle Steine zu sammeln, deren Komplettierung die Apokalypse bedeutet. Dies verhindert ihr als Ryu Hayabusa, indem ihr euch in Hack-&-Slay-Manier durch Gegnerscharen kämpft und dabei tatsächlich die Klinge schwingt: Dem Spiel liegt ein schwertförmiger Extra-Stylus bei. Zauberratten, kleine Rätsel sowie wuchtige Bosse runden die 13 Level ab.

**Wie sieht's aus?** Malerisch. Die vorgerenderten

Hintergründe erinnern an ein fernöstliches „Resident Evil“, die großen Bosse an ein kleines „God Of War“. Die Tiefe des Raums wird spielerisch wie perspektivisch gut ausgenutzt, die Musik holzt solide. Zwischen allen Kampfschreien braucht ihr ein Ohr für Zwischentöne: Hört ihr die Schwalbe? Blökt einmal ins Mikro, lockt sie an, schießt sie ab, und sammelt geheime Extras.

**Was uns begeistert** Wunderschöne Kulissen, Cartoon-Sequenzen, neckische Details und eine gar nicht mal kalorienarme Story erzeugen massig Atmosphäre auf dem kleinen Nintendo DS.

**Was uns nervt** Special Moves hin oder her – die Stylus-Steuerung ist beliebig. Einfach wie ein Bekloppter auf dem Screen rumrühren reicht häufig aus. In anderen Szenen bräuchte man mehr Kontrolle, als einem gegeben ist. *Oliver Uschmann*

**Fazit** In prächtige Gewänder gekleidetes Action-Adventure, dessen fuchteliges Spielgefühl bei aller Pracht manchmal unangenehme „Double Dragon“-Erinnerungen aufkommen lässt.

**Für Freunde von** „Tenchu“, „God Of War“, „Soul Calibur“

GEE September 2008

## Mod des Monats

Mithilfe von Level-Editoren machen manche Spieler aus Egoshootern wie „Half-Life 2“ ihre eigenen Spiele, so genannte Mods. Hier unser Liebling des Monats: „Sturm Mod“

Das Computerspiel „Far Cry“ aus dem Jahre 2004 gilt als der erste international erfolgreiche Shooter aus Deutschland. Das Theaterstück „Der Sturm“ aus dem Jahre 1611 gilt als das letzte Stück William Shakespeares, in dem dieser seinen eigenen Abschied von der Kunst noch einmal reflektierte. Beides hat nach landläufiger Meinung eigentlich wenig miteinander zu tun, doch die landläufige Meinung interessierte die Mitglieder des „Projekt A.R.I.E.L.“ herzlich wenig. Die Theaterstudenten der Universität Hildesheim wollten die einsame Insel aus Shakespeares Stück, auf die sein Alter Ego Prospero verbannt wurde und die er mithilfe von Magie nach seinen Wünschen umgestalten will, in einem Game nachbauen. „Die ‚Sturm Mod‘ sollte eine Umgebung erschaffen, in der man Prosperos Insel selbst erforschen, aber auch Reflexionen zu Medientheorien finden kann“, erklären die Macher. Wir laufen also in Ego-Perspektive durch Shakespeares Szenario und treffen auf allerlei Seltsames: Sichtbare und unsichtbare Figuren aus dem Theaterstück, Zitate von Medientheoretikern wie Marshall McLuhan und Niklas Luhmann, sprechende Schiffswracks oder verkohlte Bäume, die Arien singen. Die „Sturm Mod“ ist weniger ein herkömmliches Computerspiel als vielmehr ein begehrter, virtueller Schaukasten.

[www.projektariel.net](http://www.projektariel.net)



Theaterklassiker trifft Egoshooter: die „Sturm Mod“ zu „Far Cry“

# MUTANTEN, DÄMONEN & KILLERMASCHINEN Jetzt schärfer & lauter als je zuvor



**JETZT AUF**  **ERHÄLTlich**  
DAS ULTIMATIVE HIGH DEFINITION-ERLEBNIS

Mehr Informationen unter [www.fox.de/bluray](http://www.fox.de/bluray)

© 2008 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Alle Rechte vorbehalten. © 2008 Metro Goldwyn-Mayer Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und deren zugehörige Unternehmen. Vertrieb durch Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt/Main.

## ADVENTURE

# Geheimakte 2

Hallo, Nina. Hallo, Max

PC

Entwickler Fusionsphere | Publisher Deep Silver | Termin 29. August | Preis 40 Euro | USK 6 | Spieler 1



**Links** Der Dschungel ist der schönste, aber auch der schwierigste Abschnitt im Spiel

**Unten links** Statt in Gräber einzubrechen, muss man hier aus dem eigenen heraussteigen

**Unten rechts** Nina kann selbst an der sonnigen Seine nicht entspannen



Zwei Jahre nach dem erfolgreichen Point-&-Click-Adventure „Geheimakte: Tunguska“ kommt vom aufstrebenden deutschen Entwicklerstudio Fusionsphere eine Fortsetzung des Abenteuers mit dem Untertitel „Puritas Cordis“. Auch Nina und Max, die Hauptpersonen des ersten Teils, sind bei diesem Fall wieder dabei.

**Worum geht's?** Die Sekte Puritas Cordis versucht, durch Eingriffe in die Natur eine vorzeitige Apokalypse herbeizurufen und nach dem darauf folgenden Kollaps aller Regierungen die Weltherrschaft an sich zu reißen. Obwohl sich Nina und Max an unterschiedlichen Ecken der Welt befinden, bekommen sie die Auswirkungen der Manipulationen mit. Das Ex-Pärchen geht erst getrennt und nach einer ungewollten Wiedervereinigung schließlich gemeinsam den Ereignissen auf den Grund und deckt die dunklen Pläne der Organisation immer weiter auf.

**Wie sieht's aus?** Ob auf einem Kreuzfahrtschiff, im indonesischen Dschungel oder in Paris: Die Hintergründe sind nicht bloß starre Kulisse, sondern stecken voller Leben. Wind zeichnet Wellen ins Wasser und lässt Stoff flattern. Ab und zu huschen auch Tiere über den Bildschirm.

**Was uns begeistert** Die Synchronisation der Charaktere ist von höchster Qualität. Unter anderem sind die deutschen Stimmen von Angelina Jolie und Mark Wahlberg als Nina und Max zu hören. Aber auch die Nebenrollen sind prominent besetzt. Man hört die Synchronsprecher von Morgan Freeman und den Chefkoch aus „South Park“. Dank dieses Aufgebots blüht die spannend erzählte Geschichte richtig auf. *Maximilian Eikmeier*

**Fazit** Ist nicht der heilige Gral der Adventure Spiele, besticht aber mit einer Story im Stile von „Sakrileg“ und „Illuminati“.  
**Für Freunde von** „Runaway“, „Sam & Max“, „Baphomets Fluch“

## MUSIKSPIEL

# Samba de Amigo

Liebe, Liebe, Liebelei

WII

Entwickler Gearbox | Publisher Sega | Termin 19. September | Preis 50 Euro | USK frei | Spieler 1-2



Wir Nostalgiker sind ein spezielles Völkchen. In unserer professionell verklärten Erinnerung sind Paradiesäpfel von der Kirmes nie mehlig, Floppy-Discs ein tolles Medium und die erste Beziehung unerreichbar gefühlsintensiv. Und die Dreamcast war – und bleibt! – die beste Konsole der Welt. Jetzt erscheint ihr Musikspielklassiker für Nintendos Wii.

**Worum geht's?** Die Wiimotes fungieren als Maracas, also: Rasseln. Während aus dem Fernseher die Samba-Rhythmen plärren und quietschbunte Charaktere mit ihrem kleinen Hintern wackeln, muss der Spieler mit beiden Händen nach oben, nach unten oder in die Mitte schütteln und so im Takt kleine Kugeln treffen. Zwischendurch gilt es auch noch, sich in Pose zu werfen. Amtliches Gehampel also.

**Wie sieht's aus?** Die Grafik ist wie der Karneval in Rio. Amigo, der lustige Grinseaffe, macht jede geforderte Bewegung spiegelverkehrt vor, während um ihn herum allerlei verrücktes Partyvolk das Tanzbein schwingt.

**Was uns begeistert** „Samba de Amigo“ ist das richtige Spiel für uns Ältere. Wir haben uns durch Gehampel schon entblödet, als die Wii noch in den Sternen stand. In Zeiten, in denen „Guitar Hero“ und „Rockband“ den Musikspielmarkt beherrschen, mutet „Samba“ herrlich rührend an. *Sonja Müller*

**Fazit** Wer sich heute aus Nostalgiegründen mit Apfeln besäuft, versteht nicht mehr, was er damals daran fand. Rasseln hingegen schockt auch jetzt noch.  
**Für Freunde von** „Gitaroo Man“, „Elite Beat Agents“

GEE September 2008

SPORTSPIEL

# Top Spin 3

Schlag den Boris

XBOX 360 | PS3 | WII

Getestet PS3

Entwickler PAM

Publisher 2k Sports

Termin erschienen

Preis 40-60 Euro

USK frei

Spieler 1-4



Boris Becker ist der dicke Typ, der ständig bei Gottschalk auf dem Sofa sitzt. Hier darf er noch mal auf dem Centre-Court ran. Davon kann das echte Bobbele heute nur noch träumen



## Weitersagen

Damit sich an der Spitze der Weltrangliste keiner so lange festsetzen kann wie einst Steffi Graf (377 Wochen), gibt es alle 14 Tage ein Reset der Online-World Tour.

Es ist noch kein Grand-Slam-Sieger vom Himmel gefallen, haben sich die Entwickler von „Top Spin 3“ wohl gedacht und deshalb ihre Version des virtuellen Tennissports noch weniger arcadig gestaltet als die Vorgänger. Und so die eigene Nische gegenüber der flotten Konkurrenz „Virtua Tennis“ ausgebaut.

**Worum geht's?** Um Timing, Taktik, Stellungsspiel und den präzisen Ball. Das ist anfangs nicht einfach und kommt bei Unbedarften selten gut an. Anstatt kurz vorm Eintreffen der Filzkugel auf einen Knopf zu drücken und sie an die Grundlinie zurückzuschmettern, müssen wir den Schlagknopf stets gedrückt halten. Erst wenn der Ball den höchsten Punkt erreicht hat, lassen wir los. Stehen wir schlecht oder schlagen zu unpräzise, kann der Ball ins Halbfeld segeln oder ins Aus. Aber nach einigen Matches ist man für Höheres gewappnet. Mit Federer, Nadal oder dem Tennis-Oldie Björn Borg gehen wir in den World-Tour-Modus oder spielen lokal gegen unsere Freunde.

**Wie sieht's aus?** Ungemein detailliert: Sich im Wind wiegende Bäume werfen Schatten auf den Court. Schweißflecken zeichnen sich während des Matches auf der Stirn und unter den Achseln der Spieler ab. Rote Asche klebt an den Outfits.

**Was uns begeistert** Der Editor gibt uns alle Möglichkeiten, uns selbst bis ins kleinste Detail in das Game hineinzukopieren – und dann mit unserem Alter Ego im Karrieremodus oder online die Weltrangliste zu erobern.

**Was uns nervt** Entscheiden wir uns spontan für eine andere Schlagvariante, müssen wir den Knopf loszulassen und schlagen daneben. **Tim Rittmann**

**Fazit** „Top Spin 3“ ist eine grafisch beeindruckende Vollblut-Simulation. Nichts ist abstrakt, nichts wird dem Zufall überlassen. Nur der schnelle Einstieg wird dadurch quasi unmöglich.

**Für Freunde von** „Virtua Tennis“, „Pong“, „Sim City“

ACTION

# Soul Bubbles

In der Ruhe liegt die Kraft

DS

Entwickler Mekensleep

Publisher Eidos

Termin erschienen

Preis 40 Euro

USK frei

Spieler 1

In der letzten Zeit ist es still um Nintendos Handheld geworden. Statt Spielen für Spieler erscheinen hauptsächlich spannungsarme „Logiktrainer trifft Babysitter auf dem Reiterhof“-Games für Sophies Freunde. Die Blasenblaserei „Soul Bubbles“ macht aber endlich wieder mal Blasen an den Händen.

**Worum geht's?** Um einen Psychopomp. Das ist kein dem Luxus zugeneigter Neurotiker, sondern ein schamanischer Hirte, der Seelen in die Welt der Toten geleitet. Zu diesem Zwecke umschließen wir die Seelen mit einer Blase und husten und prusten sie durch Stylusbewegungen in Richtung Levelausgang. Der bis auf einen roten Schal splinternackte Schamane kann mit Luftkugeln auch Gegner einfangen oder Wasser transportieren, um Flammen zu löschen. Manchmal müssen große Blasen zerteilt werden, um sie durch enge Gänge zu bugsieren. „Soul Bubbles“ ist dabei immer traumhaft relaxt

zu steuern. Lediglich die niederträchtige Flora & Fauna der sieben kurzweiligen Spielwelten möchte unsere Träume und Blasen platzen lassen.

**Wie sieht's aus?** Schauplätze wie Schneewüsten oder Wasserhöhlen wirken erst einmal konventionell und langweilig, wodurch das Spiel leicht übersehen werden könnte – und das wäre schade, denn die poetischen Details der Settings suchen ihresgleichen: Farne biegen sich in unserem Atem, und Pustebumen verstreuen ihre Blüten im Wind.

**Was uns begeistert** Das Spiel spielt sich ultraflüssig und besitzt keinen einzigen Fehler oder Haken – eine Wohltat, da einem an fast allen anderen Games früher oder später etwas negativ aufstößt. **Heiko Gogolin**

Zerplatzt die Blase an den Dornen, müssen die Seelen hurtig wieder mit dem Stylus eingekreist werden



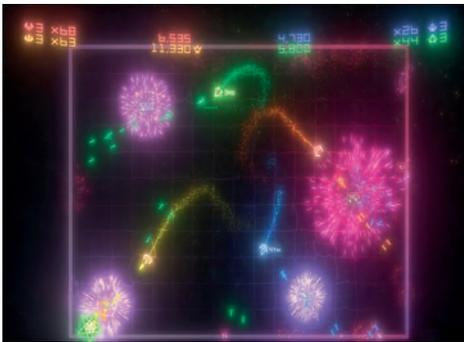
**Fazit** „Soul Bubbles“ präsentiert eine bescheidene, aber außergewöhnliche Grundidee, die über den gesamten Spielparcours perfekt variiert wird. Es geht doch! Endlich wieder ein bezaubernder DS-Titel.

**Für Freunde von** „Yoshi Touch & Go“, „Loco Roco“, „Lost Winds“

# Online

Aus dem Netz auf die Konsole

## XBOX 360



### SHOOT'EM-UP

## Geometry Wars 2

„Geometry Wars 2“ ist wie ein Feuerwerk auf Bestellung: Explosionen und Gegner leuchten noch heller und bunter als im Vorgänger. Sechs verschiedene Spielmodi hätten gar nicht sein müssen, aber man ist schnell dabei, online oder gegen Freunde seinen Highscore zu verteidigen. Jetzt kann man sich nämlich auch mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in das farbenfrohe Chaos stürzen. Hit!

**Entwickler** Bizarre Creations

**Termin** erhältlich

**Preis** 800 Punkte (circa 9 Euro)

## ++ NEWS ++

### Glücksritter aufgepasst

Die „Fable II Pub Games“ sind zwar nur drei ziemlich einfache Glücksspiele, bei denen meist nur ein Knopf zu drücken ist, aber immerhin können Spieler damit schon jetzt Geld gewinnen, das sie im demnächst erscheinenden „Fable 2“ benutzen dürfen.

### Papa ante Portal

Mit „Portal: Still Alive“ gibt es demnächst neue Level für alle, die nicht genug von dem Logik-Shooter „Portal“ kriegen können. Wer das Spiel nicht kennt, freut sich darüber, dass das Original komplett dabei ist.

## PLAYSTATION 3



### ACTION

## Bionic Commando Rearmed

Dem Retro-Klassiker „Bionic Commando“ von 1988 wurde so viel frischer Anstrich verpasst, dass man ihn kaum wiedererkennt. Das Gameplay ist aber wie damals: schwingen und schießen. Statt zu springen, muss man eine Art Enterhaken benutzen, um Abgründe zu überwinden oder Gebäude zu erklimmen. Neben mehr Waffen und größeren Bossen die beste Neuheit: der Zwei-Spieler-Coop-Modus.

**Entwickler** Capcom

**Termin** erhältlich

**Preis** 10 Euro

## ++ NEWS ++

### Bitte füttern

In „Fat Princess“ hält dein Team eine hübsche Prinzessin gefangen. Damit das gegnerische Team sie nicht einfach so befreien kann, füttert ihr sie - bis sie so fett ist, dass man sie kaum noch tragen kann. Durchgeknalltes Kampfgetümmel in Comic-Optik.

### Grüne Daumen drücken

Auf eine realistische Gartensimulation hat vielleicht keiner gewartet, aber „Shiki-Tei“ ist so schön, dass wir uns wünschen, es würde auch außerhalb von Japan veröffentlicht: [www.jp.playstation.com/scej/title/shikitei](http://www.jp.playstation.com/scej/title/shikitei)

## WII



### SHOOTER

## Wild West Guns

Lightgun-Shooter für die Wii sind toll, weil man nicht extra eine Plastikpistole kaufen muss, sondern einfach die Wiimote benutzen kann. Dieser spielt im Wilden Westen und besteht aus vielen Mini-Games: Geier abschießen, um Kaninchen zu beschützen, Blechdosen balancieren oder Gegner auf einem fahrenden Zug erwischen. Schön kurzweilig. Nur die Sprachausgabe nervt.

**Entwickler** Gameloft

**Termin** erhältlich

**Preis** 1000 Punkte (10 Euro)

## ++ NEWS ++

### Informationsfluss

Das für Nintendo-Verhältnisse ziemlich blutige Spiel „Splatterhouse 2“ wurde kürzlich als Virtual-Console-Download rausgebracht. Wer auf Monster, Kettensägen und grobes Pixelblut steht, sollte sich Namcos Mega-Drive-Spiel von 1992 unbedingt anschauen.

### Mushroom Singdom

Hudson hat eine „Tetris“-Version für Wii-Ware angekündigt. Neben einem Multiplayermodus für bis zu sechs Spieler klingt vor allem die Steuerung der Blöcke per Balance-Board spannend. Bald fit mit „Tetris Party“?

VERDAMMNIS

HOFFNUNG

WAS STECKT IN  
DEINER SEELE?

# SOUL CALIBUR<sup>®</sup> IV

FURCHT

ERLÖSUNG



JETZT IM HANDEL.

[WWW.SOULCALIBUR.COM](http://WWW.SOULCALIBUR.COM)



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE



UBISOFT

SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED LucasArts, the LucasArts logo, and the STAR WARS characters, names and all related indicia are trademarks of & © Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. ® or ™ as indicated. All rights reserved. Used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

RATESPIEL

# Buzz! Quiz TV

Immer der, der fragt

PS3

Entwickler Relentless | Publisher Sony | Termin erschienen | Preis 70 Euro (mit kabellosen Buzzern) | USK frei | Spieler 1-8



Die Optik ist bei „Buzz!“ nur Nebensache, wurde aber trotzdem auf HD-Niveau angehoben

Sonys Quizspiele sind ähnlich erfolgreich wie „Singstar“ – weil das Prinzip jeder versteht und man sich mit den bunten Knopf-Buzzern vorkommt wie im Fernsehen.

**Worum geht's?** In Kategorien wie Musik, Lifestyle, Sport oder Film wird Wissen abgefragt. Spielen kann man „Buzz!“ nicht nur allein, sondern – genügend Buzzer vorausgesetzt – mit bis zu acht Spielern. Online heißt das „Sofa gegen Sofa“, und man quizt allein oder als Gruppe mit einem gemeinsamen Buzzer.

**Wie sieht's aus?** Eine Gameshow im Fernsehen ist nichts dagegen: Der Moderator ist ein schnöseliger Lackaffe und die Kandidaten aufgerüschte Freaks, die sich auf Knopfdruck in lustige Posen schmeißen. Während der Fragerunden werden Bomben herumgereicht und Tortenschlachten veranstaltet.

**Was uns begeistert** Die User können im Internet eigene Quizfragen erstellen. Die werden im Spiel zwar nicht so aufwendig präsentiert wie die vorgefertigten, aber auch wenn die Fragen nicht vorgelesen werden und man keine Bilder oder besonderen Spielmodi verwenden darf, sind sie trotzdem das Highlight des Spiels: Werbeslogans zuordnen, Scherzfragen lösen oder Fragen aus dem Einbürgerungstest beantworten – toll, wie kreativ die User sind. *Moses Groh*

**Fazit** Die Möglichkeit, eigene Ratespiele zu erstellen sowie Fragen von anderen Spielern herunterzuladen und zu bewerten, macht dieses „Buzz!“ zum bisher besten Teil der Serie. Eine Quizshow ohne Ende.

**Für Freunde von** „Scene It?“, „You Don't Know Jack“, „Smarty Pants“

ACTION

# Secret Agent Clank

Was für ein Quark

PSP

Entwickler High Impact Games | Publisher Sony | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK 12 | Spieler 1

Das nach „Size Matters“ zweite PSP-Abenteuer von Ratchet & Clank ist der erste große Auftritt von Clanks Spionage-Alter-Ego. **Worum geht's?** Abwechslungsreiches Gameplay + viele spielbare Charaktere = ultimativer Spaß: Dieser Formel folgend haben High Impact Games einen Stilmix geschaffen, der mit Ratchet, Clank, dessen Servo-Bot-Helferlein und Captain Quark gleich vier spielbare Protagonistentypen anbietet. Und damit nicht genug: „Secret Agent Clank“ verbindet Schleich-Missionen mit Platformer-Passagen, Rennspieleinlagen und Arena-Fights mit Rhythmusspielen. Das Ganze ist in eine Agentenstory verpackt: Clank muss seinem fusseligen Kumpele Ratchet, der unschuldig im Gefängnis sitzt, aus der Patsche helfen. Dazu schlüpfert er in einen Smoking und heftet sich einer Bande Verschwörern an die Fersen.

**Wie sieht's aus?** Gerührt staunt man über James-Bond-Anleihen wie Robo-Eisenbeißer und Clank-Girls. Geschüttelt wird die PSP aber vor Wut, wenn wir wegen der %\$&%#\* Kamera zu nah an das Geschehen zoomen und die Übersicht verlieren.

**Was uns begeistert** Maulheld Quark erzählt einem Biografen seine Abenteuer. Wir tauchen ein in seine grenzdebile Imagination und spielen sie nach. Grandios: die Quark-Oper über dessen linke Arschbacke.

**Was uns nervt** Durch die Kleinteiligkeit des Games und die vielen Spielcharaktere verliert man irgendwann den roten Faden der Geschichte. *Tim Rittmann*

**Fazit** Kurzweilig, jedoch nerven unnötige Abweichungen von der eigentlichen Story. **Für Freunde von** „Daxter“, „MGS: Portable Ops“, „007: Goldeneye“



**Oben:** Koffer-Flammenwerfer sind typische Agentengadgets. **Rechts:** Kein Freund von Understatement: Captain Quark, der Retter der Space-Waisen



GEE September 2008

SURVIVAL-HORROR

# Dementium: Die Anstalt

Blut an den Händen

DS Entwickler Renegade Kid | Publisher Gamecock | Termin 30. September | Preis 40 Euro | USK 18



Links: Die unter Hygiene- gesichtspunkten kata- strophalen Zustände in der Anstalt treten im Schein der Taschenlampe deutlich hervor



Halloween 2007: Ein frisch gebackener Publisher mit dem vollmundigen Namen „Gamecock“ wirft in den USA ein Spiel auf den Markt, das Nintendo-DS-Spieler das Fürchten lehren soll. Nun kommt das Grausen zu uns.

**Worum geht's?** „Dementium“ ist Egoshooter und Survival-Horror-Adventure in einem. Aus der Sicht eines Insassen mit Totalamnesie kämpft der Spieler in einer von allerlei Schreckgestalten bevölkerten Heilanstalt ums Überleben. Hinter jeder Ecke lauern Fleisch oder Architektur gewordene Zitate aus der langen Tradition des Gruselspiels. Von hirnlosen Zombies über fliegende Monsterschädel bis zu grünem, von den rissigen Wänden herablaufendem Schleim ist alles dabei. Warum ausgerechnet er dieses Martyrium durchleiden muss, weiß der arme Kerl nicht. Eine ihm in Visionen erscheinende Frau und ein kleines Mädchen scheinen ihm jedoch etwas äußerst Wichtiges mitteilen zu wollen.

**Wie sieht's aus?** Schon mal das erste „Silent Hill“ auf der Playstation gespielt? Ebenso wie dieser spielbare Albtraum aus dem Jahre 1999 versteht es „Dementium“ auf dem Nintendo DS, die Beschränkungen der Konsolenhardware zu seinem Vorteil zu nutzen: Da jeder Krankenhausflur und jeder verweiste Brutkasten ohnehin so wirkt, als sei er mit einer Kruste aus Schmutz und getrocknetem Blut überzogen, fällt es kaum auf, wie verpixelt die Texturen sind. Auch die Dunkelheit, die den Spieler umgibt, macht nicht nur Angst, sondern kaschiert gleichzeitig die antiquiert wirkende 3D-Grafik. Die Klangcollage aus prasselndem Regen, elektrischen Störgeräuschen und einem mit jeder Verletzung schneller pulsierendem Herzschlag der Hauptfigur ergänzt diese finstere Kulisse perfekt.

**Was uns begeistert** „Dementium“ stellt unter Beweis, dass der DS auch als Handheldkonsole für Hobbyschützen geeignet ist. Dank Stylus und Touchscreen steht die Steuerung an Präzision und Schnelligkeit der auf einem PC in nichts nach.

**Was uns nervt** Stirbt der Spieler am Ende eines Levels – etwa während eines haarigen Bossfights, muss er zurück auf Los und sich erneut durch den gesamten Spielabschnitt hindurchkämpfen. *Oliver Klatt*

**Fazit** Wer hätte gedacht, dass uns Nintendos so harmlos daherkommendes Handheld so viel Angst machen kann? Zwar ist „Dementium“ letztendlich nur ein Klischee-Cocktail, aber der knallt amtlich.

**Für Freunde von** „Silent Hill“, „Resident Evil - Deadly Silence“, „Doom 3“

## Auch neu September

### Blast Works

WII

Entwickler Budcat Creations  
Termin 30. September

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe



### Final Fantasy Tactics A2

DS

Entwickler Square Enix  
Termin erschienen



### Multiwinia

PC

Entwickler Introversion Software  
Termin 19. September

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe



### Sins Of A Solar Empire

PC

Entwickler Ironclad Games  
Termin erschienen



### Smash Court Tennis 3

XBOX 360

Entwickler Namco Bandai  
Termin 28. August



### Space Invaders Extreme

DS | PSP

Entwickler Taito  
Termin erschienen



### Star Wars: Force Unleashed

DIVERSE

Entwickler Lucas Arts  
Termin 18. September

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe



### Too Human

XBOX 360

Entwickler Silicon Knights  
Termin 29. August

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe



### Viva Piñata 2

XBOX 360

Entwickler Rare  
Termin 31. Juli

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe

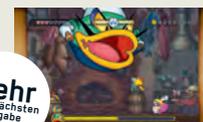


### Wario Land: Shake Dimension

WII

Entwickler Nintendo  
Termin 26. September

Mehr  
in der nächsten  
Ausgabe



September 2008 GEE

# Wir freuen uns auf ...

## Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

### Banjo-Kazooie: Nuts And Bolts

XBOX 360

Entwickler Rare

Termin 4. Quartal 2008

... weil wir lange genug auf einen tollen Next-Gen-Plattformer für die Xbox 360 gewartet haben. Nach acht Jahren künstlerischer Pause hüpfen, rennen und balancieren der Bär und sein sarkastischer Rucksackvogel wieder durch ihre Märchenwelt. Auf der Suche nach Puzzelteilen schraubt das dynamische Duo diesmal sogar seine eigenen Fortbewegungsmittel vom Amphibienfahrzeug bis zum Hubschrauber zusammen.



### Lord Of The Rings: Conquest

XBOX 360 | PS3 | PC | DS

Entwickler Pandemic

Termin 4. Quartal 2008

... weil wir nicht nur jede Schlacht aus der Tolkien-Trilogie filmreif nachspielen, sondern diesmal auch für den finsternen Sauron in den Kampf ziehen dürfen. Frodo und Co bekommen so endlich ihre Abreibung für die alberne Idee, den kostbarsten aller Ringe einfach einzuschmelzen.



### Major Minor's Majestic March

WII

Entwickler Nana On-Sha

Termin 2009

... weil die bislang links liegen gelassene Marschmusik hier doch noch zu Wii-Ehren kommt. Das Rhythmusspiel der „Parappa The Rapper“-Entwickler zeigt uns, wie wir mit einem zünftigen Vierteltakt ordentlich punkten. Uff-Ta-Ta.



## Tomb Raider: Underworld

XBOX 360 | PS3 | WII | PC | PS2 | DS

Entwickler Crystal Dynamics

Termin 21. November

... weil Lara Croft in ihrem 15. Abenteuer dank Next-Gen-Grafik eine noch bessere Figur machen soll als je zuvor. Wir wissen jetzt schon: Genau wie bei unserer ersten Begegnung – damals im Jahre 1996 – werden wir uns erneut über beide Ohren in die agile Archäologin verlieben.

## Madworld

WII

Entwickler Platinum Games

Termin 1. Quartal 2009

... weil dieses ultrabrutale Prügelspiel wirklich alles völlig maßlos übertreibt, Kettensägen und Straßenschilder als Waffen erlaubt und das auch noch in einem stilisierten Comic-Zeichenstil à la „Sin City“ präsentiert. Schwarz, Weiß und Blutrot sind die einzigen Farben im Spiel.



## Resident Evil 5

XBOX 360 | PS3

Entwickler Capcom

Termin 13. März 2009

... weil Capcom auf die Rassismusvorwürfe gegenüber dem Game mit einem neuen afrikanischen Hauptcharakter antwortet. Die Anti-Bioterror-Agentin Sheva zerstört nicht nur optisch das Schwarzweiß-Klischee eines männlichen Muskelpakets, das delirierende, abgemagerte Schwarze niederzwingt, sondern ist auch von einer zweiten Person im Coop spielbar.



**EIN VERBRECHEN NACH DEM ANDEREN.**

Crime-Serien im Viererpack. Mit zwei Folgen **LAW & ORDER**,  
**CROSSING JORDAN** und **ALIAS**.  
Ab 8. September immer montags bis donnerstags um 20.13 Uhr.

Zu empfangen u. a. über Premiere und Kabel Deutschland.  
[13thstreet.de](http://13thstreet.de)

**13TH STREET**  
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL®

# Storys

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

## BEWEGUNGSMELDER

# Kräftig zubeißen

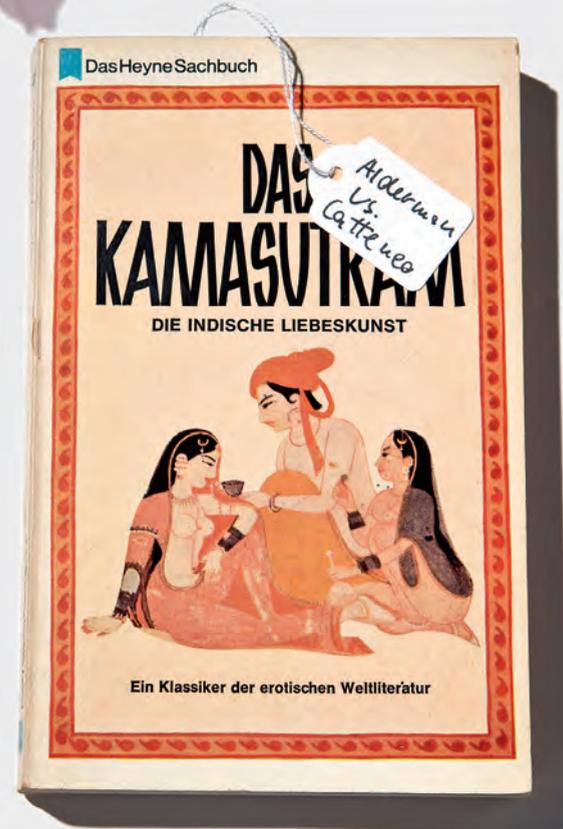
Das iPhone ist nicht der erste Versuch der Firma mit dem Apfel-Logo, sich auf dem Konsolenmarkt breit zu machen. Mit Bandai als Vertriebspartner versuchte es Apple bereits 1995. Aber „Pippin“ war für eine Konsole zu teuer und für einen Computer zu leistungsschwach. Das Gerät flopte. Heute muss Apple gar nicht auf Gamer abzielen – und kriegt sie trotzdem. Denn das neue Multimedia-Taschenmesser der Kalifornier ist nicht nur Handy, Fotoapparat, MP3-Player und Surf-Station. Es besitzt auch die Grafikkraft der PSP, Steuerungsoptionen des Nintendo DS und Wii-ähnliche Sensoren. Zudem stellt Apple die Entwicklerlizenzen allen zur Verfügung. Den großen Playern der Games-Herstellung werden also schon bald die Programmierer aus der Garage auf die Pelle rücken. Nur die Preispolitik von Apple und T-Mobile macht das iPhone hierzulande noch zu einem Luxusobjekt. Das könnte Nintendo und Co Zeit geben, ihren Handhelds einen neuen Trick beizubringen: das Freizeichen.



Dupuy  
vs.  
Take Two



Herb's  
vs.  
Take Two



Alderson  
vs.  
Cattelee

FEATURE

# Games vor Gericht

*Konami verklagt die „Rock Band“-Macher wegen Patentverletzung. Die Universal Studios verklagen Nintendo, weil „Donkey Kong“ bei „King Kong“ geklaut haben soll. Die Eltern von Amoklauf-Opfern verklagen „GTA“-Publisher Take Two. Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte, heißt es. Was aber, wenn alle über alles streiten?* Text: Danny Kringiel, Fotos: Tim Kubach

1

## Bully gegen „Bully“

Die Leute schauen ihn an. Das heißt, eigentlich nicht wirklich ihn – nicht die brav zurückgebundenen Haare, sein mildes Lächeln oder das tiefrote Halstuch seiner Pfadfinderuniform. Eigentlich starren sie alle nur auf das schwere Repetiergewehr in seinen Händen. Plötzlich ist Musik zu hören, und er beginnt zu singen: „Mit der Pumpgun / Auf zur Bank, ja! / Gott sei Dank, Mann / Gibt's ne Pumpgun!“ Die Menge grölt und applaudiert. Seit 17 Jahren bringt der Comedian Michael Herbig unter dem Künstlernamen „Bully“ Menschen zum Lachen. Doch nun ist dem 40-jährigen das Lachen vergangen. Der Grund ist ein Videospiele über die Abenteuer eines 15-jährigen Rotzlümmels, der sich im harten Schulalltag eines Landinternats durchschlagen muss – und das oft nicht nur im übertragenen Sinne. Es heißt: „Bully – Die Ehrenrunde“. Herbig ist von dieser Namensverwandtschaft wenig begeistert und lässt verlauten, er wolle nicht mit einem „Gewaltspiel“ in Verbindung gebracht werden. Da der Publisher des Spiels, Take Two, auch an einer Spielumsetzung von Herbigs Film „(T)Raumschiff Surprise“ arbeitet, befürchtet er, das Spiel könne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Er klagt vor dem Landgericht München gegen Take Two: Der weitere Verkauf des Spiels solle gestoppt und eine Strafzahlung geleistet werden. Eine Entscheidung des Gerichts wird am 16. September dieses Jahres erwartet. Es ist nicht das erste Mal, dass sich Take Two wegen eines Spiels vor Gericht verantworten muss.

2

## Haiti gegen „Vice City“

Fast lautlos rollt unser Wagen an den Straßenrand. Die drei anderen steigen mit mir aus. Das hier ist ein hässlicher Teil der Stadt, aber der Sonnenuntergang taucht die Graffiti, den Müll und die leeren Warenauslagen der Geschäfte in Pastelltöne. Wir werden erwartet: „Schön, dass ihr es geschafft habt“,

sagt ein sonnengebräunter Mann in Jeans und T-Shirt. Und fügt hinzu: „Dieses stinkende Haitianer-Nest! Wir bringen sie alle um!“ In der Luft vor ihm schweben plötzlich Buchstaben: „Tötet alle Haitianer.“ Niemand wundert sich. Wir zücken die Waffen und tun es. Mario Dupuy hingegen ist erbost: „Dieses rassistische Spiel ist psychologisch extrem gefährlich und stiftet zum Völkermord an“, wettet er. Dupuy ist haitianischer Konsularbeamter, und das Spiel, von dem er redet, ist „GTA Vice City“. Es ist das Frühjahr 2004, und gerade sind kubanische und haitianische Bürgerrechtsverbände gegen Publisher Take Two wegen der Spielmission „Cannon Fodder“ vor Gericht gezogen. Sie fordern 15 000 Dollar Entschädigung und einen Verkaufsstopp. Der öffentliche Druck wächst: Hunderte Immigranten demonstrieren vor Supermärkten und skandieren „Stoppt ‚Vice City‘!“ Als sich auch Politiker für ein Verbot aussprechen, veröffentlicht Take Two eine entschärfte Version des Spiels und bittet um Entschuldigung für den verursachten „Schmerz und Zorn“. Die Klage wird fallen gelassen.

3

## Avatar gegen Avatar

Alles fängt mit einem Bett an. Dem „SexGen“-Bett. Kevin Alderman aus Florida hatte ein Wunderbett erfunden, das seinen Benutzern mehr als 150 Sexstellungen ermöglichte – rein virtuell zumindest, denn das Möbelstück befindet sich in der Onlinewelt „Second Life“. Dennoch bringt es Alderman ganz reales Geld ein: 12 000 Linden-Dollar kostet es pro Stück, immerhin also etwa 45 US-Dollar. Er gründet ein kleines Unternehmen – „Eros LLC“ – zum Vertrieb der Sexbetten, und die verkaufen sich wie im Schlaf. Bis im April 2007 ein anderer Avatar auftaucht, der „Volkov Catteneo“ heißt und ein fast identisches Sexbett auf den Markt bringt. Fast identisch, bis auf den Preis: 15 Dollar. Alderman zieht vor Gericht, als sein Absatz einbricht. Und da Catteneos realer Hintermann nicht auszumachen ist, verklagt er kurzerhand den Avatar selbst und ➔

engagiert den Privatdetektiv Richard Slatkin, seinen Konkurrenten in der echten Welt aufzustöbern. Es ist der Abend des 25. Oktober 2007, als der Detektiv nach monatelanger Odyssee einen Namen findet: Robert Leatherwood. Slatkin hält vor einem heruntergekommenen Haus, geht an einem kaputten Auto vorbei die Auffahrt hoch, klingelt – und steht „Volkov Catteneo“ gegenüber. Kein Hacker, kein arbeitsloser Programmierer, kein Geschäftsmann. Nur ein übergewichtiger 19-Jähriger mit langen Haaren, der bei seinem Onkel und seiner Großmutter lebt. Nur ein Anfänger ohne Anfängerglück. Der Richter urteilt: Leatherwood darf sein Bett nicht mehr vertreiben und entgeht so einer Geldstrafe. Kevin Aldermann geht in Berufung.

4

### Esther Walker gegen Nintendo

In jeder Computerspiel-Hülle findet sich heute dieser Hinweis: „Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden.“ Der Grund hierfür heißt Esther Walker. Esther Walker ist eine ältere Dame aus Louisiana. Und keine Epileptikerin. „Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Anfälle aufgetreten sind“, geht der Text weiter, „wenden Sie sich bitte vor der Nutzung des Spiels an Ihren Arzt.“ Und genau hier nahm das Unglück im Jahr 1999 seinen Lauf: Damals ist dieser Packungshinweis noch unüblich. Und damals hat Frau Walker noch einen Sohn, den 30-jährigen Benjamin. Im Frühling 1999 kauft er sich eine N64-Konsole, mit der er fortan ständig spielt. Sechs Tage die Woche, acht Stunden pro Tag. Vier Monate nach dem Kauf der Konsole hat er vor dem Bildschirm seinen ersten epileptischen Anfall. Doch er drosselt seinen Spielkonsum nicht, und auch seine Mutter schreitet nicht ein. Nicht nach seinem zweiten Anfall, und auch nicht nach dem dritten, vierten und fünften. Bei seinem sechsten am 22. Januar 2001 schlägt er hart mit dem Gesicht gegen

## Für die Mutter ist der Fall klar: Ein Videospiel von Nintendo ist schuld am Tod ihres Sohnes

eine Tischkante und verletzt sich tödlich. Esther Walker verklagt Nintendo, diese hätten ihrem Sohn ein mangelhaftes Produkt ohne angemessene Warnungen bezüglich der von ihm ausgehenden Gesundheitsrisiken verkauft. Sie fordert die Deckung von Krankenhaus- und Beerdigungskosten, Entschädigung für ihren seelischen Schmerz sowie Ausgleichszahlungen für die verlorenen zukünftigen Einkünfte ihres Sohnes. Nintendo streitet jedes Fehlverhalten ab. Wie der Prozess endete, ist nicht bekannt – was dafür sprechen könnte, dass es eine geheime, außergerichtliche Einigung gab.

5

### Atari gegen Sega

Im Grunde ist der Computerspielmarkt nicht viel mehr als ein Ideenbasar. Da scheint es nahe liegend, das eigene geistige Eigentum rechtlich zu schützen. Die eigenen Spielkonzepte. Eigene Spielgeschichten. Doch im Laufe der Computerspiel-Historie sind schon Patente auf ganz andere Dinge aufgestellt worden: „Sidescrolling“ zum Beispiel. 1994 verklagte der Spielehersteller Atari den Spielehersteller Sega, da dieser mit dem Einsatz von horizontalem Scrolling in einem Game ein Patent Ataris verletze. Das Gericht stellt fest, dass Segas Sidescrolling tatsächlich technisch ähnlich funktioniert wie Ataris Sidescrolling. Dennoch kam die Klage

nicht durch, da das Gericht keinen „irreparablen Geschäftsschaden“ durch die Patentverletzung feststellen konnte.

6

### Ehefrau gegen EA

Am 25. April 2006 ist es raus: „EA Spouse“ gibt es wirklich, auch wenn viele es nicht glauben mochten. „EA Spouse“ ist Erin Hoffman, die Frau von Leander Hasty. Ach ja, und die 14,9 Millionen werden gezahlt. Denn eineinhalb Jahre früher, am 11. November 2004, hatte Erin Hoffman unter dem Decknamen „EA Spouse“ (EA-Ehefrau) einen folgenschweren Blogbeitrag geschrieben. Sie will Gerechtigkeit für ihren Mann. Hoffman fordert keine Entschädigungs- oder Krankenhauskosten, denn ihr Mann ist nicht tot. Aber auf dem Wege, sich totzuackern. Er ist Angestellter bei dem Spielentwickler Electronic Arts und „EA Spouse“ alles andere als glücklich über seine Arbeitsbedingungen: Sie klagt über 90-Stunden-Wochen, über die Abschaffung jeglichen Überstundenausgleichs und die völlige physische und psychische Ausbeutung der Belegschaft. Anscheinend will sie sich nur ihren Frust von der Seele schreiben, doch ihr Blog stößt eine Lawine los: Zeitungen interessieren sich für den Fall, und ihre Recherchen ergeben, dass bereits Sammelklagen frustrierter Electronic-Arts-Angestellter in Vorbereitung sind. Das Medienecho bringt weitere wütende Mitarbeiter dazu, ihrem Unmut Luft zu machen. Sie fordern vor Gericht vom Publisher Ausgleichszahlungen für ihre unbezahlten Überstunden: insgesamt 14,9 Millionen Dollar. Der Rechtsstreit dauert fast zwei Jahre, und das öffentliche Interesse bringt EA unter erheblichen Imagedruck. Schließlich werden die Ausgleichszahlungen bewilligt und die Überstundenbezahlung für 200 Mitarbeiter wieder eingeführt.

7

### Kämpfer gegen „Mortal Kombat“

28. Mai 1997, Bezirksgericht Illinois. Katalin Zamiar ist seit 12 Jahren Karatekämpfer und trägt den ersten Schwarzgurt. Philip Ahn betreibt seit 20 Jahren Kampfsport und trägt den vierten Schwarzgurt im Taekwondo. Elizabeth Malecki hat ein Diplom in Balletttanz und Modern Dance und arbeitet als Aerobictrainerin. Sie alle haben für Geld zugeschlagen und getreten. Immer und immer wieder. Fünf Jahre ist das nun her. Fünf Jahre zuvor hatte Midway das Automatenenspiel „Mortal Kombat“ veröffentlicht, und die Spieler waren begeistert: So brutale Kampfmanöver, so realistische Darstellungen hatte man noch nie gesehen. Anders als damals üblich, waren die Animationen der Spielfiguren nicht von Hand gezeichnet, sondern die Bewegungen realer Personen aufgezeichnet und digitalisiert worden. Die Bewegungen der realen Zamiar, Ahn und Malecki. Im Spiel wurden sie zu übermenschlichen Wesen, die meterhoch springen, Blitze schleudern oder sich in Tiere verwandeln konnten. 1997 reichte den Klägern ihr Status als Kriegsgötter nicht mehr: „Mortal Kombat“ boomte und brachte immer weitere Fortsetzungen hervor. Längst wurden Versionen für Heimkonsolen hergestellt. Der Rubel rollte, aber die drei Sportler sahen keinen Cent mehr. Also klagten sie gegen Midway. Sie wollten anerkannt werden als Miturheber des Spiels, Einblick in die Unternehmensbuchführung erhalten und für die Konsolenumsetzungen entlohnt werden. Doch der Richter zerschlägt ihre Hoffnungen: „Es erscheint dem Gericht offensichtlich, dass die übermenschlichen Drehungen und Luftsprünge der Spielfiguren der Kläger fantasievolle Produkte der Vorstellungskraft der Programmierer sind.“ Daher seien die Kläger nicht als gleichberechtigte Urheber des Spiels anzusehen. Und so bleiben sie nur Götter der Zerstörung. Ohne eine eigene Schöpfung.

8

### Baer gegen Bushnell

Ralph Baer, der als Erfinder des Videospiele gilt, ist ein Mann, der nichts gerne dem Zufall überlässt. Vielleicht, weil die sprichwörtliche deutsche Gründlichkeit ihm ➤

## Jack Thompson



**Vehement wie kein anderer kämpfte der Anwalt aus Florida vor Gericht gegen gewalthaltige Games. Nun droht ihm das Aus. Stationen eines Kreuzzuges**

**1997** Jack Thompson verklagt erfolglos diverse Game-Hersteller und Pornosite-Betreiber. Vorwurf: Sie sollen den 14-jährigen Michael Carneal zu einem Amoklauf angeregt haben.

**2003** Thompson beschuldigt die Macher von „GTA Vice City“, einen Teenager zum Autodiebstahl und mehrfachen Mord getrieben zu haben. Thompson wird vom Prozess ausgeschlossen, nachdem er den Verteidigern Drohbriefe geschrieben hat.

**2005** Thompson verspricht 10000 Dollar Belohnung für ein Spiel, in dem man Führungskräfte der Gamesindustrie zu Tode prügeln und ihre Leichen schänden kann. Als Amateure ein solches Spiel entwickeln, erklärt er, seine Aussage sei rein satirisch gewesen.

**2006** Thompson verlangt von Rockstar Games eine Ansichtsversion von „Bully“ vor Veröffentlichung des Spiels. Rockstar stimmt einer Sichtung im Beisein eines Richters zu. Als dieser keinen Grund zum Verbot sieht, erklärt Thompson ihn für unzurechnungsfähig.

**2007** Take Two verklagt Thompson präventiv, nachdem dieser versucht hat, die Veröffentlichung von „GTA 4“ und „Manhunt 2“ zu verhindern. In einer außergerichtlichen Einigung gelobt er, künftig nicht mehr rechtlich gegen den Publisher vorzugehen.

**2008** Die Anwaltskammer Floridas beschließt, dass Thompson künftig seine Klagen erst von einem anderen Kammermitglied abzeichnen lassen muss – eine Reaktion auf bizarre, mit Comicfiguren und Hakenkreuzen bemalte Klageschriften Thompsons. Mehrere Richter beantragen ein Berufsverbot und Strafzahlungen wegen wiederholter Falschaussagen, Beleidigungen und Einschüchterungsversuchen vor Gericht. Die Entscheidung des Obersten Gerichtshofs steht noch aus.



noch immer anhaftet, obwohl er sein Geburtsland schon als 16-Jähriger verlassen musste, auf der Flucht vor den Nationalsozialisten. Es ist jedenfalls diese Tugend Baers, die Nolan Bushnell zum Verhängnis werden sollte.

Im Jahr 1972 nämlich besucht Bushnell, der ebenfalls als Erfinder des Videospiele gilt, eine Elektronik-Fachmesse. Er ist das genaue Gegenteil des Radiotechnikers Baer: ein Lebenskünstler, ein IT-Hippie, ein visionärer Anarchist. Aber niemand, der sich über Zufälle Sorgen machen würde. Vielleicht hätte er sonst nichts ins Gästebuch der Messe geschrieben an jenem Tag, an dem er zum ersten Mal mit der von

## Freispruch für die Angeklagten, Schmerz und Zorn für die Kläger, Entschuldigungen von niemandem

Baer entwickelten „Magnavox Odyssey“-Konsole spielt. Vermutlich hätte er sonst auch nicht so schnell beschlossen, aus dem einfachen Tischtennis-Game, das er dort gespielt hat, einen eigenen Spielautomaten namens „Pong“ zu machen. Und ganz bestimmt hätte er sonst auch nicht vergessen zu prüfen, ob Baer seine Erfindung per Patent geschützt hatte. „Pong“ wird zum ersten großen Videospiehit. Und Bushnell zum Ziel der ersten großen Urheberrechtsklage der Videospiegeschichte. Baer zieht vor Gericht – mit seinem Patent und dem Gästebuch der Messe. Erst nach langem, heftigem Streit einigen sich Bushnell und Baer schließlich auf eine Zahlung von 700 000 Dollar. Der erste große Kampf der Branche ist vorüber.

9

### Konami gegen Harmonix

Der Aufstieg des kleinen Entwicklers Harmonix scheint nicht zu stoppen: Seit 2005 hat er mit der „Guitar Hero“-Serie den Gamesmarkt aufgerollt. Kaum eine Party mehr ohne Plastikgitarren. Und nun, 2008, legt Harmonix mit „Rock Band“ noch mal kräftig einen drauf. „Rock Band“ ist wilde, ungestüme Power. „Rock Band“ ist kochendes Adrenalin. Und „Rock Band“ ist eine „Musik wiedergebende Spielapparatur“, die auf eine „darbietungsanleitende Bildarstellungsmethode“ zurückgreift, „ein lesbares Speichermedium abspeicherndes, darbietungsleitendes Bilderformungsprogramm“. Sagt der Spielentwickler Konami. Und da Konami genau darauf ein Patent hat, zieht der Entwickler von Musikspielen wie „Dance Dance Revolution“ und „Beatmania“ am 9. Juli dieses Jahres gegen Harmonix vor Gericht. Offen bleibt derzeit, weshalb Konami mit der Klage so lange gewartet hat – denn das Patent besteht schon seit dem Jahr 1998. Weiterhin wird zu klären sein, inwiefern das Patent noch gültig ist.

10

### Columbine gegen die Spielebranche

Ihr Schmerz und Zorn ist alles, was ihnen geblieben ist. Seit drei Jahren, seit die Kinder tot sind. Richter Lewis Babcock muss das spüren, als er am 2. Mai 2002 im Bezirksgericht Denver das Urteil verkündet: „Wenn ich alle persönliche Abneigung einmal beiseite lasse, wie ich es muss, ist es offensichtlich, dass expressive und imaginäre Formen der Unterhaltung einen sozialen Nutzen haben – selbst, wenn sie Gewalt beinhalten.“ Freispruch für die Angeklagten, Schmerz und Zorn für die Kläger, Entschuldigungen von niemandem. Nicht von Richter Babcock, denn nicht seine Hand führte die Pumpgun, aus der vier tödliche Schüsse auf Rachel Scott abgefeuert wurden. Nicht von den elf angeklagten Videospieherstellern, denn nicht sie schossen mit einem halbautomatischen Karabiner in Lance Kirklins Gesicht. Und nicht von Dylan



Klebold und Eric Harris – denn die hatten sich am 20. April 1999 in der Bibliothek der Columbine High School selbst gerichtet, nachdem sie Rachel, Lance und elf weitere Schüler erschossen hatten. Nachdem sie immer wieder Egoshooter am Computer gespielt, eine ihrer Schrotflinten nach einer Figur im Spiel „Doom“ benannt und Harris in seinem Tagebuch notiert hatte, ihre Rache werde wie „Duke Nukem“ und „Doom“ zusammen sein. Der Fall wirkt bis heute nach.

11

### Universal gegen Nintendo

Ein Klempner in Latzhose, der seine Freundin zu retten versucht, während ein orangefarbener Affe ihn mit Fäsern bewirft: Was auch immer Shigeru Miyamoto durch den Kopf gegangen ist, als er 1981 das Videospiele „Donkey Kong“ erfand – es waren keine gängigen Hollywoodklischees. Oder? Die Universal Studios sehen das 1982 anders und verklagen Nintendo. Die Anschuldigung: „Donkey Kong“ sei eine schamlose Kopie des Filmklassikers „King Kong“ aus dem Jahr 1933. Als Beweismittel werden dem Richter mehrere Spielrezensionen vorgelegt, die Parallelen zu dem Filmaffen ziehen. Dennoch bekommt Universal kein Recht. Der Filmriese stolpert nämlich über die eigene Bananenschale: Im Verfahren stellt sich heraus, dass Universal Jahre zuvor in einem anderen Verfahren eine Anerkennung erstritten hatte, dass „King Kong“ lizenzfreies Allgemeingut sei. Süß: Der damals zuständige Richter hieß Robert W. Sweet, Nintendos Anwalt war John Kirby. Ob Nintendo seine Videospiefigur „Kirby“ nach seinem erfolgreichen Anwalt Kirby benannt hat, ist nicht bekannt. ☑

# Schroet

Define who you are.  
Who you want to be.  
Let the world know.  
**BE SCHROET!**

Exclusive preview sale in the SK Shop now.  
Look into the Schroet universe soon.



**SK GAMING**  
[www.sk-gaming.com](http://www.sk-gaming.com)

SK GAMING is sponsored by



SERVICE

# Tolle Figur!



01 Master Chief aus „Halo 3“, 100 Euro. 02 Skull Kid aus „Zelda: Majoras Mask“, 100 Euro. 03 Kratos aus „God Of War 2“, 30 Euro. 04 Chainsaw Killer aus „Resident Evil 4“, 165 Euro. 05 Heihachi aus „Tekken“, 15 Euro. 06 Ashe aus „Final Fantasy XII“, 16 Euro. 07 Viewtiful Joe aus „Viewtiful Joe“, 6 Euro. 08 Yoshi aus „Super Mario“, 6 Euro. 09 Bullet Bill aus „Super Mario“, 6 Euro. 10 Tauren Shamane aus „World Of Warcraft“, 35 Euro. 11 Blanka aus „Street Fighter“, 100 Euro. 12 Mega Man aus „Mega Man X“, 11 Euro

Längst muss man nicht mehr seine Freunde bitten, ihre Koffer bei der Tokio-Reise mit überdimensionierten Plastik-Verpackungen vollzustopfen: Figuren von Videospielden sind inzwischen einfach per Versand erhältlich. Die besten posieren auf unserem Gruppenbild für euch *Foto: Tim Kubach*



13 Yangus aus „Dragon Quest VII“, 17 Euro. 14 Marcus Fenix aus „Gears Of War“, 16 Euro. 15 Sora aus „Kingdom Hearts II“, 25 Euro. 16 Koloss aus „Shadow Of The Colossus“, 10 Euro. 17 Bamelin aus „Pokémon“, 6 Euro. 18 Lucario aus „Pokémon“, 6 Euro. 19 Raving Sam Fisher aus „Rayman Raving Rabbids“, 10 Euro. 20 Raving Altair aus „Rayman Raving Rabbids“, 10 Euro

Mit freundlicher Unterstützung von [www.kingplayer.de](http://www.kingplayer.de)  
 Weitere Bezugsquellen: [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com),  
[www.forbiddenplanet.com](http://www.forbiddenplanet.com)

FEATURE

# Telespiel

Handyspiele waren für Gamer bisher kaum der Rede wert. Spiele für das iPhone können aber durchaus mit Titeln für DS und PSP mithalten, sind mitunter sogar frischer und kosten weniger. Revolutioniert Apple nun auch den Gamesmarkt?

Texte: Moses Grohé



## Chimps Ahoy

Entwickler: Griptonite | Preis: 4 Euro

Spielt sich wie „Pong“ mit Hindernissen. Statt weißer Striche schlagen nette Äffchen auf, und als Ball dient eine Kokosnuss. Auf dem Spielfeld liegt und wuselt allerhand herum, von einfachen Blöcken, die bei Kokosnusskontakt zerplatzen, über Gold- und Silbermünzen bis zu Piratenschiffen, die auf die Äffchen schießen. Trifft man Schatzkisten, winken Extras wie Multiball, äh, -nuss, oder eine Feuerkugel, die durch alle Blöcke rast, ohne abzupringen. Spielt sich mit einem quer gehaltenem iPhone perfekt mit den Daumen oder auch zu zweit, wenn man das Gerät auf den Tisch legt und jeder Spieler einen Affen bewegt.

## De Blob

Entwickler: THQ | Preis: 6 Euro

Statt in 3D präsentiert sich die iPhone-Version des demnächst erscheinenden Wii-Spiels wie ein altes „GTA“: in der Vogelperspektive. Allerdings verbreitet der Spieler mit seinem Blob nicht Angst und Schrecken in der grauen Stadt, sondern bunte Farbe. Wie einen Gummiball rollt man den Blob per Neigung durch Farbleckse und prallt gegen Häuserwände, um sie anzumalen – je bunter desto besser.

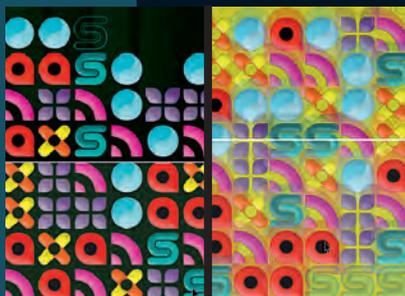


**M**it der kürzlich erschienenen zweiten Version von Apples Multimediahandy „iPhone 3G“ wird das Gerät endlich auch für Spieler interessant. Neben überarbeitetem Design, schnellerer Internetverbindung und dem eingebautem GPS-Empfänger zur Standortbestimmung wurde nämlich ein weiteres Feature eingeführt: der „App Store“. Dort wird Software für das iPhone angeboten. Die lässt sich direkt mit dem Handy oder per iTunes mit dem Computer herunterladen. Und zwar so unkompliziert, wie man es von Musik und Filmen kennt. Neben Übersetzungssoftware, Facebook-Assistenten oder Chat-Programmen gibt es im „App Store“ vor allem Spiele. Das Entwicklungswerkzeug zum Erstellen der Programme, das „Software Development Kit“, kurz SDK, stellt Apple kostenlos zur Verfügung. Für jeden. So können neben etablierten Firmen auch kleine Studios und Hobbyprogrammierer für

## Chain3

Entwickler: RSBLSB | Preis: 6 Euro

Dass sich drei oder mehr gleiche Symbole in einer horizontalen oder waagerechten Reihe auflösen, hat man schon in einigen Puzzlespielen gesehen. Hier dürfen die Symbole aber völlig frei im Raster verschoben werden. Sobald eine Reihe gebildet wurde, startet ein Countdown, während dessen weitere Reihen gebildet werden sollen.



Das macht Spaß und bleibt übersichtlich, weil die stylischen Symbole vergrößert werden, sobald man sie berührt. Beim Verschieben und Verschwinden der Symbole erklingen coole Sounds vom Laserschwert bis zu Vocoder-Sprachfetzen, die zusammen klingen wie ein Stück von Aphex Twin.

das iPhone entwickeln. Apple behält nach Veröffentlichung im Store zwar satte 30 Prozent des Verkaufspreises, der Rest jedoch geht direkt an die Entwickler – das spornt an. So finden sich im Store bereits einige Wochen nach dessen Eröffnung neben Karten- und Brettspielen, Breakout-Klonen und anderen Rip-offs viele originelle Spielideen, die liebevoll umgesetzt wurden und zeigen, welche Kreativität in der Heimentwickler-Szene stecken kann. Diesem Feld verschließen sich bislang klassische Handhelds: „Homebrew“-Spiele und -Programme für Nintendos DS und Sonys PSP funktionieren nur, wenn man Tricks anwendet und sich in rechtliche Grauzonen begibt.

Natürlich ist nicht alles Gold, was im „App Store“ als niedliches Icon glänzt, aber neben einigem Schrott findet man auch aufwendig produzierte Games, die sich vor üblichen Handheld-Spielen nicht zu verstecken brauchen. Denn dank Touchscreen und Bewegungssensor bietet das iPhone Möglichkeiten zur Steuerung von Spielen ähnlich der Wii und dem DS. Allerdings kann man mit den Fingern nicht so präzise arbeiten wie mit dem DS-Stylus. Dafür ist der Screen mindestens so chic wie der PSP-Bildschirm, und die Rechenpower des iPhones vergleicht John Carmack von id Software mit der von PS2 und Xbox. Das Fehlen jeglicher Knöpfe, die zum Spielen benutzt werden könnten, ist jedoch eine Herausforderung für die Gamedesigner und zeigt, dass nicht jede Idee funktioniert: „Pac-Man“ zum Beispiel wie eine Murmel durch sein Labyrinth zu rollen macht keinen Spaß, und wenn man ihn per Finger über den Touchscreen zieht, ist er kaum zu erkennen. Der auf dem Touchscreen simulierte Joystick ist zum Steuern sogar völlig ungeeignet.

Bereits jetzt gibt es jedoch genügend Games, die zeigen, wie gut iPhone-Spiele funktionieren, die sich auf die Gegebenheiten einlassen. Mehr als 300 Spiele sind bereits erhältlich, von gratis bis acht Euro, und täglich kommen neue hinzu. Die vielversprechendsten Titel der nächsten Monate sind eine Version von „Spore“, ein Game zur Fernsehserie „Dexter“, bei dem auch Telefon und Web genutzt werden, und der „Loco Roco“-Klon „Rolando“. Das Multiplayer-Online-Spiel „Parallel Kingdoms“ soll sogar die Spielwelt mit der realen Welt verknüpfen: Durch die GPS-Funktion beeinflusst der Aufenthaltsort des Spielers, was für ihn im Game zu sehen ist. Spannend. Vorerst aber zeigen wir auf dieser und den folgenden Seiten die besten Spiele, die für das iPhone bereits jetzt erhältlich sind.



## Super Monkey Ball

Entwickler: Sega | Preis: 8 Euro

Das affige Gameplay fühlt sich mit den Bewegungssensoren des iPhones noch besser an als mit Analogstick oder Wii-Controller. Wie üblich muss ein Affe in einer Kugel herumgerollt werden. Und zwar mit Highspeed über gefährlich schmale Kurse, die mal schön geschwungen sind, mal eklig eckig und manchmal voller Hindernisse. Auf dem Weg zum Ziel alle verstreuten Bananen einzusammeln und dabei das Zeitlimit einzuhalten klappt selten beim ersten Mal. Die bunte Grafik läuft selbst bei höchstem Tempo flüssig und zeigt, dass das iPhone auch mit 3D-Grafik zurechtkommt.



## Critter Crunch

Entwickler:  
Publisher X |  
Preis: 5 Euro

Wie ein Frosch schnappt sich die niedliche Spielfigur mit ihrer langen Zunge Insekten verschiedener Größe und Farbe aus einer von sechs Reihen. Statt sie selbst zu fressen, verfüttert sie sie an größere Insekten, bis diese platzen. Kettenreaktionen, Power-ups und weitere Spezialitäten machen aus „Critter Crunch“ ein langfristiges Vergnügen.

## Die lustigsten iPhone-Spässe

Praktisch, niedlich oder schwachsinnig: Kleine Programme machen das iPhone zu fast allem

**Shazaam** Spiel dem iPhone Musik vor, und es sagt dir, welcher Track gerade läuft. Sehr praktisch. **Kostenlos**

**A Level** Die virtuelle Wasserwaage zeigt an, ob „alles senkrecht ist“ oder aus dem Gleichgewicht gerät. **80 Cent**

**Crazy Mouth** Spiel den Clown, und verdecke deinen Mund mit dem Cartoon-Grinsen auf dem iPhone-Display. **80 Cent**

**Flashlight** Volle Kanne Weiß aufs Display, und schon leuchtet dir das iPhone den Weg durch die Dunkelheit. **Kostenlos**

**Bubble Wrap** Luftposterfolie knallt so schön, wenn man sie zerdrückt. Auch virtuell auf dem Display ein Spaß. **Kostenlos**

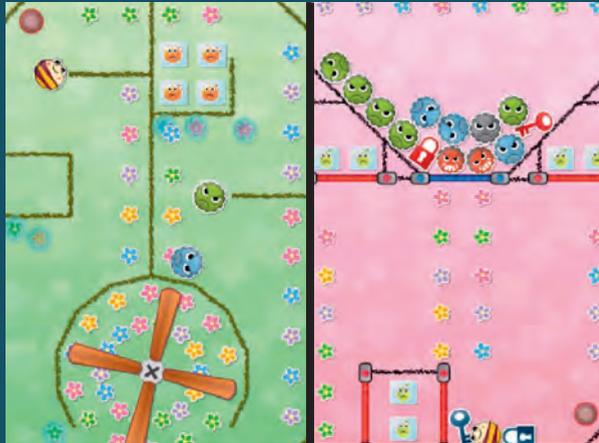
**World 9** Steck das iPhone in die Tasche, und spring herum! Du machst dabei Geräusche, als wärst du Super Mario. **Kostenlos**

**Here I Am** Schick Freunden einen Link zu „Google Maps“, auf dem deine Position markiert ist. Kann Leben retten. **Kostenlos**

**Moo Box** Dreh dein iPhone um, und es macht „Muh“ wie eine Kuh. Oder eher wie diese Muhdosen von früher. **80 Cent**

**iBeer** Das Bierglas auf dem Bildschirm leert sich, wenn man es kippt. Stillt keinen Durst, aber Nachfüllen ist gratis. **2,40 Euro**

**iZen Garden** Entspanne beim Gestalten eines Steingartens. Harke Kies und platziere verschiedene Steine darin. **4 Euro**



## Dizzy Bee

Entwickler: Igloo Games |

Preis: 2,40 Euro

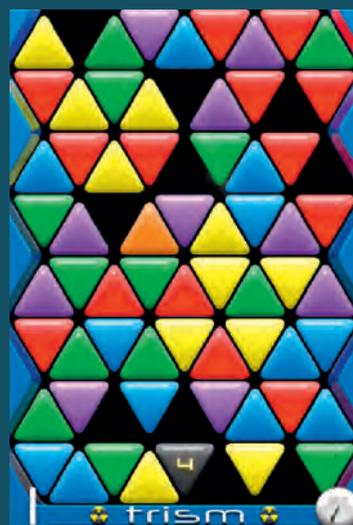
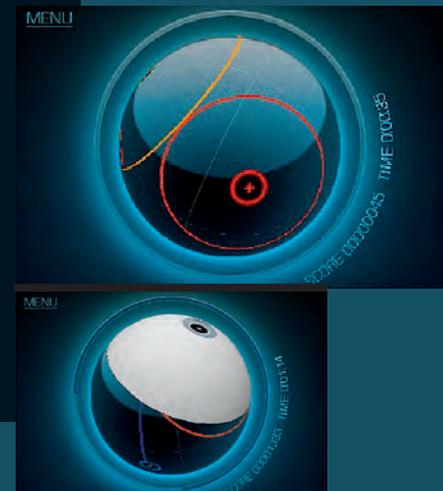
„Dizzy Bee“ fliegt nicht, sie kugelt wie ein Ball durch die Level. Und zwar durch Neigen des iPhones: Kippt man die Welt, rollt Dizzy hinterher. Dabei gilt es, bunte Blumen einzusammeln, grimmigen Gegnern aus-

zuweichen und freundliche Früchtchen zu befreien, die der Biene dann im Gänsemarsch bis zum Level-Ausgang folgen. Letztere sehen aus wie „Loco Roco“ aus dem Schirm geschnitten, und eben daran erinnert das ganze Spielprinzip. So schnell wirbelt man das iPhone bei keinem anderen Spiel durch die Finger. Kleiner Preis – großes Spiel.

## Radius

Entwickler: Pattern Making | Preis: 3 Euro

Sylisch und originell: Auf einer Kugel, die per Touchscreen bewegt wird wie ein Trackball, tauchen farbige Punkte auf. Von denen breiten sich Schockwellen kreisförmig aus, stilisiert mit einer farbigen Linie dargestellt. Bevor diese Welle auf der anderen Seite der Kugel wieder zusammenläuft, muss man sie ausschalten, indem man ihren Ausgangspunkt berührt. Gleichzeitig auf verschiedenen Seiten der Kugel auftauchende Punkte und solche, die sich teilen, wenn man sie berührt, fordern richtig flinke Finger.



## Trism

Entwickler: Demiforce | Preis: 4 Euro

Harte Kopfnuss, die das Potenzial des iPhones voll ausnutzt: Dreieckige Spielsteine verschiedener Farben sind gleichmäßig in Reihen über das Spielfeld verteilt. Um drei oder mehr derselben Farbe zueinander zu bringen, dürfen nur ganze Reihen verschoben werden. Der Clou kommt, wenn sich die ersten Steine auflösen und neue Steine von oben nachrutschen: Je nachdem, wie man das iPhone hält, rutschen sie aus einer anderen Richtung ins Bild. Ein toller Dreh, der einiges an Planung verlangt. Smart: Kriegt man beim Spielen einen Anruf, speichert „Trism“ automatisch ab.

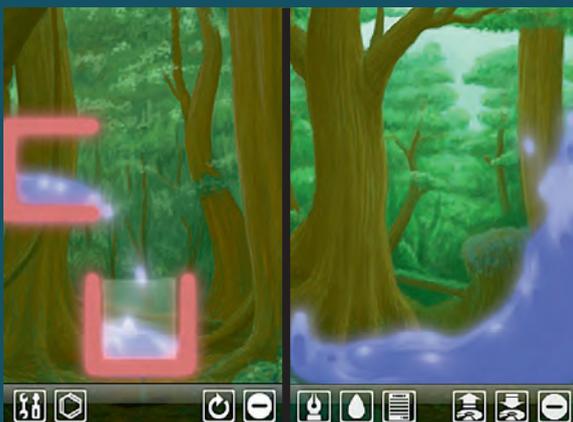


## Apache Lander

Entwickler: Posimotion |

Preis: kostenlos

Manchmal reicht auch eine simple Idee: Lande deinen Hubschrauber sanft auf dem vorgesehenen Platz und benutze zum Steuern den Bewegungssensor. Damit es spannend wird, hast du kaum Benzin im Tank. Bevor die erste Landung klappt, gehen einige Hubschrauber zu Bruch.



## Aqua Forest

Entwickler: Hudson | Preis: 6 Euro

Eine etwas übermotiviertem Physiksimulation mit Rätsel-Part. Auf dem Bildschirm werden verschiedene Flüssigkeiten und Elemente simuliert, die sich physikalisch korrekt verhalten. Von Wasser über Staub bis Feuer ist alles dabei. Im „Free Play“-Modus geht schnell gar nichts mehr, weil zu viele Stoffe auf einmal die Rechenleistung des iPhone übersteigen. Im Puzzle-Modus warten überraschende Rätsel darauf, per Bewegungssensor oder Touchscreen gelöst zu werden. Interessanter und spannender als der Physikunterricht früher in der Schule.

### INTERVIEW

# „Viel mehr Innovation“

„Trism“-Entwickler Steve Demeter aus San Francisco über das iPhone als Spiele-Plattform, den „App Store“ und wie man beides noch verbessern könnte



#### Wie schätzt du das Potenzial des iPhones im Bezug auf Spiele ein?

Seine einzigartigen Steuerungsmöglichkeiten machen es zu einem Gerät, das jeder unbedingt haben sollte. Der Bildschirm ist der Beste seiner Klasse, und seine Prozessoren machen es so schnell wie kein anderes Handy. Außerdem hat Apple mit dem Store ein System geschaffen, in dem die Kunden mühelos Games finden und kaufen können. Das iPhone ist nicht nur ein cooles Mobiltelefon, sondern auch ein vollwertiges Spiele-Handheld.

#### Welchen Trumpf besitzt das iPhone gegenüber DS und PSP?

Die Entwickler-Community. Es kostet nur 99 Dollar, Spiele für das iPhone zu entwickeln. Um DS-Entwickler zu werden, muss man mindestens das Zwanzigfache zahlen. Dadurch entwickeln automatisch viel mehr Leute für das iPhone. So treffen Hobby-Programmierer auf Profis, und ich erwarte von dem Austausch der Entwickler viel mehr Innovation auf dem iPhone als je auf einem anderen Handheld. Auf der anderen Seite heißt das aber natürlich auch, dass viel Mist im „App Store“ landet – aber durch das Reviewsystem sieht man recht schnell, welche Downloads sich wirklich lohnen.

#### Ist es denn einfach, Spiele für das iPhone zu programmieren? Wie lange hast du an deinem Spiel gearbeitet?

98 Prozent von „Trism“ habe ich allein gemacht. Ich habe programmiert, gemalt und designed. Ein Freund hat die Puzzle-Level erstellt, und wir haben einen weiteren Typen engagiert, der die Hintergründe gemalt hat. Es dauerte ungefähr vier Monate, die Idee zu entwickeln. Und dann noch mal vier Monate, sie zu realisieren.

#### Was könnte Apple noch verbessern?

Um Spiele zu kaufen, ist der „App Store“ toll – aber danach kommt leider nichts mehr. Microsofts „Xbox Live Arcade“ kann da mehr: Dein Account ist mit allen Spielen verknüpft, und deine Punkte werden zentral gezählt. Das ist wirklich großartig gemacht. Ich habe etwas ähnliches in „Trism“ eingebaut. Es gibt Achievements und Online-Ranglisten, aber eben nur für mein Spiel. Ich bin sicher, dass eine Menge anderer iPhone-Entwickler sich auch so etwas wünschen. Denn es wäre doch großartig, wenn die Spieler verschiedener Spiele untereinander kommunizieren könnten.

## REPORTAGE

# Gut in Schuss

Bereits ihr Name lässt erahnen, dass die „Oldiefighters“ eine besondere E-Sport-Mannschaft sind: das mit Abstand älteste „Counter-Strike“-Team der Electronic Sports League. Wir haben die Altmeister des Headshots bei ihrem Clantreffen besucht

Text: Tim Rittmann, Fotos: Simone Scardovelli

**R**oter-Harry“, 48 Jahre alt und Industriearbeiter bei Volkswagen, hat frischen Zuckerkuchen in der Bäckerei besorgt. Der steht nun, vor der Augustsonne durch eine Plastikglocke behütet, auf einem Gartentisch, daneben ein Teller mit belegten Brötchen. Ein Rasenmäher rumort hinter einer mannshohen Hecke. Die schwarze Mischlingshündin Ollie wurde in die Garage verbannt, denn „Sim735“ ist mit seiner Frau extra aus Berlin angereist, und der 50-Jährige hat ein wenig Angst vor Hunden. Auch „Chaky55“ und „Gonzo“ haben den Morgen auf der Autobahn verbracht, nachdem sie aus dem Rheinland ins Niedersächsische aufgebrochen sind. „ZOD“, 48, macht den Zirkel komplett. Er hat es nicht weit, er wohnt im selben

Landkreis wie „Roter-Harry“. Nun sitzen sie auf einer Terrasse in Leiferde, einem 4400 Seelenort zwischen Celle, Peine und Wolfsburg. Zum ersten Mal kommen die „Oldiefighters“ in dieser Konstellation zusammen, und gemeinsam plaudern sie über gewonnene Spiele und verlorene Partien. Dabei geht es nicht um Kegeln oder Skat – eher um Leben oder Tod: Die „Oldiefighters“ sind ein „Counter-Strike“-Clan. „Jedenfalls haben die ganz schön dumm aus der Wäsche geguckt, als wir denen ein paar Headies verpasst haben“, beendet Herbert Schuldt einen seiner Monologe. „Chaky55“, so sein Clan-Name, trägt ein lausbübisches Grinsen unter seinem kräftig schwarzen Schnauzbart. Er ist Baujahr 1952 und damit der Methusalem unter den „Counter-Strike“-Senioren. Seine Wangen glühen noch immer heiß vor Freude darüber, den Großen

des E-Sports ein Bein gestellt zu haben. Aber Klaus Brinkmann alias „Roter-Harry“ korrigiert seinen Tischnachbarn: „Na ja, zwei oder drei haben wir schon mal auf einmal weggefraggt“, sagt er grinsend, „aber sei ehrlich: Wir haben hinterher ganz schön auf die Presse bekommen.“

## Mit 40 Jahren ein Greis

Im Januar dieses Jahres hatte die Electronic Sports League (ESL, der größte europäische Dachverband für E-Sport) ein Freundschaftsspiel organisiert. In „Counter-Strike“-Kreisen wird ein Spiel, in dem es nur um Spaß und Ehre geht, „Gather“ genannt. Und es war ein besonderer Gather: Der amtierende deutsche „Counter-Strike“-Meister „aTTaX“ trat an gegen den Clan mit dem ältesten Gamern – und jeder hatte erwartet, dass die alten Herrn mit Mann und Maus untergehen. Die 22 Mitglieder der „Oldiefighters“ sind im Durchschnitt 42 Jahre alt. In ihrem erweiterten Kreis befindet sich gar ein 60-Jähriger. Das Altersmittel der 860 000 Spieler, die bei der ESL registriert sind, liegt bei 19,07 Jahren. Da gilt man mit Mitte 20 Jahren als alter Sack, und jeder jenseits der 40 ist für E-Sportler quasi ein Greis. Denn um erfolgreich „Counter-Strike“ zu spielen, muss man gute Reflexe haben – und die Hand-Augen-Koordination lässt mit Mitte 20 rapide nach. „Die sind einfach schneller ➤“



Die „Oldfighters“ wissen: Spielen verbindet. Von links nach rechts: Axel Goner, Andreas Febel, Herbert Schuld, Klaus Brinkmann und Ralf Bergmann

**Unten:** Das Herz des Clans:  
Klaus Brinkmann hat die „Oldie-  
fighters“ gegründet und führt bei  
jeder Sitzung Protokoll



**Rechts:** Das Schubfach im  
Wohnzimmer der Familie  
Brinkmann mit den Fächern:  
Telefonbuch, Counterstrike,  
Oldiefighters, Zu Erledigen!  
Ordnung ist nun mal das  
halbe Real Life.



# „Ich habe mich anfangs gegen solche Spiele gewehrt. Aber man muss seine eigenen Erfahrungen machen, erst dann kann man darüber urteilen“

als ick. Da kieste um die Ecke, und – zack – liechste mit nem Headshot“, berlinert „Sim735“, der eigentlich Andreas Febel heißt und als Fernmeldehandwerker arbeitet. Aber Sieg und Niederlage sind für die „Oldiefighters“ nicht so wichtig. In ihrem Alter sind die meisten Kämpfe bereits gekämpft, da nimmt man auch mal einen Headshot hin. Schließlich ist der Teil des Spiels. Der Headshot nämlich, also der gezielte Schuss auf den Kopf der gegnerischen Spielfigur, ist in „Counter-Strike“ das effektivste Mittel, seine Kontrahenten auszuschalten. Hören Eltern, Pädagogen und Politiker den Namen „Counter-Strike“, schrillen bei ihnen meist die Alarmglocken – spätestens seit Robert Steinhäuser vor sechs Jahren am Erfurter Gutenberg-Gymnasium Amok lief. Dabei war Steinhäuser weder „Counter-Strike“-Spieler, noch geht es in dem Game nur um hemmungsloses Herumgeballere. Auch taktische Disziplin prägt das Spiel zweier Teams gegeneinander. Die einen sind die Terroristen, die anderen die Counter-Terroristen. Es ist ein simples Konfliktszenario, das weder Blutfontänen braucht noch ideologische Unterfütterung wie der in den USA beliebte Rekrutierungs-Shooter „America's Army“. „Counter-Strike“ zu spielen ist eigentlich einfach und doch so schwierig – vor allem für die Oldies. Denn neben biologischen Widrigkeiten, mit denen alternde E-Sportler noch früher zu kämpfen haben als Profifußballer, gilt es, die eigenen Vorurteile und das Unverständnis des gleichaltrigen Freundeskreises zu überwinden.

## Zocken nach der „Tagesschau“

Denn für die Welt da draußen ist ein zweifacher Familienvater wie Andreas Febel, der mit virtuellen Headshots sportliche Wettbewerbe entscheidet, eine seltsame Erscheinung – für die einen ist er ein ewiges Kind, für die anderen ein schlechtes Vorbild. Seine eigenen Kinder sind schon außer Haus. Aber natürlich spielen auch sie Computerspiele. Der 19-jährige Sohn mag es gerne etwas blutiger. „Det versteh ich nun überhaupt nicht“, sagt Febel, „Doom 3“ und solche Sachen.“ Er schüttelt den Kopf und fährt fort: „Ick fand selbst ‚Half-Life‘ zu düster.“ Nahezu alle Kinder der „Oldiefighters“ spielen, mal mehr, mal weniger streng beaufsichtigt. Nur Klaus Brinkmanns Älteste steht auf Fußball, vor allem, seit sie in der Mädchenmannschaft des VfL Wolfsburg mittrainiert. Er spricht voller Stolz von ihr, aber die Leidenschaft für Ballsport konnte sie nicht in ihm

wecken. Auch das Interesse an „Counter-Strike“ überkam ihn per Zufall: „Ich habe mich anfangs gegen solche Spiele gewehrt. Das wird es in meinem Haus nicht geben, weder für mich noch für meine Kinder“, habe ich gesagt.“ Er schaut hinüber auf die Schaukel, die Rutsche und den mit einer Plane abgedeckten aufblasbaren Swimmingpool. „Man muss selbst seine Erfahrungen machen, erst dann kann man darüber urteilen.“ Als er die machte, war er stellvertretender Bürgermeister von Leiferde und organisierte für die Dorfjugend eine Lan-Party – gegen den Willen der CDU, „denn die Schwarzen hatten Angst vor



Brandflecken auf dem Turnhallenboden“. Natürlich wurde, wie es sich für eine Lan-Party gehört, auch „Counter-Strike“ gespielt. Und da hat es ihn gepackt. Vor zwei Jahren wurde aus Klaus Brinkmann „Roter-Harry“. In einem Computerraum, der mit einer Reihe dunkelgrüner Karl-May-Bände, einem Modell-U-Boot und ein paar Computerspielpackungen im Regal aussieht wie ein Jungszimmer, gründete er die „Oldiefighters“. Seither loggt sich Brinkmann freitags und samstags, kurz nach der „Tagesschau“, auf den eigenen Server ein, setzt sein schon arg ramponiertes Headset

auf und lebt ganz für „Counter-Strike“; für das Teamplay, die taktischen Manöver, das Beisammensein. In den regelmäßig stattfindenden Online-Mitgliederversammlungen geht es um Organisationsfragen wie bei jedem Schrebergartenverein. Und jeder Tagesordnungspunkt wird von „Roter-Harry“ fein säuberlich protokolliert.

## Zum Sterben hergekommen

Inzwischen besitzen die alten Eisen Kultstatus unter den E-Sportlern. Zwar ernten sie als betagte Gamer auch jede Menge Kopfschütteln, sie haben sich aber auch Anerkennung erkämpft. Das schlägt sich in den virtuellen Gästebücher der ESL-Seiten nieder: „Meinen Respekt, in dem Alter noch Spaß am Zocken zu haben! Super Leistung! hf gl in der ESL und im RL“, steht da, aber auch: „Jetzt kommen die zum Sterben schon hierher!“ Stirbt man in „Counter-Strike“, sieht man kurz die Welt aus den Augen des Todesschützen. Das ist ein taktisches Element, um Heckenschützen aufzudecken. Was es wirklich bedeutet, tot zu sein, wissen die jungen Spieler natürlich nicht. Aber „Gonzo“ weiß es. „Man hört immer wieder, es gäbe ein weißes Licht, einen Tunnel oder Ähnliches. Aber da war nichts“, sagt Axel Goner und zieht an einer Zigarette. Zu Jahresanfang hatte er einen Herzinfarkt, musste reanimiert werden und trägt seitdem einen Schrittmacher. Goner war klinisch tot im Real Life. Einer seiner Heckenschützen ist das Rauchen, ein anderer wohl sein parteipolitisches Engagement. Er ist Kreisvorsitzender der Linken in Kleve. Sogar als Bundestagskandidat wurde er aufgestellt. Und Politik kann erschöpfend sein. Jüngere ESL-Mitglieder haben bereits zwei Gonzo-Fanclubs gegründet. Ihr Leitspruch „Huldigt Gonzo und betet, dass er seinen Fünf-Jahre-Mitgliedschafts-Award noch selbst in Augenschein nehmen kann“ mag zwar makaber klingen, aber Axel Goner weiß den Humor seiner Anhänger zu schätzen. Eine Konsequenz hatte die Herzattacke jedoch: „Gonzo“ ist nicht mehr ganz so oft online. Jedenfalls nicht so regelmäßig wie „Sim735“, der „statt eines Gartens eine Reihe von Monitoren besitzt“. Und bei „Chaky55“ kracht es schon mal zu Hause, wenn er vor dem PC sitzt: „Einmal hat mich meine Frau dabei erwischt, wie ich einen ganzen Tag lang gezockt habe. Ich sag dir, da gab's vielleicht Kasalla.“ Im Garten bei „Roter-Harry“ sind die „Oldiefighters“ zufrieden und glücklich. Sie hören sich ja sonst nur über die Kanäle ihres Teamspeak-Servers, einer Art Netztelefon für Gamer. Als die Männer gerade an der Holzschaukel zusammenstehen, wetzt plötzlich ein schwarzes Etwas schwanzwedelnd über den Rasen. Jemand muss Ollie aus ihrem Garagen-Exil befreit haben. „Sim735“ geht vorsichtshalber einen Schritt zurück. Doch da kommt auch schon die älteste Tochter des roten Harry und ruft den Hund zu sich, damit er zwischen Meerschweinchenhaus und Gemüsebeet gestriegelt werden kann. In Leiferde ist alles in bester Ordnung. Oder, wie Klaus Brinkmann sagt: „Wir stehen mit beiden Beinen im Real Life.“

## JOB-SIMULATION

# An die Arbeit

Es gibt Berufsfelder, die sind anstrengend und oft dröge. Dennoch gibt es PC-Spiele, die sie simulieren. Warum?

Text: Oliver Klatt



01



**M**ontagsmorgen, kurz vor halb sieben. Ein Bauer schwingt sich verschlafen auf seinen Trecker und macht sich auf den Weg zu seinen Feldern. Ein Brummifahrer, der die Nacht von Warschau nach Frankfurt durchgefahren ist, lenkt seinen randvoll mit Kartoffeln der Sorte Linda beladenen Laster auf einen Rastplatz an der A3, um ein Nickerchen zu machen.

U-Bahnen und Linienbusse verschlucken grimmig dreinblickende Menschen an Haltestellen und spucken sie am anderen Ende der Stadt in einem trostlosen Gewerbegebiet wieder aus. Die zischenden Wagen der Müllabfuhr patrouillieren im Schritttempo durch eine Reihenhaussiedlung und lassen den Abfall verschwinden, den die Bewohner am Abend zuvor pünktlich an den Gartenzaun gestellt hatten.

Das alles geschieht wirklich. Tag um Tag, Woche um Woche, Jahr um Jahr. Und das alles kann man mit PC-Programmen nachspielen, die Namen tragen wie „Landwirtschafts-Simulator“, „Euro Truck Driver“, „World Of Subways“, „Bus Driver“ und „Müllabfuhr-Simulator 2008“.

Anstatt sich in einer Fantasiewelt zu verlieren, auf fremden Planeten gegen machthungrige Aliens zu kämpfen oder im tiefsten Mittelalter gegen Horden von Orks anzutreten, anstatt Autorennen zu fahren und spannende Abenteuer zu bestehen, kann der Spieler in diesen Simulationen die Alltagsroutine eines Landwirts oder Busfahrers kennen lernen. Dabei wird größter Wert darauf gelegt, die Arbeitsabläufe möglichst wirklichkeitsnah nachzubilden. Kleinste Details sind wichtig: Bevor man seine Fahrgäste in „World Of Subways“ aus der Bahn steigen lässt, muss man den Zug passgenau in der Station zum Halten gebracht und die Türen der Wagons per Knopfdruck geöffnet haben. Und auch der „Euro Truck Simulator“ ist kein Arcade-Game: Achtet man nicht ständig auf die Tankanzeige, wird der Lkw über kurz oder lang zum Stehen kommen. Und dann hilft nur noch der Pannendienst.

## Alles nach Vorschrift

Während in anderen Computerspielen meist Geschwindigkeit Trumpf ist, geht es in diesen auf Realismus gebürsteten Simulationen um die Entde-

02



ckung der Langsamkeit. Biegt man mit dem Bus zu schnell in eine Querstraße ein, beginnen die Passagiere hysterisch zu kreischen, und es gibt Punktabzug. Fährt ein Landwirt mit seinem Pflug beim Umgraben des Ackers schneller als im Schrittempo, löst dieser sich vom Traktor und muss erst wieder mühsam angekoppelt werden. Verfällt der Spieler beim U-Bahn-Fahren dem Geschwindigkeitsrausch und verpasst eine Station, kann er gleich seinen Lokführerhut nehmen.

Statt schnelle Reaktionen und Entscheidungsfreude fordern die Spiele, Fahrpläne penibel einzuhalten, eine Fracht unbeschadet von A nach B zu bringen, den zur Verfügung stehenden Finanzspielraum für Lohn- und Wartungskosten nicht zu überschreiten, Bio- von Sondermüll zu trennen, beim Spurwechsel auf der Hauptstraße den Blinker zu setzen und mit dem Mähdrescher in der Landschaft herumstehenden Heuballen auszuweichen. Die Aufgaben sind also sehr überschaubar – so sehr, dass die Leichtigkeit, mit der sich das spielt, im Kontrast steht zu der harten Arbeit, die hier simuliert werden soll. Vielleicht liegt genau darin ein Reiz dieses Nischengenres, das sich besonders unter älteren Menschen großer Beliebtheit erfreut: Die Simulationen wecken Kindheits- und Jugenderinnerungen an Modelleisenbahnen und Matchboxautos. An eine Zeit also, als an Arbeit noch gar nicht zu denken war.

### Deutsche Romantik

Womöglich handelt es sich aber auch um ein typisch deutsches Phänomen. All diese Spiele halten Tugenden wie Fleiß oder Pünktlichkeit hoch, und die Liebe zum motorisierten Gefährt ist sozusagen die Grundlage der Spiele. Außerdem verbirgt sich in ihnen eine gute Portion Romantik. Die Simulationen verfügen nämlich durch die Bank über Tag- und Nachtwechsel und sich ändernde Wetterverhältnisse, was bisweilen recht ansehnliche Landschaftsimpressionen entstehen lässt. Steigt der Spieler etwa im „Landwirtschafts-Simulator“ vom Trecker, kann er sich auf der kleinen, menschenverlassenen Nordseeinsel völlig frei bewegen und über grüne Wiesen und durch goldgelbe Weizenfelder spazieren. Oder er setzt sich auf einen der Felsen unter dem rot-weiß geringelten Leuchtturm und sieht dabei zu, wie die Sonne glühend im Meer versinkt. Selbst im „Euro Truck Simulator“ auf einer einsamen Autobahn durch die Nacht zu fahren, während Schneeflocken im Licht der Scheinwerfer tanzen, entbehrt nicht einer gewissen, bittersüßen deutschen Melancholie.

Natürlich kann man auch versuchen, jedes dieser Spiele gegen seine Regeln zu spielen. Man kann zum Beispiel im „Müllabfuhr-Simulator“ vor der Einfahrt eines unbescholtenen Bürgers einen Berg gelber Säcke auftürmen, anstatt sie abzutransportieren, in „Bus Driver“ einen Unfall provozieren, der sich nach und nach zu einer Massenkarambolage auswächst oder mit dem Mähdrescher Kornkreise in das eigene Feld malen. All das ist aber letztendlich genauso wenig aufregend wie das planmäßige Gameplay selbst. Gerade aber, wenn man einmal genug haben sollte von all der Aufregung und dem Handlungszwang, in den einen Spiele wie „Grand Theft Auto IV“ versetzen, oder wenn man vom Schwierigkeitsgrad eines „Ninja Gaiden 2“ frustriert ist, dann kann man sich getrost zur Entspannung an den einen oder anderen dieser Titel heranwagen. Da zudem am laufenden Band neue Simulationen erscheinen, wird über kurz oder lang kaum ein Berufszweig vom Zugriff der Softwarefirmen verschont bleiben. Für jeden dürfte dann etwas dabei sein. Wir jedenfalls warten schon ganz gespannt auf den „Landvermessungs-Simulator 2010“. In dem steht man dann im Coop-Modus zusammen mit einem Freund den ganzen Tag in einer verwaschenen Polygonkulisse herum und schaut in leicht gebückter Haltung durch das auf ein Stativ aufgeschraubte Vermessungsgerät. Wäre mal was anderes.

### Die Spiele

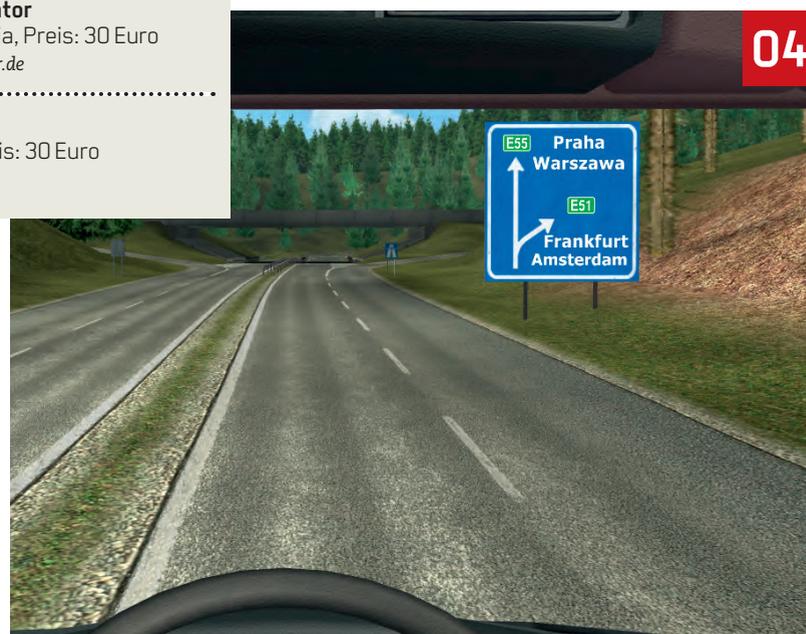
**01 Müllabfuhr-Simulator 2008**  
 Publisher: Astragon, Preis: 20 Euro  
[www.astragon.de](http://www.astragon.de)

**02 World Of Subways**  
 Publisher: Aerosoft, Preis: 30 Euro  
[www.world-of-subways.com](http://www.world-of-subways.com)

**03 Landwirtschafts-Simulator 2008**  
 Publisher: Astragon, Preis: 20 Euro  
[www.landwirtschafts-simulator.de](http://www.landwirtschafts-simulator.de)

**04 Euro Truck Simulator**  
 Publisher: Rondomedia, Preis: 30 Euro  
[www.euro-trucksimulator.de](http://www.euro-trucksimulator.de)

**05 Bus Driver**  
 Publisher: Emme, Preis: 30 Euro  
[www.busdrivergame.com](http://www.busdrivergame.com)

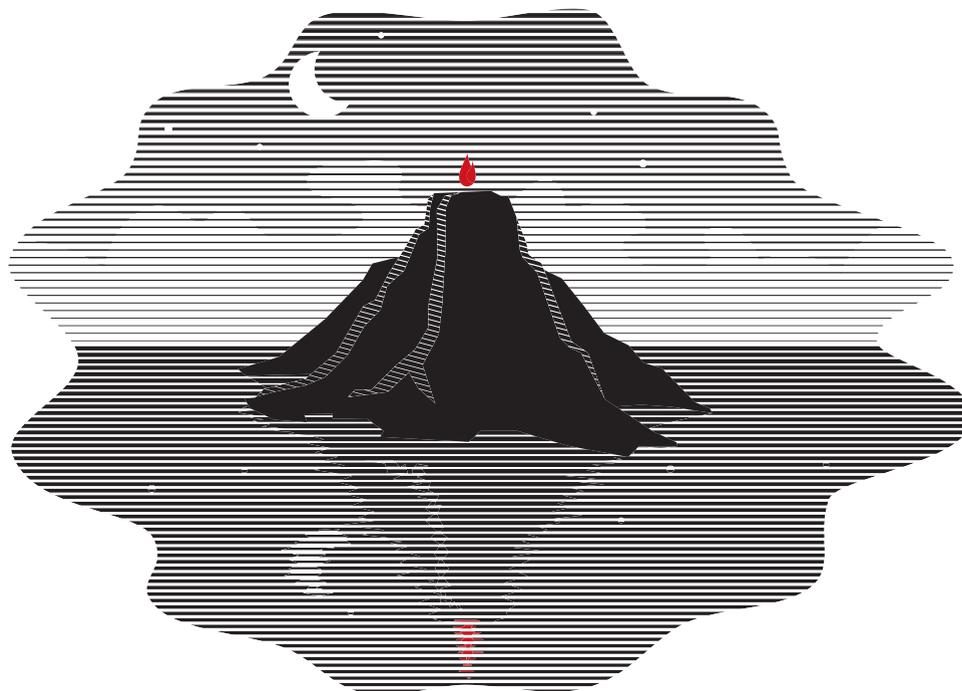


LITERATUR

# Vergiss mein nicht

*Wir erleben in Videospielen Siege und Niederlagen, Freude und Leid – doch wollen wir unsere Gefühle beschreiben, fehlen uns oft die Worte. GEE hat acht Autoren gebeten, ihre intensivsten Spielmomente in Kurzgeschichten zu Papier zu bringen*

*Gesammelt von Oliver Uschmann, Illustrationen: Axel Pfaender (ITF)*



# Zeitschleifen und Gezeiten

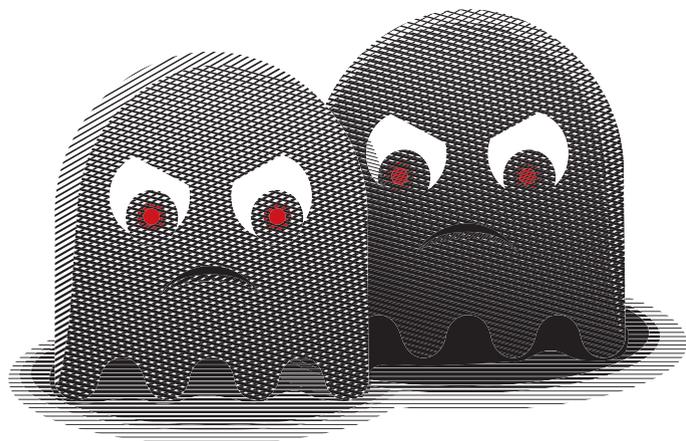
von Felix Scharlau

**N**och einmal atmet er tief durch und drückt die Klinke. Also, den zerfressenen Metallstumpfen, der einmal eine Klinke gewesen ist. Die Angeln geben widerwillig nach, dröhnend schwingt die Eichentür auf. Willkommen in der Hölle, denkt er noch, bevor das Kerzenlicht ihn erfasst. Willkommen in der Hölle, dem einzigen Ort, an dem sich nie etwas ändert. Im Schankraum sieht es aus wie gestern, vorgestern, vorhin und wohl auch überübermorgen. Nur eines ist bei diesem Besuch anders, aber das wesentlich: die ungewaschenen, schlecht frisierten und mit albernem Silberschmuck behängten Köpfe, die sich zuvor stets mechanisch zu ihm umgedreht hatten, sind nicht mehr zu sehen. Ihre stumpfen Pupillen, die im Weiß der Augen trieben wie nervöse Nusschalen, starren jetzt irgendeinen anderen Punkt auf diesem Eiland an. Die Kneipe ist leer. Und das ist gut. Denn Veränderung ist in dieser Welt immer ein gutes Zeichen. Eine fast idyllische Ruhe umgibt ihn, nur gestört durch das schwappende Hafenbrackwasser, das sich unter den besudelten Holzplanken ans Ufer erbricht. Wäre nicht der Gestank von Urin und geronnenem Blut, er würde sich jetzt hinsetzen und ausruhen. Aber er muss auf der Hut sein. Wo sind die Stammtrinker der Insel? All die verrohten Seelen, die in der Lebenslotterie nur Nieten gezogen hatten? Zum Beispiel solche: annähernd einhundert Prozent Männeranteil hier und den umliegenden Milliarden Quadratkilometern. Jeden Tag mindestens ein Messer an der Kehle. Kaum Jobs. Und als Krönung: Skorbut-Freiabos, die für eine Lebenserwartung von 32,7 Jahren sorgen – jedenfalls so lange, bis die Spanier sich für die letzten weißen Flecken auf ihren Seekarten zu interessieren beginnen.

*The Secret Of  
Monkey Island*

Das alles muss ihm jetzt egal sein. Er durchquert den Raum mit schnellen Schritten und nimmt dabei so viele leere Krüge von den Tischen, wie er tragen kann. Er hat eine Idee, wie er diesen Trottel aus dem Gefängnis befreien kann. Auch wenn ihm nicht ganz einleuchtet, was er eigentlich mit dem Ratten fressenden Nichtsnutz anfangen soll. Aber die Maxime in dieser Welt lautet nun einmal: Was geht, muss ausprobiert, und was gefunden wird, mitgenommen werden. So auch die schweren Krüge. Er geht in die Küche, füllt einen von ihnen mit Grog aus einem großen Fass und rennt los. Durch die Küche. Durch den Schankraum. Auf die Straße und rechts den Berg hoch. Über den Marktplatz und nach links. Zum Gefängnis und in Richtung Zelle. Während er rennt, riskiert er alle paar Meter einen Blick nach unten und registriert ärgerlich, dass der Grog den Krug langsam zersetzt. Dieses Teufelszeug. Gerade als er den ätzenden Rest auf Otis' Zellenschloss schütten will, ist der Krug zur Gänze verschwunden. Das geht so also nicht, er muss wohl schneller sein. Er läuft frustriert zurück zur Kneipe, um es von Neuem zu versuchen. So geht das sieben Tage lang, immer und immer wieder mit demselben Ergebnis. Erst am achten Tag kommt er endlich auf die Idee, den Grog unterwegs aus dem halb zerfressenen Krug in einen intakten umzufüllen – und schafft es bis ans Ziel. Otis feiert seine Freilassung aus dem Gefängnis kurz und heftig: Er jubelt, bricht sein Versprechen und rennt davon. Wahrscheinlich zu den anderen Trinkern. Diese gottverdammte Insel.

**Felix Scharlau, geboren 1976, lebt als Journalist, Musiker sowie Autor von Kurzprosa, Hörspielen und unverkäuflichen Sitcom-Konzepten in Köln. Zurzeit arbeitet er an der Fertigstellung eines neuen Hörspiels „GRAS oder wie er die Welt sah“**



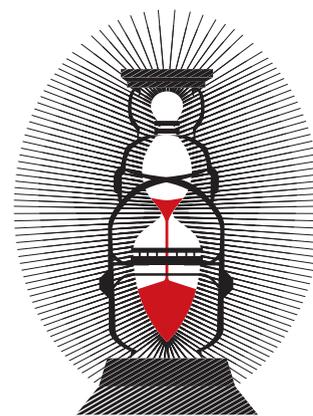
## Reise ins Labyrinth

von Linus Volkmann

**H**inter mir Gespenster. Schon wieder. Mein blondes Haar schwitzt im Licht. Ich bin wieder drauf. Ich meine, Liquid Ecstasy lässt sich so verdammt schlecht dosieren, irgendwann kommt man zwangsläufig wieder zurück zur Tablette. „Pillenopfer“, denken meine Freunde, wenn sie mich sehen, wenn sie hören, wie ich zwischen den Worten so komisch kauen muss. Aber sie sagen nichts. Und wo stecken diese Freunde überhaupt? Weg? Schon heim? Oder nie hier gewesen in dem Labyrinth unter dem Frankfurter Flughafen, der Heimat von Sven Väths Nachtpalast „Dorian Gray“? Die Beats wiederholen sich. Wackowackowacko, diuidiuidiuidiu, ä, ä, ä, ä ... Nervenkrieg ist hier Style. Vielleicht mal ein Stück Obst essen? Hat neben Vitaminen auch gute Farben. Fällt man mit auf in diesem Loch hier. Richtig grell. Hoffentlich bekomme ich es runter, mein Mund ist so trocken. Noch zwei Runden auf dieser eckigen Tanzfläche, dann ist wieder mal Pause. Vielleicht treffe ich in der Zwischensequenz dieses blonde Rave-Mädchen mit der Schleife im Haar wieder. Die will ich küssen. Ich schmecke nach Kirsche. Immerhin. Das wird sie mögen. Das mögen alle. Hoffentlich halte ich überhaupt noch so lange durch. Schon wieder die Gespenster.

**Linus Volkmann**, geboren 1973 in Frankfurt/Main, lebt und arbeitet unter anderem als Handmodel in Köln. Vergangenes Jahr erschien der Enthüllungsroman „Anke“ (Ventil Verlag), diesen Herbst sein Beitrag „3 Tage wach 1957“ in der Anthologie „Saturday Night“ (Piper)

Pac-Man



## Der milde Mond

von Tobias O. Meißner

**D**er Sand, der durch die Uhr der Zeit läuft, besteht nur aus Erinnerungen. Und nur zu gerne erinnere ich mich daran, wie es war, als man mich einen jungen Prinzen, einen Helden nannte. Als ich an Wänden entlanglaufen konnte wie ein anmutiges Insekt. Als ich dem schönen Mädchen hinterhereilte durch die zarten Vorhänge des verwunschenen Schlosses. Als ich über Geister hinwegsprang, um sie hinterrücks zu übertrumpfen, und ich die Vogelvoliere aufwärts kletterte, um an Fassaden zu tanzen, während der Mond mir ein nebelmüdes Lächeln schenkte, wohl wissend, wie vergänglich all dies war. All dies ist nun Wüste. Versunken und vertan. Und ich fragte mich: wie oft schon? Wie oft habe ich der Versuchung nachgegeben, mit greiser Hand alles wieder zurückzudrehen, jeden Fehltritt, jedes Umkommen und jede Ungeschicklichkeit ungeschehen zu machen, um ewig aufs Neue wagen zu dürfen? Der milde Mond weiß um die Antwort. Und er weiß auch, dass ich es wieder tun werde. Denn ich bin alt und pergament, doch ich will immer nur ein Prinz noch bleiben – und eins sein dürfen mit dem kostbaren Sand der Zeit.

Prince Of Persia: Sands Of Time

**Tobias O. Meißner**, geboren 1967, hat zwölf Romane veröffentlicht, zuletzt das Fantasyspektakel „Die Dämonen“ beim Piper Verlag. In seiner Freizeit textet er Vampircomics, schreibt Hörspiele und begibt sich als „Wipeout“-Pilot auf die Jagd nach Streckenrekorden

# Das Ziel

von Karl Olsberg

**W**ie ein gewaltiger, stählerner Pfeil ragt das Sternenschiff empor. Der Anblick erfüllt Cäsars Herz mit Stolz. Sein Blick schweift über die versammelten Ehrengäste. Sie alle sollen den endgültigen Triumph des

Römischen Reichs miterleben.

„Sechstausend Jahre sind vergangen“, sagt Cäsar mit würdevoller Stimme, „seit unsere Vorfahren eine kleine Siedlung namens Rom gegründet haben. Wir haben geforscht, Handel getrieben, Kriege geführt und den Reichtum unserer Nation vermehrt. Nun werden wir die Grenzen dieser Welt hinter uns lassen. Schon bald wird dieses Schiff den fünften Planeten des Alpha-Centauri-Systems erreichen und den Ruhm des Römischen Reichs weit über die Grenzen des Sonnensystems hinaus ...“

Ein Tumult unterbricht ihn. Ein Mann versucht sich an den Wächtern vorbei auf die Bühne zu drängen. „Lasst mich los!“, schreit er. „Ich muss unbedingt zu ihm!“

Cäsar erkennt Alberto Unapietra, einen jungen Physiker, der wesentlich zum Erfolg des Projekts beigetragen hat.

„Lasst ihn zu mir“, befiehlt er.

Unapietra wedelt mit einem Stapel Papier. „Ihr dürft das Schiff nicht starten lassen“, ruft er. „Es würde das Ende der Welt bedeuten!“

Ein Raunen geht durch die Menge. Jeden anderen, der eine solche Behauptung aufgestellt hätte, würde man für einen durchgedrehten Spinner halten – doch Unapietra ist einer der bedeutendsten Wissenschaftler der Welt. Ohne ihn gäbe es das Sternenschiff nicht.

„Wie kommst du dazu, so etwas zu sagen?“, fragt Cäsar. Unapietra hält ihm die Blätter hin, die mit komplizierten Formeln bekrizelt sind. „Hier, ich habe es ausgerechnet. Das Ergebnis ist eindeutig: Unsere Welt ist nicht real!“ Cäsar sieht sein eigenes Unverständnis in den Gesichtern der Zuhörer gespiegelt. „Verzeih mir, wenn ich dir nicht ganz folgen kann.“

Unapietra wendet sich an die Anwesenden. „Habt ihr euch je gefragt, warum die Lichtgeschwindigkeit konstant ist? Warum sich ein Photon erst dann entscheidet, ob es eine Welle oder ein Teilchen ist, wenn man es beobachtet? Warum die Zeit offenbar in diskreten Schritten abläuft? Habt ihr euch je gefragt, warum das Universum so seltsam ist?“

Die Zuhörer schütteln verwirrt die Köpfe.

„Ganz einfach: Das alles spart Rechenleistung! Unser Universum ist so, wie es ist, weil es sonst nicht berechenbar wäre. Und das kann nur bedeuten, dass es berechnet wird! Wir alle sind Teil einer gigantischen Computersimulation!“

Cäsar lächelt milde. „Selbst wenn es so wäre, lieber Unapietra, so ist dies doch wohl eine rein philosophische Frage ohne praktische Konsequenzen.“

„Im Gegenteil! Ich habe Grund zu der Annahme, dass unser Universum ein Ziel hat“, erwidert Unapietra. „Es ist eine Art Wettkampf, ein Spiel. Derjenige, der es als Erster schafft, eine fremde Welt zu besiedeln, hat das Spiel gewonnen!“

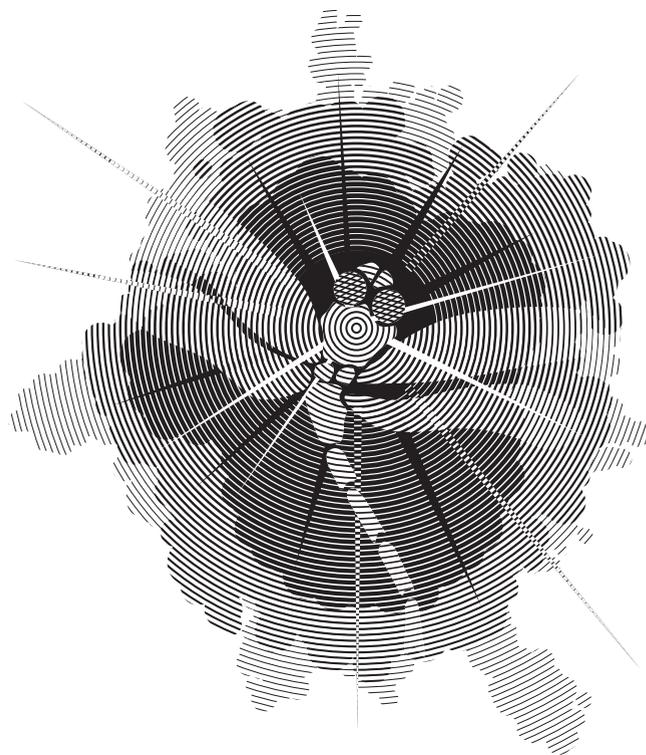
„Na prima, dann gewinnen wir eben!“, sagt Cäsar.

„Dann ist das Spiel vorbei, und unsere Welt wird enden.“ Cäsar schüttelt den Kopf. „Erwartest du im Ernst, dass ich den Start wegen einer so absurden Behauptung abbreche? Dass ich ein mehr als eine Billion Unos teures Raumschiff verschrotte? Der Finanzminister wird mir was husten!“ Gelächter von den Zuschauerrängen. „Ich danke dir, lieber Unapietra, für deinen Beitrag zu diesem Projekt. Doch nun geh und störe uns nicht mehr!“ Wächter bringen den jammernden und flehenden Physiker hinfort.

Nur wenige Minuten später erhebt sich mit einer gewaltigen Feuersäule das Sternenschiff majestätisch in den Himmel. Das Ziel ist erreicht. Abspann.

**Karl Olsberg** promovierte über Künstliche Intelligenz, gründete zwei New-Economy-Firmen und entwickelte Computerspiele. Er arbeitet heute als Unternehmensberater in Hamburg. Sein Roman „Das System“ über ein mörderisches Computervirus wurde für den Kurd-Laßwitz-Preis nominiert. Sein neuer Roman „Der Duft“ erscheint im November im Aufbau-Verlag

Civilization  
IV



# Das Drehbuch

von Oliver Uschmann

**H**err Uschmann, setzen Sie sich. Was trinken Sie?“  
„Schwarzen Kaffee. Nur schlichten, schwarzen Kaffee.“  
„Ich habe mir die ersten Kapitel Ihres Drehbuchs angesehen und muss sagen ...“

„Ja?“

Der Agent lehnt sich vor, schiebt seine Brille auf die großporige Nase und sieht mich über ihre Ränder hinweg an: „Haben Sie sie noch alle?“

„Bitte?“

„Für so etwas haben wir bei der Filmstiftung Drehbuchförderung beantragt?“

„Wo liegt das Problem?“

Der Agent liest vor: „Marco Rossi begegnet zu Beginn mittelklassewagengroßen Krebsen und Libellen, denen in hohem Bogen die Flügel ausfallen, wenn sie getroffen werden. Hat Rossi sich bis zum Campingplatz durchgekämpft, trifft er auf untote ehemalige Camper, deren Erbrochenes ihn selber in einen Zombie verwandelt. Diese Verwandlung macht ihn den Soldaten gegenüber allerdings unbesiegbar.“

„So ist es.“

Der Agent füllt seine Nase mit Luft. Ihre Flügel weiten sich: „Als ersten Plot-Point schreiben Sie hier rein: ‚Marco Rossi wird von einem gigantischen Bosskrebs über einen Bootsteg gejagt. Der Steg wird Stück für Stück vom Krebs gefressen,

während der Gejagte nur wenig Raum hat, sich umzudrehen und Granaten auf das Untier zu werfen.‘ Uschmann, wir hatten von einem Fernsehspiel in Kooperation mit Arte gesprochen!“  
„Das weiß ich doch.“

Der Agent sackt zusammen und blickt mich an wie ein Molch. Dann schlägt er mit der flachen Hand auf die Papiere: „Hier steht: ‚Ist Marco in einen Zombie verwandelt, kotzt er in einem fünf Meter langen Strahl Blut auf seine Gegner.‘ Der Agent zittert. Es wachsen ihm Haare aus den Ohren. Hinter seinem Schreibtisch hängt ein Porträt von Rainer Werner Fassbinder. Ich muss anfangen, seine Sprache zu sprechen.

„Schauen Sie“, sage ich, „dieser Plot symbolisiert die Bredouille des modernen Menschen in Zeiten von Globalisierung und gnadenloser Konkurrenz. Marco muss unablässig rennen, um zu überleben, und dabei bleibt ihm wenig Spielraum. Die Arbeitsbelastung macht ihn zum Zombie, krank vor Stress erbricht er Blut. Die Tiere sind Symbole für Krankheitssymptome. Die Libelle ist, wie Sie wohl wissen, das Wappentier der ‚Pro Ana‘-Bewegung, der ‚freiwillig‘ Magersüchtigen. Den Krebs muss ich nicht erklären.“

Der Agent hört auf zu zittern. Er blättert im Manuskript. „Am Ende des zweiten Aktes wird

Marco von Außerirdischen mit Grabsteinen be-  
worfen ...“

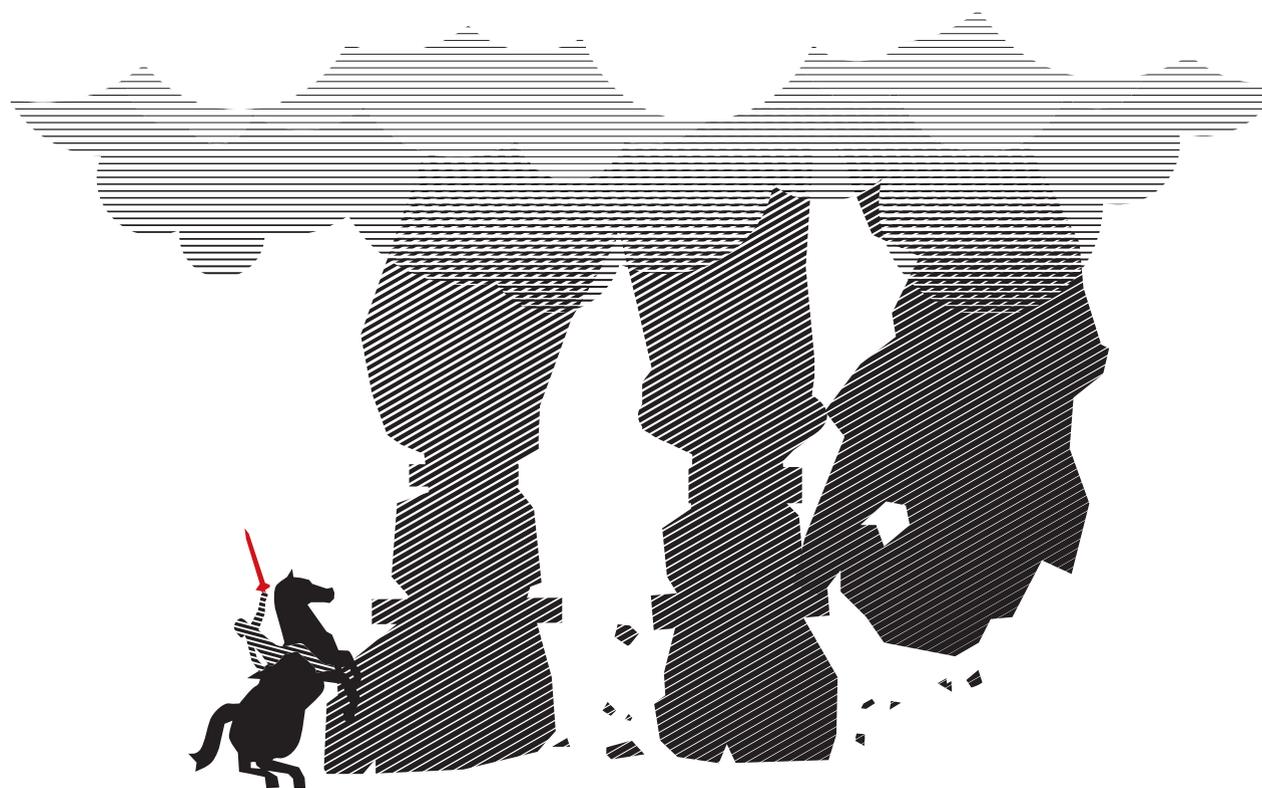
Ich sehe den Mann an, so ruhig und fassbinderisch wie ich kann: „Die Grabsteine sind der Burnout, die Aliens stehen im wirtschaftskritischen Diskurs schon seit Jahren für die gnadenlosen Kräfte des Marktes.“

Der Agent schürzt die Lippen und sieht aus dem Fenster. Ich lehne mich vor und tippe auf die Mappe: „Deswegen gibt es keinen Dialog. Stattdessen nur Tempo und Gemetzel, Hektik und Gewalt, überzeichnet ins cartoonhafte, chaplineske. Weil da draußen nicht mehr geredet wird. Weil es blutig zugeht.“

Der Agent zündet sich eine Zigarette an, beobachtet eine Katze auf dem Fenstersims gegenüber, bläst langsam den Rauch aus der Nase und sagt: „Machen Sie weiter.“ Dann schweigt er. Ich stehe auf und lasse den Kaffee stehen. Ich habe die richtige Sprache gesprochen. Fassbinders Augen stechen mir in die Schulterblätter.

**Oliver Uschmann**, geb. 1977 in Wesel, studierte Literaturwissenschaft und war Packer, Kulturveranstalter und Fanziner. Seit 2005 entwirft er mit Sylvia Witt die „Hui-Welt“ rund um die „Hartmut und ich“-Romane. Als Journalist schreibt er unter anderem für „Visions“, „Galore“ und „Am Erker“

Metal Slug 3



## Requiem In Motion

von Sven Stillich

**E**r ist groß, ich bin klein. Er stampft ziellos herum, ich habe eine Mission. Er will leben, ich muss ihn töten. So ist das immer. So war es beim ersten, beim zweiten, so ist es bei diesem Riesen. Der Boden bebt bei jedem seiner Schritte. Ich versuche, mich an seinen Rhythmus zu gewöhnen. Um uns herum gibt es nichts. Nicht einmal einen Anschein von Welt. Nichts lenkt uns ab. Bei der nächsten Erschütterung springe ich. Jetzt. Ich springe, und ich kralle mich in die Fellbüschel an seinem Fußgelenk. Jetzt erst bemerkt er mich, sie bemerken mich immer, ich bin wie ein weicher Nadelstich.

Der Riese beginnt zu laufen. Staub wirbelt auf. Er will mich abschütteln, doch ich klettere höher, seine Schenkel hinauf, ich mache Pause in seiner Kniekehle, dann weiter, höher, er schlägt nach mir, ich suche Schutz in jeder Ritze, ich weiß: Er will nichts Böses, nur seine Ruhe, will weiter einsam weiterstampfen. Ich weiß auch: Ich will nichts Böses, nur Rettung für das, was mir am Liebsten ist. Viele Tode für ein Leben.

Ich klebe an seinem Bauch, haften an seiner Taille, jedes Brusthaar ist ein Baum. Ich muss auf seinen Rücken gelangen und von dort aus mich hochhangeln bis zu seinem Kopf. So war es beim ersten Mal, so war es beim zweiten, so ist es bei diesem Riesen. Ich presse meine Brust gegen seinen Körper. Ich besteige ihn. Wir sind uns nahe, ich kann ihn riechen, kann seine Angst riechen und sein Unverständnis. Meine Kleidung saugt sich voll mit seinem Schweiß. Womit habe ich das verdient, fragt er sich, womit habe ich das verdient, was habe ich getan? Da oben: Ich sehe schon das Mal, mein Ziel, die verwundbare Stelle. Der Riese windet sich, doch ich lasse nicht los, ich falle nicht, ich presse mich an ihn in seinem Rhythmus, es ist ein Tanz, er führt. Dann bin ich oben. Ich ziehe mein Schwert und ramme es in sein Genick. Er jault. Noch einmal. Er schreit. Wieder. Er taumelt. Und noch einmal. Er fällt. Und ich falle mit ihm. Staub senkt sich auf uns beide. Ich schaue in seine matten Augen, die mich nicht mehr sehen können. Um uns herum ist nichts. Nichts lenkt uns ab. Ich spüre meinen Körper nicht mehr. Wir sind leer. Beide leer. Von der Welt sind nur vier Augen übrig geblieben. Vier traurige Augen. Seine sind groß, meine klein.

Shadow  
Of The  
Colossus

Sven Stillich, geboren 1969, lebt als freier Journalist in Hamburg (unter anderem für „Stern“, „Neon“, „Zeit Wissen“) und darf als Textchef für GEE arbeiten. Wurde jahrelang für seine „Galerie“-Texte mit GEE-T-Shirts bezahlt. Im vergangenen Jahr erschien sein erstes Buch „Second Life. Wie virtuelle Welten unser Leben verändern“ (Ullstein)



# Der Fluch der Karibik

von Burkhard Spinnen

Ich hatte mich mühsam hochgearbeitet – soweit „hocharbeiten“ der richtige Ausdruck für die Karrierbemühungen eines karibischen Piraten ist. Aber in Arbeit war es ausgeartet, das beständige Abfangen und Niederkämpfen von Kauffahrtschiffen, die nur unwesentlich größer sein durften als mein Schoner, damit sie mich nicht mit einer zufällig gut gezielten Breitseite vom Wasser fegten. Und bis ich es endlich heraus hatte, die Pfeffersäcke vor dem Entern nicht allzu sehr zu beschädigen, damit ich ihre Ladung verkaufen konnte, war auch einige Zeit vergangen. Doch endlich hatte ich es geschafft: Ich war so geübt, dass ich eine beschädigte Brigg kapern konnte; und ich hatte so viel gespart, um sie auszurüsten und die hungrige und beutegierige Mannschaft zufriedenstellen zu können. Damals beginnt das schönste Kapitel meines Lebens. Ich war nun wirklich ein Freibeuter. Die Angebote, verlorene Halbbrüder zu suchen oder Gouverneurs-Töchterchen aus den Händen von Piratenkollegen zu befreien, schlage ich dankend aus. Stattdessen räubere ich mir zusammen, was ich zum Leben brauche, verfeinere dabei meine Angriffstechniken und schule meine Kanoniere, bringe mir selbst das Degenfechten bei und, ja, freue mich ansonsten daran, welch wunderbar romantische Lichteffekte sich zeigen, wenn die sinkende Sonne durch die müde flappenden Segel meiner ankernden Brigg scheint. Alles hätte sehr schön sein können. Für immer, oder jedenfalls für eine lange Zeit, in der ich allabendlich eine gute halbe Stunde lang ein zufriedener Pirat gewesen wäre. Dann entere ich dieses Teufelsschiff, das wahrlich nicht wie ein solches ausgesehen hat. Doch als ich im Hafen seine Ladung verkaufen will, stelle ich fest: Seine Ladung ist ein Computerfehler, ein Bug! Es trägt in seinem Rumpf – unmöglich! – Millionen von wertvollen Planken und bringt mir ein Vermögen ein, wie ich es mir niemals hätte zusammenkapern können. Und statt irgendwann leer zu sein, ist der Planken Kahn gleich wieder randvoll: ein Goldesel in Form einer spanischen Galeone. Ich falle in Sünde.

Statt neu zu starten, spiele ich weiter. Doch jetzt regiert mich einzig die Gier. Ich überfalle ein zusammengeschossenes Geschwader großer Kriegsschiffe und rüste sie mit meinem Vermögen auf. Im Handumdrehen bin ich zum Alleinherrscher über die karibische See geworden. Nichts kann mir widerstehen – und das ist das Problem. Denn kaum begegne ich einer Schatzflotte, schießen meine Dreiecker alles zusammen, und neben meinem faden-scheinigen Ruhm bleibt mir nichts.

Und so muss der Plankenesel, der hinter meiner Armada herdümpelt, Mal um Mal meine Kriegskasse füllen. Ich wende mich Aufgaben zu, die mir jetzt angemessen scheinen: Ich studiere Anleitungen zur Eroberung ganzer Inseln. Ich lerne, wie man geneigte Gouverneure einsetzt

und Zwietracht zwischen den Inseln säht, damit das politische Klima der eigenen Expansionspolitik günstig ist. Ich schmiede Allianzen auf höchster Ebene. Ich fordere Vizekönige heraus und treffe auf Gegenwehr, die auch mir zu schaffen macht. Ich vergrößere meine Flotte, verliere Teile davon im Sturm und beschaffe mir eine noch größere Streitmacht. Ich gebe Unsummen aus und lasse meinem verbugten Plankenesel neue Unsummen aus-spucken. Ich bin rastlos, gierig und großwahnsinnig. Und nie wieder genieße ich es, mit meiner Brigg hart am Wind zu kreuzen, um einem Jäger zu entgehen. Nie wieder sehe ich, wie viel Mühe sich die Schöpfer mit den Lichtreflexen beim Sonnenuntergang gegeben hatten. Bis mir die Einsicht kommt, dass falsch ist, was ich tue. Ich hatte ihn kennen gelernt: den wahren Fluch der Karibik. Ich setze meine Flagge auf dem Plankenschiff, um damit einer englischen Fregatte zu begegnen, die mich erwartungsgemäß versenkt. Und ich mich plötzlich wiederfinde als Schiffbrüchiger auf einer einsamen Insel. Und ich bemerke: Um wieder von vorne anzufangen, als freier und ungebundener Pirat, fehlten mir Anreiz, Frische und Elan. Vom Reichtum verführt und zugleich abgestoßen, bin ich für die Freiheit verdorben. Wahrscheinlich kaufe ich mir jetzt eine Rennsimulation.

Age Of Pirates:  
Caribbean Tales

**Burkhard Spinnen**, geboren 1956, studierte Germanistik, Publizistik und Soziologie in Münster, wo er bis heute als freier Schriftsteller tätig ist. Er veröffentlichte rund zwanzig Bücher und gewann unter anderem den Literaturpreis der Konrad Adenauer-Stiftung, den Wirtschaftsbuchpreis der Financial Times und den Deutschen Hörbuchpreis



## Weiterlesen

Zwei exklusive Kurzgeschichten zu „Need For Speed“ von Tom Liehr und zu „Guitar Hero III: Legends of Rock“ von Moses W. findet ihr ab Mitte September in der neuen Ausgabe unseres kostenlosen Epapers GEE Display. [www.geedisplay.de](http://www.geedisplay.de)

## GALERIE

# Speisekarte

Im Laufe der Zeit haben wir uns in Videospiele ganz schön den Bauch vollgeschlagen. Hier findet ihr die 63 schönsten Leckereien, die wir verspeist haben Text: Sven Stillich



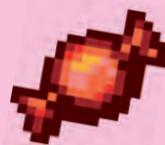
„Burgertime“  
Bally Midway, 1982, Arcade



„Dangerous Dungeons“  
Game Room, 1992, Arcade



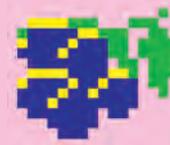
„Prehistorik“  
Titus Software, 1991, Amiga



„Baby Jo In: Going Home“  
Loricel SA, 1991, Amiga



„Bonk's Adventure“  
Red Company, 1990, PC Engine



„Dingo“  
Ashby, 1983, Arcade



„Castle Of Illusion“  
Sega, 1990, Mega Drive



„Bubble Bobble“  
Taito, 1986, Arcade



„Dungeon Master“  
FTL Games, 1988, Atari ST



„102 Dalmatians“  
Crystal Dynamics, 2000, Game Boy Color



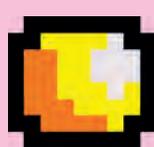
„Food Fight“  
Atari, 1983, Arcade



„Calorie Kun Vs. Mogurania“  
Sega, 1986, Arcade



„Donkey Kong Junior“  
Nintendo, 1983, NES



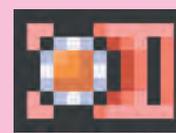
„Elite“  
Firebird, 1988, Amiga



„Cheese Cat-Astrophe“  
Sega, 1995, Master System



„Metal Slug 4“  
SNK, 2002, Neo Geo



„Love Quest“  
Tokuma Shoten, 1995, SNES



„Hexx: Heresy Of The Wizard“  
Psygnosis, 1994, DOS



„Raishisu“  
Salio, 1997, PC Engine



„New Adventure Island“  
Hudson, 1992, PC Engine



„Pac-Man“  
Namco, 1980, Arcade



„Minky Monkey“  
Technos, 1982, Arcade



„Yoshi's Island“  
Nintendo, 1995, SNES



„Ultima VIII: Pagan“  
ORIGIN Systems, 1994, DOS



„Out To Lunch“  
Mindscape, 1994, Amiga



„Splat“  
Williams, 1982, Arcade



„Rainbow Islands“  
Taito, 1987, Arcade



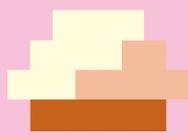
„Pig Out: Dine Like A Swine“  
Leland, 1990, Arcade



„Turtles In Time“  
Konami, 1991, Arcade



„Joe & Mac: Caveman Ninja“  
Data East, 1992, Amiga



„Harvest Moon“  
Amccus, 1996, SNES



„Super Mario World“  
Nintendo, 1992, SNES



„Panic Restaurant“  
Taito, 1992, NES



„Ponpoko“  
Venture Line, 1982, Arcade



„Space Taxi“  
Muse, 1984, C64



„Kangaroo“  
Sun Electronics, 1982, Arcade



„Yam! Yam!?“  
Dooyong, 1990, Arcade



„Worms 2“  
Team17, 1998, PC



„The Legend Of The Mystical Ninja“  
Konami, 1991, SNES



„Road Runner“  
Atari, 1987, C64



„Manic Miner“  
Software Projects, 1990, Amiga



„Ice Climber“  
Nintendo, 1985, NES



„Zak McCracken“  
Lucasfilm Games, 1988, DOS



„Superstar Chefs“  
Arcade Lab, 2003, PC



„Peter Pepper's Ice Cream Factory“  
Nihon Bussan, 1984, Arcade



„Popeye“  
Nintendo, 1982, Arcade



„Hungry Horace“  
Psion Software, 1983, C64



„E. V. O.: Search For Eden“  
Almanic, 1993, SNES



„Buster's Hidden Treasure“  
Konami, 1993, Master System



„Sabre Wulf“  
Ashby, 1984, ZX Spectrum



„Funny Mouse“  
Chuo, 1982, Arcade



„Mr. Do“  
Universal, 1982, Arcade



„Zool 2“  
Gremlin Graphics, 1993, Amiga



„Changes“  
Orca, 1982, Arcade



„James Pond 2 – Codename: Robocod“  
Vectordean, 1991, Amiga



„Swimmer“  
Tehkan, 1982, Arcade



„Simon The Sorcerer“  
Adventuresoft, 1994, Amiga



„Bandits“  
Sirius Software, 1983, C64



„Putty“  
System 3, 1992, Amiga



„The Jetsons“  
Taito, 1994, SNES



„The Last Ninja“  
System 3, 1987, C64



„Joe Blade“  
Players Software, 1987, Amiga



„Adventures Of Yogi Bear“  
Empire Interactive, 1994, SNES

**F**ressen oder gefressen werden – darum geht es in Videospiele eigentlich immer, egal ob einen ein Monster verschlingt, man auf virtuellen Schlachtfeldern den Löffel abgibt oder ob sich die Spieler an einem strategischen Problem die Zähne ausbeißen. Konkret bedeutet Nahrung seit Menschengedenken gleichermaßen Überleben und Genuss, und dass die besten Früchte oft zu hoch hängen, ist ein Grundmotivator der Evolution. Schon in der Frühzeit der Videospiele wurde dieses archaische Jagen und Sammeln in Pixel-symbole für „Fortschritt“ oder „Erfolg“ übersetzt: Wer die meisten Kirschen, Rüben und Äpfel verputzt oder mehr gebratene Hühner, Käse oder frische Fische als die anderen Spieler zu und an sich nimmt, der hat einen Vorsprung, der in Punkten und schließlich in High-scores gemessen wird. Je größer oder seltener dabei die Nahrung ist, desto mehr Wert hat sie, desto größer sind Belohnung und Befriedigung – und desto schwerer zu erreichen ist sie dann im Spiel meist auch. Zurückübersetzt heißt das: Wer in der Lage ist, besonders viel zu essen, sichert metaphorisch und konkret seinen eigenen Fortbestand, und der vollste Magen gewinnt. Dieses Prinzip ist eingängig, es ist für jeden sofort begreifbar, und es funktioniert auch bei Spielern, die in ihrem wahren Leben keinen Hunger kennen. Denen servieren Spiele nämlich mundgerecht die Träume ihrer Kindheit: Bonbons, Törtchen, Eis oder Burger. Vielleicht sind Videospiele gerade wegen dieser simplen Symbolik so schnell so erfolgreich geworden. Schließlich geht Liebe geht ja durch den Magen. **Sven Stillich**



**INTERVIEW**

# „Innerlich wachsen“

Der 30 Jahre junge Vater von „Far Cry“ und „Crysis“ hat mit seinen Brüdern Avni und Faruk Deutschlands erfolgreichste Entwicklerfirma Crytek aufgebaut, beschäftigt weltweit 280 Mitarbeiter und ist jetzt schon eine Legende. Ein Gespräch mit Cevat Yerli – einem Getriebenen, der dennoch in sich ruht *Interview: Oliver Uschmann*

# D

**ie Geschichte der Yerli-Brüder klingt wie ein Märchen: von der C64-Bastelei im Kinderzimmer zum Aushängeschild der deutschen Spieleindustrie – und das als Söhne türkischer Einwanderer aus kleinen Verhältnissen. Nervt dich, dass Letzteres so oft erwähnt wird?**

Prinzipiell stört mich das nicht, obschon diese Betonung in der Tat bis in viele persönliche Gespräche hineinwirkt – fast schon, als sei das was Negatives. Aber im Grunde kümmert es mich nicht. Ich bin ein sehr umgänglicher Mensch.

**Stimmt die Legende denn überhaupt?**

Mein Vater kam als Gastarbeiter hierher, und zu Beginn waren die Verhältnisse ziemlich ärmlich. Aber weil er immer gespart hat, anstatt

Ich studierte BWL, Avni war Bauingenieur, und Faruk hatte ein Werbebüro. BWL habe ich nach dem Vordiplom abgebrochen, weil dann klar war, dass nur eines geht: Crytek oder Studium.

**Jetzt bist du gerade mal 30 Jahre jung und stehst dem erfolgreichsten deutschen Spielunternehmen mit weltweit 280 Mitarbeitern vor. Wirkt das für dich nicht unwirklich?**

Je unwirklicher es mir vorkommt, desto besser. Je mehr das in mein Bewusstsein geriete, desto mehr würde es bei Entscheidungen hemmen.

**Deine Brüder sind beide Familienväter, du nicht. Arbeitest du zu viel im Büro?**

Ich war ein Workaholic. Alles habe ich lieber drei Mal überprüft, um nur keine Fehler zu machen, ich stresste mich und legte gewichtsmäßig ordentlich zu. Mittlerweile habe ich aber eine andere Leidenschaft gefunden, und meine private Situation wird sich sehr bald ändern.

**Wir sprechen von der Liebe?**

Riiiiichtig!

**Die ist natürlich der beste Ausgleich. Ansonsten sollst du auch Sportler sein?**

## „Ich war ein Workaholic. Alles habe ich lieber drei Mal überprüft, um nur keine Fehler zu machen“

auszugeben, schuf er in wenigen Jahren normale Verhältnisse und ermöglichte uns eine gute Bildung. Wenn man überlegt, dass meine Eltern aus einem türkischen Dorf kamen, in dem es kaum Elektrizität gab, und schaut, wo wir jetzt stehen, ist das eine enorme Entwicklung.

**Wann haben sie erkannt, dass ihre Söhne ein Talent besitzen, Spiele zu programmieren?**

Spät. Wir mussten sie von C64 über Amiga bis zum PC immer wieder überzeugen, die Geräte anzuschaffen. Als wir im Jahr 2000 mit Prototypen von „Far Cry“ zur Spielmesse in Los Angeles flogen, haben unsere Eltern sehr gehofft, dass daraus was wird – hatten aber auch Angst, dass wir derart enttäuscht werden könnten, dass wir durchdrehen. Wir hatten ja alles auf eine Karte gesetzt, finanziell wie emotional. Als wir von großem Interesse berichten konnten, verstanden sie zwar immer noch nicht ganz, worum es ging, aber dass auf jeden Fall endlich das Potenzial für eine Karriere gegeben war. Zehn Monate später war der Deal mit Ubisoft perfekt.

**Während dieser Zeit gingt ihr parallel noch Berufen und Studium nach?**

Die Firma spielt alle zwei Wochen in einer nahe gelegenen Soccerhalle Fußball. Da versuche ich, einigermaßen regelmäßig mitzubolzen.

**Bist du in einem Egoshooter eher der Stealth-Spieler, der sich anschleicht, oder stürmst du mit Pauken und Trompeten nach vorne? Und wie verhält sich das im echten Leben?**

Im Spiel bin ich vorsichtig, im Geschäftsleben arbeite ich riskant. Es ist sehr wichtig, in dieser Industrie Neues zu probieren. Wer etwas erreichen will, kommt mit Altmittel nicht weit. Ich will immer besser werden. Nicht im Sinne von

„mehr arbeiten“, sondern von „anders arbeiten“. Sich wandeln, auch innerlich wachsen.

**Experten sagen, der Erfolg von Crytek basiere auf drei Säulen: Perfektionismus, Orientierung an den Wünschen der Community – und der Cry-Engine und ihrer Lizenzierung.**

Für mich ist entscheidend, dass wir uns niemals bloß von Schritt zu Schritt hangeln, sondern im Vorfeld das Konzept bis zur letzten offenen Frage durchdenken. Und Technik ist wichtig, weil wir eine Sparte der IT-Industrie sind. Daher lautete das Motto immer: Wenn wir unser Fahrwerk selbst kontrollieren, haben wir die Zukunft in eigener Hand. Würden wir bloß Technologie anderer Entwickler lizenzieren, könnten wir auch nur maximal so gut sein wie sie, nie besser.

**Es gibt Programmierertechniken, die etwas komplexer aussehen lassen, als es in der Berechnung tatsächlich ist. Die Details simulieren, wo keine Details sind. Überträgt man das auf das Leben, ließe sich dann sagen, dass die Spielindustrie ähnlich funktioniert? Dass sie manchmal auf dicke Hose macht, obwohl die Entwickler noch längst nicht so weit sind?**

(lacht) In der Vergangenheit haben wir viel zu früh viel zu viel auf den Tisch gepackt. Wir haben bei „Crysis“ zu Beginn Features angekündigt, die wir teuer wieder revidieren mussten. Das schafft Misstrauen und Probleme. Dabei ist dieser Prozess intern völlig normal: Man entwickelt und interveniert, entwickelt und interveniert. Das wird sich ändern, bei uns wie bei allen anderen. Die Entwickler werden in den nächsten Jahren schweigsamer werden. Zu viel steht auf dem Spiel, zu gravierend können die Folgen sein. Man schaut voneinander ab. Wir haben schon Ende 2005 Grafiken von „Crysis“ gezeigt. Ich wage zu behaupten, dass die gesamte Industrie in Sachen grafischer Effekte heute nicht so weit wäre, wie sie ist, hätten wir den Stand der Dinge erst im März 2007 öffentlich gemacht.

**Existieren unter Entwicklern ungeschriebene Gesetze, wie man miteinander umgeht? Schließlich gibt es Stars und Hierarchien.**

Obwohl es mittlerweile um Gelder geht, die den Budgets von Kinofilmen gleichen, ist die Industrie noch recht bodenständig. Das liegt auch daran, ▶

**Cevat Yerli, 30, verwirklichte mit seinen Brüdern Avni und Faruk Yerli eine Aufstiegsgeschichte wie aus dem Lehrbuch: Der Sohn eines türkischen Gastarbeiters begann ab den Achtzigern, sich an C64, Amiga und PC selbst auszubilden. 1997 gründete Yerli noch aus der elterlichen Wohnung in Coburg heraus die Firma Crytek, 1999 wurde sie als offizielles Unternehmen registriert. 2000 gaben die Brüder im wahrsten Sinne des Wortes ihr letztes Hemd, um sich die Reise zur Spielmesse „Electronic Entertainment Expo“ (E3) in Los Angeles leisten zu können und dort den Prototypen von „Far Cry“ vorzustellen. Das Spiel gilt heute als Meilenstein des Genres und hat ähnlich wie der atemberaubende, 2007 erschienene indirekte Nachfolger „Crysis“ eine passionierte Modding-Riege um sich geschart. Mit Niederlassungen in Frankfurt, Kiew und Budapest beschäftigt Crytek mittlerweile 280 Mitarbeiter und ist der erfolgreichste deutsche Entwickler. Cevat Yerli lebt in Frankfurt am Main.**

dass über uns nicht ansatzweise so berichtet wird wie über Regisseure oder Schauspieler.

**Seht ihr zu manchen Entwicklerlegenden auf, so wie ein Filmemacher zu Alfred Hitchcock oder Stanley Kubrik aufsehen würde?**

Wir schauen niemals rauf, wir schauen nach links und rechts, um zu sehen, was die anderen machen. Entscheidend ist dabei für uns, dass wir uns in unserer Qualität und unserem Produktionsdesign so wenig wie möglich von externen Einflüssen ablenken lassen.

## „Der Zusammenhalt in meiner Familie ist wahnsinnig gut. Was meine Eltern geleistet haben, ist ein Weltwunder“

**Eins eurer Ziele für „Crysis“ war, den Weltrekord von 52 Titelgeschichten in der Presse zu knacken. Hat das geklappt?**

Wir hatten 56 Cover. Wir hatten gedroht, nicht zu releasen, wenn wir unter 50 bleiben. Das war zwar ein interner Scherz, hat aber funktioniert.

**Das zweite Ziel war eine Durchschnittswertung von 95 Prozent. Warum ist das in der Spielebranche so wichtig? In der Musikindustrie klappt das, was Kritiker mögen und das, was die Leute kaufen, oft sehr auseinander.**

In der Regel kann man Rating und Verkaufszahlen interpolieren. Die Ausnahme bilden Lizenzprodukte von Kinofilmen. Die können trotz bloß mittelguter Ratings locker mit „Crysis“ konkurrieren, was zugegebenermaßen ärgerlich ist.

**Du hast gesagt, ihr denkt bei einem neuen Projekt alles vorher durch. Was ist eure Ur-Inspiration? Ein Killerfeature? Die Story?**

Ein Killerfeature ist bei First-Person-Shootern meist nicht der Keim, sondern eine eher abstraktere Kernidee, die dann das Gameplay nach sich zieht. Spiele, die komplett aus einem Feature resultieren, sind eher Puzzlespiele oder Minigames, bei denen die Mechanik im Vordergrund steht. Die Story wurde bislang stets nur in groben Zügen skizziert – in Zukunft wird sie von Tag eins an wichtig sein, im vollem Umfang.

**Dieser Glaube kollidiert aber nicht mit dem Erschaffen von Egoshootern?**

Nein. Klar, nach einer strengen Auslegung des Islam dürfte man nicht mal Musik hören, geschweige denn Spiele entwickeln, weil das alles als negative Ablenkung gilt. Ich sehe das nicht so. Ich denke, ich erschaffe Unterhaltung, die im besten Fall dazu führt, dass die Kids lieber meine Spiele spielen als auf die Straße zu gehen und dort etwas Schlimmes anzustellen.

**Du sollst dich für Verschwörungstheorien interessieren. Hat das Einfluss auf eure Storys?**

Ich recherchiere gerne Mysterien hinterher, zum Beispiel dem Bermudadreieck, Stonehenge oder den ganzen verschiedenen Zeitreisetheorien. Mystery ist gut, weil sie voller Fragen steckt. Und die können ein Keim für Spiele sein. Politische Verschwörungstheorien sind zwar auch interessant, aber ich werde öffentlich nichts dazu sagen, was bei 9/11 passiert sein könnte, falls du darauf hinauswillst. Darüber spekuliere ich nur privat.

**Bist du religiös aufgewachsen?**

Mein Background ist religiös, ich würde sagen: progressiv religiös. Der Zusammenhalt in unserer Familie ist wahnsinnig gut. Was meine El-

tern geleistet haben, ist für mich ein Weltwunder. Das hat mich geprägt.

**Bist du gläubig?**

Ja. Das spielt in meinem Berufsalltag allerdings keine Rolle. Wobei: Ich sehe die Dinge sehr klar, egal, ob das religiös motiviert ist oder einfach nur mental. Ich bin jetzt nicht erleuchtet oder so, aber Einstein hat mal gesagt: Je mehr ich verstehe, desto mehr glaube ich. Ein gesunder Charakter hat einen gewissen Glauben, denn nicht alles in dieser Welt ist rational erklärbar.

**Dieser Glaube kollidiert aber nicht mit dem Erschaffen von Egoshootern?**

Nein. Klar, nach einer strengen Auslegung des Islam dürfte man nicht mal Musik hören, geschweige denn Spiele entwickeln, weil das alles als negative Ablenkung gilt. Ich sehe das nicht so. Ich denke, ich erschaffe Unterhaltung, die im besten Fall dazu führt, dass die Kids lieber meine Spiele spielen als auf die Straße zu gehen und dort etwas Schlimmes anzustellen.

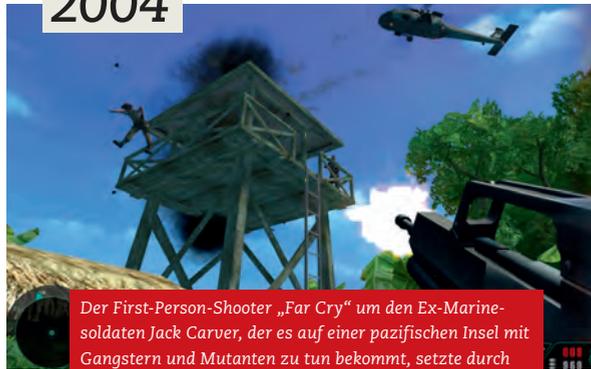
**Du und deine Brüder werden gerne als Vorbilder dargestellt, auch und gerade für die türkische Community in Deutschland.**

Ja, auch Freunde und Verwandte fragen mich manchmal: Wie hast du das geschafft? Kannst du das meinem Sohn erklären? Ich finde, man kann einen Menschen nur ermutigen: Jeder kann alles schaffen, jeder ist nur durch seine eigenen Handlungen beschränkt. Auch die 18-Jährigen, die bei Crytek anfangen, schauen zu mir auf, aber ich behandle sie wie einen Buddy. Ich bin bloß ein älterer Kollege, der mehr Erfahrung gesammelt hat. Man kann einem Menschen nicht den Weg zeigen, nur ein Ziel. Den Weg wird er finden, indem er ihn selber sucht. ☛

## Cevat Yerlis

### Meisterstücke

2004



Der First-Person-Shooter „Far Cry“ um den Ex-Marinesoldaten Jack Carver, der es auf einer pazifischen Insel mit Gangstern und Mutanten zu tun bekommt, setzte durch clevere Gegner, tolle Physik und das Zusammenspiel von Sunshine-Kulisse und düsterer Bedrohung Maßstäbe.

2007



Die Optik, Physik und Dramatik des Egoshooter-Epos' „Crysis“ versetzte selbst gestandene Pressevertreter letzten Winter wieder in den Status staunender Kinder. Bei Crytek Budapest entsteht gerade der Ableger „Crysis Warhead“, der eine Nebengeschichte des Spiels erzählt.

# Und [vi:] spielst du?



**GC BEACH CLUB**  
by SPEEDLINK®

BESUCH\* UNS AUF DER  
**GAMES CONVENTION**  
SPEED-LINK GC BEACH CLUB:  
Freigelände 1 bei Halle 4

Kabelloses  
Spielvergnügen  
für mehr Freiraum  
und Balance



Wireless Control Kit



[www.speed-link.com](http://www.speed-link.com)



Professional Boxing Kit



Cooking Pro Kit



Light Gun Kit



Sportsracket Kit

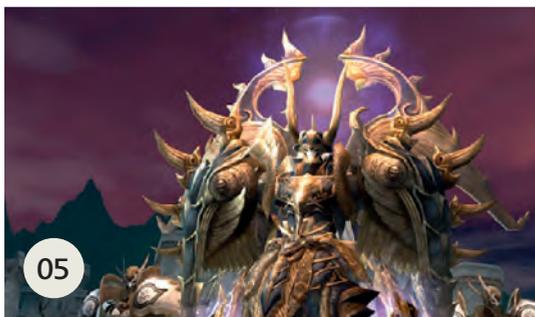
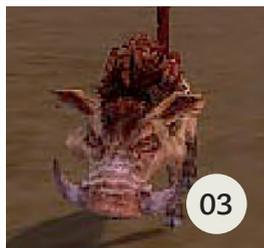


Billard Kit

## SAMMLERSTÜCKE

# Mehr wert

Um an besonders seltene Gegenstände zu gelangen, stürzen sich viele Spieler in Online-Rollenspielen immer wieder in die gleichen Kämpfe. Einige Raritäten bekommt man aber auf ganz andere Weise



### 01 Spektral-Tiger aus „Word Of Warcraft“

Wer auf einem Spektral-Tiger reitet, zieht die Blicke auf sich wie im echten Leben teure Supersportwagen. „Wo hat er denn den her?“, wird getuschelt, und tatsächlich kann man den Tiger im Spiel selbst gar nicht finden oder kaufen. Nur über eine Karte aus dem „WoW Trading Card“-Spiel ist er erhältlich. Versteckt in je einem von 550 Booster-Packs. Weil nicht jeder an sein Glück glaubt, erzielt eine Karte mit unbenutztem Code oft mehr als 1000 Dollar beim Verkauf.

### 02 Disk Of Returning aus „Runescape“

Unfaire Spieler wurden früher in ein „schwarzes Loch“ gesteckt. Das klang spannend, und so bauten viele Spieler Mist, nur um es zu sehen. Also wurde eine Attraktion daraus und dieser Ring als Eintrittskarte verkauft. Immer wieder ließen sich Besucher drinnen überreden, ihn fallen zu lassen. Angeblich würde etwas Tolles passieren. Einziger Effekt war aber, dass sie nicht mehr zurück konnten. Inzwischen wurde das Loch abgeschafft. Die verbliebenen Ringe sind zwar völlig nutzlos, aber rar und deshalb wertvoll.

### 03 Himmlisches Minischwein aus „Guild Wars“

Nach dem chinesischen Kalender war 2007 das Jahr des Schweins. Auf „Guild Wars“-Neujahrspartys wurden deshalb Minischweine verschenkt. Niedlich wuselten die Kleintiere hinter ihren Besitzern her, aber selten waren sie nicht. Wer sie deshalb voreilig verschenkt hatte, dürfte sich im Jahr darauf geärgert haben: Fünf Minischweine konnte man dann gegen ein Himmlisches Minischwein eintauschen, das nicht nur niedlich hinter dem Besitzer herläuft, sondern dabei auch noch geheimnisvoll funkelt und halb durchsichtig ist.

### 04 Dusk in Kachirho aus „Star Wars Galaxies“

Zur Feier des einjährigen Bestehens der japanischen „SWG“-Server wurde dieses Bild an die Spieler verschenkt. Trotz der netten Geste setzte sich das Spiel dort überhaupt nicht durch, und die Server wurden abgeschaltet. Nur wenige Japaner wanderten mit ihren Accounts auf andere Server aus, und so ist dieses Bild heute extrem selten. Die Besitzer sind stolz darauf wie auf einen echten Rembrandt.

### 05 Die Rüstung des Archlord aus „Archlord“

In diesem Game gibt es pro Server einen Herrscher: den Archlord. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, den Rang zu erreichen. Dann kann er Regen erschaffen oder Meteoriten auf Feinde stürzen lassen. Er bekommt Steuern von seinen Untertanen, wird von Leibwächtern beschützt und darf den Drachen Alcadia reiten. Als Zeichen seiner Macht trägt er eine Rüstung, die ihn größer macht als alle anderen Spieler.

## ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



**01 Neue Welt** Lange wurde gerätselt, was es mit Googles Plänen, ein MMO-Spiel herauszubringen, auf sich hat. Das kürzlich gestartete „Lively“ ist allerdings nur eine Sammlung von 3D-Chaträumen, die von Usern selbst kreiert werden können. Viele Räume haben Namen wie „Sexy Babes Club“. Lustige Optik, aber nicht der erwartete Knaller. [www.lively.com](http://www.lively.com) **02 Hin und her** Computerhersteller IBM und „Second Life“-Erfinder Linden Lab haben Avatare aus „Second Life“ in eine Welt teleportiert, die auf dem „Open Sim“-Standard basiert. Das Wechseln zwischen verschiedenen virtuellen Welten sei der erste Meilenstein auf dem Weg zum 3D-Internet, so die Unternehmen. [www.secondlifegrid.net](http://www.secondlifegrid.net)



ENTERTAINMENT PUR

ENTERTAINMENT PUR

TOP-GAMES  
IN IHRER VIDEOTHEK  
GÜNSTIG LEIHEN  
oder bequem  
ONLINE BESTELLEN

In Ihrer Videothek leihen –  
oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 04.09.2008



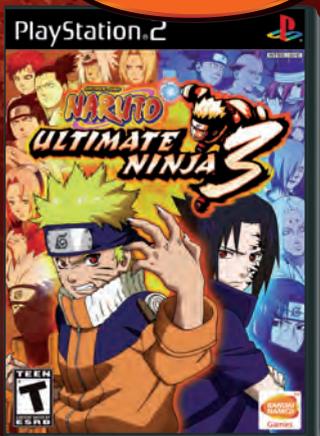
ab 44,99 EURO

• PC • PS 2 • PS 3 • Xbox 360 •

# DIE NEUEN GAMES: WIR SIND KÄUFLICH!

In Ihrer Videothek leihen –  
oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 04.09.2008



nur 44,99 EURO

• PS 2 •

In Ihrer Videothek leihen –  
oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 25.09.2008



ab 44,99 EURO

• PC • PS 3 • Xbox 360 •

In Ihrer Videothek leihen –  
oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 18.09.2008

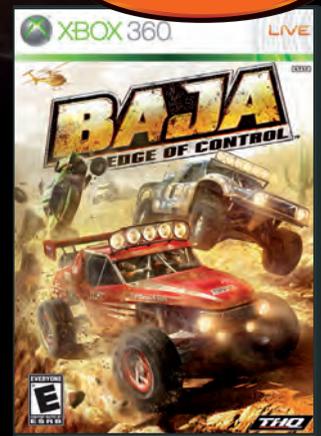


ab 37,99 EURO

PC • PS 2 • PS 3 • PSP • Wii • Xbox 360

In Ihrer Videothek leihen –  
oder im ONLINE-SHOP kaufen

ab 12.09.2008



nur 54,99 EURO

• PS 3 • Xbox 360 •

Die ganze Welt der Games erwartet Sie unter:

[www.world-of-video.de](http://www.world-of-video.de)

ALLE SYSTEME  
ÜBER  
5000  
Games  
IM ONLINE-SHOP

Änderung von Preisen und Terminen vorbehalten. Stand: 07.08.2008. In allen teilnehmenden Videotheken. Coveränderungen möglich.



Vor seiner Arbeit für die World Cyber Games veranstaltete Thomas von Treichel, 31, die „Dark Breed“-Lan-Partys

## TURNIER

# „Mit Herzblut agiert“

Das größte E-Sport-Turnier der Welt, die World Cyber Games, findet diesen November erstmals in Deutschland statt. Was bedeutet das für die hiesige E-Sport-Szene? Thomas von Treichel, Marketing-Leiter des Deutschen Nationalteams, steht GEE Rede und Antwort

Von potenziellen Partnern kriege ich oft den Kommentar: ‚Hör mal, vor 14 Tagen hat einer angerufen, der will dasselbe machen wie du. Einigt euch, bevor ich investiere.‘ Beim Fußball gab es früher auch verschiedene Wettbewerbe und Verbände. Irgendwann kam der Ruf nach einer geordneten Struktur, um einheitliche, anerkannte und auch leistungsmäßig repräsentative Meisterschaften abhalten zu können. Da haben sich die Vereine zusammengesetzt und den DFB gegründet. Viele haben in den vergangenen Jahren Sachen in ihrer Freizeit aufgebaut, die sie nicht sterben lassen wollen. Und auch wenn wir im E-Sport Geld verdienen wollen, zeigt das, dass wir mit Herzblut agieren.

**Ähnlich wie Olympia sind die WCG zwar ein Turnier, trotzdem finden regelmäßig Qualifikationen statt. Wie läuft ein Turnus ab?**

Die WCG gibt es jährlich. Im Januar werden die aktuellen Games bekannt gegeben. Das erste wichtige Event ist das Euro Championship auf der CeBIT. Die letztjährigen Meister spielen da zum ersten Mal im internationalen Vergleich die neuen Spiele und Versionen der Sportgames. Ab dann kann man sich durch Turniere für das deutsche Finale qualifizieren, das 2008 auf der Games

Convention gespielt wird. Dort wird die deutsche Nationalmannschaft gekürt.

**Die WCG werden dafür kritisiert, dass nicht die Länder mit den besten Spielern die meisten Leute beim Turnier stellen, sondern die mit den potentesten Sponsoren. Schmälerst das nicht die Qualität des Teilnehmerfeldes?**

Am Ende des Tages ist es keine Frage des Dürfens, sondern des finanziellen Könnens. Wir zahlen die Reise zum Finale, was pro Spieler 5000 Euro kostet. Wenn ich 46 Leute entsende, kannst du dir ausrechnen, was das kostet. Weniger betuchte Landesverbände können es sich einfach nicht leisten, mehr Spieler zu schicken.

**Wie hat Deutschland den Zuschlag für das Turnier bekommen?**

Eine Bewerbung ist Angelegenheit der jeweiligen Stadt, die eine vom Bürgermeister unterschriebene Bewerbung bei den WCG-Erfindern in Korea einreichen muss. Wir standen Köln aber beratend zur Seite.

**GEE: Nicht nur Laien verwirrt die Vielfalt an E-Sport-Wettbewerben, deren Veranstalter behaupten, sie seien die größten, besten, relevantesten. Wieso sind die World Cyber Games (WCG) am größten, besten und relevantesten?** Thomas von Treichel: (lacht) Die Situation ist in der Tat verwirrend, in Deutschland sogar noch mehr als in anderen Nationen, weil wir besonders viele Verbände und Turniere besitzen, wie ESL, WWCL oder Giga Liga. Die WCG sind laut „Guinness-Buch“ die größte E-Sport-Veranstaltung der Welt. Wir positionieren das Turnier als Olympische Spiele des E-Sports, was sich auch in einer Eröffnungsfeier mit Fahnenträgern niederschlägt. Dieses Jahr gibt es auch einen Fackellauf, in dem eine virtuelle Fackel über Webseiten einzelner Nationen wandert.

**Ist es für die Breitenwirkung des E-Sports nicht hinderlich, dass es so viele Ligen gibt?**

## Die World Cyber Games in Köln

Die WCG finden vom 5. bis 9. November in den Kölner Messehallen statt. Mehr als 700 Spieler aus 74 Nationen reisen in die Domstadt, um sich in Spielen wie „Warcraft III“, „Counter-Strike“, „Guitar Hero III“ oder aber auch dem Handyspiel „Asphalt 4“ miteinander zu messen. Köln profiliert sich mit dem Turnier nach dem Umzug der Games Convention ein weiteres Mal als deutsche Videospiele-Hauptstadt. [www.wcg-europe.com](http://www.wcg-europe.com)

## ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01



02

**01 Vereint** Unter Anwesenheit von Oberbürgermeister Fritz Schramma eröffnete der Kölner E-Sport Club „n!faculty“ das nach eigenen Angaben erste E-Sport-Vereinsheim der Welt. Auf 200 Quadratmetern sollen neben Boot-Camps für die n!Faculty-Teams auch Seminare für Kinder, Eltern und Vertreter öffentlicher Einrichtungen stattfinden. [www.faculty.de](http://www.faculty.de) **02 Heißes Eisen** Wer die immer gleichen Shooter- und Echtzeitstrategie-Turniere satt hat, startet bei der „Metal Gear Online“-Weltmeisterschaft. Die Gewinner der lokalen Turniere reisen auf Kosten von Konami nach Japan und treten beim Finale auf der Tokyo Game Show im Oktober gegeneinander an. [www.konami.jp/mgo/de](http://www.konami.jp/mgo/de)



# FUCK REALITY

**AUGEN AUF AB DEM 20. AUGUST!**

Das neue GIGA? Tu nicht so! Du weißt doch, was du brauchst. GIGA hat ab August nichts als Gaming, Gamer, Games im Fadenkreuz. Wir geben dir, was du suchst. Sag uns deine Meinung und wir machen dein Programm in Web und TV. Schluss mit bla, gähn, nerv!  
GIGA ist hart, echt und ehrlich.

**Press START to join!**



## GAME

# Spiel mit dem Tier in dir

Das Computerspiel „Reflect“ von Mike Treanor macht die Beobachtung des scheinbar Unspektakulären zum Spielziel und will gleichzeitig den detailarmen 3D-Welten der neunziger Jahre zu einer Renaissance verhelfen

Von diesem abstrakten Zeitgenossen erlernen wir in „Reflect“ das beharrliche Kriechen



## Andere Spiele, die unter die Haut gehen



**01 Mr Moskeeto** (Zoom Inc., PS2)  
Als Mücke zapfen wir das Blut einer Menschenfamilie ab. Wir spähen deren Gewohnheiten aus und stechen im richtigen Moment zu.



**02 A Dog's Life** (Frontier, PS2)  
Menschen stinken – zumindest für eine Hundennase. In „Dog's Life“ erleben wir unser Umfeld als farbig codierte Geruchswelt.



**03 Jaws Unleashed** (Appaloosa, PS2/Xbox)  
Als weißer Hai reißen wir Badegäste so lange in Stücke, bis die Menschen die Geduld verlieren und uns mit großen Kailbern beschießen.

**R**effect‘ habe ich erschaffen, als ich feststellte, dass ich die unscheinbaren Dinge um mich herum nicht mehr beachte, sondern als Selbstverständlichkeit ansehe“, sagt Mike Treanor. „Reflect“ heißt seine Abschlussarbeit für den Studiengang „Digitale Kunst“ an der Universität von Kalifornien – und schnell macht sie uns klar, wie Übersehenes wieder Bedeutung erlangen kann: Das Spiel startet in der freien Wildbahn, ein kleiner Bach plätschert, Bäume stehen herum, Felsformationen türmen sich auf. Auf einmal schiebt sich ein abstraktes grünes Würmchen vor uns über den Boden. Es kämpft sowohl um jeden Zentimeter Raum als auch um unsere Aufmerksamkeit. „Observe“ („Beobachte“) erscheint in großen Lettern in der Mitte des Bildschirms. Um der Aufforderung nachzukommen, wechseln wir in die Egoperspektive. Wir schlüpfen in die Rolle des Würmchens, beobachten genau seine Bewegungen. Fühlen, wie es innehält und dann nach vorn schnell. Danach gilt es, mittels Maussteuerung die Bewegungen des Wurms zu imitieren. So schlicht funktioniert „Reflect“: Wir erkunden den Raum, indem wir in die Tiere schlüpfen, die wir nach und nach antreffen. Mit jedem klobig gestalteten Tier lernen wir etwas dazu. Die Eule fliegt, der Puma sprintet, und wir machen es beiden nach. Es gibt keinen Wettbewerb, keinen Tod und keine Storyline, die uns von der Mimikry ablenken können. Auch grafisch ist das Spiel eher grob gestrickt: Es eröffnet einen abstrakten, vermatscht wirkenden 3D-Raum, wie wir ihn Anfang der neunziger Jahre in Computerspielen angetroffen haben. „Ich hoffe, dass frühe 3D-Grafiken ein ähnliches Revival erfahren wie derzeit die 8-Bit-Pixelart“, sagt Treanor dazu, „denn reduzierte Objekte spornen eher die Vorstellungskraft an, als es aktuelle Computergrafik vermag.“ Und so bringt uns „Reflect“ dazu, zehn Sekunden lang auf einen Busch zu starren wie die Raubkatze. „Das Spiel soll uns dazu bringen, neue Perspektiven einzunehmen“, sagt Treanor. „Ich hätte den Leuten auch einfach sagen können: ‚Hey, gebt mehr Acht auf eure Umwelt.‘ Aber ich denke, Computerspiele können das besser.“

Kostenlos runterladen unter <http://snipurl.com/artgame>

## ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



**01 Kriegsspiel** Der französische Marxist Guy Debord hat in den Siebzigern ein strategisches Brettspiel namens „Kriegsspiel“ geschaffen. Die Radical Software Group, ein US-Kollektiv aus Programmierern und Künstlern, hat Debords Brettspiel versoftet und bietet Versionen für Mac und PC kostenlos zum Download an. <http://r-s-g.org/kriegsspiel> **02 Buchstabensalat** Paul the Wine Guy ist ein Webdesigner aus dem nördlichen Italien. Mehr Informationen über sich will er nicht preisgeben, aus Angst vor seinem Chef. Uns reichen aber schon seine schönen „Photoshop“-Manipulationen „IT everywhere“, die er auf seinem Flickr-Account preisgibt. [www.flickr.com/photos/paulthewineguy](http://www.flickr.com/photos/paulthewineguy)

## INTERVIEW

# „Den Verfall aufhalten“

Der Direktor des Berliner Computerspielmuseums **Andreas Lange** erklärt, warum wir dringend darüber nachdenken sollten, wie wir Games für die Ewigkeit konservieren

Bevor er seine Liebe zu Games entdeckte, studierte Andreas Lange Religionswissenschaften



## Das Computerspielmuseum Berlin

Am 1. Februar 1997 öffnete das Computerspielmuseum in Berlin seine Tore. Seitdem die Dauerausstellung aufgrund mangelnder Subventionierung 2000 schließen musste, organisieren Andreas Lange und sein Team jährlich mehrere Ausstellungen an wechselnden Orten. So etwa „mythos.pong“ und „Public Play“ für die Games Convention in Leipzig. [www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)

**H**err Lange, gerade hat die Kulturförderung der EU Ihrem Antrag zugestimmt, Gelder für die Bewahrung von Computerspielen zur Verfügung zu stellen.

Warum ist es so schwierig, Games auf Dauer für die Nachwelt zu erhalten?

Digital gespeicherte Daten und Programme sind zwar einerseits optimal zugänglich, da sie sich schnell und verlustfrei kopieren lassen. Andererseits müssen diese Kopien auf Datenträgern wie DVDs und Festplatten gespeichert werden und von komplexen Maschinen – Computern, Spielkonsolen, DVD-Playern – gelesen und richtig interpretiert werden.

Was ist daran problematisch?

Ganz einfach: Datenträger sind natürlichen Zersetzungsprozessen ausgesetzt. Sie nutzen sich ab, verrotten und entmagnetisieren. Die auf ihnen gespeicherten Informationen gehen dadurch für immer verloren, wenn man nicht rechtzeitig eine neue Kopie anfertigt. Das zweite, noch viel größere Problem ist aber, dass nur eine ganz bestimmte Kombination aus Hardware und Software – also einem Computer und dem auf ihm laufenden Betriebssystem – in der Lage ist, einer Folge von Einsen und Nullen ihren Sinn zu geben. Wenn diese Apparatur nicht mehr funktioniert, veraltet ist oder nicht mehr

hergestellt wird, gehen Daten verloren, und Spiele zum Beispiel werden unspielbar. Diesen Verfall wollen wir aufhalten.

Wie wollen Sie das erreichen?

Wir werden die Finanzmittel der EU-Kulturförderung dazu verwenden, einen Emulator zu entwickeln. Das ist ein Programm, das die Hardware und die Betriebssysteme älterer Rechnergenerationen simuliert und es dadurch ermöglicht, sehr alte Spiele auf neuesten Computern zum Laufen zu bringen.

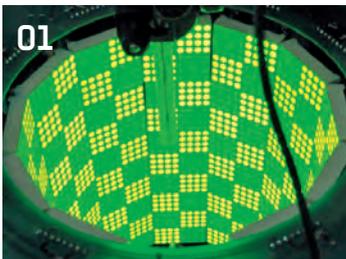
Was wird diesen Emulator von einem Programm wie MAME unterscheiden, das einem erlaubt, Spiele alter Arcade-Automaten auf dem PC zu spielen?

Es wird ein Universal-Emulator. Das bedeutet zum einen, dass man auf ihm Spiele für die unterschiedlichsten Systeme – vom Atari über MS DOS bis zur PS3 – spielen kann. Zum anderen wird es möglich sein, diesen Emulator auch an zukünftige Rechnerstrukturen und Betriebssysteme anzupassen. Aus Gründen des Urheberschutzes wird er aber nur im Dienste der Forschung und Lehre zum Einsatz kommen.

Wie reagieren denn die traditionellen Bibliotheken darauf, dass sie künftig aus dem Topf an EU-Fördergeldern einen Teil für die Bewahrung von Computerspielen abgeben müssen?

Tatsächlich ist es so, dass staatliche Archive wie etwa die großen Nationalbibliotheken gesetzlich dazu verpflichtet sind, Kulturgüter zu bewahren. Sie haben bereits selbst damit begonnen, sich Gedanken darüber zu machen, wie man digitale Datenträger und Programme für kommende Generationen erhalten kann.

## ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



**01 Flugsimulator für Fliegen** Um der Flugtechnik der gemeinen Stubenfliege auf die Spur zu kommen, haben Forscher des California Institute Of Technology einen Flugsimulator gebaut. Das „Fly-O-Vision“ getaufte Gerät gaukelt einer Fliege mit einem 360-Grad-Display vor, sie würde durch blühende Landschaften surren, während sie in Wirklichkeit keinen Flügelschlag vom Fleck kommt. <http://snipurl.com/fly-o-vision> **02 Bildung für alle** Die Textsammlungen „First Person“ und „Second Person“ gehören zur Pflichtlektüre für Gameforscher. Die meisten der in ihnen veröffentlichten Aufsätze über das Geschichtenerzählen in Videospielen kann man nun gratis online lesen. [www.electronicbookreview.com](http://www.electronicbookreview.com)

MTV UNPLUGGED

# SÖHNE MANNHEIMS v



MUSIC TELEVISION®

[WWW.MTV.DE/UNPLUGGED](http://WWW.MTV.DE/UNPLUGGED)

WETTSINGEN IN SCHWETZINGEN

S.

# XAVIER NAIDOO

DONNERSTAG

18.09.2008

20.00 UHR

FREITAG

19.09.2008

19.00 UHR

SAMSTAG

20.09.2008

16.00 UHR

2 KONZERTE AUF EINER DOPPEL CD. AB 19.09.2008 ÜBERALL ERHÄLTLICH!

powered by

**NISSAN**

we make the world go round!



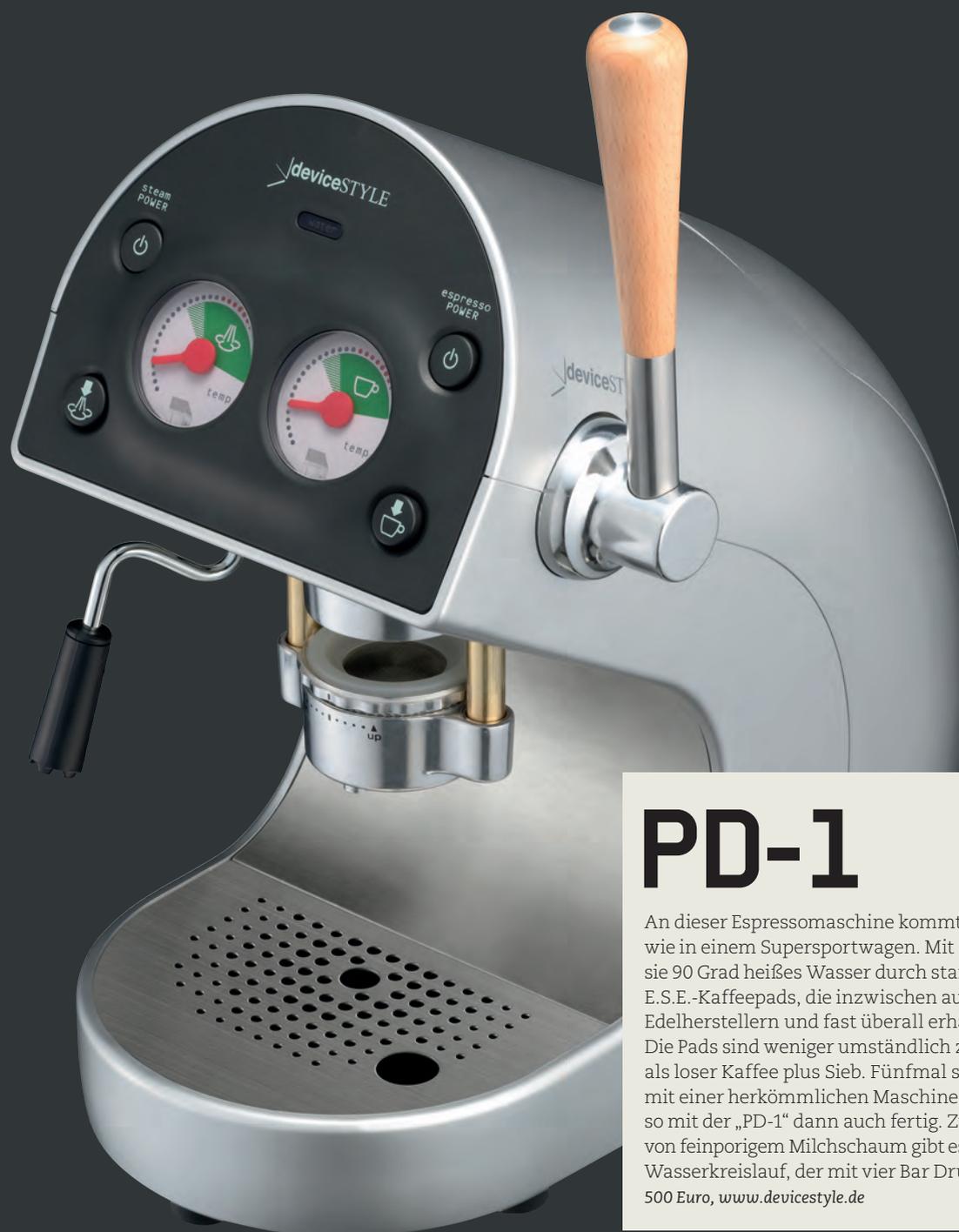
**sunshine** live

wir sind unter euch

*radio sunshine live . official partner for parties and electronic music . worldwide*  
*w w w . s u n s h i n e - l i v e . d e*

# Produkte

25 gute Gründe zum Geldausgeben



## PD-1

An dieser Espressomaschine kommt man sich wie in einem Supersportwagen. Mit 15 Bar presst sie 90 Grad heißes Wasser durch standardisierte E.S.E.-Kaffeepads, die inzwischen auch von vielen Edelherstellern und fast überall erhältlich sind. Die Pads sind weniger umständlich zu handhaben als loser Kaffee plus Sieb. Fünfmal schneller als mit einer herkömmlichen Maschine ist der Espresso mit der „PD-1“ dann auch fertig. Zum Zubereiten von feinporigem Milchschaum gibt es einen zweiten Wasserkreislauf, der mit vier Bar Druck arbeitet. 500 Euro, [www.devicestyle.de](http://www.devicestyle.de)

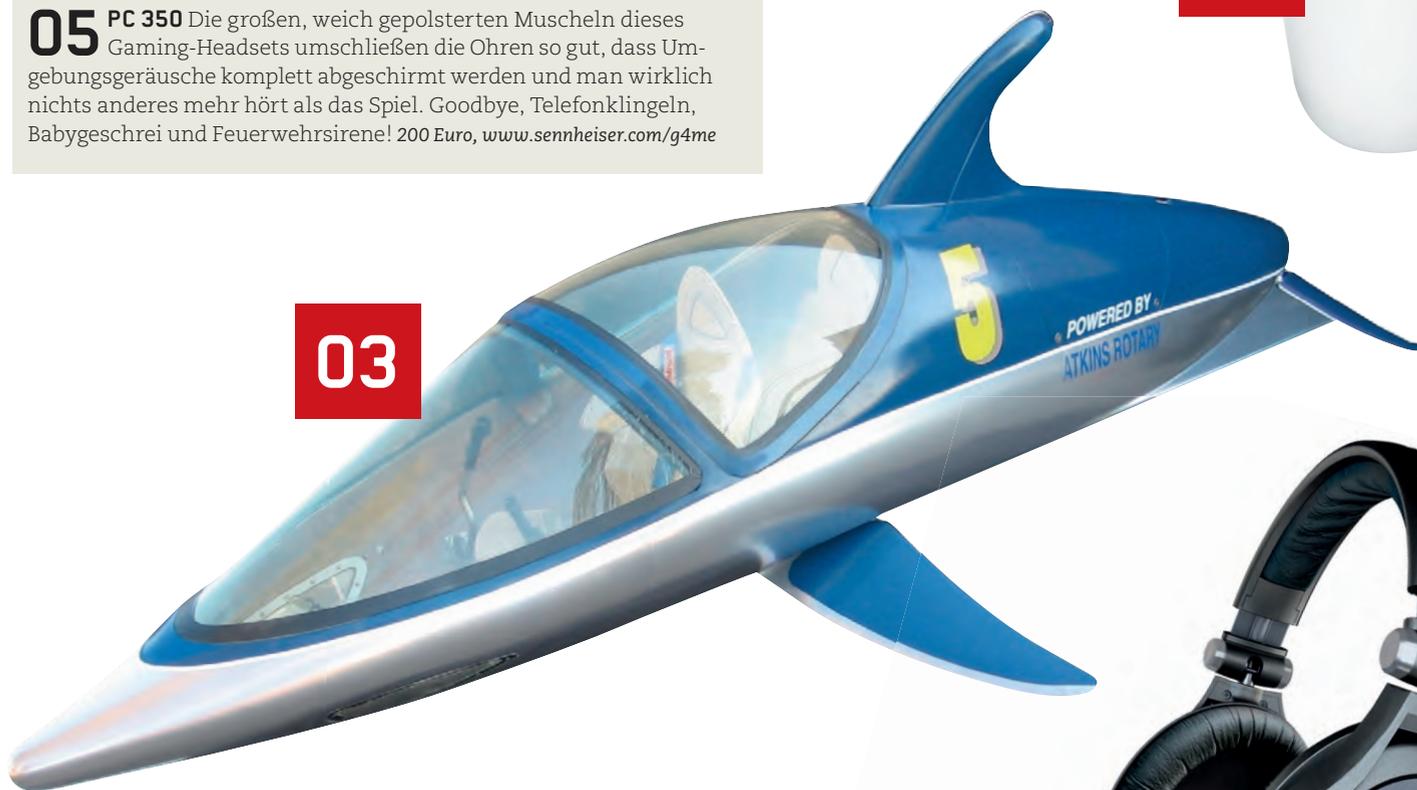
**01 PoGo** Fotos auf Papier haben einfach mehr Charme als Bilder auf Kamera- oder Notebook-Displays. Mit dem kleinen Foto-drucker kann man die besten Schnappschüsse sogar unterwegs direkt ausdrucken – dank Spezialpapier völlig ohne Tinte. Per Bluetooth- oder USB-Verbindung auch ohne Computer. 150 Euro, [www.polaroid.com/pogo](http://www.polaroid.com/pogo)

**02 I Am Not A Papercup** Dank Coffeeshops und ihren internationalen Kaffeespezialitäten nuckeln erwachsene Menschen heutzutage an Pappbechern wie Kleinkinder an Trink-Lerntassen. Hier kommt die moderne Alltags-Ikone in einer spülmaschinenfesten Porzellanversion mit Silikondeckel. 13 Euro, [www.dcgift.com](http://www.dcgift.com)

**03 Seabreacher** Fröhlich grinsend wie ein Delfin durchs Wasser gleiten und vor Freude gelegentlich einen Luftsprung einlegen: Davon braucht niemand mehr nur zu träumen. Zwei Personen haben Platz in dem ungewöhnlichen Wasserfahrzeug und können damit bei bis zu 64 km/h Kunststücke machen. Ab 35 300 Euro, [www.innespace.com](http://www.innespace.com)

**04 Master Delay Box** Absurd: Je besser moderne HD-Fernseher und -Projektoren sind, desto mehr rechnen sie an schlechten Bildsignalen, zum Beispiel von DVDs, herum. Das kostet Zeit und bringt Bild und Ton aus dem Gleichschritt. Mit dieser Box gleicht man das in Millisekundenschritten wieder aus. 99 Euro, [www.primare.net](http://www.primare.net)

**05 PC 350** Die großen, weich gepolsterten Muscheln dieses Gaming-Headsets umschließen die Ohren so gut, dass Umgebungsgeräusche komplett abgeschirmt werden und man wirklich nichts anderes mehr hört als das Spiel. Goodbye, Telefonklingeln, Babygeschrei und Feuerwehrsirene! 200 Euro, [www.sennheiser.com/g4me](http://www.sennheiser.com/g4me)





**06 Sensoglove** Kleine Sensoren in diesem Handschuh messen permanent, wie fest man gerade zupackt. Wozu? Um einen angemessenen Händedruck zu trainieren vielleicht? Nein, für Golfer, die damit lernen, den Schläger beim Schwung schön locker zu halten. 89 Euro, [www.sensoglove.com](http://www.sensoglove.com)

**07 Wildcharge** Noch kein Strom aus der Luft, aber immerhin: Mehrere Kleingeräte wie MP3-Player, Handy und Kamera werden gleichzeitig aufgeladen, sobald sie auf dem Ladepad abgelegt sind. Spart Kabel und Netzteile, benötigt jedoch einen kleinen Adapter an jedem Gerät. 60 Euro, [www.hama.de](http://www.hama.de)

# Musik

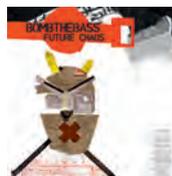
## Neue Platten



**POP**  
**Peter Licht: „Melancholie und Gesellschaft“**

Label Motor | Vertrieb Edel

Im Nachhinein will es natürlich jeder gewusst haben. Dass aus Meinrad Jungblut, dem Sänger des Schunkelhits „Sonnendeck“, einmal ein Literatenbarde werden sollte, der den im Kapitalismus geistig verwaisten Subjekten aus der Seele sprechen würde wie kein anderer. Seine neue Platte kommt weniger euphorisch daher als früher: Protestsongs über den Konformismus im „Marketing“ wechseln sich ab mit Liedern über die Einsamkeit in der Zweisamkeit. Das klingt jedoch nie resignativ, höchstens wehmütig – und immer großartig.



**TRIPHOP**  
**Bomb The Bass: „Future Chaos“**

Label !K7 | Vertrieb Rough Trade

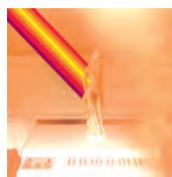
Wer erinnert sich an den Bomb-The-Bass-Hit „Beat Dis“? Yep, das war der samplelastige Dancetrack mit dem Weckerpiepen von 1987. So aufregend neu wie damals klingt die Musik des Comebacks nicht. Aber sie wirkt trotz Trip-Hop-Basis nie oldschool, sondern wundervoll verspult und blubberig.



**ROCK**  
**Beck: „Modern Guilt“**

Label XL, Beggars | Vertrieb Indigo

Beck kann keine schlechten Songs schreiben. Auch die zehn Nummern auf diesem halbstündigen Album sind allesamt klasse. Doch obwohl es im Hintergrund schön verquer vor sich hinfiert und brutzelt, fehlt es dem Pop-Surrealisten diesmal am Willen zum musikalischen Experiment.



**ELECTRONICA**  
**Ratatat: „LP 3“**

Label XL, Beggars | Vertrieb Indigo

Ratatat sind ein Weckruf. Wo sich Electronica andernorts nur noch in Melancholie suhlt, bringen die Brooklynser die Spielfreude zurück. Ihre Songs rollen, hüpfen und treten agil wie eine Rasselbande und feuern mit tollschwülstigen Gitarren-Hooks, die sogar Air neidisch machen würden.



**POP**  
**Finn: „The Best Low-Priced...“**

Label Pias | Vertrieb Pias

...Heartbreakers You Can Own“: Dieser Name ist Programm. Der Hamburger Finn schmachtet 16 grandiose Songwriter-Miniaturen, die von einem Orchester in pathetische Höhen getragen werden. Nur der Konzeptrahmen eines fünftägigen Dramas mit französischen Titeln wirkt überkandidelt.



01



02



03

**01 Webble** Kein Trendsportgerät, sondern eine Fußablage, mit der man unter dem Tisch herumkurven kann. Fühlt sich an wie Surfen und soll für den Rücken gut sein. So kommt man entspannter von der Arbeit zurück, als man hingegangen ist. 90 Euro, [www.thewebble.com](http://www.thewebble.com)

**02 ComboSaver** Spätestens wenn dein Notebook geklaut wurde, erinnerst du dich an jenen Schlitz am Gerät, in dem Schlösser wie dieses befestigt werden können. Jeder zweite Notebook-Diebstahl wäre durch so ein Schloss verhindert worden. 30 Euro, [www.kensington.de](http://www.kensington.de)

**03 X-8 Sports** Diese 8-Megapixel-Kamera ist bis zehn Meter Tiefe wasserdicht, äußerst stoßfest und mag es, wenn man lacht: Im „Smile Detection“-Modus löst sie nur aus, wenn die Personen im Sucher freundlich lächeln. Sag mal: Ameisenscheiße. 200 Euro, [www.rcp-technik.com](http://www.rcp-technik.com)

# Bücher

Neue Seiten



REZENSIONEN

## The Commodore 64 Book

Verlag Hiive Books | Preis 23 Euro

Der britische Journalist Andrew Fischer rezensierte mehr als 200 Spiele für den C64, die in den Jahren 1982 bis 1993 erschienen sind. Dabei werden nicht nur Klassiker wie „Impossible Mission“ oder „Speedball“ berücksichtigt, sondern auch obskure Kleinode und Homebrew-Projekte. Das reich bebilderte Buch ist nur direkt zu beziehen unter [www.c64goldenyears.com](http://www.c64goldenyears.com)

SACHBUCH

## Die Raumaschine

Verlag Verlag Werner Hülsbusch | Preis 29 Euro

Dieses Buch des Kunsthistorikers Stephan Schwingeler über Raum und Perspektive im Computerspiel ist eines der Highlights der neuen Reihe zur Computerspielforschung im VWH-Verlag. Der Autor weist darin nach, dass die räumliche Darstellung in Games in einer langen Tradition steht, die bis in die Renaissance zurückreicht. Zu bestellen unter [www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)



# Filme

Neu für DVD-Player & Konsole

## DRAMA

### There Will Be Blood

Vertrieb Disney | Format Blu-ray, DVD

Dieser Wahnsinn, diese Gier – und Daniel Day-Lewis spielt sie nur mit seinen Augen. Wo andere Schauspieler ihre Körper verrenken, um vor der Kamera ausdrucksvoll zu wirken, reichen Day-Lewis ein stechender Blick und seine rasselnde Stimme. Er sei Daniel Plainview, sagt Day-Lewis mehrfach vor einem Haufen Bauern, denen er das Land abjagen will, um auf ihm nach Öl zu bohren und stinkreich zu werden. „Ich bin ein Geschäftsmann, aber auch ein Familienmensch.“ Wie zum Beweis steht ein kleiner Junge, sein Ziehsohn, neben ihm. Aber selbst der ist nur Teil seines Spiels. Daniel Plainview braucht zum Leben nur sich selbst, weiß jedoch, dass er sich für seine ehrgeizigen Ziele mit anderen Menschen umgeben muss. „There Will Be Blood“ ist eine mit brutaler Heftigkeit gefilmte Aufstiegsgeschichte eines fiktiven amerikanischen Ölbarons am Anfang des 20. Jahrhunderts, der sinnbildlich für eine ganze Industrie steht.



## ACTION

### Batman Begins

Vertrieb Warner | Format Blu-ray, DVD

Danke, Christopher Nolan. Batman war zwei Filme lang nicht der „Dark Knight“, sondern ein Typ, der sich mit den bonbonbunten Play-Doh-Fantasien eines Joel Schumacher herumplagen musste. Nun fängt alles von vorn an. Vergesst Robin. Hier. Kommt. Batman!

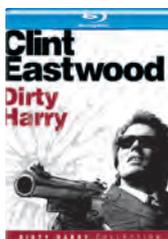


## MUSICAL

### Sweeney Todd

Vertrieb Warner | Format Blu-ray, DVD

Die Freundschaft zwischen Tim Burton und Johnny Depp trägt wieder makabre Früchte. Depp spielt und singt in dem „Grusical“ einen rachsüchtigen Barbier, der seinen Opfern die Kehle durchschneidet und sie dann in einem Pie-Laden entsorgt. Romantisch, gotisch, musikalisch.



## KRIMI

### Dirty Harry

Vertrieb Warner | Format Blu-ray, DVD

Nicht, dass wir händeringend darauf gewartet hätten. Dennoch sollte man die „Dirty Harry“-Filme mal gesehen haben. Jetzt kommen alle fünf auf Blu-ray raus. VHS würde den Eastwood-Klassikern zwar genüge tun, aber wir wollen mal anspruchsvoll sein.



## FANTASY

### Die Chroniken von Narnia

Vertrieb Disney | Format Blu-ray, DVD

Ein Weichspül-„Der Herr der Ringe“ für kleine Kinder und schlichte Gemüter. Humorbefreit, keusch und hölzern wie ein Kreuzifix gerät die Verfilmung von C.S. Lewis Epos höchstens zum Partyspaß bei Kindergeburtstagen von Hardcore-Christen und anderen Sektierern.



## KOMÖDIE

### Keinohrhasen

Vertrieb Warner | Format Blu-ray, DVD

Frauenheld Ludo leistet 300 Sozialstunden in einem Kindergarten ab. Dort trifft er auf Anna, seinen kompletten Gegenpart, mit der er zusammenarbeiten muss. Schnell wird natürlich klar: Gegensätze ziehen sich an. Ein Spielfilm, der aus Singles Pärchen machen kann.



## KOMÖDIE

### Darjeeling Limited

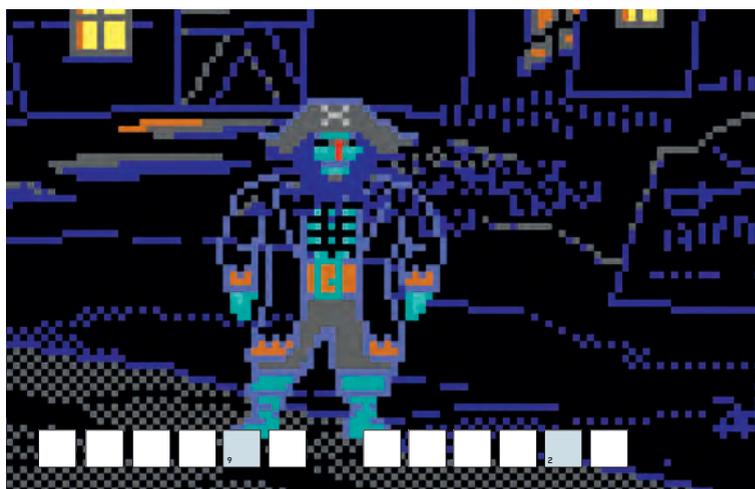
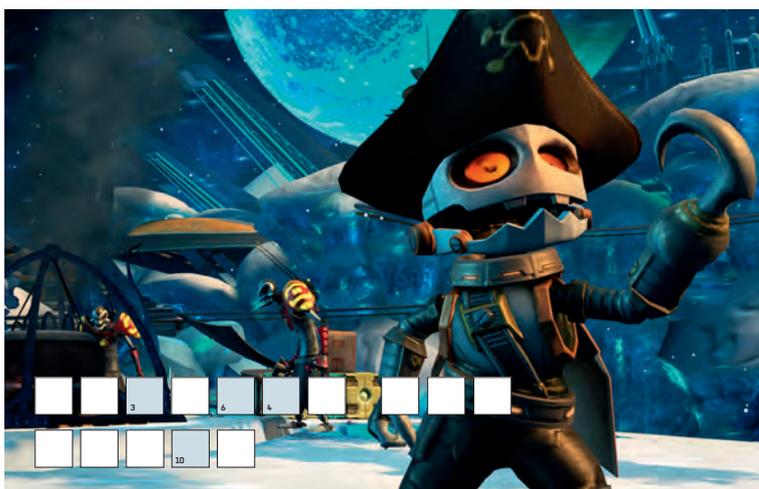
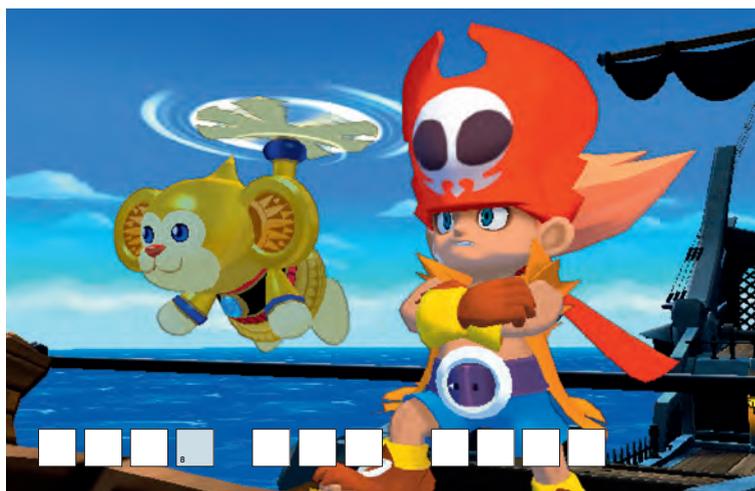
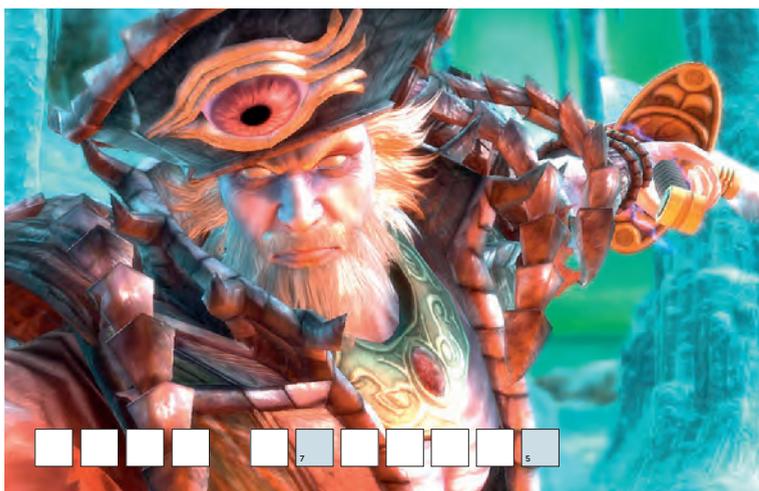
Vertrieb Fox | Format DVD

Drei grenzenlos neurotische Brüder (Owen Wilson, Adrian Brody, Jason Schwartzman) begeben sich auf eine spirituelle Reise in einem Zug – dem Darjeeling Ltd. – durch Indien. Abermals ein Film von Regisseur Wes Anderson, der uns treiben lässt. Wunderbar.

DIE FÜNF ?????

# Entertainment

Du bist ein echter Crack, was Videospiele angeht? Du kennst dich aus mit allen Spielen von „Asteroids“ bis „Zelda“? Na, dann kannst du dich sicher auch noch erinnern, in welchen Videospiele dir diese Piraten begegnet sind. Schreib die Namen der Games in die Kästchen, die Buchstaben in den grauen Feldern ergeben das Lösungswort



## Der Preis

Die Festplatte „My Passport Essential“ von Western Digital wiegt nur 100 Gramm und ist klein wie ein Notizbuch. Dank spezieller Verschlüsselungssoftware sind alle aufgespielten Daten vor unerwünschtem Zugriff geschützt.

**Unter allen Einsendern des richtigen Lösungswortes verlosen wir eine „My Passport Essential“ mit 320 Gigabyte Speicherplatz im Wert von 160 Euro. Teilnahme per Postkarte an die Redaktion oder Mail an [gewinnen@geemag.de](mailto:gewinnen@geemag.de). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**



Das Lösungswort vom letzten Mal: Alka Selzer

## FÜNF FRAGEN AN ...

## Loz Doyle

Schluss mit nett! Hier kommen fünf Fragen, die es in sich haben. Dieses Mal an den Produzenten von „Lego Batman“

**GEE: Bei welchem Spiel hast du für deinen aktuellen Titel am meisten geklaut?**

Loz Doyle: Von unseren eigenen Spielen, also von „Lego Star Wars“ und „Lego Indiana Jones“. Aber Batman rockt viel mehr, zum Beispiel mit exzellentem Lego-Kung-Fu-Fighting.

**In welchem Videospiel versagst du kläglich?**

Das frustrierendste Spielerlebnis, das ich je hatte, waren einige Runden „Tekken 3“ gegen einen ganz speziellen Freund von mir. Ich war fest davon überzeugt, der Bessere von uns beiden zu sein. Irgendwann habe den Controller einfach in die Ecke gefeuert.

**Ist schon mal ein Date geplatzt, als du erzählt hast, dass du in der Spielebranche arbeitest?**

Nee, nie! Jeder weiß doch, dass es die coolste Industrie ist, in der man nur arbeiten kann.

**Wenn die Welt ein Egoshooter wäre, wen sollte man dir als Endgegner servieren?**

Einen alten Vorgesetzten von mir, dessen Namen ich hier lieber nicht nennen möchten. Mit Verlaub: Er war ein Vollidiot.

**Denkst du manchmal daran, bei all dem Leid auf der Welt etwas Sinnvolleres zu tun, als dich mit Games zu beschäftigen?**

Ehrlich gesagt: ja. Aber nicht wegen all des Leids, denn der Welt geht es besser, als es in den Medien immer dargestellt wird. Sondern aufgrund meiner nervtötenden liberalen Erziehung. Hoffentlich kann ich die irgendwann hinter mir lassen.

## FÜNF FAKTEN ÜBER ...

## Street Fighter

Wahnwitzige Angriffsmoves wie Hadouken und Yoga-Flame lösten in den neunziger Jahren einen Hype um Prügelspiele aus. Hier kommen fünf Fakten über das Beat'em-up-Urgestein „Street Fighter“

**01** Gewinnt man als Zangief in „Street Fighter II“ im letzten Kampf gegen M. Bison, ohne einen Treffer zu kassieren, bekommt man hohen Besuch. Dann flattert Gorbatschow in einem Heli heran und singt an einer Strickleiter ein Hohelied auf standfeste Sowjets.

**02** Von Capcoms „Street Fighter“ sind in Asien Dutzende Homebrew-Versionen erschienen. Eine besonders erfolgreiche, jedoch technisch wie inhaltlich limitierte Version ist der „Master Fighter“. In ihr jedoch kann man einen besonderen Kämpfer spielen: Super Mario höchstpersönlich.

**03** Im Film „City Hunters“ wird Jackie Chan in eine „Street Fighter“-Arcade geschleudert und erhält einen elektrischen Schlag. Daraufhin sieht er seinen Gegner als Ken. Chan selbst verwandelt sich hintereinander in diverse „SF“-Kombattanten und siegt schließlich als Chun Li.

**04** In Japan heißt der Boxer im Kämpfer-Ensemble M. Bison. In anderen Ländern musste er in Balrog umbenannt werden, weil Mike Tysons Anwälte eine zu große Ähnlichkeit mit ihrem Klienten feststellten. Es entstand ein Namenswirrwarr: Bison heißt in Japan Vega, Spanier Vega heißt Balrog. Alles klar?

**05** Der berühmteste Belgier aller Zeiten scheint ein Mann von Grundsätzen zu sein. 1994 wurde Jean-Claude Van Damme die Rolle von Johnny Cage in der Verfilmung von „Mortal Kombat“ angeboten. Van Damme lehnte ab. Ein Jahr spielte er die Hauptrolle im Film zu „Street Fighter“.



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

# GTA: Niemandland

Ich bin zurück in Los Santos, in Ganton, in der vertrauten Straße. Es herrscht Ausnahmezustand. Überall Schlägereien, Plünderer, die Fernseher durch die Straßen tragen, Polizisten, die wild um sich schießen, brennende Autos, Explosionen, Frauen auf der Flucht. Ich erinnere mich: Es waren Unruhen ausgebrochen aufgrund der allgegenwärtigen Polizeikorruption. Das Spiel war zwar durchgespielt, aber nach dem Ende setzte es einen in diesen ewigwährenden Aufruhr zurück, in dieses künstlich am Leben gehaltene Wundbrandtrauma von Los Angeles. Schon lang hatte ich die Idee, darüber zu schreiben, wie es sich anfühlt, noch einmal nach „GTA: San Andreas“ zurückzukehren. Eigentlich wollte ich länger warten, mindestens fünf Jahre – aber da momentan „GTA IV“ in aller Munde ist und als popkulturelles Referenzprogramm gehypt wird, mache ich diesen Abstecher schon jetzt, gerade einmal zwei Jahre nach dem Durchspielen.

Ich bin merkwürdig amnesisch. Im Groben erinnere ich mich, wo ich bin und wie es ringsherum aussieht, aber ich tendiere dazu, mich in Details zu verirren. Ich besitze 2,8 Millionen Dollar. Ich rufe die Statistiken auf, um mich besser erinnern zu können: Spielzeit 179 Stunden, erreichter Fortschritt 93,05%. An eine besonders kuriose Statistik kann ich mich gut erinnern: zerstörte Flugzeuge & Helikopter: 475. Das ist nie und nimmer wahr, es waren höchstens zehn. Dafür habe ich tatsächlich 1017 Menschen mit dem Krankenwagen gerettet.

Ich bewege mich wie trunken. Wie funktioniert noch mal die Steuerung? Wie kann man beim Rennen zusätzlich beschleunigen, wie eine Leiter erklimmen, wie kann ich um mich schlagen, um mich zu wehren? Ich laufe ins „Ten Green Bottles“, das auch damals schon meine erste Anlaufstelle war und mich stundenlang beschäftigt hat. Ich bin noch recht gut im Videospiel mit der Hummel, aber ich verliere eine Partie Poolbillard und 1000 Dollar gegen einen nicht wirklich brillant aufspielenden Gegner. Bei der Revanche ist es sein Glück, dass er das eigentlich schon gewonnene Spiel am Ende versenkt. Andernfalls hätte ich ihm den Billardqueue übergezogen. Ich erinnere mich nämlich nun wieder, wie man das hier macht.

Ich entreiße einem Cop ein bereits schwelendes Motorrad und cruise durch die Gegend, immer wieder attackiert von anderen Motorradcops. Überall um mich herum Unfälle und Explosionen. Es findet ein Krieg statt, der niemals offiziell erklärt wurde. Ich rase aus der Stadt hinaus, ins Flint County, nach San Fierro. Ich verfare mich, lande im Wasser, finde ein Küstenwachenboot, das beim Anlassen nach kieloben kentert, und schwimme die restliche Strecke. Tropfnass erreiche ich den mythischen Ort – einen Hafenkai im Easter Basin, wo die Tafel noch immer die beiden einzigen Automarken anzeigt, die zu stehlen mir nie

gelingen ist: Mesa und Huntley. Dies ist der Platz, der darauf verweist, wie die Saga von „GTA“ auf der ersten Playstation ihren Anfang nahm. Als man damals noch in Vogelperspektive auf alles herablickte und als unscheinbares Männchen am South Park von Liberty City eine von vier Telefonzellen aufsuchte, um zu erfahren, welches Auto man als Kleinkrimineller nun zu klauen hatte. Hier an diesem Kai kulminieren im aufziehenden Nebel Vergangenheit und Zukunft aller „GTA“-Erlebnisse. Und hier mache ich das Unerhörte: Da ich Millionär bin, kaufe ich mir ein besonders teures Auto, lade es mir selbst mit dem Kran vom Schiff und brause in die schwadenverhüllte Nacht davon, um die ganzen alten Songs noch mal zu hören.

Das Faszinierendste an diesem Niemandland, das „GTA: San Andreas“ nach dem Durchspielen anbietet, ist, dass niemand es mehr nutzt. Mit dem Ende der Storymissionen endet auch jegliche Motivation. Was endgültig die Frage beantworten dürfte, was bei einem Spiel wichtiger ist: die Story oder die Grafik. Das San Andreas hinter „San Andreas“ ist wie ein Friedhof, wie eine Online-Welt, in der niemand sich mehr aufhält, wie ein Trophäenzimmer alt gewordener Delinquenten: ein Spielplatz der Einsamkeit und Nostalgie. Aber es lebt, und man kann sich darin aufs Neue verlieren auf der niemals belohnten Jagd nach Mesa und Huntley.

Vielleicht ist dies das ultimative Labyrinth: eins, das man einst wie seine Westentasche kannte und dann zugunsten anderer vergaß. Eines Tages wird es ein Museum für durchgespielte Welten geben.

Illustration: Axel Pfaender (ITF)



# Betreff

## Ausgabe Juli/August

### Betreff: Neutral

Hallo GEE-Leute!

Ich lese seit ein paar Wochen euer Heft und finde es echt super. Vor allem, weil ihr auch die Hintergründe des Gaming beleuchtet. Jedoch muss ich oft entdecken, dass Spiele, die es sowohl für die Playstation 3 als auch für die Xbox 360 gibt, nur auf der Xbox 360 getestet werden. Ich finde, es wäre doch viel klüger, zum Beispiel bei Bildern unten klein das getestete System anzugeben. Dann kann der Spieler selbst entscheiden, welches System er für das Bessere hält, und ihr würdet als Magazin neutral bleiben. Ansonsten macht weiter so!

Grüße, Thomas



### Betreff: Race Driver Grid

Hallo GEE-Team!

Ich lese mit Freuden euer Magazin, aber neulich musste ich mich (das erste Mal!) ein wenig ärgern. Der Beitrag von Sven Herwig über „Race Driver Grid“ wird dem Spiel meiner Meinung nach nicht gerecht. Im Absatz „Was uns nervt“ erwähnte er frustrierende Stupser von der Strecke, die vollends mit einem „ins Abseits geraten“ quittiert würden, was wohl seinen Frustrfaktor erhöhte. Dabei ist genau deshalb eine Replay-Funktion enthalten, mit der man innerhalb des Rennens nach einem Crash die Möglichkeit erhält, etwa 20 Sekunden davor wieder einzusteigen, um den Fehler auszubügeln. Auch die rhetorische Frage, die sich Sven da gestellt hatte, ob dieses Spiel ein „Arcade“- oder eine „Simulations“-Racer sein soll, konnte sich mir nicht ganz ergründen. Ich finde, dass genau diese Mischung erst dieses Spiel ausmacht. Oder steht irgendwo geschrieben, das man ein Spiel ganz klar immer in eine der beiden Tüten stecken muss? In die „Was uns nervt“-Abteilung hat das jedenfalls nicht gehört.

Viele Grüße, Ralf Joppe

### Betreff: Nolan Bushnell

Hallo GEE-Redaktion, ich wollte eigentlich nur ein Lob für die aktuelle Ausgabe loswerden. Und zwar besonders wegen des Interviews mit Herrn Bushnell, bei dem ich an einem Satz kleben geblieben bin: „Anstatt daran zu glauben, dass alles möglich ist, wachsen die Kids mit der Überzeugung auf, dass gar nichts mehr möglich ist.“ Verdammt, der Mensch hat Recht!

Und noch ein Lob muss ich euch aussprechen: Euer Bericht über das neue „Metal Gear Solid“ war der erste, den ich über „Metal Gear Solid 4“ überhaupt gelesen habe. Obwohl ich das Spiel einfach nicht mag.

Mit freundlichen Grüßen, Simon

### Betreff: Rätsel

Liebe GEE-Redaktion, ich bin jetzt schon seit einiger

Zeit regelmäßiger Leser eures Magazins und muss sagen, dass es in meinen Augen die beste Videospielezeitschrift ist. Das Einzige, was mich stört, ist der enorme Anspruch eurer „Die fünf ?????“-Rätsel. Drei der Bilder fallen mir immer ein, danach verzweifle ich. Vielleicht könnte man hier den Schwierigkeitsgrad ein wenig runterschrauben.

Grüß, Christian

### Betreff: Inspiriert

Hallo, liebe GEE-Redaktion, ich lese gern euer Magazin, aber oft stolpere ich über die etwas zu junge Herangehensweise an das Thema „Games“. Dass diese Industrie eine der schillerndsten und wachstumsreichsten überhaupt ist und somit ein sehr ernst zu nehmendes Thema bietet, sieht man aber immer mehr in eurem Heft.

So hat mir der Artikel über Nolan Bushnell sehr gut gefallen, weil er zeigt, was für grandiose Voraus- und Freidenker hinter der Entstehung von Games sitzen. Sehr, sehr inspirierend!

Weiter so!

Jens Paul Pfau

### Betreff: Rezensionen

Sehr geehrtes GEE-Team, vielen Dank, dass ihr ein so schönes Magazin rausbringt. Besonders gelungen finde ich, dass ihr keine Wertungen unter eure Rezensionen setzt, stattdessen aber bei manchen Spielen den „GEE liebt mich“ Button vergebte.

Keep it real! Euer Benjamin

Ihr wollt uns eure Meinung sagen?  
Aber gern! Unter [leserbrief@geemag.de](mailto:leserbrief@geemag.de) könnt ihr Lob oder Kritik loswerden.

## Impressum

**Verlag:** GEE Media & Marketing GmbH,  
Sternstraße 106, 20357 Hamburg,  
Tel. 040/432140-90, Fax 040/432140-97

**Herausgeber:** Volker Hansch

**Chefredakteur:** Heiko Gogolin

**Stellvertretender Chefredakteur:** Moses Grohé

**Textchef:** Sven Stillich

**Redaktion:** Oliver Klatt, Tim Rittmann

**Praktikant:** Maximilian Eikmeier

**Art-Direktion:** Alexander Scholz

**Junior Art Director:** Brian Crome

**Redaktionelle Mitarbeit:** Daniel Martin Feige, Sven Herwig, Danny Kringiel, Tobias O. Meißner, Sonja Müller, Karl Olsberg, Alexander Praxl, Felix Scharlau, Burkhard Spinnen, Oliver Uschmann, Thomas Venker, Linus Volkmann, Gregor Wildermann

**Fotos & Illustrationen:**

Tim Kubach, Simone Scardovelli, Axel Pfaender (ITF)

**Schlussredaktion:** Sven Barske, Lars Freitag

**Marketing & Anzeigen:** Volker Hansch,

Tel. 040/432140-98, Fax 040/432140-97,

[hansch@geemag.de](mailto:hansch@geemag.de)

**Projektmanagement:** Nils Peitz

**Vertrieb:** ASV Vertriebs GmbH

[lothar.kosbue@axelspringer.de](mailto:lothar.kosbue@axelspringer.de)

**Druck:** Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

**Ab:** GEE Media & Marketing GmbH,

Sternstraße 106, 20357 Hamburg,

040/432140-96, Fax 040/432140-97

Abopreis für ESL-Premium-Mitglieder: 23 Euro

**Briefe an die Redaktion:** GEE Media & Marketing GmbH,

Sternstraße 106, 20357 Hamburg

oder [info@geemag.de](mailto:info@geemag.de)

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

# Zugreifen. Zuhören. Zujubeln.

Entdecke die neueste Musik mit dem bigMUSIC Sampler.



Da war wohl jemand schneller und hat sich die CD geklaut.  
Schade eigentlich – aber kein Problem.  
Denn die neuesten Tracks der beliebtesten bigMUSIC Newcomer  
gibt's jetzt jede Woche als bigMUSIC Podcast.  
Und jeden Tag als Stream im Netz: [www.big-fm.de](http://www.big-fm.de)



# Durchgespielt



„Koneko Monogatari: The Adventures Of Chatran“, Pony Canyon, NES, 1986

**GEE**<sup>®</sup> **40**

**erscheint am 29. September 2008**

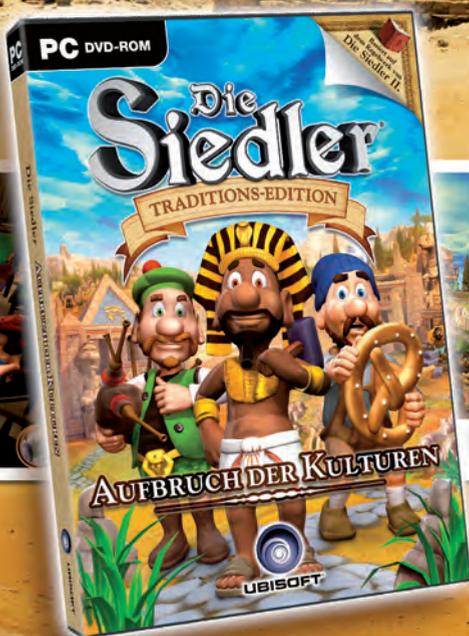
Gizmondo ist wieder da! Das gleichnamige Handheld der wohl korruptesten Firma der Gameshistorie erhält einen unerwarteten Nachfolger. Wir stellen das neue Gerät vor und erzählen noch einmal die unglaubliche Geschichte rund um Gier, Größenwahn und das quasi funktionsunfähige Vorgängermodell.

Mit der Kultur anderer Völker  
spielt man nicht. Eigentlich.



# Die Siedler

TRADITIONS-EDITION



Basiert auf dem Regelwerk von Die Siedler II.

## AUFBRUCH DER KULTUREN



UBISOFT

Brechen Sie auf und siedeln Sie auf Basis der 'Die Siedler II'-Regeln jetzt erstmals mit drei unterschiedlichen Völkern (Ägypter, Schotten und Bajuwaren), nutzen Sie Opferungen, um sich Vorteile zu verschaffen, und starten Sie kulturelle Mehrspielerpartien über die 3D Online Lobby.

[www.siedler.de](http://www.siedler.de)

©2008 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Blue Byte und das Blue Byte Logo sind eingetragene Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Ubisoft und das Ubisoft Logo sind eingetragene Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc. ist eine Ubisoft Entertainment Firma. Original Die Siedler II entwickelt von Blue Byte Software. Entwickelt von Funatics Studio Alpha.